

COSMIC ENCOUNTER

COSMIC EONS

A **COSMIC EONS** kiegészítő 30 új idegen fajt tartalmaz, melyeket a Cosmic Encounter és a Cosmic Encounter Online eredeti tervezői, Bill Eberle, Peter Olotka, és Greg Olotka alkottak. A kiegészítő továbbá tartalmaz újfajta idegen esszencia kártyákat, újfajta szövetezés tárcsákat, valamint számos új jelzőt és jelölőt.

A kiegészítő minden egyes kártyája a **COSMIC EONS** szimbólummal van megjelölve, hogy meg lehessen különböztetni az alapjáték kártyáitól.



JÁTÉKELEMENK

Ez a rész nyújt leírást arról, hogy a **COSMIC EONS** kiegészítő miként illeszthető a **COSMIC ENCOUNTER** alapjátékba.

Az előkészületek ismertetése előtt hajsátok végre az alábbi lépéseket:

- 30 Fajlap:** Az új fajlapokat adjátok hozzá a már meglévő fajlapokhoz.
- 30 Fáklya Kártya:** Az új fáklya kártyákat keverjétek bele a már meglévő fáklya kártyák paklijába.
- 55 Esszencia Kártya:** Az esszencia kártyákat tegyék a játéktérület szélére.
- 37 Fajjelző:** A különleges fajjelzőket tegyék a játéktérület szélére.
- 6 Szövetezés Tárcsa:** Szereljétek össze a tárcsákat a jobb oldalon ismertetett módon.

ÚJ SZABÁLYOK: ESSZENCIA KÁRTYÁK

Számos faj kezdi meg a játékot egy újfajta játékelemmel, az esszencia kártyákkal. A szóban forgó fajok mindegyikének fajlapján található egy esszencia szimbólum, valamint rendelkeznek egy saját esszencia kártya készlettel, melyek a képességeiket hivatottak kiterjeszteni.

ESSZENCIA KÁRTYÁKKAL RENDELKEZŐ FAJOK

- Idegen** 9 trauma
- Anarchista** 8 bomlasztás
- Asszisztens** 6 segítség
- Dadus** 8 következmény
- Rémálom** 10 rossz álom
- Oligarcha** 5 privilégium
- Seriff** 9 büntetőcédula

y and



Esszencia szimbólum
a Fajlapon

Egy esszencia kártyákkal rendelkező fajjal történő játék előtt keverd meg az adott faj esszencia kártyáit és helyezd őket képpel lefelé az asztalra, ez lesz a **KÉSZLET**. Ezután húzz fel három kártyát ebből készletből, ez lesz a saját esszencia kártya **TÁRAD**. Játékhatás hivatkozásban szereplő esszencia kártya tár kártyái nem minősülnek kézben tartott kártyáknak. Egy játékos tárában lévő esszencia kártyákat elkülönítve kell tartani a készlettől, és a kijátszásig titokban kell tartani a többi játékos előtt.

A játékosok folyamatosan karbantartják a három kártyás tárukat; minden alkalommal, amikor a játékosok kijátszanak vagy kötelező eldobniuk egy esszencia kártyát a tárukból, akkor a helyére azonnal újat húznak a készletük tetejéről. Minden kijátszott vagy eldobott esszencia kártyát egy képpel felfelé fordított **NEM ELÉRHETŐ PAKLIBA** kell gyűjteni. Amikor egy készletből elfogynak az esszencia kártyák, akkor a játékos megkeveri a nem elérhető esszencia kártyáit, és új készletet képez belőlük.

Amikor egy esszencia szimbólumos faj fajképessége elveszik, vagy a fajlapja képpel lefelé fordul, akkor a fajhoz tartozó, még játékban lévő esszencia kártyák a játékos nem elérhető paklijába kerülnek.

A játékosok mindig megnézhetik a saját tárukat, valamint azokat az esszencia kártyákat, amelyeket más játékosokra játszottak ki. A játékosok, akik esszencia kártyákat kaptak, a képpel lefelé fordított esszencia kártyákat nem nézhetik meg.

SZÖVETKEZÉS TÁRCSÁK

A hat szövetezés tárcsát a lentebb ismertetett **Titkos Szövetségek** játékváltozatban kell használni. Szereljétek össze a tárcsákat a jobb oldali ábra szerint, egy határozott mozdulattal összepattintva a két műanyag csatlakozót.



Kapu elem

Szám tárcsa

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Ez a rész egy új játékváltozat szabályait tartalmazza, mely még élvezetesebbé teheti a játékot.

TITKOS SZÖVETSÉGEK JÁTÉKVÁLTOZAT

Ez a játékváltozat négy vagy több játékos esetén javasolt, és lehetővé teszi azt, hogy a Szövetezés Fázis során valamennyi játékos egyidejűleg fedje fel a döntését, ezzel még izgalmasabb helyzeteket teremtve a meggyőzésnek, a félrevezetésnek és az átverésnek.

Minden találkozás során, miután mindkét aktív játékos végrehajtotta a szövetségek felkérését, minden olyan játékos, aki jogosulttá vált, hogy szövetségessé váljon, magához vesz egy szövetezés tárcsát, és az alábbiak szerint úgy állítja be azt, hogy a tárcsa megmutassa, melyik oldalhoz akar csatlakozni és mennyi űrhajóval szándékozik részt venni:

- A tárcsa hiperűr kapus oldalán lévő ablakban látható pontok mutatják a támadó szövetségeseiként küldendő űrhajók számát.
- A tárcsa bolygós oldalán lévő ablakban látható pontok mutatják a védő szövetségeseiként küldendő űrhajók számát.
- Mindkét ablakban a vonal (–) azt mutatja, hogy egy játékos egyik oldalhoz sem csatlakozik.
- A csillag olyan különleges eseteket mutat, amelyek egyes fajlapokon vagy kártyákon találhatóak (pl.: egy Plazmatöltet technológia kártya használata).
- A tárcsa téglalap alakú kártya szimbóluma a Külső Segítség Opció esetén használandó, melynek ismertetése a következő oldalon található.



Támadó

Védő

Minden olyan játékosnak, aki jogosulttá vált, hogy szövetségessé váljon, a fenti lista valamelyikére kell állítania a tárcsáját, még akkor is, ha nem kíván részt venni az adott összecsapásban. Mindez titokban tartja a játékosok döntését egymás előtt. Megengedett, hogy a játékosok kijelentéseket tegyenek a tárcsájuk állásáról, akár igazak, akár hamisak azok az állítások.

Társcáik beállítása után a játékosok képpel lefelé maguk elé, a fajlapjaik mellé helyezik a társcákat. Amikor valamennyi érintett játékos társcája a fajlapja mellé került, akkor egyszerre felfedik azokat. Akik a szövetekezést választották, elküldik az úrhajóikat az általuk választott oldalnak megfelelő helyre.

Egyes különleges esetekben, amikor a szövetekezés tárca nem mutat elegendő információt a játékos szándékait illetően (pl. a Jin-Jang fajnál a **COSMIC DOMINION** kiegészítőben), a játékos a csillagot állítja be a megfelelő ablakba. Miután minden tárca képpel lefelé fordítva a fajlapok mellé került, de még mielőtt felfednék azokat, az ilyen rendkívüli körülménnyel rendelkező játékos hangosan bejelenti a választását.

KÜLSŐ SEGÍTSÉG OPCIONÁLIS SZABÁLY

Ez az opcionális szabály lehetővé teszi a nem-aktív játékosok számára, hogy a szövetekezés társcáik használatával külső segítség formájában kártyákat küldjenek az aktív játékosoknak. Azoknak a nem-aktív játékosoknak is használniuk kell társcákat, akiket nem kértek fel szövetségesnek. Minden nem-aktív játékos, akár felkértek szövetségesnek, akár nem, beállíthatja a társcáját a mini kártya szimbólumra, vagy a támadó, vagy pedig a védő oldalára. A társcák felfedésekor minden olyan játékos, aki úgy döntött, hogy külső segítséget nyújt, titokban felajánl egy kártyát a kezéből az általa választott aktív játékosnak. Az aktív játékosok megnézik a külső segítség felajánlásokat, és mindegyikről egyesével eldöntik, hogy elfogadják vagy visszautasítják-e. Ha egy kártyát visszautasítanak, akkor az visszakerül a felajánló játékoshoz. Ha egy kártyát elfogadnak, akkor a felajánló játékos azonnal kap egy jutalmat, és az aktív játékos ajánlatot tehet a felajánló játékosnak, hogy meghatározott számú úrhajójával (minden erre vonatkozó korlátozás figyelembe vételével) lépjen vele szövetségre.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

and

Connect to Cosmic Encounter at

WWW.COSMICENCOUNTER.COM

A TERVEZŐK MEGJEGYZÉSEI

2016 FEBRUÁR 16.

Peter és Bill, akik anno először leheltek életet az első hat idegenbe, melyek benépesítették az akkor még névtelen sci-fi játékot, kozmikus idő- és térgörbületeken át folytatott kutakodást követően, évtizedek múltával most ismét összeálltak. Peter fiával, Greggel kiegészülve 30 olyan új idegent teremtettek, amelyeket még senki nem látott azelőtt.

Jobb, ha felkészültök, hogy az Idegen elrabol és traumatizál benneteket, egy Anarchista szétzilálja a szabályokat, szemtanúi lehetek annak, hogy az Építész tornya bolygókat nyel el, zavarodottság lesz úrrá rajtatok a Burok titokzatos ügyködése láttán, megpróbálhatjátok lecsitítani a Hipochondert, és szenvedhettek az Oligarcha elnyomása alatt.

Peter és Bill így mesél utazásukról: „Új Cosmic Encounter fajok már a kezdetektől fogva folyamatosan szivárognak be a játékba, számos újabb sajátosságot és még több játékost hozva magukkal. A Cosmic Dominion-t, az ötödik kiegészítőt a Cosmic Encounter rajongói terveztek és fejlesztettek 2014-ben. A kiegészítő 30 új fajával 165-re emelkedett a fajok teljes száma. A Cosmic Dominion a kreativitás és a körültekintő munka nagyszerű teljesítménye.

A rajongók általi tervezés váratlan lökést adott számunkra, és ismét elragadt minket az izgatottság, hogy új tartalmat hozunk létre a Cosmic Encounter világában. Az FFG-nek felvetettük az ötletet, hogy ezúttal az „eredeti tervezők” által készített nagyon különböző fajok kerüljenek megjelenésre a kozmikus arénában. Az idők folyamán, ahogy egyre több faj és játékelem jelent meg, a tervezők számára egyre nehezebbé vált egyedít teremtani. A rajongók ragyogó Cosmic Dominion kiegészítője azonban új energiát adott, és ismét szeretünk

ALKOTÓK

A Cosmic Encounter Tervezői: Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka és Bill Norton

A Kiegészítőt Tervezte: Bill Eberle, Peter Olotka és Greg Olotka

A Kiegészítőt Fejlesztette: Cosmic Rajongók, Bill Martinson, Jefferson Krogh és Jack Reda, Jason Walden-nel

A Fajok Illusztrációi: Felicia Cano

Producer: Jason Walden

Szerkesztés & Lektorálás: Julia Jannace

Grafikai Tervező: Chris Hosch

Vezető Grafikai Tervező: Brian Schomburg

Művészeti Vezető: Zoë Robinson

Fő Művészeti Vezető: Andy Christensen

Gyártás Koordinátorok: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren és Johanna Whiting

Gyártásvezető: Megan Duehn

Minőség Biztosítási Koordinátor: Zach Tewalthomas

Vezető Játéktervező: Corey Konieczka

Vezető Játék Producer: Michael Hurley

Kreatív Vezető: Andrew Navaro

Kiadó: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: Delvin Allen, J.F. Beaudoin, The Boskone 2015 fans, Tess Boutin, Lila Boutin, Rob Burns, Barak Dickman, Phil Fleischmann, Molly Glover, Julia Jannace, Adam McLean, Carsten Munchenberg, Pasi Ojala, Chad Reverman, Ed Vreeland, Chris Wilczewski és Brandon Zimmer.

Külön köszönet illeti a bétatesztelőket a Kosmoszt érintő értékes javaslataikért.

Hungarian Translation: Zsolt Farkas (fkif69@gmail.com) v1.0.

© 2016 Fantasy Flight Games. Published under license from Eon Products, Inc. *Cosmic Encounter* is a registered trademark of Eon Products, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

volna új dolgokat létrehozni a Cosmic Encounter univerzumban.

Mit is tettünk hát? Nekiálltunk megalkotni egy olyan fajgyűjteményt, amelyik teljesen megváltoztatja a szabályokat, és amelyben a játékosok saját válaszokat adhatnak a konfliktusokra. És tetszett a végeredmény!

Első próbálkozásainkat azonban a játékesztelők fanyalgással fogadták. A Fantasy Flight bölcsen úgy határozott, javítsunk a dolgokon, de sajnos ismét kudarcot vallottunk. A megoldás az lett, hogy ahhoz a három Cosmic rajongó szuperhőshöz fordultunk, akik a Cosmic Dominion tervezését és a vállukon vitték: Bill Martinson, Jack Reda és Jefferson Krogh. Erőfeszítéseiknek köszönhetően mind a 30 eredeti Cosmic Eons fajunk virtuálisan úgy élte túl a fejlesztéseket, hogy eredeti koncepciójuk nem változott. Jó játékot!”

-Peter Olotka

Külön köszönet Jason Waldennek a Fantasy Flight producerének, hogy az Esszencia Kártyákat belevetette a kozmikus körforgásba! Nem olyan egyszerű belevarázsolni egy szuper játékmódot egy 43 éves játékba. Valamint soha el nem múló hálánkat fejezzük azoknak a Cosmic rajongóknak a masszív közreműködésért, akik a **COSMIC DOMINION** tervezését is vezették: Bill Martinson, Jack Reda és Jefferson Krogh.

“Az univerzumok 1972 óta forrongnak, amikor is Peter Olotka, Bill Eberle, Jack Kittredge, és Bill Norton megalakítottak egy játékesztői társaságot: a Future Pastimes-t. A kanóc meglehetősen hosszú volt, ám a BUMM kétségkívül NAGY volt 1977-ben... amikor végül kiadták a szórakoztatóipar egyik legegységibb játékát.”

~ Hai Kulture, Foundation Gaming: Encountering the Cosmos