

COSMIC ENCOUNTER


COSMIC INCURSION

A COSMIC INCURSION kiegészítő 20 új idegen fajt tartalmaz, elegendő játékelemet ahhoz, hogy egy hatodik játékos is játszhasson, egy jutalom paklit, valamint egy olyan játékváltozatot, amelyik megmengetti a védő szövetségeseinek szívét.

JÁTÉKELEMMEK

A COSMIC INCURSION a következő komponenseket tartalmazza:

- 55 Kártya, részletesen:
 - 32 Jutalom Kártya
 - 20 Fáklya Kártya
 - 3 Végzet Kártya
- 20 Fajlap
- 1 Játékos Kolónia Jelölő
- 5 Játékos Bolygó
- 20 Műanyag Űrhajó
- 31 Kozmikus Jelző

A COSMIC INCURSION kiegészítő minden egyes kártyája egy  szimbólummal van jelölve. Ez lehetővé teszi, hogy később meg tudd különböztetni a COSMIC ENCOUNTER® kártyáidtól, amikor úgy szeretnéd.

A JÁTÉKELEMMEK ÁTTEKINTÉSE

A következő rész összefoglalást nyújt a COSMIC INCURSION kiegészítő különböző játékelemeiről. A leírások segítenek beazonosítani a komponenseket és elmagyarázzák, hogy miként használd őket.

ÚJ FAJOK

Ez a 20 új faj hasonló a COSMIC ENCOUNTER® alapjátékban találhatóhoz, és egyszerűen csak hozzá kell őket adni a többi fajlaphoz.

ÚJ KÁRTYÁK

Az új fáklya és végzet kártyák hasonlóak a COSMIC ENCOUNTER® alapjátékban találhatóhoz, és egyszerűen csak hozzá kell keverni őket a megfelelő paklikhoz. A végzet kártyák lehetővé teszik egy hatodik játékos részvételét a játékban, a fáklya kártyák pedig a COSMIC INCURSION 20 új fajához tartoznak.

Emellett léteznek új fajta kártyák is, amelyeket jutalom kártyáknak nevezünk, és amelyeket a védő szövetségesei kapnak. Ezek részletes leírása a 2. oldalon található.

ÚJ ŰRHAJÓK, BOLYGÓK, ÉS KOLONIA JELÖLŐ

Ezek az elemek hasonlóak a COSMIC ENCOUNTER® alapjátékban találhatóhoz, és lehetővé teszik egy hatodik játékos részvételét a játékban.

ÚJ KOZMIKUS JELZŐK

Mivel a kozmikus jelzőkből sohasem elég, ezért kerültek bele ebbe a kiegészítőbe a COSMIC ENCOUNTER® alapjátékban találhatókkal megegyező jelzők.

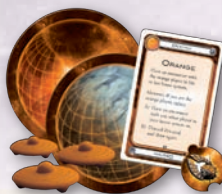
ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan, nehogy megsérüljenek, nyomd ki a kartonból a COSMIC INCURSION játékelemeit.

A KIEGÉSZÍTŐ HOZZÁADÁSA AZ ALAPJÁTÉKHOZ

A COSMIC ENCOUNTER® és a COSMIC INCURSION kiegészítő első együttes játéka előtt egyszerűen keverd az új fáklya kártyákat az alapjáték fáklya kártyái közé.

EGY HATODIK JÁTÉKOS HOZZÁADÁSA



Egy hatodik játékos hozzáadásához egyszerűen keverd bele az új végzet kártyákat a végzet pakliba, és add oda az új játékosnak a megfelelő űrhajókat és játékos bolygókat. Ezután helyezd az új kolónia jelölőt a térgörbület „0” mezője mellé. Végül, amikor fáklyákat teszel a fáklya kártyákhoz, akkor egyszerűen add hozzá mind a tizenkét kiosztott fáklyát.

ÚJ SZABÁLY: KOZMIKUS RENGÉSEK

Ha egy játékosnak kártyát kell húznia a kozmikus pakliból, és mind a kozmikus pakli, mind pedig az eldobott lapok kupaca üres, akkor kozmikus rengés következik be! Ekkor minden játékosnak el kell dobni a kézben tartott kártyáit, majd az eldobott lapokat meg kell keverni, így kialakítva egy új paklit, végül minden játékosnak osztani kell 8 kártyát.

JUTALOM PAKLI JÁTÉKVÁLTOZAT



Ebben a változatban a védő szövetségesei egy különleges és egy kicsit erősebb pakliból húzhatnak, amikor védelmezői jutalomban részesülnek. Ez a változat a jutalom paklit használja.

ELŐKÉSZÜLET

Készítsd elő a COSMIC ENCOUNTER® játékot a szokásos módon, egy további lépéssel kiegészítve az **5. Lépést**.

5a. Keverd meg a jutalom paklit és helyezd a térgörbület közelébe.

JÁTÉKMENET

Ez a játékváltozat az összes általános szabályt és győzelmi feltételt használja, a következő szabályok kivételével.

- Amikor egy játékos védelmezői jutalomként kártyákat kap, akkor néhány, vagy minden kártyát a jutalom pakliból húzhat.
- A kijátszott jutalom kártyák egy különálló kupacba kerülnek eldobásra. Erre a kupacra semmilyen olyan esemény nincs hatással, amelyik az eldobott lapok kupacára hatással van - ezek csak az eldobott lapok általános kupacára hatnak.
- Amikor elfogy a jutalom pakli, akkor keverd meg az eldobott jutalom kártyákat, és alakíts ki egy új jutalom paklit. Ha az eldobott jutalom kártyák kupaca is üres, akkor jutalom kártyákat addig nem lehet húzni, amíg legalább egy jutalom kártya eldobásra nem kerül. A jutalom pakli sohasem okoz kozmikus rengést.

A JUTALOM PAKLI TARTALMA

A jutalom pakli számos új típusú kártyát tartalmaz, melyek leírása most következik:

NEGATÍV TÁMADÁS KÁRTYÁK



A jutalom pakliban található néhány negatív értékű támadás kártya (-01, -04 és -07). Ezek a kártyák a szokásos módon viselkednek, kivéve, hogy az értékük kisebb, mint nulla.

TISZTESSÉGTLEN EGYEZSÉG



A jutalom pakliban található tárgyalás kártyák továbbra is tárgyalás kártyának minősülnek, ám egy kicsit jobbak, mint a szokásos tárgyalás kártyák. Amikor egy játékos egy tisztességtelen egyezés tárgyalás kártya kijátszása után részeseül kompenzációban, akkor kap egy ráadás kártyát. Továbbá, ha egy játékos egy tisztességtelen egyezés tárgyalás kártya kijátszása után nem jut egyezésre, akkor a szokásosnál eggyel kevesebb, míg az ellenfelének eggyel több úrhajója kerül a térgörbületre.

Ha egy sikertelen egyezkedés előtt mindkét játékos tisztességtelen egyezés tárgyalás kártyát játszott ki, akkor a két tisztességtelen egyezés semlegesíti egymást, és így mindkét játékosnak a szokásos számú úrhajója kerül a térgörbületre.

EGY MÁSODIK MORFÓZIS



A jutalom pakli tartalmaz egy második morfózis kártyát. Ez pontosan ugyanúgy működik, mint a kozmikus pakliban található kártya. Ha egy összecsapás során mindkét játékos morfózis kártyát játszik ki, akkor mindét játékos veszít és az összecsapásban résztvevő minden úrhajó a térgörbületre kerül.

SZORZÓ KÁRTYÁK



A jutalom paklival bevezetésre került egy új típusú kártya is, amelyet a szorzó kártyának nevezünk. Ezeket a kártyákat képpel lefelé kell kijátszani a tervezés fázisban, még az összecsapás kártyák kiválasztása előtt úgy, hogy a játékos bejelenti, hogy szorzó kártyát játszik ki. Egy játékos összecsapás kártyáját célzó játékhatások a szorzókra nem hatnak.

A szorzó hatása az összecsapás során kijátszott összecsapás kártyáktól függ.

- **Támadás vs. Támadás:** Ha mindkét játékos támadást játszik ki, akkor a szorzó a játékos támadás kártyájának értékét többszörözi meg. Ha például egy játékos 12 úrhajóval az oldalán egy 10-es támadást és egy 2x szorzót játszott ki, akkor az összértéke 32 lesz ((2x10)+12).
- **Támadás vs. Tárgyalás:** Ha a szorzót kijátszó játékos egy támadást játszik ki, akkor a szorzónak nincs hatása. Ha azonban a szorzót kijátszó játékos egy tárgyalást játszik ki, akkor a kompenzációja megdöbbszöröződik a szorzó értékével. Például, ha egy játékos normál esetben 3 kártyát kapott volna kompenzáció gyanánt, akkor ehelyett 6 kártya kompenzációban részeseül, amennyiben korábban egy 2x szorzót játszott ki.
- **Tárgyalás vs. Tárgyalás:** Sikeres kimenetelű tárgyalás esetén a szorzónak nincs hatása. Sikertelen egyezkedés után azonban az ellenfélnek a szorzó által megdöbbszörözött számú úrhajója kerül a térgörbületre. Például, ha egy játékos egy 2x szorzót játszott ki egy sikertelen egyezkedés előtt, akkor a játékosnak a szokásos 3 úrhajója kerül a térgörbületre, az ellenfelének azonban 6 úrhajója kerül oda!

IDŐHASADÉK KÁRTYÁK



Az időhasadék kártyák olyan új típusú kártyák, amelyek a jutalom paklival kerültek bevezetésre. Az időhasadékoknak két hatása van. Először is, egy játékos bármelyik összecsapás elején kijátszhat egy időhasadék kártyát, hogy az időhasadék értékével megegyező számú úrhajót visszavegyen a térgörbü-

letről. Ezek az úrhajók tetszőleges játékoshoz, vagy játékosokhoz tartozhatnak, és a tulajdonosa(i) kolóniáira kerülnek vissza.

Továbbá, ha egy időhasadék kártyát, akár kompenzációként, akár más hatásra elvesznek egy játékos kezéből (tehát nem eldobásra kerül), akkor az időhasadék felrobban és az kártyát elrabló játékos az időhasadék értékével megegyező számú úrhajója a térgörbületre kerül. A robbanás után az időhasadékot el kell dobni.

EGYÉB JUTALOM KÁRTYÁK

A fent említett kártyákon kívül a jutalom pakli tartalmaz még támadás kártyákat 10-23 értékekkel, új erősítés kártyákat +6 értékig, valamint számos új ereklve kártyát (beleértve még egy kozmikus hatástalanítót és egy kártya hatástalanítót is).

Azt azonban érdemes megjegyezni, hogy csak a kozmikus pakli tartalmaz 23-nál magasabb értékű támadást, tehát időnként érdemes húzni a kozmikus pakliból is, attól függően, hogy éppen mire van szükség.

ÁLTALÁNOS JUTALOM JÁTÉKVÁLTOZAT

Egy vadabb, kaotikusabb játékhoz, amelyben kevesebb szabállyal kell foglalkozni, megtehetitek azt is, hogy a jutalom paklit egyszerűen belekeveritek a kozmikus pakliba, és a szokásos szabályok szerint játszottok.

Készítők

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

A Kiegészítőt Tervezte és Fejlesztette: Kevin Wilson

Az Új Fajokat Tervezte: Matthew B. Cary, Bruno Faidutti, Eric M. Lang, Jack Reda, Jason Steinhurst, és Kevin Wilson

Szerkesztette: Mark O'Connor

Grafikai Tervező: Andrew Navaro

Művészeti Vezető: Zoë Robinson

A Fajokat Tervezte: Ryan Barger

Játéktesztelők: Matthew B. Cary, James Hata, Eric M. Lang, Jack Reda, John Skogerboe, Jason Steinhurst, és Pam VanMuijen

Külön Köszönet: Jack Reda, Duke Ritenhouse, és a Team XYZZY

Gyártásvezető: Gabe Laulunen

Kivitelezési Fejlesztő: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Fordította: fki (fki@freemail.hu) v1.0.

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Cosmic Encounter* published under license from Eon Products, Inc. *Cosmic Incurion* is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc., for their expansions to the *Cosmic Encounter* board game. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Made in China.

VISIT US ON THE WEB AT

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

AND

PLAY COSMIC ENCOUNTER ONLINE AT

WWW.COSMICENCOUNTER.COM

