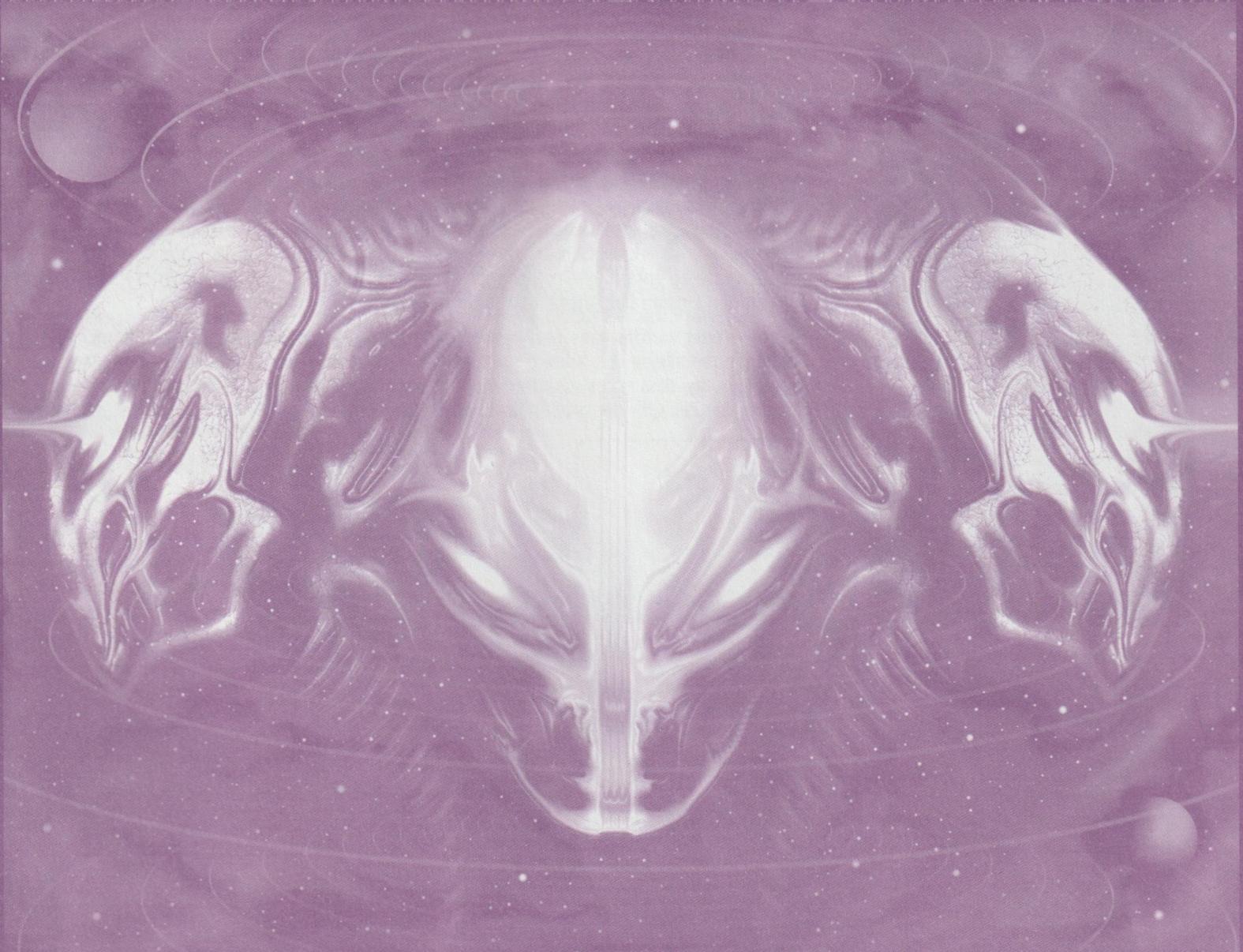


COSMIC ENCOUNTER

Das Verhandlungsspiel um galaktische Allianzen, Kolonien und Begegnungen



Handbuch für Begegnungen



DIE LEGENDE

INHALTSVERZEICHNIS

Das Ziel des Spiels	3
Zum Spiel gehören	3
Vorbereitung	4
Übersicht	5
Grundzüge des Spiels	6
Feinheiten des Spiels	10
Die Fähigkeiten der Völker	12
Artefakt-Karten	12
Tipps zur Strategie	15
Partien mit zwei Spielern	16
Kampagnen	16



DIE AMÖBEN

Die Amöben haben sich auf einer Welt entwickelt, die vollständig aus Flüssigkeit besteht. Sie können Dissonanzen auf große Entfernungen spüren und sie können sich blitzschnell aus gefährlichen Situationen zurückziehen. Genauso schnell können sie sich sammeln und einen Gegner in großer Zahl überwältigen. Die Amöben bedauern jene, die weniger sensiv auf äußere Umstände reagieren. Die Amöben würden empfindsame kosmische Hüter abgeben.

Einige nannten sie die Ahnen der Schöpfung. Andere bezeichneten sie als die Wächter. Sie selbst nannten sich einfach die Ältesten. Die Zeitalter kamen und gingen und die Ältesten wachten über den Kosmos und beobachteten seine Entwicklung. Sie hatten gesehen, wie die Materie entstanden ist, wie sich kosmische Nebel und Gravitationsanomalien gebildet haben und wie in den Weiten des Universums an zahllosen Stellen das erste Leben entstand.

Diese fremdartigen Wesen wuchsen voller Selbstbewusstsein heran. Jedes Volk war stolz auf das, was es erreicht hatte und glaubte, die einzige intelligente Rasse im Kosmos zu sein. Die Ältesten beobachten sie alle, beobachteten, wie sie sich entwickelten und wie sie benachbarte Sektoren des Kosmos unter ihre Kontrolle brachten. Die Ältesten nahmen ihre Aufgabe als Beobachter und Hüter deswegen so genau, weil sie wussten, dass sie selbst sich von diesem Universum lösen mussten. Sie wussten, dass eines dieser Völker ihre Nachfolge antreten würde.

Die neuen Hüter mussten in der Lage sein, ihre Kolonien im ganzen Universum zu etablieren. Es musste ein Volk sein, das über große Macht verfügte, aber auch in der Kunst der Diplomatie geschult war. Es musste ein Volk sein, das in der Lage war, Ressourcen zu sparen, indem es sich auf die Stärke ihrer Verbündeten verließ. Es musste ein Volk sein, das aber auch entschlossen genug war, alleine vorzugehen, wenn es die Situation erforderte. Um dieses Volk zu finden, das für die Rolle des Hüters am besten geeignet war, entwickelten die Ältesten einen Plan. Sie verbreiteten das Wissen, dass es zahlreiche intelligente Lebensformen im Universum gab und sie stellten den intelligenten Völkern die Technologie zur Verfügung, die es ihnen ermöglichte, interstellare Reisen anzutreten und neue Welten in den Tiefen des Kosmos zu besiedeln. Als letzten Schritt entwickelten sie zahlreiche Artefakte. Wem es gelang, diese Geheimnisse zu entschlüsseln, verfügte über die Möglichkeit, eine aussichtslose Situation durch den klugen Einsatz der Artefakte zu seinen Gunsten zu wenden.

So vorbereitet wurden nun intelligente Völker auf das Universum losgelassen. Manche von ihnen gingen alleine vor, andere suchten sich Verbündete, doch alle waren der festen Überzeugung, dass sie es schaffen würden, die neuen Hüter des Kosmos zu werden. Und so begann das Zeitalter der großen kosmischen Begegnung – die Zeit von *Cosmic Encounter*!



COSMIC ENCOUNTER

DAS ZIEL DES SPIELS

In Cosmic Encounter kommandieren Sie die Expeditionsflotte eines außerirdischen Volkes. Ihre Aufgabe ist es, in den Tiefen des Kosmos Kolonien zu gründen und so zu beweisen, dass Ihre Spezies würdig ist, in Zukunft über den Kosmos zu wachen und seine Geschicke zu lenken. Sie als Kommandeur werden alle Ihre Fähigkeiten einsetzen, um Ihr Volk zum Erfolg zu führen.

Cosmic Encounter spielt man am besten mit drei bis vier Spielern. Eine Partie mit zwei Spielern ist zwar sehr taktisch, aber Verhandlungen, Allianzen und diplomatisches Geschick kommen kaum zum Tragen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst **FÜNF KOLONIEN** auf Planeten außerhalb seines Heimatsystems errichtet hat.

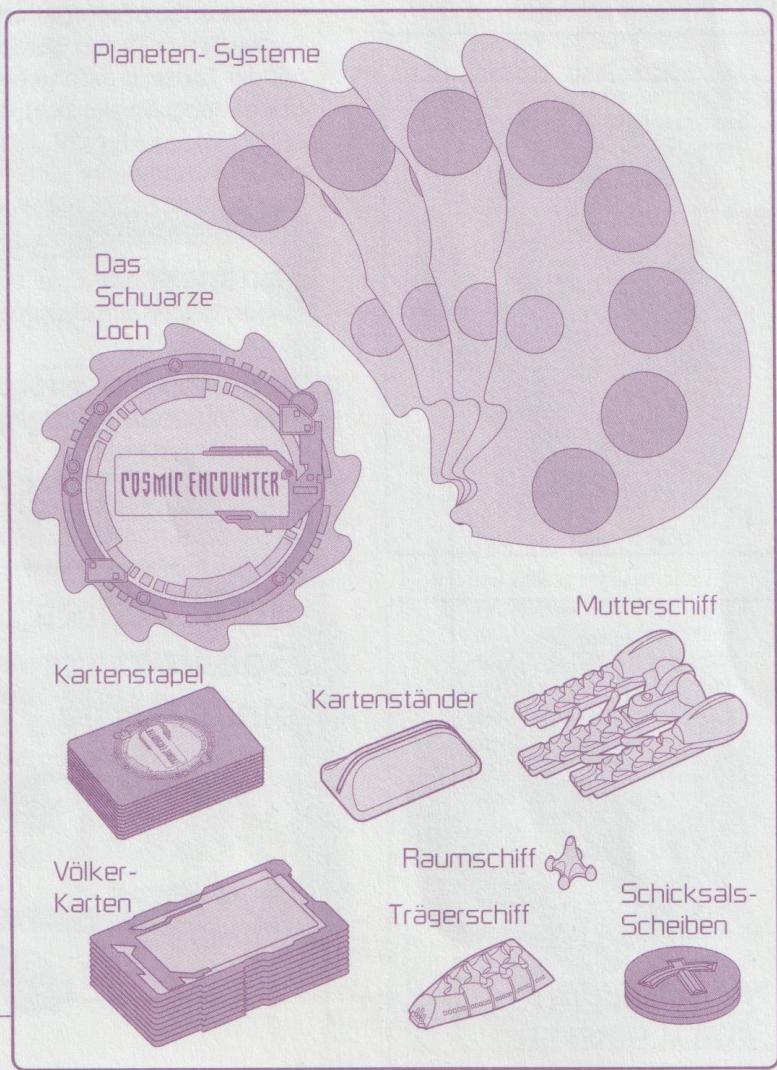
SPIELER: 2 bis 4
ALTER: 12+

SCHWIERIGKEITSGRAD

- ERFAHREN**
- FORTGESCHRITTEN**
- DURCHSCHNITTLICH**

ZUM SPIEL GEHÖREN

- Planetensysteme:** Es gibt vier Planetensysteme in vier verschiedenen Farben. Auf jeder Scheibe sind fünf Planeten und eine Sonne abgebildet. Die Planetensysteme aller Spieler bilden das Spielfeld.
- Das Schwarze Loch:** Es ist das runde Zentrum des Spielfelds. Zerstörte Raumschiffe werden hier platziert, bis sie wieder ins Spiel zurück kommen.
- Raumschiffe:** 80 Raumschiffe, jeweils 20 pro Farbe.
- Schicksals - Scheiben:** 12 Scheiben, 3 pro Farbe.
- Kartenstapel:** 54 Spielkarten: 8 Artefakt-Karten und 46 Begegnungs-Karten (unterteilt in Angriffs- und Verhandlungs-Karten).
- Völker-Karten:** Jede dieser 20 Karten zeigt ein außerirdisches Volk. Auf der Vorderseite befindet sich ein Bild dieser Lebensform, auf der Rückseite die Beschreibung seiner speziellen Fähigkeiten.
- Mutterschiff:** Das große Mutterschiff transportiert die kleineren Raumschiffe zu anderen Planeten.
- Trägerschiffe:** Die Trägerschiffe dienen zur Verteidigung von Planeten. Für jeden Spieler gibt es ein Trägerschiff in seiner Farbe.
- Kartenständer:** In die 4 Kartenständer werden die Karten der „außerirdischen Völker“ gesteckt.



VORBEREITUNG DES SPIELS

Planetensysteme: Das Schwarze Loch wird in der Mitte des Spieltisches platziert. Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich das gleichfarbige Planetensystem und legt es entsprechend der Abbildung am Schwarzen Loch an. Das Mutterschiff wird zunächst auf das Schwarze Loch gesetzt. Nehmen weniger als vier Spieler teil, so muss das Zubehör in den nicht benötigten Farben aussortiert werden.

Das Heimatsystem besiedeln: Jeder Spieler nimmt sich die 20 Raumschiffe seiner gewählten Farbe. Auf jeden der 5 Planeten seines Heimatsystems setzt er 4 Raumschiffe. Das sind die Heimatkolonien eines Spielers.

Trägerschiff: Das eigene Trägerschiff wird im Heimatsystem neben der Sonne platziert.

Schicksals - Scheiben: Mischen Sie die verdeckten Scheiben (Farbe nach unten) aller am Spiel beteiligten Spieler. Wählen Sie eine verdeckte Scheibe zufällig aus und drehen Sie sie um. Der Spieler mit dieser Farbe ist als Erster an der Reihe. Dann werden die Schicksals-Scheiben erneut gemischt und mit den farbigen Seiten nach unten neben dem Spielbrett platziert. Sie bilden den Schicksals-Stapel.

Völker-Karten: Mischen Sie die Karten verdeckt (unter dem Tisch). Geben Sie dann reihum jedem Spieler eine Karte. Die nicht verwendeten Völkerkarten werden in die Schachtel zurück gelegt. Jeder Spieler steckt die Karte seines Volkes (er spielt jetzt dieses Volk) in seinen Kartenständer und zwar so, dass die Seite mit der Illustration zu den anderen Spielern zeigt und die Seite mit der Beschreibung zu ihm selbst. Jeder liest die speziellen Fähigkeiten seines Volkes vor.

Der Kartenstapel: Mischen Sie alle 54 Karten (Artefakte und Begegnungen). Teilen Sie die verdeckten Karten reihum einzeln an die Spieler aus, bis jeder sieben Karten besitzt. Die restlichen Karten werden als Reservestapel mit der Textseite nach unten neben das Spielfeld gelegt. Jeder Spieler sieht sich seine Karten an, er darf sie jedoch nicht den anderen Spielern zeigen. Ausgespielte Karten werden daneben mit der bedruckten Seite nach oben abgelegt (als Ablagestapel).

Startspieler: Das Spiel beginnt mit dem Spieler, dessen Schicksals-Scheibe zu Beginn gezogen wurde.

Zu Spielbeginn verfügt jeder Spieler über folgendes Zubehör:

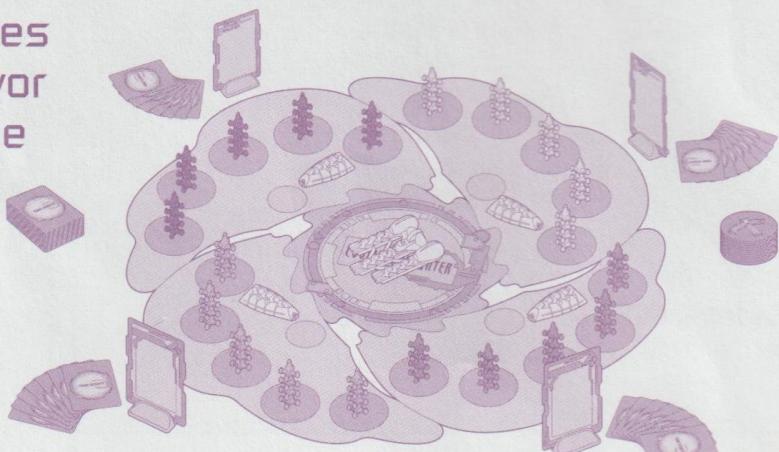
1 Planetensystem mit 4 Schiffen auf jedem seiner 5 Planeten, 1 Trägerschiff, 1 Außerirdisches Volk, 7 Spielkarten.

GEEIGNETE VÖLKER FÜR EINSTEIGER

Um sich an das Spiel und die Regeln von *Cosmic Encounter* zu gewöhnen, schlagen wir Neulingen vor, zuerst drei Spiele mit den folgenden Kombinationen von Völkern zu spielen. Auf diesem Weg lernen Sie besonders rasch, wie das Spiel funktioniert und wie sich die Fähigkeiten der Völker auswirken. Sie können sich natürlich auch gleich in ein Spiel mit zufällig ermittelten Rassen stürzen.

Spiel 1	Leicht zu spielen	Die Doppler, die Gewaltigen, die Seher, die Unsterblichen.
Spiel 2	Nicht ganz so einfach zu spielen	Die Plünderer, die Mutanten, die Menschenfreunde, die Sammler.
Spiel 3	Ein Spiel voller Überraschungen	Die Ritter, die Lichtwesen, die Pazifisten, die Schrecklichen.

Aufgebautes Spielfeld vor einer Partie



SPIELAUFBAU
FÜR 2 SPIELER

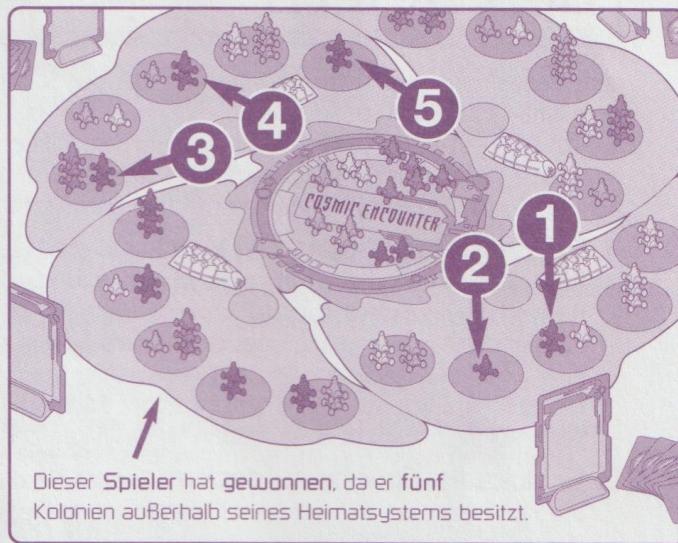
SPIELAUFBAU
FÜR 3 SPIELER

SPIELAUFBAU
FÜR 4 SPIELER



ÜBERSICHT

In *Cosmic Encounter* spielen Sie den Kommandeur der Expedition eines außerirdischen Volkes. Sie sind für den Erfolg dieser Expedition verantwortlich. Ihre Aufgabe ist es, Kolonien auf den Planetensystemen der anderen Spieler zu errichten! Die Spieler sind der Reihe nach am Zug und jeder versucht, der Erste zu sein, der fünf Kolonien in fremden Planetensystemen baut. Es gewinnt der Spieler, die zuerst FÜNF KOLONIEN auf Planeten außerhalb seines Heimatsystems errichtet hat. Es ist nicht notwendig, Kolonien in allen fremden Planetensystemen zu besitzen. Die fünf Kolonien könnten beispielsweise allesamt in einem fremden Planetensystem liegen oder zwei in einem Planetensystem und drei in einem anderen.



Ihr Spielzug

Während Ihres Spielzuges sind Sie der „offensive Spieler“. Sie müssen eine Begegnung mit einem anderen Spieler (dem „defensiven Spieler“) herbeiführen, indem Sie Ihre Raumschiffe mit Hilfe des Mutterschiffs zu einem seiner Planeten befördern. Sie und Ihr Gegner spielen jeweils eine Begegnungs-Karte verdeckt aus. Aus der Anzahl der beteiligten Raumschiffe, der Auswirkung der Begegnungs-Karten und anderen Faktoren ergibt sich, wer diese Begegnung gewinnt.

Etablieren Sie eine neue Kolonie auf dem Planeten oder verlieren Sie Ihre Raumschiffe an das Schwarze Loch? Zahlreiche andere Resultate der Begegnung sind denkbar! Beide Seiten wissen, wie viele Raumschiffe beteiligt sind, aber keiner weiß, welche Begegnungs-Karte der Gegner ausspielen wird. Wie wird der Einsatz von Artefakten oder der Fähigkeiten eines Volkes den Ausgang beeinflussen?

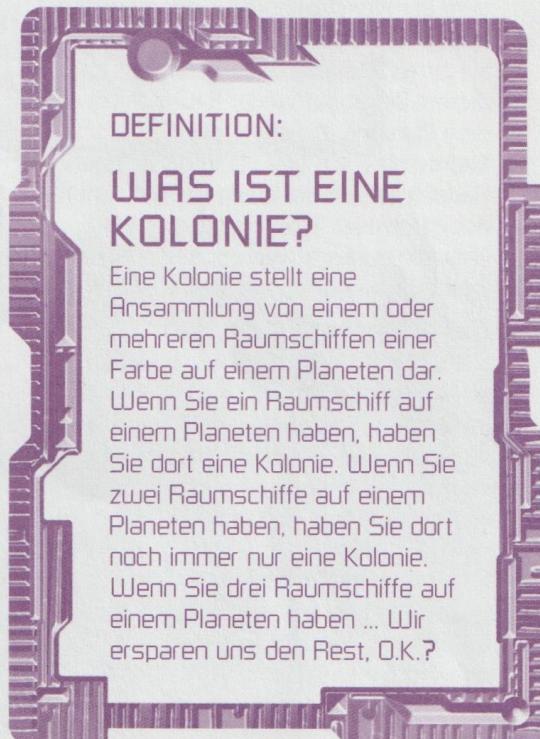
Wenn Sie die erste Begegnung verlieren, endet Ihr Spielzug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Gewinnen Sie die erste Begegnung, so können Sie eine zweite Begegnung versuchen. Ihr Spielzug endet auf jeden Fall nach der zweiten Begegnung, unabhängig von deren Ausgang.

Allianzen

Bei jeder Begegnung können sich unbeteiligte Spieler verbünden – sowohl mit dem offensiven als auch mit dem defensiven Spieler. Verbündete riskieren zwar gemeinsam ihre Raumschiffe, allerdings profitieren sie auch gemeinsam von einem Sieg.

Fähigkeiten der Völker

Jeder spielt ein außerirdisches Volk. Jedes Volk verfügt über eine spezielle Fähigkeit, die es erlaubt, eine Regel des Spiels auf eine bestimmte Weise zu durchbrechen. Durch das Zusammentreffen der Fähigkeiten verschiedener Völker entstehen stets neue, unvorhersehbare Situationen.



DIE ANTIMATERIE - WESEN

Die Welten der Antimaterie-Wesen kamen aus einem „Weißen Loch“. Die Welten treiben durch die Weiten des Kosmos und sie löschen die Existenz von allem aus, was ihren Pfad kreuzt. Die Antimaterie-Wesen empfinden die Existenz von Materie als Perversion und vernichten Materie, wo immer sie sie treffen.



DIE ZEITMEISTER

Die Zeitmeister sind eine einzigartige Lebensform, da sie in der Lage sind, die eigene Vergangenheit nach Wunsch umzuformen. Auf einer Welt, auf der die kleinsten Rivalitäten ständig zu Zeitbeben und Zeitparadoxien führen, haben sie sich nicht mehr wohl gefühlt. Sie sind aufgebrochen, um den Kosmos neu zu gestalten. Wenn Sie dazu die Realität selbst ändern müssen, stört sie das nicht weiter. Schließlich sind sie ja daran gewöhnt, dass es so etwas wie ein festes Zeitgefüge eigentlich nicht gibt.

GRUNDZÜGE DES SPIELS

Jede Begegnung wird in 10 aufeinander folgenden Schritten abgewickelt. Manchmal kann man einen oder mehrere Schritte überspringen. Die speziellen Fähigkeiten der Völker können die Abwicklung dieser Schritte stark beeinflussen. Weiter können einige der Schritte durch Artefakt-Karten verändert oder verhindert werden. Hier jedoch erst einmal der Ablauf der 10 Schritte, wenn es nicht zu außerordentlichen Ereignissen kommt...

1. Ein zerstörtes Raumschiff kehrt aus dem Schwarzen Loch zurück:

Der Unterlegene bei einer Begegnung verliert immer seine an der Begegnung beteiligten Raumschiffe – sie werden in das Schwarze Loch gesetzt. Als offensiver Spieler dürfen Sie deshalb zu Beginn einer Begegnung eines Ihrer Raumschiffe aus dem Schwarzen Loch nehmen und auf eine Ihrer Kolonien setzen (Heimatkolonie oder Kolonie in einem fremden Planetensystem). Dies gilt natürlich nur, wenn Sie überhaupt Raumschiffe im Schwarzen Loch haben. Falls Sie keine Kolonien mehr besitzen, dürfen Sie das Raumschiff direkt auf dem Mutterschiff platzieren.

2. Schicksals-Scheibe aufdecken: Decken Sie die oberste Scheibe des Stapels auf.

Die Farbe zeigt an, auf welchem Planetensystem die nächste Begegnung stattfinden wird. Wenn Sie zum Beispiel der rote Spieler sind und eine grüne Scheibe aufdecken, kommt es im grünen Planetensystem zu einer Begegnung. Falls Sie Ihre eigene Farbe aufdecken, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie können so lange weitere Scheiben umdrehen, bis Sie eine andere Farbe, als Ihre eigene, erhalten, oder Sie können versuchen, die Kolonie eines anderen Spielers in Ihrem eigenen Heimatystem zu zerstören – d.h., einen Planeten in ihrem eigenen System zurück zu erobern (siehe Eine fremde Kolonie im Heimatystem zerstören, Seite 10).

3. Raumschiffe wählen und auf das Mutterschiff setzen: Nehmen Sie 1 bis 4

Raumschiffe von ihren Kolonien; setzen Sie die Raumschiffe zu einem Stapel zusammen und platzieren Sie den Stapel flach auf der mittleren Reihe des Mutterschiffs. Sie können die Raumschiffe von beliebigen Kolonien nehmen (beispielsweise alle von der gleichen Kolonie oder von vier verschiedenen). Achten Sie darauf, niemals alle Raumschiffe von einem Planeten zu entfernen, weil Sie damit die Kolonie auf diesem Planeten verlieren würden (siehe Alle Raumschiffe von einem Planeten abziehen, Seite 11).

4. Mutterschiff auf Zielplanet ausrichten: Nehmen Sie das Mutterschiff und setzen Sie es auf das Planetensystem des Spielers, dessen Farbe Sie aufgedeckt haben. Drehen Sie das Mutterschiff so, dass es auf einen Planeten Ihrer Wahl zeigt – den Planeten, auf dem Sie

eine Kolonie gründen wollen. Der Spieler, dem der Planet gehört, ist der defensive Spieler. Er versucht, den Planeten gegen Sie zu verteidigen. Der Spieler darf ab diesem Zeitpunkt weder Raumschiffe von dem Planeten abziehen, noch Raumschiffe auf den Planeten verlegen. Handelt es sich um einen Heimatplaneten des defensiven Spielers, muss er ihn verteidigen, auch wenn er keine eigenen Raumschiffe auf dem Planeten hat.

5. Der offensive Spieler lädt Verbündete ein: Sie können nun andere Spieler einladen, sich mit Ihnen zu verbünden. Fordern Sie die Spieler dazu auf, die Sie als Verbündete akzeptieren würden. Diese Spieler dürfen jetzt nicht gleich antworten. Sie müssen noch darauf warten, dass der defensive Spieler ebenfalls seine Einladungen ausspricht. Erst danach entscheiden sich die Spieler, ob und mit wem sie sich verbünden, oder ob sie darauf verzichten.

EINE BEGEGNUNG WIRD IN 10 SCHRITTEN ABGEHANDELT

1. Ein zerstörtes Raumschiff kehrt aus dem Schwarzen Loch zurück.
2. Schicksals - Scheibe aufdecken.
3. Raumschiffe wählen und auf das Mutterschiff setzen.
4. Mutterschiff auf Zielplanet ausrichten.
5. Der offensive Spieler lädt Verbündete ein.
6. Der defensive Spieler lädt Verbündete ein.
7. Die eingeladenen Verbündeten akzeptieren/ lehnen ab.
8. Die aktiven Spieler spielen Begegnungs-Karten.
9. Die Begegnungs-Karten werden aufgedeckt.
10. Ergebnis ermitteln.

DEFINITION:

AKTIVE SPIELER

Während einer Begegnung sind der offensive und der defensive Spieler die aktiven Spieler. Die Verbündeten sind keine aktiven Spieler.

6. Der defensive Spieler lädt Verbündete ein: Jetzt kann der defensive Spieler Verbündete einladen. Es spielt dabei keine Rolle, ob diese Spieler zuvor schon vom offensiven Spieler eingeladen wurden oder nicht.

7. Die eingeladenen Verbündeten akzeptieren/lehnen ab: Zuerst entscheidet sich der Spieler links vom offensiven Spieler, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Man kann sich immer nur mit einem der beiden aktiven Spieler gleichzeitig verbünden. Spieler, die sich mit dem offensiven Spieler verbünden, platzieren ein bis vier ihrer Raumschiffe (die sie von ihren Kolonien nehmen) auf den Seitenflügeln des Mutterschiffs. Spieler, die sich mit dem defensiven Spieler verbünden, platzieren ein bis vier Raumschiffe auf ihrem eigenen Trägerschiff und stellen das Trägerschiff dann in der Nähe des angegriffenen Planeten auf (siehe Abbildung auf Seite 14). Nachdem sich der erste Spieler entschieden und gegebenenfalls seine Raumschiffe platziert hat, entscheidet sich der nächste eingeladene Spieler im Uhrzeigersinn. Es ist natürlich möglich, alle Einladungen abzulehnen und sich keinem der aktiven Spieler anzuschließen.

8. Die aktiven Spieler spielen Begegnungs-Karten: Nach Bildung der Allianzen wählen der offensive und der defensive Spieler aus ihren Handkarten je eine Begegnungs-Karte (entweder eine Angriffs- oder eine Verhandlungskarte) aus und legen sie verdeckt vor sich bereit.

9. Die Begegnungs-Karten werden aufgedeckt: Die Begegnungs-Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. (Oder zumindest so gleichzeitig, wie es uns armen Sterblichen möglich ist.)

WANN DARB MAN NEUE KARTEN ZIEHEN?

Man zieht keine neuen Karten, wenn eine Begegnung endet. Man zieht auch keine neuen Karten, wenn der Spielzug endet, oder wenn einem die Karten ausgehen. Man zieht genau dann sieben neue Karten, wenn man eine Begegnungs-Karte spielen müsste, aber keine auf der Hand hat. Dies kann entweder als offensiver Spieler der Fall sein, oder wenn man zum defensiven Spieler wird und keine Begegnungs-Karten mehr hat. Weiter unten erläutern wir diese Regel noch genauer. Im Moment sollten Sie nur daran denken, dass Sie (fast immer) alle Karten verbrauchen müssen, bevor Sie neue Karten erhalten. Deswegen ist es in Cosmic Encounter wichtig, alle Karten, die man hat, möglichst optimal einzusetzen. Sie werden feststellen, dass Karten, die in einer Situation schwach sind, in einer anderen Situation dennoch zum Sieg führen können.



DIE DOPPLER

Die Doppler sind eine Spezies, die auf einer Welt leben, die langsam erkaltet. In ihrer Kultur ist es Tradition, immer die Besten auszuwählen, um bei territorialen Kämpfen im Vorteil zu sein. Dadurch wurde der Genpool immer mehr ausgedünnt und so entwickelte einer ihrer Klans eine Technik, um den jeweiligen Champion vor einem Kampf mehrfach zu duplizieren. Dieser Klan, der sich so ständig selbst erneuerte, unterwarf sich die Heimatwelt der Doppler. Nach ihrem Sieg brachen die Doppler voller Tatendrang in den Kosmos auf, um ihr neu gefundenes Wissen im Kampf unter Beweis zu stellen.



DIE EINFÜHLSAMEN

Auf der Welt der Einfühsamen, die schon seit mehreren Zeitaltern an Übervölkerung leidet, war es notwendig, sich anzupassen und kooperativ zu sein, um zu überleben. So haben die Einfühsamen auf ihrer blühenden, tropischen Welt den Wert von Nachgiebigkeit und Nachsicht gelernt. Jetzt brechen Sie in die Weiten des Kosmos auf, um allen Lebensformen zu zeigen, wie wichtig und mächtig die Harmonie ist.

- 10. Ergebnis ermitteln:** Abhängig davon, welche Kombination aus Begegnungs-Karten (Angriffs-Karten und Verhandlungs-Karten) ausgespielt wird, gibt es drei mögliche Arten, wie eine Begegnung behandelt wird. Zuerst werden die Begegnungs-Karten aufgedeckt, dann wird die Begegnung abgewickelt und danach müssen die Begegnungs-Karten auf den Ablagestapel gelegt werden



DIE PLÜNDERER

Die Plünderer leben in kulturell hoch entwickelten Stämmen zusammen, in denen sie die „Beschaffung von Gütern“ zu einer wahrhaft ästhetischen Kunstform entwickelt haben. Die wagemutigsten und subtilsten Plünderungen werden in Liedern und Legenden gewürdigt und gehen in die Geschichte des Volkes ein. In letzter Zeit blicken die Plünderer immer öfter in die Tiefen des Kosmos und planen ihre nächsten Aktionen.



DIE RETTER

Die extremen geologischen Aktivitäten auf der Heimatwelt der Retter zwang die Rasse zu äußerster biologischer Diversifikation. Dank ihres großen Wissens, über körperliche Vorgänge und über natürliche Medizin, werden die Retter im ganzen Kosmos für ihre Fähigkeiten, Leben zu bewahren, geschätzt. Es gibt wohl niemand, der auf den Gedanken kommen könnte, ihnen ihre faire Bezahlung vorzuenthalten, wenn er gerade im Glückstaumel über sein wiedererlangtes Leben ist.

Wenn beide Spieler Angriffs-Karten spielen: Jeder Spieler addiert die gedruckte Zahl auf seiner Angriffs-Karte zur Anzahl aller Raumschiffe, die auf seiner Seite stehen. Wenn Sie also der offensive Spieler sind, addieren Sie die Zahl auf Ihrer Angriffs-Karte zur Gesamtzahl der Raumschiffe auf dem Mutterschiff (eigene Raumschiffe und Raumschiffe der Verbündeten). Wenn Sie der defensive Spieler sind, addieren Sie die Zahl auf Ihrer Angriffs-Karte zur Gesamtzahl Ihrer Raumschiffe auf dem Planeten (sind keine Raumschiffe auf dem Planeten vorhanden, gilt das natürlich als „0“), und dazu die Anzahl der Raumschiffe auf den Trägerschiffen, die den Planeten beschützen. Der Spieler mit dem höheren Endergebnis gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der defensive Spieler.

Wenn der offensive Spieler gewinnt:

- Alle Raumschiffe auf dem Mutterschiff (d.h. die Raumschiffe des offensiven Spielers und die Raumschiffe seiner Verbündeten) landen auf diesem Planeten. Dadurch errichten der offensive Spieler und seine Verbündeten je eine Kolonie auf dem Planeten (eventuell werden auch nur bestehende Kolonien verstärkt).
- Die Raumschiffe des defensiven Spielers auf dem Planeten und die Raumschiffe seiner Verbündeten auf den Trägerschiffen werden zerstört und sofort in das Schwarze Loch versetzt.
- Raumschiffe anderer Spieler, die sich eventuell auf dem Planeten befunden haben, werden nicht betroffen. Sie waren an der Auseinandersetzung nicht beteiligt.
- Die Trägerschiffe werden wieder zurück in ihre Heimatsysteme gesetzt.

Wenn der defensive Spieler gewinnt:

- Die Raumschiffe, die auf dem Planeten waren, bleiben auf dem Planeten.
- Alle Raumschiffe auf dem Mutterschiff (auch die Raumschiffe der Verbündeten des offensiven Spielers) werden zerstört und sofort in das Schwarze Loch versetzt.
- Die Verbündeten des defensiven Spielers verteilen ihre Raumschiffe auf ihre eigenen Kolonien (dabei muss es sich nicht um die Planeten handeln, von denen die Raumschiffe genommen wurden). Die Verbündeten des defensiven Spielers erhalten aufgrund ihrer Hilfe **keine** zusätzliche Kolonie.
- Die Trägerschiffe werden wieder zurück in ihre Heimatsysteme gesetzt.
- Die Verbündeten des defensiven Spielers erhalten eine so genannte Belohnung für defensive Verbündete:

Für jedes Raumschiff, das ein Verbündeter zur Verteidigung zur Verfügung gestellt hat, nimmt er ein eigenes Raumschiff aus dem Schwarzen Loch und setzt es auf eine eigene Kolonie oder er zieht eine Karte vom Kartenstapel.

Man kann seine Belohnung beliebig zusammenstellen. Hat man beispielsweise mit vier Raumschiffen bei einer erfolgreichen Verteidigung geholfen, könnte man zwei Raumschiffe aus dem Schwarzen Loch nehmen und zwei Karten ziehen oder eine beliebige Kombination von bis zu vier Schiffen/Karten wählen.

Wenn beide Spieler Verhandlungs-Karten spielen: Die beiden aktiven Spieler müssen versuchen, sich handelseinig zu werden. Sie haben sozusagen beide beschlossen, auf einen Kampf zu verzichten und zu einer friedlichen Einigung zu kommen. Die Verbündeten auf beiden Seiten ziehen ihre Raumschiffe wieder ab und platziieren Sie auf ihren eigenen Kolonien. Die Trägerschiffe kehren in ihre Heimatsysteme zurück. Die Verbündeten erhalten keinerlei Belohnung für ihre Beteiligung. Die aktiven Spieler haben jetzt eine Minute Zeit, sich zu einigen.

Was man seinem Gegner vorschlägt, ist jedem selbst überlassen. Man kann versuchen, einen Handel zu schließen, der für beide Seiten Vorteile bringt; oder man kann versuchen, hart zu bleiben und für sich einen Vorteil herauszuschlagen, gerade wenn man weiß, dass sich der Gegner eine Ablehnung nicht leisten kann.

- **Der Handel:** Sie können Karten austauschen und/oder Ihrem Gegner erlauben, eine Kolonie auf einem Planeten zu errichten, auf dem Sie bereits eine Kolonie haben. Beide Handelspartner könnten also Karten austauschen und/oder eine neue Kolonie erhalten. Diese Kolonie kann von beliebigen Raumschiffen etabliert werden, die sich nicht im Schwarzen Loch befinden. Die auszutauschenden Karten muss man natürlich auf der Hand haben. Man kann nicht über Karten im Kartenstapel verfügen. Die Raumschiffe auf dem Mutterschiff kehren auf die Planeten des offensiven Spielers zurück. Bei einem Handel sind Verbündete niemals beteiligt. Falls es den beiden Spielern nicht gelingt, innerhalb einer Minute handelseinig zu werden, verlieren beide drei Raumschiffe ihrer Wahl (ins Schwarze Loch). Falls sich die beiden Handelspartner nicht einig werden, endet der Zug des offensiven Spielers auf jeden Fall, auch wenn es seine erste Begegnung war.

Wenn ein Spieler eine Verhandlungs-Karte und der andere eine Angriffs-Karte spielt: In diesem Fall, wenn Sie die Verhandlungs-Karte gespielt haben, verlieren Sie automatisch und der andere Spieler gewinnt. Die Raumschiffe auf Ihrer Seite (also auch die Raumschiffe Ihrer Verbündeten) werden vernichtet und im Schwarzen Loch platziert. Sie erhalten jedoch eine Entschädigung für das rücksichtslose Vorgehen Ihres Gegners, doch Ihre Verbündeten haben Pech gehabt. Für jedes Ihrer eigenen Raumschiffe, das im Schwarzen Loch platziert wurde, dürfen Sie nun eine Karte aus der Hand des Gegners ziehen. Wenn Ihr Gegner nicht über genügend Karten verfügt, erhalten Sie all seine Karten.

ZUSAMMENFASSUNG

ERGEBNISSE BEIM AUF-EINANDER-TREFFEN FOLGENDER KARTEN	ANGRIFF/ ANGRIFF:	OFFENSIVER SPIELER GEWINNT:
	VERHANDLUNG/ VERHANDLUNG:	DEFENSIVER SPIELER GEWINNT:
	ANGRIFF/ VERHANDLUNG:	Der Spieler, der die Angriffskarte gespielt hat, gewinnt.

Höchstes Ergebnis gewinnt. Angriffs-Karte + Raumschiffe des Spielers + Raumschiffe der Verbündeten + zusätzliche Effekte. Gleichstand ist Sieg des defensiven Spielers.

Die aktiven Spieler haben eine Minute Zeit, um sich handelseinig zu werden. Die Raumschiffe aller Verbündeten kehren zu ihren Planeten zurück. Der Handel kann den Austausch/Erhalt **einer** Kolonie und/oder das Handeln bzw. Austauschen von Karten umfassen. Wenn sich die aktiven Spieler nicht handelseinig werden, verliert jeder von ihnen drei Raumschiffe (ins Schwarze Loch).

Der Verlierer erhält eine Entschädigung: Für jedes verlorene Raumschiff eine Karte aus der Hand des Siegers.

BEISPIEL:

ZWEI ANGRIFFS-KARTEN WERDEN GE SPIELT

Ein Unsterblicher ist der aktive Spieler und greift das Planeten-System der Plünderer an. Er platziert 4 Raumschiffe auf dem Mutterschiff und richtet es auf einen Planeten des Plünderers aus, auf dem sich 2 Raumschiffe befinden. Der Unsterbliche bittet sowohl den Einfühlser als auch den Magier um Unterstützung. Der Plünderer bittet nur den Einfühlser um Unterstützung. Der Einfühlser ist der erste nicht aktive Spieler, der links vom Unsterblichen sitzt und muss sich zuerst entscheiden. Er hat zwei Bitten um Unterstützung erhalten. Er entscheidet sich dafür, sich mit dem Unsterblichen zu verbünden und platziert 2 seiner Raumschiffe auf dem Mutterschiff, auf dem sich jetzt insgesamt 6 Raumschiffe befinden. Der Magier verbündet sich mit niemand. Der Unsterbliche und der Plünderer spielen jetzt verdeckt ihre Begegnungskarten aus. Der Unsterbliche spielt eine Angriffs-Karte mit dem Wert 8 aus und hat also eine Angriffsstärke von 14. Der Plünderer spielt eine Angriffs-Karte mit einem Wert von 20 aus und hat ein Endresultat von 22 erzielt. Er hat klar gewonnen und verhindert, dass der Unsterbliche eine Kolonie auf seinem Planeten erhält.

BEISPIEL:

ZWEI VERHANDLUNGS-KARTEN WERDEN GE SPIELT

In dieser Begegnung treffen ein Antimaterie-Wesen und ein Doppler als aktive Spieler aufeinander. Beide spielen Verhandlungs-Karten aus. Die Karten werden aufgedeckt und die beiden Spieler haben jetzt eine Minute Zeit, um sich handelseinig zu werden. Der Doppler möchte eine Kolonie, da er im Vergleich zu den anderen Spielern im Hintertreffen ist und schlägt dem Antimaterie-Wesen vor, dass er ihm als Gegenleistung für eine Kolonie seine drei Angriffs-Karten mit dem niedrigsten Wert gibt. (Ein gutes Angebot, da dem Antimaterie-Wesen Angriffs-Karten mit einem niedrigen Wert besonders viel nutzen. Dies wird weiter unten genauer erklärt.) Das Antimaterie-Wesen stimmt zu. Der Doppler erhält eine Kolonie beim Antimaterie-Wesen und platziert 2 Raumschiffe auf dessen Planeten. Das Antimaterie-Wesen erhält drei Angriffs-Karten mit den Werten 4, 6 und 8 vom Doppler.

FEINHEITEN DES SPIELS

Eine zweite Begegnung im gleichen Spielzug: Wenn Sie die erste Begegnung gewinnen oder beim Spielen von zwei Verhandlungs-Karten handelseinig werden, können Sie eine zweite Begegnung spielen, wenn Sie noch mindestens über eine Begegnungs-Karte (Angriffs- oder Verhandlungskarte) verfügen. Beginnen Sie einfach wieder bei Schritt 1: Ein vernichtetes Raumschiff kehrt aus dem Schwarzen Loch zurück. Die zweite Begegnung wird genau wie die erste Begegnung abgehandelt, allerdings endet nach der zweiten Begegnung Ihr Spielzug auf jeden Fall. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dann an der Reihe und wird zum offensiven Spieler.

Begegnungs-Karten spielen: Sobald die Begegnungs-Karten verdeckt ausgespielt wurden, können sie nicht mehr ausgetauscht werden. Artefakt-Karten werden immer offen ausgespielt.

Schicksals - Scheiben: Wenn Sie eine Schicksals-Scheibe mit Ihrer eigenen Farbe aufdecken, haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können entweder solange weitere Schicksals-Scheiben aufdecken, bis sie eine andere Farbe erhalten oder Sie können eine fremde Kolonie in ihrem Heimatsystem angreifen und so eine Kolonie im Heimatsystem zurückerobern oder eine bestehende Kolonie „stärken“. Wenn nur noch eine Schicksals-Scheibe übrig ist, werden alle Schicksals-Scheiben gemischt und wieder verdeckt gestapelt.

Eine fremde Kolonie im Heimatsystem vernichten: Wenn Sie Ihre eigene Farbe aufdecken, können Sie versuchen eine fremde Kolonie in ihrem Heimatsystem zu vernichten. Vielleicht möchten Sie verhindern, dass der Spieler gewinnt, weil er kurz davor steht, seine fünfte Kolonie in einem fremden System zu etablieren. Oder möchten Sie dafür sorgen, dass Sie über mindestens drei Kolonien in Ihrem Heimatsystem verfügen, um so die spezielle Fähigkeit Ihres Volkes zu erhalten (siehe Seite 12). Diese Begegnung läuft ab wie jede andere Begegnung. Sie platzieren Ihre Raumschiffe auf dem Mutterschiff und richten es auf die Kolonie eines anderen Spielers in Ihrem eigenen Heimatsystem. Wenn sich die Raumschiffe mehrerer Spieler auf einem Planeten befinden und so mehrere Kolonien bilden (die Raumschiffe einer Farbe stellen jeweils eine Kolonie dar), müssen Sie auswählen, welchen der Spieler sie angreifen. Dieser Spieler wird zum defensiven Spieler. Die anderen fremden Kolonien auf dem Planeten werden von dieser Begegnung nicht betroffen!



DIE LICHTWESEN

Die Lichtwesen sind die fernen Nachkommen eines Kultes von Sonnenanbetern. Sie haben gelernt, die Energie der Sterne zu fokussieren und so ihre Feinde zu blenden. Sie haben den Plan gefasst, Verwirrung und Furcht unter ihre Feinde zu bringen und dann den Kosmos nach ihrem Ebenbild umzuformen.



DIE GEWALTIGEN

Die Gewaltigen haben sich auf einem Riesenplaneten entwickelt. Deswegen ist ihr Körperbau dem enormen atmosphärischen Druck und der titanischen Gravitation ihrer Heimatwelt angepasst. Für sie ist Stärke etwas Natürliches und die fragilen Wesen, denen sie auf ihrem Weg durch den Kosmos begegnen, sind nicht mehr als lästige Insekten.

BEISPIEL:

EINEN HEIMATPLANETEN ZURÜCKEROBERN

Der blaue Spieler als Wissender deckt eine blaue Schicksals-Scheibe auf. Der Spieler kann jetzt einen seiner Planeten im seinem Heimatsystem angreifen und versuchen, den Menschenfreund von dort zu vertreiben. Der Spieler nimmt vier Raumschiffe, platziert sie auf dem Mutterschiff und richtet das Mutterschiff auf einen Planeten in seinem Heimatsystem, in dem der Menschenfreund eine Kolonie hat, die nur aus einem Raumschiff besteht. Der Wissende gewinnt die Begegnung. Das Raumschiff des Menschenfreundes landet im Schwarzen Loch und der Wissende platziert die vier Raumschiffe auf dem zurückeroberten Planeten.

Andere Kolonien auf einem Planeten, der angegriffen wird: Raumschiffe auf einem Planeten, die eine andere Farbe haben, als die Raumschiffe des defensiven Spielers, nehmen nicht an der Verteidigung teil. Andersfarbige Schiffe werden nicht zum Endergebnis des Verteidigers addiert und sie werden vom Ausgang der Begegnung in keiner Weise betroffen. Sie sind sozusagen Zuschauer. Wenn ein Spieler versucht, feindliche Kolonien in seinem Heimatsystem zu vernichten, kann er, auf Planeten mit mehr als einer feindlichen Kolonie, immer nur eine Kolonie (Schiffe einer Farbe) auf einmal angreifen.

Heimatplaneten ohne Kolonien: Wenn Sie keine Kolonie auf einem Heimatplaneten haben, den Sie verteidigen müssen, wird die Begegnung normal ausgetragen. Ihre Raumschiffe zählen bei der Ermittlung des Endergebnisses mit „0“.

Neue Karten erhalten: Wenn Sie der offensive Spieler sind und zu Beginn Ihres Zuges keine Begegnungs-Karten (also weder Angriffs- noch Verhandlungs-Karten) haben, legen Sie Ihre Artefakt-Karten ab (oder spielen sie aus, falls möglich). Ziehen Sie dann sieben neue Karten vom Stapel und setzen Sie Ihren Zug fort.

Wenn Ihnen als offensiver Spieler während Ihres Zuges die Begegnungs-Karten ausgehen, Sie aber eine spielen müssen, so endet Ihr Spielzug sofort. Dies kann beispielsweise durch den Einsatz eines Artefakts oder der speziellen Fähigkeit eines Volkes geschehen (siehe Seite 12), oder weil Sie bei der ersten Begegnung eine Entschädigung zahlen mussten. Ihre Raumschiffe auf dem Mutterschiff kehren auf Ihre Kolonien zurück. Auch die Verbündeten verteilen Ihre Raumschiffe wieder auf Ihre eigenen Kolonien.

Wenn Sie der defensive Spieler sind und keine Begegnungs-Karte haben, obwohl Sie eine spielen müssten, müssen Sie die restlichen Artefakt-Karten auf Ihrer Hand sofort loswerden. Sie können Sie ausspielen, wenn es die Situation erlaubt und müssen die restlichen Artefaktkarten ablegen. Dann ziehen Sie sieben neue Karten.

BEISPIEL:

NEUE KARTEN ZIEHEN

Die Amöbe spielt eine zweite Begegnung und setzt dabei ihre letzte Begegnungs-Karte ein. Der Zug der Amöbe ist vorbei und sie zieht keine neuen Karten. Der nächste Spieler deckt die Schicksals-Scheibe eines anderen Volkes auf und greift daher nicht die Amöbe an. Diese zieht noch immer keine Karten. Der nächste Spieler ist der Menschenfreund und dieser deckt die Schicksals-Scheibe in der Farbe der Amöbe auf. Der Menschenfreund möchte die Fähigkeit seines Volkes einsetzen und der Amöbe eine Karte schenken, so dass der Spieler keine Karten ziehen darf, aber die Amöbe meint: „Einen Moment. Ich bin jetzt der defensive Spieler und benötige daher neue Begegnungs-Karten. Ich ziehe zuerst meine Begegnungs-Karten und dann nehme ich das Kartengeschenk an.“ Dann zieht die Amöbe sieben neue Karten.

Alle Raumschiffe von einem Planeten abziehen: Sobald Sie das letzte Raumschiff von einem Planeten abziehen, haben Sie keine Kolonie mehr auf diesem Planeten, egal ob es sich dabei um einen Planeten in einem fremden System oder in Ihrem Heimatsystem handelt. Nach dem Abschluss der Begegnung können Sie die beteiligten Raumschiffe nicht mehr zu diesem Planeten zurückziehen. Raumschiffe, die aus dem Schwarzen Loch kommen, können ebenfalls nicht auf diesem Planeten platziert werden. Selbst wenn Sie keine Raumschiffe und damit keine Kolonie auf einem Heimatplaneten haben, müssen Sie diesen Planeten verteidigen, wenn er angegriffen wird. Für die Berechnung des Endwertes zählen die Raumschiffe in solch einem Fall natürlich als 0. Sollte es zu einer Situation kommen, in der Sie Raumschiffe auf eine Kolonie ziehen müssen, aber keine Kolonie haben, landen die Raumschiffe statt dessen im Schwarzen Loch.

Gemeinsamer Sieg: Wenn zwei Spieler Begegnungs-Karten ausspielen und miteinander einen erfolgreichen Handel schließen, kann es sein, dass mehr als ein Spieler gleichzeitig die fünf, zum Sieg notwendigen, Kolonien erreicht. In diesem Fall haben die Spieler mit fünf Kolonien einen Gemeinschaftssieg errungen.



DIE WISSENDEN

Die Wissenden sind in einem Planetensystem mit drei Sonnen entstanden und waren während ihrer Entwicklung ständigen Energiefluktuationen, ultravioletten Strahlen und Röntgenstrahlexplosionen ausgesetzt. Dadurch haben die Wissenden eine enorme psychische Sensibilität entwickelt und sind so in der Lage, die Gefahr, die andere Anwärter auf den Thron des Hüters darstellen, mit Weisheit und Skepsis zu beurteilen.



DIE MUTANTEN

Die Mutanten haben sich auf einem radioaktivem Mond entwickelt, der ungeschützt kosmischer Strahlung ausgesetzt war. Die vielgestaltigen Mutanten haben rasch gelernt, ihre, auf Silikon basierenden, Körper durch die Verwendung und Kontrolle genetischer Codes, die sie von anderen Lebensformen erbeuteten, anzupassen und zu verbessern. Die Mutanten berauben Ihre Feinde auf diesem Weg deren Stärke und versuchen, den Kosmos zu unterwerfen und nach ihren Wünschen umzuformen.

DIE FÄHIGKEITEN DER VÖLKER

Die Regeln, die wir gerade erklärt haben, sind Regeln, die für alle gültig sind. Allerdings verfügt jedes Volk über eine spezielle Fähigkeit, die es ihm ermöglicht, Regeln in einem bestimmten Punkt zu umgehen. Die Völker-Karte, die Sie zu Spielbeginn ziehen, erklärt Ihnen, wie sich Ihr Volk von allen anderen Völkern des Universums unterscheidet und wann und wie Sie seine Fähigkeit einsetzen können. Einige Fähigkeiten muss man einsetzen, wenn es zu einer bestimmten Situation kommt. Andere Völker verfügen über Fähigkeiten, über deren Einsatz sie frei entscheiden können. Lesen Sie Ihre Völker-Karte auf jeden Fall aufmerksam durch.

Der Verlust der speziellen Fähigkeit: Sollten Sie drei oder mehr Heimatkolonien verlieren, können Sie die Fähigkeit Ihres Volkes nicht mehr einsetzen. Nehmen Sie Ihre Völker-Karte aus dem Kartenständer und legen Sie die Karte vor sich ab. Sie verlieren die Fähigkeit auf der Stelle und können sie nicht vorher noch einmal einsetzen. Abgesehen vom Verlust dieser Fähigkeit spielen Sie ganz normal weiter. Wenn Sie eine Schicksals-Scheibe mit Ihrer eigenen Farbe aufdecken, können Sie versuchen, eine Kolonie in Ihrem Heimatsystem zurück zu erobern. Sobald Sie wieder mindestens drei Planeten in Ihrem Heimatsystem haben, erhalten Sie die spezielle Fähigkeit zurück und stecken Ihre Völker-Karte wieder in den Kartenständer.

Begegnung zwischen widersprüchlichen Fähigkeiten und Artefakten: Sollte es zu Begegnungen zwischen widersprüchlichen Fähigkeiten und Artefakten kommen (dies geschieht dann, wenn zwei Spieler versuchen, derartige Fähigkeiten/Artefakte gleichzeitig einzusetzen), gehen Sie wie folgt vor: Zuerst kommen alle nicht aktiven Spieler an die Reihe. Zuerst der Spieler links vom offensiven Spieler und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Dann kommt der offensive Spieler an die Reihe und zum Abschluss der defensive Spieler. Diese Regel wird nur dann verwendet, wenn sich die Spieler nicht auf eine Reihenfolge einigen können, in der die Fähigkeiten/Artefakte abgehandelt werden.



DIE SEHER

Die Kultur der Seher besteht schon seit unzähligen Jahrtausenden und während dieser Zeit haben die uralten Wesen ihre Fähigkeit, die Motive anderer korrekt einzuschätzen, in ungeahnte Höhen geschraubt. Sie zögern zwar, die Grenzen ihrer Fähigkeiten auszuloten, doch sie haben festgestellt, dass Mitglieder anderer Rassen sich bereits vor ihrer großen Weisheit beugen, wenn Seher nur einen kurzen Blick in die Zukunft wagen.



DIE PAZIFISTEN

Die Pazifisten sind einfache und nicht besonders beeindruckende Lebensformen, die vor langer Zeit gelernt haben, wie man die Macht eines Feindes gegen ihn selbst wendet. Sie sind immer bereit, die Überlegenheit des Rückzugs zu demonstrieren und so einen Feind aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die Pazifisten haben nun beschlossen, die Galaxis in die Knie zu zwingen, indem sie immer genau zum richtigen Zeitpunkt nachgeben.

ARTEFAKTKARTEN

Diese Karten stellen Artefakte dar, die von den Ältesten hergestellt und im Universum verstreut wurden, damit sie von intelligenten Lebensformen gefunden werden, die durch geschickten Einsatz der Artefakte ihre Intelligenz und Vielseitigkeit unter Beweis stellen können. Mit Hilfe der Artefakt-Karten kommt zusätzlich zu den Fähigkeiten ein weiterer Faktor ins Spiel, der eine Begegnung zu einer überraschenden Wendung verhelfen kann. Artefakt-Karten sind eindeutig als solche gekennzeichnet und können nicht als Begegnungs-Karten gespielt werden. Sie werden immer offen ausgespielt und nachdem ihr Effekt eingetreten ist, werden sie auf dem Ablagestapel platziert. Auf jeder Artefakt-Karte ist genau beschrieben, wann man sie spielen kann und welche Auswirkungen sie hat. Es gibt folgende Artefakt-Karten:

Kosmische Blockade: Sie können die Kosmische Blockade spielen, wenn ein anderer Spieler die Absicht erklärt, die spezielle Fähigkeit seines Volkes einzusetzen. Die Kosmische Blockade hebt diese Fähigkeit für den Rest des Begegnung auf. Abgesehen davon wird die Begegnung normal abgehandelt. Da die verschiedenen Rassen ihre Fähigkeiten zu den unterschiedlichsten Zeitpunkten einsetzen, wird diese Artefakt-Karte auch zu den unterschiedlichsten Zeitpunkten gespielt.

Beispiel: Ein Wissender möchte sich Ihre Karten ansehen. Sie wollen aber nicht, dass der Wissende erfährt, dass Sie über eine Angriffs-Karte mit dem Wert 30 und über zwei Verhandlungs-Karten verfügen. Sie spielen die Kosmische Blockade und zeigen Ihre Karten nicht her.



Kraftfeld: Sie können das Kraftfeld ausspielen, nachdem die Verbündeten ihre Raumschiffe platziert haben. Sie müssen die Karte aber spielen, bevor die Begegnungs-Karten aufgedeckt werden. Sie können einem oder mehreren Verbündeten befehlen, ihre Raumschiffe zurückzuziehen. Diese Spieler verteilen ihre, an der Begegnung beteiligten, Raumschiffe wieder auf den Kolonien. Alle Spieler, die vom Kraftfeld betroffen sind, können sich an dieser Begegnung nicht mehr beteiligen. In einer Partie mit zwei Spielern hat diese Artefakt-Karte keinen praktischen Nutzen, wird aber dennoch nicht aussortiert.

Beispiel: Sie spielen einen Gewaltigen und haben sich mit dem Mutanten verbündet. Sie haben dem Mutant ein Raumschiff zur Verfügung gestellt, das helfen soll, seinen Planeten zu verteidigen. Ein Unsterblicher ist der offensive Spieler und spielt das Kraftfeld gegen Sie aus. Sie müssen Ihr Raumschiff auf eine Ihrer Kolonien zurück ziehen. Anschließend werden die Begegnungs-Karten aufgedeckt.



Möbiuseffekt: Sie dürfen den Möbiuseffekt nur zu Beginn einer Begegnung als offensiver Spieler ausspielen und zwar bevor die Schicksals-Scheibe aufgedeckt wird. Alle Spieler, mit zumindest einer Kolonie, erhalten alle Raumschiffe aus dem Schwarzen Loch zurück. Alle dürfen ihre Raumschiffe beliebig auf ihre Kolonien verteilen.

Beispiel: Sie spielen den Sammler und haben bereits etliche Begegnungen verloren. Sie haben 10 Raumschiffe im Schwarzen Loch (mehr als jeder andere), auf Ihren Kolonien befinden sich nur noch je zwei Raumschiffe und Ihr Zug hat gerade begonnen. Da Sie Ihre Kolonien noch weiter schwächen müssten, wenn Sie eine Begegnung austragen, spielen Sie den Möbiuseffekt, bevor Sie die Schicksals-Scheibe umdrehen. Sie nehmen (ebenso wie alle anderen Spieler) alle Raumschiffe aus dem Schwarzen Loch und verteilen Sie auf Ihren Kolonien. Jetzt sind Sie für die nächste Begegnung gerüstet und müssen die Verteidigung Ihrer Kolonien nicht vernachlässigen.



Die Seuche: Sie können die Seuche jederzeit gegen einen beliebigen Spieler ausspielen. Dieser Spieler muss drei Raumschiffe von beliebigen Kolonien nehmen und im Schwarzen Loch platzieren. Außerdem muss er je eine Angriffs-Karte, Verhandlungs-Karte und Artefakt-Karte ablegen. Wenn der betroffene Spieler nicht über genügend Karten, beziehungsweise Raumschiffe verfügt, verliert er natürlich nur die Karten, beziehungsweise Raumschiffe, über die er verfügt.

Beispiel: Sie spielen den Menschenfreund und wollen den Parasiten angreifen. Wenn diese Begegnung erfolgreich ist, erhalten Sie Ihre fünfte Kolonie und haben gewonnen. Der Parasit hat nur noch zwei Karten auf der Hand und Sie spielen zu Beginn der Begegnung die Seuche aus. Der Parasit verliert drei Raumschiffe und die beiden Karten, die er auf der Hand hat, weil es sich um eine Angriffs- und eine Verhandlungs-Karte handelt. Da der Parasit keine Artefakt-Karten auf der Hand hat, legt er auch keine Artefakt-Karte ab. Sie setzen Ihre Fähigkeit als Menschenfreund ein und geben dem Parasiten eine Angriffs-Karte mit dem Wert 4. Jetzt wissen Sie genau, welche Karte der Parasit in der bevorstehenden Begegnung ausspielen wird – eine harmlose „4“.



Verwirrung: Sie können die Verwirrung ausspielen, wenn ein Spieler dabei ist, seine Entschädigung einzufordern (siehe Seiten 8 und 9). Der Spieler verzichtet auf eine Entschädigung – d.h. er darf keine Karten von seinem Gegner ziehen, obwohl er eine Verhandlungs-Karte und der Gegner eine Angriffs-Karte gespielt hat.

Beispiel: Sie spielen einen Wissenden und haben sich die Karten Ihres Gegners angesehen. Da es sich um sehr gute Karten handelt, haben Sie absichtlich eine Verhandlungs-Karte ausgespielt. Erwartungsgemäß hat Ihr Gegner eine Angriffs-Karte gespielt. Sie verlieren die Begegnung und platzieren Ihre vier beteiligten Raumschiffe im Schwarzen Loch. Gerade als Sie Ihre Entschädigung einfordern wollen und beginnen, vier Karten vom Gegner zu ziehen, spielt einer der nicht an der Begegnung beteiligten Spieler eine Verwirrung und verhindert so, dass Sie Ihre Entschädigung erhalten.



Gefühlskontrolle: Sie können diese Karte während einer Begegnung ausspielen und zwar direkt, nachdem die beiden Begegnungs-Karten aufgedeckt wurden. Die beiden ausgespielten Begegnungs-Karten werden so behandelt, als würde es sich um zwei Verhandlungs-Karten handeln – d.h. die aktiven Spieler haben jetzt eine Minute Zeit, um sich handelseinig zu werden.

Beispiel: Sie sind der Mutant und treten in einer Begegnung gegen einen Unsterblichen an. Zuerst sind Sie sich noch sicher, dass Sie gewinnen werden, doch dann werden die Begegnungs-Karten aufgedeckt (es sind zwei Angriffs-Karten) und Sie müssen feststellen, dass Sie verloren haben. Glücklicherweise haben Sie eine Gefühlskontrolle auf der Hand und spielen sie aus. Ihre Verbündeten und die Verbündeten des Unsterblichen ziehen ihre Raumschiffe auf ihre Kolonien zurück und Sie und der Unsterbliche haben eine Minute Zeit, um sich handelseinig zu werden.



DIE PARASITEN

Die Parasiten haben sich sehr spät auf einer stark verschmutzten Welt entwickelt. Sie mussten lernen, die dominante Spezies ihres Heimatplaneten auszunutzen, um zu überleben. Sie waren so erfolgreich, dass es ihnen innerhalb kürzester Zeit gelang, die Planeten ihres Heimatsystems zu infiltrieren. Sie warten nur noch auf ahnungslose Wölfe, die sie benutzen können, um auch die Weiten des Kosmos zu erobern.



DIE MENSCHENFREUNDE

Die Menschenfreunde haben sich von einer dogmatischen Religion gelöst und wurden zu Wesen, die durch ihr gönnerhaftes Verhalten die Gier an sich parodieren. Die Menschenfreunde haben gelernt, dass es in diesem Universum niemand über sich bringt, ein Geschenk abzulehnen, selbst dann nicht, wenn es sich um ein Danaergeschenk handelt. Die Menschenfreunde setzen ihre Geschenke äußerst geschickt zu ihrem Nutzen ein.

BEISPIEL:

DER ABLAUF EINER BEGEGNUNG

Der Pazifist, ein Gewaltiger, ein Sammler und ein Zeitmeister spielen eine Partie. Der Pazifist ist am Zug und deckt eine Schicksals - Scheibe auf. Sie zeigt die Farbe des Zeitmeisters. Der Pazifist platziert drei Raumschiffe auf dem Mutterschiff und richtet es auf einen Planeten aus, auf dem der Zeitmeister nur ein Raumschiff stationiert hat. Er lädt den Sammler ein, sich ihm anzuschließen. Dieser wartet mit seiner Antwort, bis der Zeitmeister Verbündete eingeladen hat. Der Zeitmeister lädt den Sammler nicht ein und bittet nur den Gewaltigen um Hilfe. Der Gewaltige sitzt links vom Pazifisten (dem offensiven Spieler) und muss sich daher zuerst entscheiden. Er stimmt zu, dem Zeitmeister zu helfen, platziert ein Raumschiff auf seinem Trägerschiff und stellt dieses in die Nähe des angegriffenen Planeten. Der Sammler lehnt das Angebot des Pazifisten ab und entscheidet sich dafür, dem Kampf als unbeteiligter Beobachter zuzusehen. Der Pazifist greift mit 3 Schiffen an, der Zeitmeister hat 5 Raumschiffe in der Verteidigung – sein eigenes Raumschiff und das Raumschiff des Gewaltigen, das wie vier Raumschiffe zählt.

Die beiden aktiven Spieler (der Pazifist und der Zeitmeister) spielen ihre Begegnungs-Karten verdeckt aus und decken sie dann gleichzeitig auf. Der Pazifist hat eine Verhandlungs-Karte gespielt und der Zeitmeister eine Angriffs-Karte mit dem Wert 10. Normalerweise würde in so einer Situation der Zeitmeister gewinnen, allerdings hat der Pazifist die Fähigkeit, dass er eine Begegnung gewinnt, wenn er eine Verhandlungs-Karte spielt und sein Gegner eine Angriffs-Karte. Der Zeitmeister aktiviert seine Fähigkeit der Zeitreise. Jetzt müsste der Pazifist eine neue Begegnungs-Karte ausspielen, doch bevor die Fähigkeit des Zeitmeisters aktiv wird, spielt der Pazifist die Artefakt-Karte „Kosmische Blockade“ und verhindert so den Einsatz der Fähigkeit des Zeitmeisters für den Rest dieser Begegnung. Es gibt keine Zeitreise, es werden keine neuen Karten ausgespielt und der Pazifist gewinnt. Das Raumschiff des Gewaltigen und das Raumschiff des Zeitmeisters werden im Schwarzen Loch platziert. Die drei Raumschiffe des Pazifisten werden vom Mutterschiff genommen und auf dem Planeten platziert. Sie bilden dort eine Kolonie. Die Kosmische Blockade landet auf dem Ablagestapel und der Sammler, dessen besondere Fähigkeit darin besteht, abgelegte Artefakt-Karten an sich zu nehmen, zögert nicht lange und holt sich diese Karte.

Damit ist diese Begegnung vorbei.



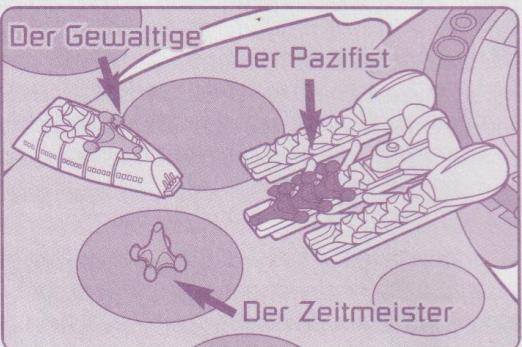
DIE MAGIER

Über mehrere Zeitalter hinweg hat der Klan der Magier den Fluss der kosmischen Energien studiert und gelernt, diese Energien zum eigenen Nutzen zu kanalisieren. Die Magier begannen ihre Experimente mit kleinen Veränderungen der Wahrscheinlichkeitsmuster von Materie und arbeiteten sich bis zum Transport von Materie über große Strecken in Nullzeit voran. Rückschläge kümmern sie nicht und während sie sich auf die Dominanz im Kosmos vorbereiten, summen Sie die Beschwörungsformeln der Meisterschaft vor sich hin.

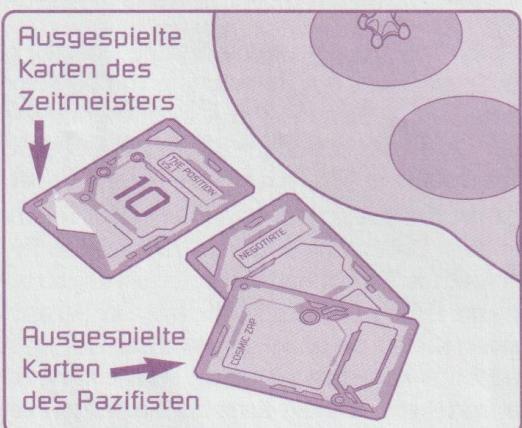


DIE HÄNDLER

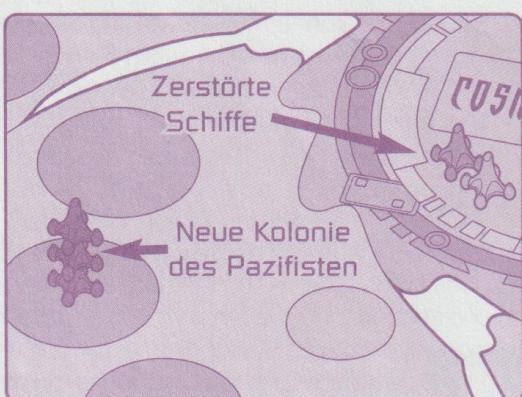
Die Händler entwickelten sich im Asteroidengürtel eines stark bereisten Planetensystems. Sie lernten bald, die wertvollen Teile der vorbei treibenden Trümmer zu nutzen und den Rest zu entsorgen. Ihr Zahl wuchs immer mehr und schließlich begannen sie, nach Absatzmärkten für die angesammelten, nutzlosen Güter, zu suchen. Da ihnen ständig Waren aller Art zur Verfügung standen, entwickelten sie sich bald zu fähigen Händlern und begannen, alle Transaktionen in der Galaxis sorgfältig zu beobachten und zu bewerten. Nun planen Sie, ihre starke wirtschaftliche Macht als Fundament des Aufstiegs zur kosmischen Macht zu nutzen.



SCHRITT 1



SCHRITT 2



SCHRITT 3

TIPPS ZUR STRATEGIE

KOLONIEN

Raumschiffe für einen Angriff sammeln: Wenn Sie die Raumschiffe auswählen, die Sie für einen Angriff auf dem Mutterschiff platzieren, sollten sie diese möglichst gleichmäßig von Ihren Kolonien nehmen, um nicht eine Kolonie zu stark zu schwächen. Im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie für einen Angriff häufig Raumschiffe von einer Kolonie nehmen, die sich außerhalb Ihres Heimatsystems befindet. Achten Sie immer darauf, zumindest ein Raumschiff zurückzulassen, weil Sie sonst die Kolonie verlieren.

Heimatplaneten verteidigen: Sie sollten Ihre Heimatplaneten möglichst gut verteidigen, da Sie die spezielle Fähigkeit Ihres Volkes verlieren, wenn zu viele Ihrer Heimatplaneten besetzt werden! Normalerweise reichen ein oder zwei Raumschiffe aus, um Kolonien außerhalb des Heimatsystems zu halten. Alle überzähligen Raumschiffe sollten auf den Heimatplaneten stationiert werden.

Einen Planet ohne Kolonie anzugreifen: Wenn sich die Möglichkeit ergibt, zahlt es sich aus, einen Planeten ohne Kolonie anzugreifen. Der Spieler, dem dieses System gehört, wird zum defensiven Spieler und da er keine Raumschiffe dort stationiert hat, beträgt der Endwert für seine Verteidigung nur $0 + \text{Raumschiffe von Verbündeten} + \text{Angriffs-Karte}$. Wenn der Verteidiger eine Verhandlungs-Karte spielt, verliert er keine Raumschiffe und kann daher keine Karten von Ihnen als Entschädigung ziehen.

Mehr als vier Raumschiffe auf einer Kolonie stationieren: Sie können so viele Raumschiffe auf einer Kolonie stationieren, wie Sie wünschen. Es zahlt sich jedoch meist aus, seine Raumschiffe gleichmäßig auf seine Kolonien zu verteilen.

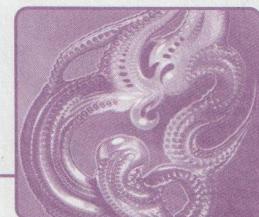
VERHANDLUNGS-KARTEN

Entschädigung: Manchmal werden Sie eine Verhandlungs-Karte in der Hoffnung spielen, dass Ihr Gegner ohnehin eine Angriffs-Karte spielen wird und Sie daher von ihm Karten als Entschädigung ziehen dürfen. Vor allem gegen ein Volk mit einer Fähigkeit, die im Angriff sehr stark ist, erweist sich das oft als taktisch klug. Nimmt man einem Schrecklichen beispielsweise möglichst viele Karten ab, wird er deutlich geschwächt. Wenn Ihr Gegner jedoch sehr gute Karten auf der Hand hat, ahnt er vielleicht was sie planen und spielt ebenfalls eine Verhandlungs-Karte mit dem Hintergedanken aus, es zu einer Verhandlung kommen zu lassen. Denken Sie auch daran, dass Sie nicht zu viele Karten von einem Gegner ziehen sollten, weil er sonst demnächst oder gleich sieben neue Karten ziehen darf.

Verhandeln: Wenn beide aktiven Spieler in einer Begegnung Verhandlungs-Karten ausspielen, haben sie eine Minute Zeit, um sich handelseinig zu werden. Oft entscheiden sich die beiden Verhandlungspartner dafür, dem Gegenüber jeweils das Errichten einer Kolonie zu gewähren. (Denken Sie daran, dass Sie selbst eine Kolonie auf einem Planeten haben müssen, um Ihrem Verhandlungspartner erlauben zu können, dort ebenfalls eine Kolonie zu errichten. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um einen Heimatplaneten oder einen eroberten Planeten in einem anderen System handelt.) Oft tauscht man auch Karten aus, weil viele Karten für ein Volk nützlicher sind, als für ein anderes. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto schwieriger wird jedoch das Verhandeln. Das passiert hauptsächlich dann, wenn einer oder mehrere Spieler bereits in Führung liegen. Manchmal ist es auch von Vorteil, einfach die eine Minute abzuwarten und sich zu weigern, auf einen Handel einzugehen, so dass Sie und Ihr Gegner je drei Raumschiffe verlieren. Wenn Sie der defensive Spieler sind und dies erst die erste Begegnung des offensiven Spielers in diesem Spielzug ist, können Sie auf diesem Weg auch seinen Spielzug beenden! In der Endphase des Spiels (wenn beide Beteiligten schon vier Kolonien haben) kann man mit einer erfolgreichen Verhandlung oft einen Gemeinschaftssieg erringen, indem man sich darauf einigt, dem anderen jeweils seine fünfte Kolonie zuzugestehen.

BÜNDNISSE

Bündnisse als offensiver Spieler: Als offensiver Spieler sollten Sie nur dann Verbündete einladen, wenn Sie denken, dass Sie zum Sieg Hilfe nötig haben. Andernfalls würden Sie anderen Spielern grundlos dabei helfen, Kolonien zu erlangen. Achten Sie immer darauf, wie viele Kolonien ein Spieler hat, bevor Sie ihn als Verbündeten einladen. Natürlich können Sie auch darauf spekulieren, dass der defensive Spieler eingeschüchtert wird, wenn Sie mit vielen Verbündeten angreifen und dann ohnehin eine Verhandlungs-Karte ausspielt. Sie können dann ebenfalls eine Verhandlungs-Karte ausspielen, mit dem defensiven Spieler einen Tausch von Kolonien arrangieren und Ihre „Verbündeten“ im Regen stehen lassen.



DIE SCHRECKLICHEN

Die Schrecklichen sind fähig, sich in der Gegenwart anderer Lebensformen rasch zu vermehren und haben so die Planeten in ihrem Heimatsystem überrollt. Jetzt warten sie auf günstige Gelegenheiten, um sich in der restlichen Galaxis auszubreiten.



DIE SAMMLER

Die Sammler haben sich aus einer stark strukturierten, bürokratischen Gesellschaft entwickelt, in der nur jenen der Aufstieg gelang, die alle sich bietenden Gelegenheiten nutzten. Im Verlauf der Jahrtausende wurde dieses Talent, alles zum eigenen Vorteil zu verwerten, zu einer genetischen Eigenschaft des ganzen Volkes. Die Sammler planen jetzt, die Abfälle der anderen Völker einzusammeln, zu verwerten und so gestärkt um die Vorherrschaft im Kosmos zu kämpfen.

Bündnisse als defensiver Spieler: Als defensiver Spieler sollten Sie sorgfältig die Vor- und Nachteile abwiegen, die es mit sich bringen, wenn man Verbündete einlädt. Wenn Ihre Seite gewinnt, erhalten die Verbündeten eventuell zusätzliche Karten, die vielleicht später gegen Sie eingesetzt werden.

Sich entscheiden, ob man sich als Verbündeter einer Begegnung anschließt:

Wenn Sie als Verbündeter eingeladen werden, sollten Sie sich folgende Fragen stellen: Möchten Sie, dass der Spieler, der Sie eingeladen hat, die Begegnung gewinnt und wenn ja, glauben Sie, dass er auch erfolgreich sein kann? Möchte der Spieler auch wirklich gewinnen oder rechnet er ohnehin damit, zu verlieren und will nur möglichst viele Raumschiffe mit sich ins Verderben reißen? Erhalten andere Spieler, die sich bereits zu einem Bündnis entschlossen haben, durch einen Sieg zu große Vorteile? Wenn Sie vom defensiven Spieler als Verbündeter eingeladen werden, sollten Sie sich fragen, ob Sie im Moment wirklich zusätzliche Karten ziehen wollen oder ob es nicht besser wäre, die verbleibenden Karten möglichst rasch loszuwerden, um gleich sieben neue Karten zu ziehen. Wenn ja, zahlt sich das Bündnis vermutlich nur aus, wenn Sie genügend Raumschiffe im Schwarzen Loch haben, die Sie sich als Belohnung zurückholen können. Dies gilt natürlich nur dann, wenn Sie die Raumschiffe benötigen und wenn Sie das Risiko eingehen wollen, zusätzliche Raumschiffe zu verlieren, statt Raumschiffe zurückzuerhalten.

DIE KARTEN

Die Karten richtig einsetzen: Es ist nicht immer eine gute Entscheidung, die besten Karten zuerst auszuspielen. Da Sie alle Karten loswerden müssen, bevor Sie neue ziehen dürfen, bleiben Ihnen vielleicht nur noch schwache Karten übrig und bis Sie diese losgeworden sind, haben Sie einen strategischen Nachteil. Wenn Sie sich Ihre besten Karten jedoch aufheben, riskieren Sie, dass sie an einen anderen Spieler fallen (Entschädigung, Fähigkeiten usw.). Denken Sie daran, dass die meisten Angriffs-Karten einen Wert zwischen 4 und 10 haben.

PARTIEN MIT ZWEI SPIELERN

In einer Partie mit zwei Spielern werden die Schicksals-Scheiben nur benutzt, um zu ermitteln, wer beginnt. Sie können Ihre Begegnung gegen jede Kolonie des Gegners austragen, unabhängig davon, ob sie sich in seinem oder Ihrem Heimatsystem befindet. Sie verlieren die spezielle Fähigkeit Ihres Volkes, wenn Sie weniger als vier Heimatkolonien haben.

Spielidee:

Bill Eberle,
Jack Kittredge,
Bill Norton, and
Peter Olotka.



DIE UNSTERBLICHEN

Die Unsterblichen sind schattenhafte Gestalten, die auf einer dunklen, nebligen Welt entstanden sind. Da für sie an Energiequellen aller Art stets Mangel geherrscht hat, konnten sie nur überleben, indem sie die Mitglieder ihrer eigenen Rasse wieder verwerteten. Sie existieren durch die Nutzung zerfallender, organischer Materie aller Art und hassen die nutzlose Verschwendungen. Im Verlauf der Jahre haben sie effektive Techniken entwickelt, die sicherstellen, dass ihre Zahl niemals sinkt.

KAMPAGEN

Cosmic Encounter wurde prinzipiell so gestaltet, dass man beliebige viele einzelne Partien spielen kann. Diese sind immer wieder neu, überraschend, lustig und anders als alle vorhergehenden Partien. Sie können jedoch auch eine kleine Kampagne spielen – d.h. Sie spielen mehrere Partien und notieren den Punktestand. Der Spieler, der zuerst eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht, ist der Sieger. Gehen Sie wie folgt vor:

- Am Ende einer Partie werden folgende Punkte verteilt:
 - Ein Spieler, der allein einen Sieg erringt, erhält 8 Punkte.
 - Spieler, die einen Gemeinschaftssieg erzielen, erhalten je 4 Punkte.
 - Spieler, die am Ende einer Partie vier Kolonien besessen haben, erhalten einen Punkt.
- Zu Beginn jeder Partie werden neue Völker-Karten gezogen.
- Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand beginnt das nächste Spiel. Im Fall eines Gleichstands beginnt der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand, der im Uhrzeigersinn am Nächsten beim Sieger der letzten Partie sitzt.

Die Kampagne ist vorbei, sobald ein Spieler 15 Punkte erreicht hat. Wenn mehr als ein Spieler gleichzeitig über die Grenze von 15 Punkten kommt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Sollte auch dies einen Gleichstand ergeben, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten auf der Hand. Haben wir noch immer einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, der das früheste Geburtsdatum innerhalb des Jahres hat (d.h. der am nächsten zum 1. Januar geboren wurde). Gibt es noch immer einen Gleichstand, verlangen die mysteriösen Kräfte des Universums von uns, dass sich mehrere Spieler den Sieg teilen und wir wollen dem Universum doch seinen Willen lassen, oder... ?