



COSMIC  
ENCOUNTER  
DUEL

The logo for 'Cosmic Encounter Duel' is centered in the upper half of the image. 'COSMIC' is written in a bold, yellow, blocky font with a blue outline. 'ENCOUNTER' is written in a similar yellow font with a blue outline, positioned directly below 'COSMIC'. 'DUEL' is written in a white, pixelated font with a blue outline, positioned below 'ENCOUNTER'. The text is set against a background of a blue and purple grid that recedes into a bright light at the bottom. A white starburst graphic is located to the left of the 'C' in 'COSMIC', and a white arrow-like shape points to the right above the text.

# EINFÜHRUNG

Willkommen im fantastischen Universum von Cosmic Encounter, in dem Wesen aller Art, von groß und breit bis klein und vieläugig, in all ihrer Pracht in Erscheinung getreten sind, um eine seltsame und streitsüchtige Galaxie außerirdischer Widersacher zu bevölkern.

Der Cosmic Citizenship Council hat angekündigt, dass er zwei neue Alienvölker in seine Reihen aufnehmen wird. Ärgerlicherweise hat er vergessen, eine Kopie des Antragsformulars zu erstellen – es kann also nur ein Volk aufgenommen werden! Nur ein Duell um die Kontrolle über mindestens fünf Planeten kann entscheiden, wer es verdient, eine Zertifizierte Zivilisation zu werden.



# SPIELÜBERSICHT

*Cosmic Encounter Duel* ist ein eigenständiges Spiel im Universum von Cosmic Encounter, in dem zwei Spieler als Alienvölker mit besonderen Fähigkeiten in irren Wettstreiten und spannenden Herausforderungen gegeneinander antreten.

Jeder Spieler versucht durch geschickten Einsatz seiner Handkarten, Fähigkeiten seines Alienvolkes und seiner Verbündeten als Erstes fünf Planeten zu kontrollieren und damit das Spiel zu gewinnen.

## RAD-ZUSAMMENBAU



## BUMMLER-ZUSAMMENBAU



## TAKTIK-ZUSAMMENBAU



# SPIELMATERIAL



27 Alienkarten



20 blaue Schiffe



20 orange Schiffe



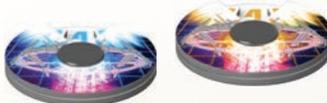
18 Botschafterkarten



12 Planetenplättchen



2 Schiffsräder



13 Entdeckungskarten



17 blaue Plankarten



25 Ereigniskarten



17 orange Plankarten



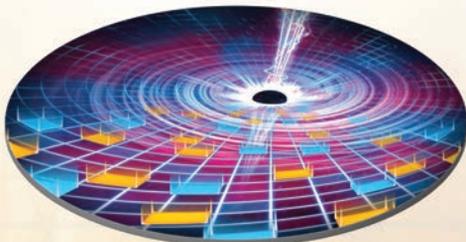
19 Nachschubkarten



19 Verstärkungskarten



1 Bummler-Marker



1 Warpscheibe



5 blaue Taktikplättchen



5 orange Taktikplättchen

# GRUNDKONZEPTE

In diesem Abschnitt werden die Grundkonzepte erklärt, welche die Spieler vor der ersten Partie kennen sollten.

## ALIENS

Jeder Spieler nimmt die Rolle eines Alienvolkes ein, das durch die Alienkarte dargestellt wird, die beim Spielaufbau gewählt wird. Jedes Alien hat eine oder mehr Fähigkeiten, die den Spielverlauf auf bestimmte Art verändern. Diese Fähigkeiten werden auf der Alienkarte beschrieben.



*Alienkarte*

## SCHIFFE

Schiffe stellen die verschiedenen Raumfahrzeuge dar, mit denen die Völker den Kosmos durchstreifen. Da der Weltraum gefährlich sein kann, sind die meisten Schiffe für den Fall bewaffnet, dass es hart auf hart kommt.

Jeder Spieler hat 20 Schiffe. Die Schiffe eines Spielers können während des Spiels unter anderem in seinem **VORRAT** sein, in dem er die für Duelle verfügbaren Schiffe lagert. Die Schiffe sind stapelbar, um für eine bessere Übersichtlichkeit zu sorgen.



## PLANETEN

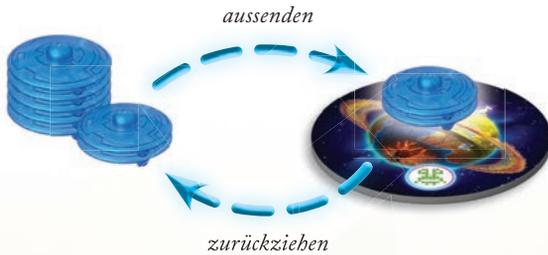
Planeten stellen die neuen Orte dar, von denen eure noch jungen Alienvölker hoffen, sie für sich kolonisieren, unterwerfen oder sonst wie politisch bedeutend beeinflussen zu können. Im Multiversum gibt es unendlich viele Planeten. Welche seltsamen und verrückten Planeten werdet ihr entdecken?

Schiffe können auf diese Planeten gestellt werden. Wenn ein Spieler Schiffe auf einem Planeten hat (auf dem aktuell kein Duell stattfindet), **KONTROLLIERT** dieser Spieler diesen Planeten. Dadurch kann es auch passieren, dass beide Spieler denselben Planeten kontrollieren.



*Schiffe auf einem Planeten*

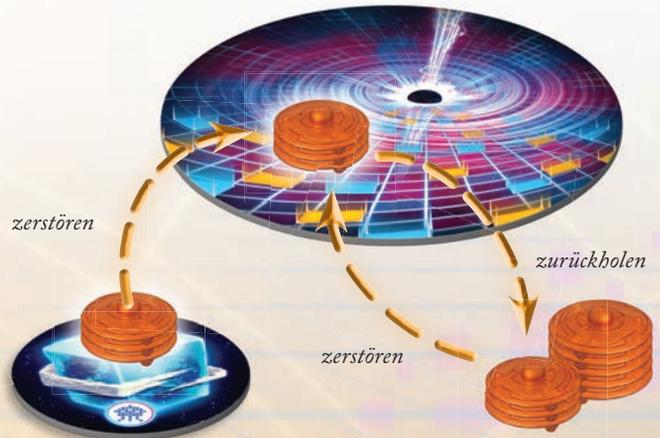
Ein Effekt kann es einem Spieler erlauben, Schiffe zu einem Planeten **AUSZUSENDEN**. Schiffe, die zu einem Planeten ausgesendet wurden, werden auf diesen Planeten gestellt. Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, ein Schiff von einem Planeten **ZURÜCKZUZIEHEN**, nimmt dieser Spieler das Schiff vom Planeten und stellt es in seinen Vorrat.



## DER WARP

Der Warp stellt einen Ort zwischen den Welten und jenseits des Weltraums dar. Schiffe, die in den Warp kommen, können zwar zurückkehren, sie können aber dort auch für immer verloren bleiben.

Zu Beginn der Partie hat jeder Spieler fünf Schiffe im Warp. Wenn ein Effekt es einem Spieler erlaubt, ein Schiff **ZURÜCKZUHOLEN**, stellt er eines seiner Schiffe aus dem Warp in seinen Vorrat. Wenn ein Schiff **ZERSTÖRT** wird, wird es in den Warp gestellt.



# SPIELAUFBAU

Führt diese Schritte der Reihe nach durch, um *Cosmic Encounter Duel* aufzubauen.

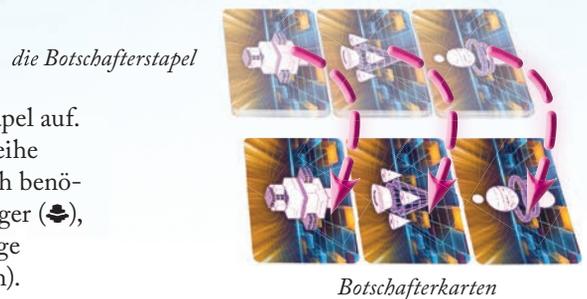
## 1 SCHICKSAL VORBEREITEN:

Sortiert die Entdeckungs-, Ereignis-, Nachschub- und Verstärkungskarten (nicht die orangen und blauen Plankarten) auseinander und mischt jeden Stapel getrennt voneinander. Mischt den Planetenstapel. Legt alles verdeckt und für beide Spieler gut erreichbar bereit.



## 2 BOTSCHAFTER HERBEIRUFEN:

Teilt die Botschafterkarten entsprechend ihrer Symbole in drei Stapel auf. Legt einen zufälligen Botschafter jedes Stapels verdeckt in eine Reihe zwischen euch. Die Botschafterstapel könnten im Spielverlauf noch benötigt werden. Falls dies eure erste Partie ist, solltet ihr den Totschläger (☠), den Auserwählten (♥) und den Doppler (♁) nehmen, statt zufällige Botschafter zu ziehen (ihr legt sie dennoch verdeckt zwischen euch).



## 3 ALIEN UND SPIELERFARBE WÄHLEN:

Jeder von euch wählt eine Alienarte und legt sie offen vor sich. Falls dies eure erste Partie ist, sollte einer von euch den Schwarm und der andere den Primus spielen. Einer von euch nimmt sich das orange Spielmaterial, der andere das blaue Material: je 20 Schiffe, 5 Taktikplättchen, 1 Schiffsrund und den entsprechenden Plankartenstapel. Mischt danach eure Plankartenstapel.

Stellt eure Taktikplättchen jeweils so auf, dass die Rückseiten (ohne Zahlen) zum Gegner zeigen.



das Spielmaterial des blauen Spielers

## 4 DEN WARP VORBEREITEN:

Legt den Warp für beide Spieler gut erreichbar bereit. Stellt dann je **fünf** eurer Schiffe in den Warp.



## 5 DEN BUMMLER BESTIMMEN:

Deckt beide eure oberste Plankarte auf. Derjenige, der die höhere Zahl aufgedeckt hat, wird der **ANFÜHRER**. Der andere Spieler wird der **BUMMLER** und bekommt den Bummler-Marker. Falls ihr die gleiche Karte aufgedeckt habt, wird der Ältere von euch der Anführer. Die Rollen des Bummlers und des Anführers können während der Partie wechseln.



## 6 DIE STARHAND ZIEHEN:

Jeder von euch nimmt die aufgedeckte Karte und zieht seine obersten fünf Plankarten verdeckt, um seine Starthand aus **sechs** Karten zu bilden. (Bei Aliens mit einem anderen Handkartenlimit zieht ein Spieler stattdessen so viele Karten, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat.)



## 7 DIE ERSTE ENTDECKUNGSKARTE ZIEHEN:

Zieht die oberste Karte des Entdeckungstapels (🌐). Jetzt kann das Spiel beginnen!



## BEISPIEL: SPIELBEREICH



# SPIELABLAUF

In einer Partie *Cosmic Encounter Duel* werden Schicksalskarten gezogen und abgehandelt. Jede Schicksalskarte lässt das Spiel voranschreiten oder bringt es durcheinander.

Wie im Spielaufbau beschrieben, beginnt jede Partie, indem die oberste Karte vom Entdeckungsstapel (🌐) gezogen wird.

Wenn die Spieler eine Schicksalskarte ziehen, legen sie diese offen auf einen Ablagestapel ab, der **VERGANGENHEIT** genannt wird. Die Vergangenheit ist ein **einzelner** Ablagestapel für alle drei Schicksalsstapel. Die Spieler dürfen sich die Vergangenheit zwar anschauen, aber die Reihenfolge der Karten nicht ändern, es sei denn, ein Spieleffekt erlaubt dies ausdrücklich.



Nachdem die Schicksalskarte offen in die Vergangenheit gelegt worden ist, lesen die Spieler den Kartentext und befolgen die Anweisungen.



Die Schicksalskarten eines Typs haben alle ähnliche Effekte.



- **Entdeckungskarten:** Diese Karten weisen die Spieler an, einen Planeten zu **ENTDECKEN** und sich dort ein Duell zu liefern. Um einen Planeten zu entdecken, wird der oberste Planet vom Planetenstapel offen entlang einer imaginären Linie (siehe Abbildung unten) zwischen die beiden Spieler gelegt. Duelle enden immer damit, dass ein Spieler (oder beide) die Kontrolle über einen Planeten erhält. Duelle werden später genauer beschrieben.



- **Ereigniskarten:** Diese Karten bieten eine große Auswahl an vielfältigen und unberechenbaren Herausforderungen, welche die Spieler auf die Probe stellen. Manche von ihnen zwingen die Spieler sogar dazu, sich ein Duell auf einem bereits eroberten Planeten zu liefern.



- **Nachschubkarten:** Diese Karten bieten eine kleine Atempause inmitten des Chaos. Mit ihnen können die Spieler Schiffe aus dem Warp zurückholen, Karten ziehen, Beziehungen mit Botschaftern knüpfen, Verstärkungen nehmen, kurzum: sich auf das nächste Duell vorbereiten.

Nachdem die Spieler eine Karte abgehandelt haben, schauen sie sich das Symbol am unteren Rand der Karte an. Es gibt den Stapel an, von dem die nächste Karte gezogen wird. Sie ziehen die oberste Karte von diesem Stapel und handeln sie ab. Das geht so lange weiter, bis ein Spieler die Partie gewinnt.

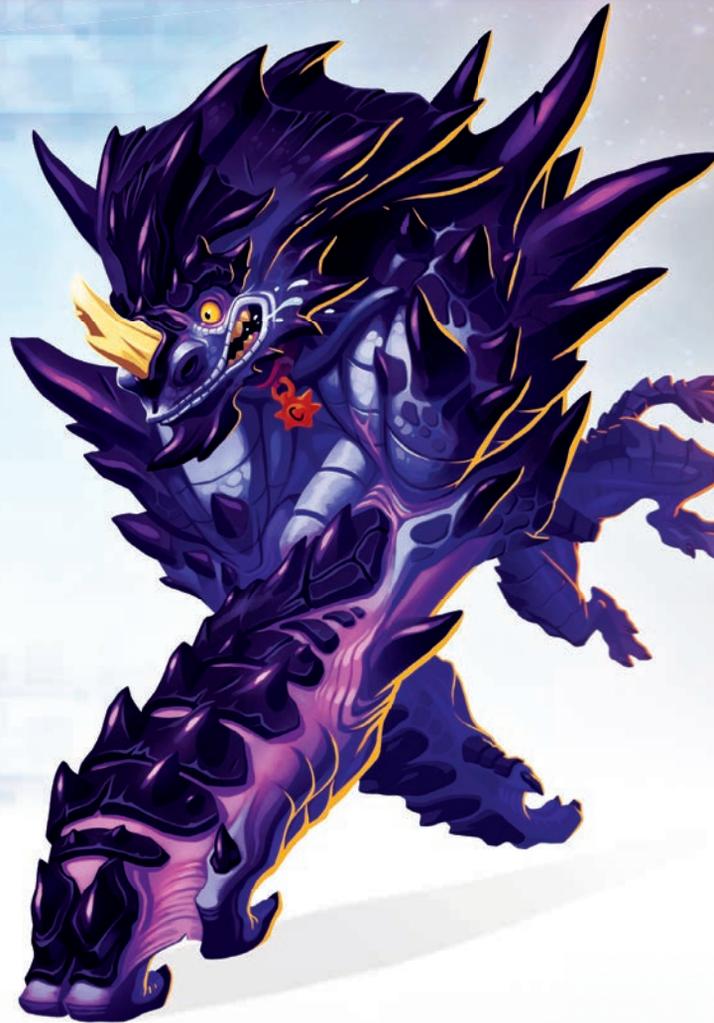


*Nachdem diese Karte abgehandelt worden ist, wird die oberste Ereigniskarte (🌐) gezogen und danach abgehandelt.*

# SPIELENDE

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die Partie endet:

- Falls ein Spieler fünf Planeten kontrolliert, bevor die nächste Schicksalskarte gezogen wird, gewinnt dieser Spieler; falls beide Spieler gleichzeitig die Kontrolle über ihren fünften Planeten erhalten haben, gewinnen beide. Um einen Planeten zu kontrollieren, muss ein Spieler mindestens ein Schiff darauf stehen haben.
- Falls ein Spieler jemals Schiffe zu einem Planeten aussenden müsste, aber keine Schiffe in seinem Vorrat hat, verliert er und sein Gegner gewinnt. Falls das beiden Spielern gleichzeitig passieren sollte, gewinnen etwaige Beobachter (einschließlich Haustiere) die Partie.
- Manche Alien-, Botschafter- und Schicksalskarten bieten alternative Wege zu gewinnen, die auf diesen Karten beschrieben werden.



# DUELLE

Im Spielverlauf liefern sich die Spieler Duelle um die Kontrolle von Planeten. Während eines Duells senden sie Schiffe zum Planeten aus, spielen Karten und handeln Taktiken ab. Ein Spieler gewinnt ein Duell auf eine der folgenden Arten:

- Er zerstört alle Schiffe des Gegners auf dem aktuellen Planeten.
- Er hat die höhere Gesamtstärke.

## TAKTIKEN

Die Spieler setzen Taktikplättchen ein, um während eines Duells Schiffe anzugreifen oder zu verteidigen. Jedes Taktikplättchen ist zweigeteilt und jede Hälfte zeigt ein Symbol, das für einen bestimmten Effekt steht:

- **☀ Feuer:** Damit können Schiffe zerstört werden.
- **♥ Schild:** Damit kann verhindert werden, dass Schiffe zerstört werden.
- **🔄 Erholen:** Damit können eingesetzte Taktiken bereitgemacht werden.

- Zu Beginn der Partie ist jede Taktik der Spieler **BEREIT**, sodass sie eingesetzt werden kann. Eine Taktik, die bereit ist, wird so aufgestellt, dass ihr Besitzer die Vorderseite sehen kann. Nachdem ein Spieler eine Taktik gespielt hat (wird später beschrieben), gilt sie als **INGESETZT**. Eine eingesetzte Taktik wird mit der Vorderseite nach oben so hingelegt, dass beide Spieler sie sehen können, und kann nicht wieder eingesetzt werden, bis sie durch einen Spieleffekt bereitgemacht wird.



bereit



eingesetzt

## PLÄNE UND STÄRKE

In einem Duell wählt jeder Spieler einen Plan von seiner Hand – normalerweise ist eine größere Zahl besser. Nachdem diese Karte aufgedeckt worden ist, ist ihr Wert die anfängliche **STÄRKE** des Spielers. Die Spieler können zusätzliche Karten spielen und Alien- oder Botschafterfähigkeiten verwenden, um die Stärke zu erhöhen. Am Ende des Duells gewinnt der Spieler mit der höheren Gesamtstärke das Duell.

Jede Schicksalskarte, welche die Spieler anweist, sich ein Duell zu liefern, gibt außerdem einen **SCHIFFSVORTEIL** an. Der Spieler, der mehr Schiffe auf dem Planeten hat, hat den Schiffsvorteil und addiert diese Zahl zu seiner Stärke. Wenn Gleichstand beim Schiffsvorteil herrscht, weil beide Spieler die gleiche Anzahl Schiffe auf dem Planeten haben, hat keiner den Schiffsvorteil. Während des Duells kann der Schiffsvorteil zwischen den Spielern wechseln.



## SCHRITTE EINES DUELLS

Wenn die Spieler angewiesen werden, sich ein Duell zu liefern, wird auch der Planet angegeben, auf dem das Duell stattfindet. Um sich ein Duell zu liefern, werden die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt.

### 1 RÄDER EINSTELLEN:

Jeder Spieler wählt mit seinem Schiffsrads geheim eine Zahl zwischen **1** und **4**. Diese Zahl entspricht der Anzahl an Schiffen, die er aussenden möchte.

### 2 RÄDER AUFDECKEN:

Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Schiffsräder auf und stellen die entsprechende Anzahl an Schiffen aus ihrem jeweiligen Vorrat auf den Planeten.



*Orange hat sich entschieden,  
3 Schiffe zum Planeten auszusenden.*

### 3 VERDECKTE BOTSCHAFTER AUFDECKEN:

Beginnend beim Anführer darf jeder Spieler, der einen verdeckten verbündeten Botschafter hat, diesen aufdecken. Dies wird später genauer beschreiben (siehe „Botschafter verwenden“ auf Seite 15).

#### 4 PLÄNE UND TAKTIKEN WÄHLEN:

Jeder Spieler wählt geheim eine Handkarte und legt sie verdeckt als gewählten Plan vor sich. Zu Beginn der Partie besteht der Stapel jedes Spielers aus Plankarten mit Werten zwischen -2 und 42.

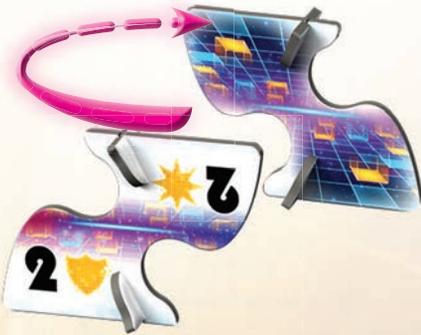
Außerdem wählt jeder Spieler eine seiner bereiten Taktiken und stellt sie neben seinen Plan. Dabei darf der Gegner die Vorderseite nicht sehen und der Effekt, den der Spieler abhandeln will, muss unten sein.



Orange hat seinen Plan und die 2-♥-Taktik gewählt.

#### 5 TAKTIKEN AUFDECKEN UND ABHANDELN:

Jeder Spieler deckt seine gewählte Taktik auf, indem er sie zu seinem Gegner dreht. Dann handeln die Spieler die beiden aufgedeckten Taktiken ab. Nachdem Taktiken abgehandelt worden sind, gelten sie als eingesetzt (siehe „Taktiken“ auf Seite 9).



Orange dreht seine Taktik, um sie aufzudecken.

Die aufgedeckten Taktiken werden wie folgt abgehandelt:

- Jedes aufgedeckte ✨ zerstört gegnerische Schiffe auf dem Planeten in Höhe des ✨-Wertes. Falls der Gegner ♥ aufgedeckt hat, wird der ✨-Wert um den ♥-Wert verringert.
- Wenn ein ♥ aufgedeckt wird und der Gegner kein ✨ aufgedeckt hat, hat der Schild keinen Effekt.
- Wenn ein Spieler ein 1 ♣ aufdeckt, wählt er eine seiner eingesetzten Taktiken und macht sie bereit. Außerdem bleibt die gespielte 1-♣-Taktik bereit und gilt nicht als eingesetzt.
- Wenn ein Spieler ein 2 ♣ aufdeckt, wählt er zwei seiner eingesetzten Taktiken und macht sie bereit. Dann wählt sein Gegner eine seiner eigenen eingesetzten Taktiken und macht sie bereit – das schließt seine aktuell aufgedeckte Taktik nicht mit ein. Genau wie bei 1 ♣, bleibt die gespielte 2-♣-Taktik bereit.

#### 6 SCHIFFE ÜBERPRÜFEN:

Die Spieler überprüfen, wie viele Schiffe noch auf dem Planeten sind. Dann passiert Folgendes:

- Wenn kein Spieler mehr Schiffe auf dem Planeten hat, legen beide Spieler ihren gewählten Plan ab und beginnen das Duell bei Schritt 1 „Räder einstellen“ von vorne.
- Wenn beide Spieler noch Schiffe auf dem Planeten haben, fahren sie mit Schritt 7 „Pläne aufdecken“ fort.
- Wenn nur noch ein Spieler Schiffe auf dem Planeten hat, hat er das Duell gewonnen und die Spieler fahren mit Schritt 10 „Preis abhandeln“ fort.

#### 7 PLÄNE AUFDECKEN:

Jeder Spieler deckt seinen gewählten Plan auf.

## 8 VERSTÄRKUNGEN SPIELEN:

Die Spieler können Verstärkungen spielen, um die **Stärke eines beliebigen Spielers** um den Wert zu modifizieren, der auf der Verstärkung abgebildet ist. Dazu wird die Verstärkung neben den Plan gelegt, den sie modifiziert (siehe „Verstärkungen“ auf Seite 14).

## 9 GEWINNER BESTIMMEN:

Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke gewinnt das Duell. Bei Gleichstand gewinnt der Bummeler das Duell!

Um die Gesamtstärke eines Spielers zu bestimmen, wird zu dem Wert seines Plans der Schiffsvorteil (falls er mehr Schiffe auf dem Planeten hat) addiert. Dann werden alle Modifikationen durch Verstärkungen sowie Alien- und Botschafterfähigkeiten angewendet.

## BEISPIELDUELL



Der Bewahrer verwendet das orange Spielmaterial und der Rausschmeißer das blaue. Sie ziehen die Entdeckungskarte „Verlassener Raumhafen“.

Dann wird der oberste Planet vom Planetenstapel aufgedeckt und zwischen beide Spieler gelegt. Sie liefern sich nun ein Duell um diesen Planeten.



1. Beide Spieler wählen mithilfe ihrer Räder geheim die Anzahl der Schiffe, die sie aussenden wollen.



2. Nachdem sie ihre Räder aufgedeckt haben, sendet der Bewahrer drei Schiffe aus, während der Rausschmeißer zwei Schiffe aussendet.



3. Dadurch hat der Bewahrer aktuell den Schiffsvorteil (+8 bei der Karte „Verlassener Raumhafen“), da er mehr Schiffe auf dem Planeten hat. Beide Spieler wählen jetzt gleichzeitig und geheim einen Plan von ihrer Hand und eine ihrer bereiten Taktiken.



## 10 PREIS ABHANDELN:

Der Verlierer oder Gewinner des Duells handelt den Preis wie auf der Karte beschrieben ab. Wer den Effekt abhandelt, steht über dem Namen des Preises.



*Der Verlierer dieses Duells würde den Preis der Naivität gewinnen.*

## 11 AUFRÄUMEN:

Der Verlierer des Duells zieht alle seine Schiffe von diesem Planeten zurück (falls noch welche übrig sind) und stellt sie wieder in seinen Vorrat. Der Sieger des Duells lässt seine Schiffe auf dem Planeten und kontrolliert jetzt den Planeten.

Jeder Plan (und alle Verstärkungen, welche die Stärke dieses Plans modifiziert haben) werden auf den Ablagestapel des Spielers abgelegt, der den Plan gespielt hat.

Überprüft zum Schluss, ob der Bummler-Marker den Spieler wechselt (siehe „Anführer und Bummler“ auf Seite 16).

4. Beide Spieler decken ihre gewählte Taktik auf. Der Bewahrer deckt 2 ♥ auf und der Rausschmeißer 4 ✱.



5. Der Rausschmeißer würde alle drei Schiffe des Bewahrers zerstören, aber die 2-♥-Taktik verringert die 4 ✱ um 2. Also zerstört der Rausschmeißer nur zwei Schiffe des Bewahrers, die jetzt in den Warp gestellt werden.



Der Bewahrer hat nur noch ein Schiff auf dem Planeten, sodass der Rausschmeißer jetzt den Schiffsvorteil (+8) hat.

6. Die Spieler decken nun ihre Pläne auf. Der Bewahrer enthüllt „Die Wilde 13“ und der Rausschmeißer „Die Ungenügende 06“.



7. Die Stärke des Bewahrers beträgt 13 und die des Rausschmeißers 14 (6 durch seinen Plan plus 8 durch den Schiffsvorteil). Der Rausschmeißer gewinnt das Duell. Der Bewahrer zieht sich vom Planeten zurück und erhält den Unbeaufsichtigten Preis.



# VERSTÄRKUNGEN

Verstärkungen stellen unerwartete Hilfe oder Hindernisse dar, welche sich die Spieler durch verschiedene Spieleffekte nehmen können. Wenn ein Effekt einen Spieler dazu anweist, eine Verstärkung zu nehmen, zieht dieser Spieler die oberste Karte vom Verstärkungstapel auf seine Hand.



Während eines Wettstreits (wird später beschrieben) oder eines Duells können die Spieler Verstärkungen spielen, um ihre eigene Stärke oder die des Gegners zu modifizieren. Der Anführer hat zuerst die Möglichkeit, eine Verstärkung zu spielen oder zu passen. Dann hat der

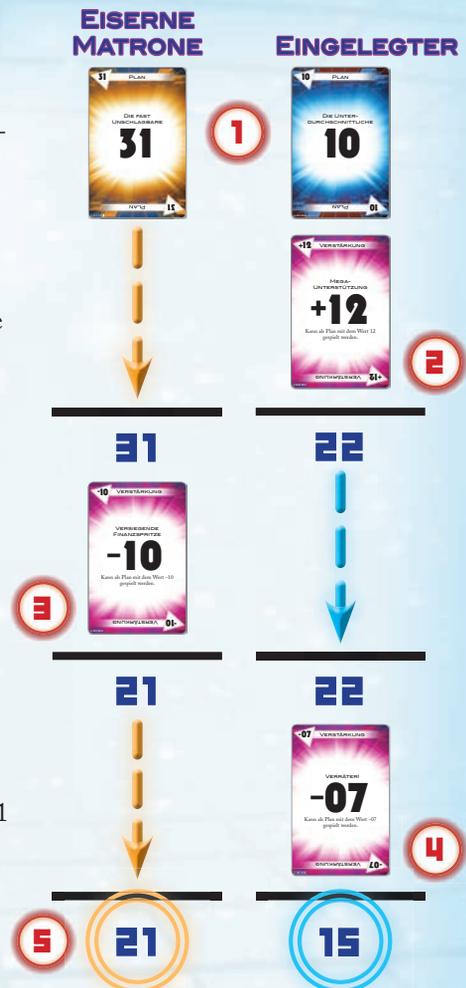
Bummler die Möglichkeit, eine Verstärkung zu spielen oder zu passen. Die Spieler spielen so lange Verstärkungen, bis beide Spieler direkt nacheinander gepasst haben.

Während des Schritts „Aufräumen“ eines Duells oder Wettstreits werden Verstärkungen auf den Ablagestapel des Spielers abgelegt, dessen Stärke damit modifiziert wurde. Das bedeutet, dass Verstärkungen, mit denen man die Stärke des Gegners modifiziert, auf den **Ablagestapel des Gegners** abgelegt werden.

## BEISPIEL: VERSTÄRKUNG

Die Eiserne Matrone liefert sich ein Duell mit dem Eingelegten.

1. Die Eiserne Matrone hat als Plan „Die fast Unbesiegbare 31“ gespielt und der Eingelegte „Die Unterdurchschnittliche 10“. Beim Schiffsvorteil herrscht Gleichstand.
2. Da der Eingelegte der Anführer ist, darf er als Erstes eine Verstärkung spielen. Er spielt „Mega-Unterstützung +12“ auf seine Seite, wodurch sich seine Stärke auf 22 erhöht.
3. Die Stärke des Eingelegten ist immer noch niedriger, weswegen die Eiserne Matrone passt. Der Eingelegte hat erneut die Möglichkeit, eine Verstärkung zu spielen, und spielt „Versiegende Finanzspritze -10“ auf die Eiserne Matrone, wodurch ihre Stärke nur noch 21 beträgt.
4. Da die Eiserne Matrone jetzt die niedrigere Stärke hat, spielt sie „Verräter! -07“ auf den Eingelegten, um seine Stärke auf 15 zu reduzieren.
5. Auch wenn der Eingelegte noch die Möglichkeit hat, eine weitere Verstärkung zu spielen, muss er passen, da er keine Verstärkungen mehr auf der Hand hat. Die Eiserne Matrone passt auch und gewinnt das Duell. Sie legt die 31 und die -10 auf ihren Ablagestapel ab und der Eingelegte legt die 10, +12 und -07 auf seinen Ablagestapel ab.



# BOTSCHAFTER

Jede Partie beginnt mit drei Botschafterkarten, die Gesandte bereits etablierter Alienvölker der Galaxie darstellen (und die bereits im Spiel *Cosmic Encounter* in Erscheinung getreten sind). Die Botschafter werden nach ihrem Symbol in drei verschiedene Stapel unterteilt. Genau wie das Alienvolk eines Spielers haben auch Botschafter eine Fähigkeit. Allerdings muss sich ein Botschafter zuerst mit einem Spieler verbünden, bevor dieser dessen Fähigkeit verwenden kann.

## VERBÜNDEN

Zu Beginn der Partie werden die drei gewählten Botschafter zwischen die Spieler gelegt. Diese **NEUTRALEN BOTSCHAFTER** sind mit keinem Spieler verbündet. Bestimmte Spieleffekte können dazu führen, dass ein Spieler seine Freundschaft mit einem Botschafter verbessert oder verschlechtert.

Wenn ein Spieleffekt einen Spieler dazu anweist, **SEINE FREUNDSCHAFT MIT 1 BOTSCHAFTER ZU VERBESSERN**, kann dieser Spieler einen neutralen Botschafter wählen, indem er die Botschafterkarte in seinen Spielbereich bewegt. Dadurch **VERBÜNDET** sich der Botschafter mit dem Spieler.

Alternativ kann ein Spieler seine Freundschaft mit einem Botschafter verbessern, der mit seinem Gegner verbündet ist. Dadurch wird dieser Botschafter wieder neutral.

Wenn ein Spieleffekt einen Spieler dazu anweist, **SEINE FREUNDSCHAFT MIT 1 BOTSCHAFTER ZU VERSCHLECHTERN**, passiert das genaue Gegenteil von dem, was beim Verbessern passiert: Entweder wird ein mit ihm verbündeter Botschafter neutral oder ein neutraler Botschafter verbündet sich mit dem Gegner.

Jeder Spieler kann nur einen verbündeten Botschafter gleichzeitig haben. Wenn ein Spieler mehr als einen verbündeten Botschafter haben sollte, wählt er einen davon und verschlechtert seine Freundschaft mit allen anderen davon.

Wenn ein Spieler seine Freundschaft mit einem verbündeten Botschafter verbessert, hat dies keinen Effekt. Wenn ein Spieler seine Freundschaft mit einem Botschafter verschlechtert, der mit seinem Gegner verbündet ist, hat dies ebenfalls keinen Effekt.



*Wenn Orange seine Freundschaft mit einem neutralen Botschafter verbessert, verbündet sich dieser mit ihm.*

*mit Orange verbündeter Botschafter*



*neutrale Botschafter*

*Falls Orange seine Freundschaft mit dem Botschafter verbessert, der mit Blau verbündet ist, wird dieser Botschafter neutral.*



*mit Blau verbündeter Botschafter*

## BOTSCHAFTER VERWENDEN

Jede Botschafterkarte ist zu Beginn der Partie verdeckt. Nachdem sich ein verdeckter Botschafter mit einem Spieler verbündet hat, darf der Spieler dessen Fähigkeit lesen, ohne sie seinem Gegner zu zeigen. Die Fähigkeit jedes Botschafters beschreibt, wann und wie sie abgehandelt wird. Botschafter können nur während eines Duells oder Wettstreits aufgedeckt werden.

Solange ein offen liegender Botschafter mit einem Spieler verbündet ist, ist seine Fähigkeit aktiv. Das bedeutet, dass jeder Effekt mit dem Wort „**muss**“ eintritt, auch wenn der Spieler das nicht möchte. Wenn nicht anders angegeben, bleibt ein Botschafter, dessen Fähigkeit ein Spieler verwendet hat, offen und mit ihm verbündet liegen. Auch wenn ein offen liegender Botschafter neutral wird, bleibt er offen liegen, aber seine Fähigkeit ist nicht mehr aktiv (bis er sich wieder mit einem Spieler verbündet).

# ANFÜHRER UND BUMMLER

Der Anführer und der Bummler werden beim Spieldaufbau zufällig bestimmt. Allerdings können diese Rollen während des Spiels zwischen den Spielern wechseln. Falls der Bummler jemals mehr Planeten als der Anführer kontrolliert, wechseln die Spieler die Rollen und der Bummler-Marker geht an den neuen Bummler.

Im Bezug auf den Anführer und den Bummler gelten folgende Regeln:

- Falls am Ende eines Wettstreits oder eines Duells beide Spieler die gleiche Gesamtstärke haben, gewinnt der Bummler.

- Während Wettstreiten und Duellen darf der Anführer zuerst eine Verstärkung spielen.
- Im Schritt „Verdeckte Botschafter aufdecken“ eines Wettstreits oder eines Duells darf der Anführer zuerst entscheiden, ob er seinen Botschafter aufdeckt.
- Wenn bei Ereigniskarten (☁) eine Planetenleiste verwendet wird (siehe „Planetenleiste“ auf S. 18) und mehrere Planeten mit demselben Symbol zur Wahl stehen, entscheidet der Bummler, welcher dieser Planeten gewählt wird.



der Bummler-Marker

## HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit gibt die Anzahl der Karten an, auf die ein Spieler Karten ablegen oder nachziehen muss, wenn er dazu angewiesen wird. Das Standard-Handkartenlimit beträgt **sechs** Karten. Diese Zahl kann sich aber durch Spieleffekte wie Alienfähigkeiten verändern.

### DAS HANDKARTENLIMIT ERZWINGEN

Bevor eine neue Schicksalskarte aufgedeckt wird, muss ein Spieler, falls die Anzahl seiner Handkarten sein Handkartenlimit überschreitet, so viele seiner Handkarten wählen und ablegen, bis die Anzahl der Karten seinem Handkartenlimit entspricht.

### KEINE KARTEN AUF DER HAND

Bevor eine neue Schicksalskarte aufgedeckt wird, zieht ein Spieler, falls er keine Handkarten mehr hat, so viele Karten von seinem Stapel, wie sein Handkartenlimit angibt.

Auch wenn ein Spieler für einen Spieleffekt eine Handkarte benötigt (spielen, anschauen o. Ä.), aber keine mehr hat, zieht er so viele Karten, wie sein Handkartenlimit angibt. Der Effekt wird danach wie gewohnt abgehandelt.

### NACHZIEHSTAPEL LEER

Wenn ein Spieler Karten ziehen muss und sein Nachziehstapel leer ist, mischt er seinen Ablagestapel zu einem neuen Stapel und zieht davon.



# WEITERE REGELN

## WETTSTREITE

Manche Schicksalskarten verlangen, dass die Spieler sich einen Wettstreit liefern. Im Grunde ist ein Wettstreit ein vereinfachtes Duell, bei dem die Spieler nur Pläne wählen und aufdecken – ohne Schiffe, Planeten, Taktiken oder Preise.

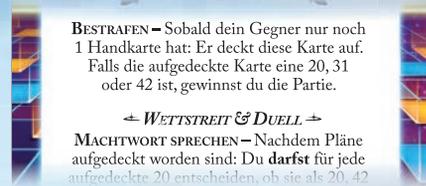
Um einen Wettstreit abzuhandeln, werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. **Verdeckte Botschafter aufdecken:** Beginnend beim Anführer darf jeder Spieler, der einen verdeckten verbündeten Botschafter hat, diesen aufdecken.
2. **Pläne wählen:** Jeder Spieler wählt geheim eine Handkarte und legt sie verdeckt vor sich.
3. **Pläne aufdecken:** Jeder Spieler deckt seinen gewählten Plan auf.
4. **Verstärkungen spielen:** Die Spieler können Verstärkungen spielen.
5. **Gewinner bestimmen:** Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke ist der Gewinner des Wettstreits. Bei Gleichstand gewinnt der Bummler!
6. **Wettstreiteffekte abhandeln:** Der Gewinner handelt den Effekt des Wettstreits wie auf der Schicksalskarte beschrieben ab.
7. **Aufräumen:** Die gespielten Pläne und Verstärkungen werden auf die jeweiligen Ablagestapel abgelegt.

## ALIENFÄHIGKEITEN

Jede Alienkarte enthält den Namen des Volkes sowie die Namen seiner einzigartigen Fähigkeiten. Die Fähigkeitstexte geben an, wann die Fähigkeiten verwendet werden können. Manche Fähigkeiten haben eine Überschrift, die diesen Zeitpunkt angibt, z. B. „Spelaufbau“, „Wettstreit“, „Duell“ oder „Wettstreit & Duell“.

Die Rahmenfarbe einer Alienkarte gibt an, wie komplex ihre Fähigkeiten sind.



*Die Fähigkeit „Bestrafen“ der Eisernen Matrone ist immer aktiv, während die Fähigkeit „Machtwort sprechen“ nur während Wettstreiten und Duellen aktiv ist.*

Grüne Karten sind die einfachsten, die gelben sind etwas komplexer und die roten sind am komplexesten. Die Komplexität hängt aber nicht mit der Gewinnwahrscheinlichkeit eines bestimmten Alienvolkes zusammen, sondern soll den Spielern nur einen Hinweis darauf geben, wie viel sie über seine Fähigkeiten nachdenken müssen.



*Diese drei Farben geben die Komplexität eines Aliens an.*

## RESSOURCEN

Manche Nachschubkarten (♻️) weisen die Spieler an, Ressourcen von einem oder mehreren Planeten zu sammeln. Um die Ressourcen eines Planeten zu sammeln, müssen die Spieler das Symbol des im Kartentext beschriebenen Planeten finden und den entsprechenden Effekt abhandeln.



Verbessere deine Freundschaft mit 1 Botschafter.



Nimm 2 Verstärkungen.



Ziehe 3 Karten.



*Orange könnte seine Freundschaft mit 1 Botschafter verbessern oder 3 Karten ziehen, während Blau 2 Verstärkungen nehmen oder ebenfalls 3 Karten ziehen könnte.*

## PLANETENLEISTE

Manche Ereigniskarten verwenden eine Planetenleiste, mit welcher der Planet bestimmt wird, auf dem ein Effekt stattfindet. Um die Planetenleiste zu verwenden, beginnen die Spieler beim ersten Planetensymbol von links und überprüfen, ob einer der aufgedeckten Planeten dieses Symbol hat. Wenn es keine aufgedeckten Planeten mit diesem Symbol gibt, wiederholen die Spieler diesen Vorgang mit dem nächsten Symbol auf der Planetenleiste, bis ein Planet bestimmt wurde. Wenn es einen aufgedeckten Planeten mit diesem Symbol gibt, wird dieser Planet bestimmt. Wenn es mehrere Planeten mit diesem Symbol gibt, wählt der Bummeler einen dieser Planeten.

### SÜSSE RACHE



Verwendet die Planetenleiste, um einen Planeten zu bestimmen, und liefert euch dort ein Duell. Jeder Spieler, der den Planeten kontrolliert, kann keine Schiffe aussenden.



*Da kein Planet mit dem blauen Symbol aufgedeckt wurde, wählt der Bummeler einen der beiden Planeten mit dem roten Symbol.*

## KLARSTELLUNGEN

### FÄHIGKEITEN

In diesem Abschnitt werden die sprachlichen Feinheiten von Texteffekten beschrieben, damit sie leichter zu verstehen sind.

- Jede Fähigkeit beschreibt, wann und wie ein Spieler sie abhandeln kann.
- Fähigkeiten auf Karten sind verpflichtend, außer sie verwenden das Wort „dürfen“. Da verdeckte Botschafter nicht aktiv sind, sind ihre Effekte nicht verpflichtend. Wenn eine Fähigkeit das Wort „können“ verwendet, ist dies kein optionaler Effekt, sondern er erweitert eine bestehende Regel.
- Wenn eine Fähigkeit einen Effekt auslöst, der nicht vollständig abgehandelt werden kann, wird so viel wie möglich vom Effekt abgehandelt. Wenn zum Beispiel eine Fähigkeit einen Spieler anweist, 2 Schiffe zurückzuholen, und dieser Spieler 0 Schiffe (oder 1) im Warp hat, würde er 0 (oder 1) zurückholen. Wenn eine Fähigkeit mehrere Effekte hat, muss ein Spieler ebenfalls so viele Effekte wie möglich abhandeln.
- Wenn der Zeitpunkt einer Fähigkeit durch das Wort „Bevor / Vor“ oder „Nachdem / Nach“ festgelegt wird, tritt dieser Effekt sofort vor oder nach dem angegebenen Zeitpunkt ein.

- Wenn der Zeitpunkt einer Fähigkeit durch „Sobald“ angegeben wird, tritt dieser Effekt im Moment des angegebenen Zeitpunktes ein.
- Effekte, die eintreten, „sobald“ etwas stattfindet, treten vor „Nachdem“- bzw. „Nach“-Effekten ein.

### WARPPLANET

Mithilfe der Fähigkeit des Reisenden kann ein Planet im Warp platziert werden. Dieser Planet heißt Warpplanet. Der Warpplanet folgt den normalen Regeln für Planeten, mit den Ausnahmen, die auf der Karte beschrieben sind. Beachtet auch die folgenden Klarstellungen:

- Wenn beide Spieler Schiffe auf dem Warpplaneten haben sollten, kontrolliert ihn nur der Spieler mit mehr Schiffen darauf.
- Wenn ein Spieler Schiffe aus dem Warp zurückholt, kann er sowohl Schiffe aus dem Warp als auch vom Warpplaneten zurückholen.
- Der Warpplanet kann wie jeder Planet bei Ereignis- oder Nachschubkarten gewählt werden.

- Wenn der Reisende neutral oder aus dem Spiel entfernt wird, gelten die vorherigen Regeln weiterhin.
- Nur der Spieler, mit dem der Reisende verbündet ist, kann Schiffe auf den Warpplaneten stellen, sobald seine Schiffe zerstört werden. Sein Gegner kann keine zerstörten Schiffe auf den Warpplaneten stellen.

## SONSTIGES

- Wenn ein Spieler in einem Duell eine höhere Anzahl an Schiffen auf seinem Rad wählt, als er in seinem Vorrat hat, sendet er alle seine Schiffe aus. Wenn ein Spieler keine Schiffe in seinem Vorrat hat und er Schiffe aussenden muss, verliert er die Partie.
- Durch verschiedene Spieleffekte kann es passieren, dass die Spieler gegnerische Plankarten in ihren Stapeln haben.
- Nachdem ein Spieler eine Karte gespielt hat, legt er sie offen auf seinen Ablagestapel ab. Der Inhalt der Ablagestapel ist nicht geheim.
- Wenn sich ein verdeckter Botschafter mit einem Spieler verbündet, der bereits einen verbündeten Botschafter hat, kann dieser Spieler die verdeckte Karte lesen, bevor er entscheidet, welche Freundschaft er verschlechtern möchte.
- Wenn keine Karten mehr im Verstärkungsstapel sein sollten, haben alle Fähigkeiten, die einen Spieler Verstärkungen nehmen lassen, keinen Effekt mehr.
- Der Wert der „+10“-Verstärkungen verändert sich, sobald die Stärke des Spielers von gerade auf ungerade und umgekehrt wechselt.
- Auch wenn ein Spieler den Unansehnlichen spielt, sein Schiffsrad also zu einem anderen Zeitpunkt aufgedeckt wird, und der Miesepeter mit einem der Spieler verbündet ist, darf sich dieser Spieler durch die Fähigkeit „Begünstigt“ des Miesepeters *berechtigt* fühlen, falls er den Schiffsvorteil hat.

## CREDITS

**Game Design and Development:** Frank Brooks with Bill Eberle, Greg Olotka, and Peter Olotka

**Technical Writing:** Adam Baker

**Producer:** Molly Glover

**Editing:** Robert McCowan

**Proofreading:** Carol Darnell

**Board Game Manager:** James Kniffen

**Graphic Design:** Sebastian Koziner with Chris Beck, Caitlin Ginther, and Evan Simonet

**Graphic Design Coordinator:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Djib

**Interior Art:** Djib, Umberto Mognetti, Vinod Rams, and Regis Torres

**Art Direction:** Crystal Chang

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**QA Coordination:** Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

**Production Management:** Justin Anger and Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**VP of Product Development:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Andrew Navaro

*Special thanks to Ethan Cox*

The Universe of Cosmic Encounter created by Bill Eberle, Greg Olotka, and Peter Olotka is based on *Cosmic Encounter* by Bill Eberle, Jack Kittredge, and Peter Olotka.

## ASMODEE GERMANY

**Übersetzung und Redaktion:**

Benjamin Fischer, Sebastian Klinge und Christian Kox

**Layout und grafische Bearbeitung:**

Marco Reinartz

## PLAYTESTERS

J-F Beaudoin, Chelsea Bennett, Shane Bennett, Michael Boggs, Benjamin Bortorff, Boyd Bortorff, Jacob Bortorff, Lila Boutin, Tess Boutin, Doug Christiano, Lachlan "Raith" Conley, Jordan Dixon, Dagny Ernest, Luke Eddy, Andrew Fillhart, Michael Fillhart, Matt Goisman, Jeremy Gustafson, Brian Meneses, Todd Michlitsch, Bridget Mueller-Brennen, Chelsey Olsen, Samuel Olsen, Sébastien Rousseau, Marianne Verville, Lori Watson, Josh Weekly, and Aaron Wong

© 2020 Fantasy Flight Games. Veröffentlicht unter Lizenz von Eon Products, Inc. Cosmic Encounter ist ein registriertes Markenzeichen von Eon Products, Inc. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

# KURZÜBERSICHT

## SCHRITTE EINES DUELLS

1. **Räder einstellen:** Jeder Spieler wählt mithilfe seines Schiffsrads geheim 1–4 Schiffe.
2. **Räder aufdecken:** Jeder Spieler deckt sein Schiffsrad auf und sendet so viele Schiffe zum Planeten aus.
3. **Verdeckte Botschafter aufdecken:** Beginnend beim Anführer darf jeder Spieler, der einen verdeckten verbündeten Botschafter hat, diesen aufdecken.
4. **Pläne und Taktiken wählen:** Jeder Spieler wählt eine Handkarte und eine seiner bereiten Taktik.
5. **Taktiken aufdecken und abhandeln:** Die Spieler decken ihre gewählten Taktiken auf und handeln sie ab.
6. **Schiffe überprüfen:**  
Kein Spieler hat noch Schiffe: Weiter mit Schritt 1  
Beide Spieler haben noch Schiffe: Weiter mit Schritt 7  
Nur noch ein Spieler hat Schiffe: Weiter mit Schritt 10
7. **Pläne aufdecken:** Jeder Spieler deckt seinen gewählten Plan auf.
8. **Verstärkungen spielen:** Die Spieler dürfen beginnend beim Anführer Verstärkungen spielen.
9. **Gewinner bestimmen:** Alien- und Botschafterfähigkeiten, Pläne, Verstärkungen und der Schiffsvorteil werden zusammengerechnet, um die Gesamtstärke jedes Spielers zu bestimmen. Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke gewinnt das Duell!
10. **Preis abhandeln:** Der Spieler, der auf der Schicksalskarte angegeben ist, handelt den Preis ab.
11. **Aufräumen:** Der Verlierer zieht sich vom Planeten zurück und die gespielten Pläne und Verstärkungen werden auf die jeweiligen Ablagestapel abgelegt.

## TAKTIKSYMBOLE

- **X ✱ (Feuer):** Zerstört X Schiffe des Gegners.
- **X ♠ (Schild):** Verringert das ✱ des Gegners um X.
- **1 ☉ (Erholen):** Macht 1 eigene eingesetzte Taktik bereit. Die 1-☉-Taktik selbst bleibt bereit.
- **2 ☉:** Macht 2 eigene eingesetzte Taktiken bereit. Der Gegner macht 1 seiner eingesetzten Taktiken bereit. Die 2-☉-Taktik selbst bleibt bereit.

## SCHRITTE EINES WETTSTREITS

1. **Verdeckte Botschafter aufdecken:** Beginnend beim Anführer darf jeder Spieler mit einem verdeckten verbündeten Botschafter diesen aufdecken.
2. **Pläne wählen:** Jeder Spieler wählt geheim 1 Handkarte.
3. **Pläne aufdecken:** Jeder Spieler deckt seinen gewählten Plan auf.
4. **Verstärkungen spielen:** Die Spieler dürfen beginnend beim Anführer Verstärkungen spielen.
5. **Gewinner bestimmen:** Alien- und Botschafterfähigkeiten, Pläne und Verstärkungen werden zusammengerechnet, um die Gesamtstärke jedes Spielers zu bestimmen. Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke gewinnt den Wettstreit!
6. **Wettstreiteffekte abhandeln:** Der Gewinner handelt den Effekt des Wettstreits wie auf der Karte beschrieben ab.
7. **Aufräumen:** Die gespielten Pläne und Verstärkungen werden auf die jeweiligen Ablagestapel abgelegt.