



# COSMIC ENCOUNTER

JÁTÉKSZABÁLYOK



# ÜDVÖZLET A KOZMOSZBAN

Megszámlálhatatlan eonnal ezelőtt, az elfeledett kor hajnalán, egy fáj jelent meg egy spirális galaxis szívében. Később, az Előfutárakként lettek ismertté. Ők voltak az első intelligens életforma a világegyetemben, és egyedül voltak.

A technológiájuk egyáltalán nem volt lenyűgöző, de lehetővé tette számukra, hogy felfedezzék az univerzumot, más értelmes létformák után kutatva. Keresésük azonban hiábavalónak bizonyult.

Átérezve magányosságuk súlyát, végül az Előfutárok szondákat küldtek szét, lakható bolygók ezrei irányába. Minden egyes szonda magával vitte az élet magvait, abban a reményben, hogy valahol felvirágozik majd az értelem.

Senki sem tudja, hogy ezután mi történt velük. Feltehetően valami ismeretlen fenyegetésnek estek áldozatul, vagy talán egyszerűen az univerzumon túlra távoztak. Bárhogyan is történt, mire a szondák, a „gyermek” űrutazásuk végére értek, addigra az Előfutárok eltűntek.

Azokban nagyszerű örökséget hagytak maguk után. Minden naprendszer peremén elvetették „magvaik” egyikét, az Előfutárok technológiájuk egy darabját és egy hiperűr kaput hagytak hátra. Ezen az adományon keresztül a gyermekeik megtalálhatták egymást és kommunikálhattak egymással.

És ők így is tettek. A fiatalabb fajok ugyan nem értették meg teljesen az Előfutárok technológiáját, azért eléggé könnyedén tudták használni. Természetesen, az idősebb faj segítsége nélkül, a fiatalabb fajok között csakhamar ellenségeskedés alakult ki. Ez, végül elhozta a jelenlegi korszakot – a Kozmikus Kort.

A COSMIC ENCOUNTER® egy játék háromtól öt játékos részére (több játékosal jobb), egy-két óra játékidővel. A COSMIC ENCOUNTER® játékban a játékosok különböző idegen fajok szerepét játsszák, akik kozmikus fennhatóságra törekednek. A játékosok erejüket, ravaszságukat és diplomáciai érzéküket használják, hogy biztosítsák győzelmüket. A győztes(ek) az(ok) a játékos(ok) lesz(nek), aki(k)nek elsőként lesz öt kolóniájuk, saját naprendszerükön kívül eső bolygókon.

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A COSMIC ENCOUNTER® játékban, a játékosok egy-egy idegen faj vezetői. A játék célja, öt kolónia létesítése más játékosok naprendszerében. A játékosok fordulókat végrehajtva próbálnak meg kolóniákat telepíteni. A győztes(ek), az(ok) a játékos(ok) lesz(nek), aki(k) először hoz(nak) létre öt kolóniát a saját naprendszerükön kívül. Egy játékosnak nem szükséges kolóniával rendelkeznie az összes naprendszerben, csak öt kolóniája kell, hogy legyen a saját naprendszerén kívül. Ezek a kolóniák lehetnek egyetlen naprendszerben, vagy akár szétszóródva, több naprendszerben is.

## MI AZ A KOLÓNIA?

Egy **kolónia**, egy, vagy több azonos színű űrhajót jelent egy bolygón. Ha egy játékosnak van egy űrhajója egy bolygón, akkor ott kolóniával rendelkezik. Ha egy játékosnak kettő, vagy több űrhajója van egy bolygón, akkor az is csak egy kolóniának számít, amely több űrhajóból áll. Egy játékosnak, bolygónként mindössze egyetlen kolóniája lehet. Egy bolygón azonban lehet több kolónia is, amelyek mindegyikét más-más játékos birtokolja. Egy olyan kolónia, amely a játékos saját naprendszerében található, a **saját kolónia**, míg az olyan kolóniát, amelyiket egy játékos egy másik játékos naprendszerében birtokol, **idegen kolóniának** nevezzük. A játék megnyerésének a kulcsa, az idegen kolóniák létesítése.

## EGY JÁTÉKOS FORDULÓJA SORÁN

Egy játékos a saját fordulójában, **támadó** lesz. A támadó összecsapást hajt végre egy másik játékosal (a **védővel**, aki a végzet pakliból való húzással kerül meghatározásra) egy bolygón, úgy, hogy egy csapat űrhajót átmozgat a hiperűr kapun keresztül arra a bolygóra. A támadó és a védő **szövetségeseket** hív maga mellé, és miután a szövetségek megkötöttek, egy-egy összecsapás kártyát játszik ki, képpel lefelé fordítva. Az összecsapás kártyákat felfedik, és az űrhajók, az összecsapás kártyák, valamint más hatások kombinációja határozza meg az összecsapás kimenetelét.

A támadó és szövetségesei egy kolóniát telepíthetnek a bolygóra, az űrhajóik a **térgörbületre** kerülhetnek, vagy akár másféle eredménnyel is végződhet az összecsapás. Habár mindkét játékos láthatja, hogy egy összecsapás alkalmával mennyi űrhajó van az egyik, illetve a másik oldalon, azt azonban egyik oldal sem tudja, hogy milyen kártyát fog kijátszani a másik fél, vagy, hogy milyen más hatások lépnek életbe, amelyek megváltoztathatják az eredményt.

Ha egy játékos elveszíti az első összecsapást, akkor az a játékos fordulója véget ér, és a játék a tőle balra ülővel folytatódik. Ha egy játékos megnyeri az első összecsapást, akkor annak a játékosnak lehetősége nyílik egy második összecsapásra. A második összecsapás kimenetelétől függetlenül, a játékos fordulója véget ér, és a játék a tőle balra ülővel folytatódik.

## FAJ KÉPESSÉGEK ÉS A SZABÁLYOK ELLENTMONDÁSA

Minden játékos rendelkezik egy faj képességgel, amelyik lehetővé teszi számára, hogy bizonyos játékszabályoktól eltérő módon játsszon. Minden esetben, amikor a játékszabályok ellentmondásba kerülnek egy faj képességgel, akkor a képesség élvez elsőbbséget.

## TARTOZÉKOK

- Ez a Szabálykönyv
- 1 Térgörbület
- 5 Játékos Kolónia Jelölő
- 1 Hiperűr Kapu
- 25 Játékos Bolygó (játékosonként 5)
- 100 Műanyag Űrhajó (játékosonként 20)
- 50 Fajlap
- 20 Végzet Kártya
- 72 Kozmikus Kártya
- 50 Fáklya Kártya
- 20 Technológia Kártya
- 42 Kozmikus Jelző
- 7 Harag Jelző
- 1 Ősbolygó
- 1 Holdlöveg Jelző
- 1 Prométheusz Jelző
- 1 Alternatív Tolvaj Fáklya

## A TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

A következő rész beazonosítja a COSMIC ENCOUNTER® játék tartozékait, valamint rövid leírást nyújt róluk.

### A TÉR-GÖRBÜLET

Ez a tábla a játékterület közepén helyezkedik el. Ide kerülnek a legyőzött űrhajók, amíg a szabadulásukra várakoznak.



*A Térgörbület*

### JÁTÉKOS KOLÓNIA JELÖLŐK

Ezek a jelölők a térgörbület körüli sávon helyezkednek el, és a játékosok állását mutatják a játékban.



*Játékos Kolónia Jelölők*

### HIPERŰR KAPU

A hiperűr kaput az összecsapások során kell használni, ez mutatja, hogy pontosan hol és hogyan zajlik az összecsapás.



*Hiperűr Kapu*

### A JÁTÉKOSOK BOLYGÓI

Minden játékos öt játékos bolygót kap, a játékos színében. Ez az öt bolygó képezi a játékos **saját naprendszerét**.



*Játékos Bolygók*

### MŰANYAG ŰRHAJÓK

Minden játékos 20 műanyag űrhajót kap, a játékos színében. Az űrhajók úgy vannak kialakítva, hogy helytakarékosági okból, a játék során egymás tetejére helyezhetők legyenek.



## FAJLAPOK

Minden ilyen lap egy idegen fajt ábrázol és leírást nyújt egyedi képességéről.



- Név:** Ez a faj neve.
- Képesség:** Ez a szöveg írja le a faj különleges képességét. A *használat* szó félkövér dőlt betűkkel jelzi, hogy egy képesség semlegesíthető „Kozmikus Hatástalanítóval”.
- Történelem:** Itt olvasható a faj történelme. Nincs hatással a játékmenetre.
- Rövid Képességleírás:** A faj képességének rövid megadása, úgy, hogy a többi játékos is el tudja olvasni.
- Tudásszint:** A faj használatához a játékosok ajánlott tudásszintje. A zöld a kezdő, a sárga a haladó, a vörös pedig a gyakorlott szint.
- Játékos Előfeltétel:** Ez a szöveg határozza meg, hogy a játékos milyen szerepet (támadó, védő, aktív játékos, szövetséges, stb.) játszva használhatja a faj képességét.
- Opcionális/Kötelező:** Ez a szöveg határozza meg, hogy a faj képessége opcionális, vagy kötelező.
- Időzítés Sáv:** A sáv narancssárga része mutatja meg, hogy a faj képessége melyik fázis(ok)ban *használató(k)*.

## VÉGZET KÁRTYÁK

Ezek a kártyák egy játékos összecsapásai során az ellenfelének a meghatározására szolgálnak. További részletekért lásd a „Végzet” részt a 7. oldalon.



## KOZMIKUS KÁRTYÁK

A Kozmikus kártyáknak három fajtája létezik:

### ÖSSZECSAPÁS KÁRTYÁK

Ezek támadásokból, tárgyalásokból és a morfózis kártyából állnak, és az összecsapások rendezésére szolgálnak. További részletekért lásd a „Felfedés” részt a 9. oldalon.



Támadás

Tárgyalás

Morfózis

### ERŐSÍTÉS KÁRTYÁK

Ezek segítségével akár egy összecsapás kimenetele is megfordítható. A teljes leírás végett lásd a „Erősítés Kártyák” részt a 13. oldalon.



## EREKLYE KÁRTYÁK

Ezek különféle hatásokkal rendelkeznek. A teljes leírás végezt lásd az „Ereklye Kártyák” részt a 13. oldalon.



## FÁKLYA KÁRTYÁK

A Fáklya kártyákat a kozmikus pakliba kell keverni a játék elején. Akárcsak az ereklyék esetén, a fáklyák is különféle hatással rendelkeznek. Az ereklyéktől eltérően a fáklyák visszakerülnek a játékos kezébe, miután kijátszotta őket. Továbbá minden fáklya kártya kapcsolódik egy adott fajhoz és más hatást fejt ki akkor, amikor az a faj játssza ki. A teljes leírás végezt lásd az „Fáklya Kártyák” részt a 13. oldalon.



## TECHNOLÓGIA KÁRTYÁK

A Technológia kártyák jelképezik azokat a jelentős technológiákat, amelyeket egy játékos kifejleszthet, az opcionális Technológia játékváltozat használata esetén. A Technológia kártyák részletesebb leírása a 14. oldalon található.



## KOZMIKUS JELZŐK

Ezeket a jelzőket egyes fajok használják (például a Harcos, vagy a Tik-Tak), hogy nyomon követhessenek bizonyos fajfüggő értékeket a játék folyamán.



## HARAG JELZŐK

Ezeket a jelzőket a Harag használja, hogy számon tartsa azokat a játékosokat, akik a Harag képességének hatása alatt állnak. Használatuk a Harag fajlapján van részletezve.



## EGYÉB JELZŐK

Ezeket a jelzőket a Technológia kártyákkal együtt kell használni az opcionális Technológia játékváltozat használata esetén. A jelzők használatának leírása a hozzájuk tartozó Technológia kártyákon található.



Holdlövég



Ősbolygó



Prométheusz Jelző

## ALTERNATÍV TOLVAJ FÁKLYA

Ez a Tolvaj fáklya kártya klasszikus változata azok a játékosok vehetik ezt magukhoz, akik inkább a kártya eredeti, némiképpen vitatott formáját választják. A játékosok a Tolvaj fáklyának csak az egyik változatát használhatják, a másik fajta lap a dobozban marad.



# ELŐKÉSZÜLETEK

A COSMIC ENCOUNTER® játék előkészítéséhez figyelmesen kövesd a következő lépéseket.

- 1. Térgörbület és Bolygók Előkészítése:** Helyezd a térgörbületet a játékterület közepére. Ezután minden játékos kiválaszt egy színt magának és elvesz öt bolygót a választott színben, majd tetszőlegesen elrendezi ezeket a bolygókat. Minden játékos a térgörbület „0” mezője mellé helyezi a kolónia jelölőjét.
- 2. Űrhajók Elhelyezése:** Minden játékos elveszi a saját színének megfelelő 20 űrhajót és minden bolygójára ráhelyez négyet-négyet egy oszlopba.
- 3. A Végzet Pakli Előkészítése:** Nézd át a végzet paklit és vedd ki minden olyan kártyát, amelyek játékosok által nem választott színekre hivatkoznak. Keverd meg a paklit.
- 4. Fajok Választása:** Keverd meg a fáklya kártyákat és ossz ki kettőt minden játékosnak. A játékos elveszi a két fáklya kártyához tartozó fajlapokat és titokban megnézve őket a kettőből kiválaszt egyet, ezzel a fajjal lesz a játék során. A kiválasztott fajlapot képpel lefelé fordítva a játékos maga elé teszi, míg a másik fajlap visszakerül a dobozba.

**Megjegyzés:** A fajok a játékosok ajánlott tudásszintje szerint vannak osztályozva, amelyet a fajlapok és a fáklya kártyák felső sarkaiban látható figyelemfelkeltő lámpák mutatnak. Ha kezdőkkel játszol, akkor a zöld fajok a legalkalmasabbak.

Közepes tudású játékosok esetén hozzá lehet adni tetszőleges számú sárga fajt. A vörös fajok jelentős változást hoznak a játékba és velük szemben a megszokottól eltérő stratégiákat kell alkalmazni. A legcélszerűbb az, hogyha vörös fajokat csak gyakorlott játékosok használnak.

- 5. Fáklyák Előkészítése:** A játékosoknak kiosztott fáklyákat ezután hozzá kell adni a kozmikus paklihoz. Ötnél kevesebb játékos esetén, véletlenszerű extra fáklyákat kell hozzáadni úgy, hogy összesen 10 fáklya kerüljön a pakliba. Keverd meg a paklit.

**Megjegyzés:** A Cosmic Encounter® játékot most tanuló játékosok megtehetik azt, hogy fáklyák nélkül játszanak az első néhány alkalommal, amíg bele nem jönnek a játékmenetbe.

**Megjegyzés:** A Tolvaj fáklya kártyának két különböző változata létezik - az új változat és a klasszikus változat. A játékosok bármelyik Tolvaj jelzőfényvel játszhatnak, azonban egy játékban csak az egyiket használhatják.

- 6. Lapok Osztása:** Minden játékosnak nyolc kártyát kell osztani a kezébe a kozmikus pakliból, a maradékból pedig egy húzópaklit kell képezni a játékterület közepének közelében. A játékosok megnézhetik a saját lapjaikat, de nem mutathatják meg a többieknek.
- 7. Az Első Játékos Kiválasztása:** Addig húzz a végzet pakliból, amíg az egyik játékos színét fel nem húzod. Ez a játékos lesz az első játékos. Keverd vissza a felhúzott lapokat a végzet pakliba, és most már minden készen áll a játékra.



# A FORDULÓ

Az első játékkal kezdve, majd tőle balra haladva minden játékos sorban végrehajtja a fordulóját. Egy játékos fordulója egy, vagy két összecsapásból áll. Az első összecsapás mindenképpen megtörténik, a játékosnak azonban csak akkor lesz egy második összecsapása is, ha az első összecsapást megnyerte (vagy sikerült egyezséget kötnie az összecsapás során). Minden összecsapás hét fázisból tevődik össze, melyek a következő részben kerülnek ismertetésre.

## A FORDULÓ ELKEZDÉSE

Az a játékos, akinek a fordulója kezdődik (a **támadás**) először is ellenőrzi, hogy van-e a kezében legalább egy összecsapás kártya. Ha nincs, akkor a játékos felfedi a kezében tartott összes kártyát, eldobja őket, majd felhúz nyolc új lapot a kezébe. Ez az egyetlen alkalom a támadás forduló folyamán, amikor ilyen módon új kártyákat húzhat a kezébe. Amikor a támadás során kifogy az összecsapás kártyákból, akkor a fordulója véget ér (lásd az „Új Kártyák Húzása” részt a 13. oldalon).

### EGY ÖSSZECsapás FÁZISAI

1. Átcsoportosítás
2. Végzet
3. Indítás
4. Szövetkezés
5. Tervezés
6. Felfedés
7. Eredmény

## 1. ÁTCSOPORTOSÍTÁS

A játék folyamán, a vesztes összecsapások után az űrhajók a térgörbületre kerülnek. Egy összecsapás elején a támadás egyik űrhajóját vissza kell venni a térgörbületről és a játékos egyik kolóniájára (saját, vagy másféle) kell helyezni. Ha egy játékosnak nincsenek kolóniái, akkor az űrhajót közvetlenül a hiperűr kapura kell tenni.

## 2. VÉGZET

A támadó ezután felhúzza a végzet pakli felső lapját. A végzet pakli szín, dzsóker és különleges kártyákból áll. Ha már csak egy kártya maradt a pakliban, akkor azt ne húzd fel. Ehelyett keverd össze az utolsó lapot és az eldobott végzet kártyákat, alakíts ki egy új végzet paklit, és húzz kártyát az új pakliról.



A Végzet Kártya Hátlapja

## SZÍN FELHÚZÁSA ESETÉN

Ha a felhúzott kártya egy játékos színét mutatja, akkor ez kijelöli azt a naprendszer, ahol a támadónak összecsapást kell kezdeményeznie. Például, ha a vörös játékos egy zöld végzet kártyát húz, akkor a vörös játékos összecsapást kezdeményez a zöld naprendszerében. Ebben az összecsapásban a zöld játékos lesz a védő.



Példa Szín Végzet Kártyára

Ha egy játékos a saját színét húzza, akkor vagy húzhat újat (egészen addig, amíg egy nem saját színt nem húz), vagy pedig megkísérelhet elűzni egy, a saját bolygóján található idegen kolóniát. Ebben az esetben az a játékos lesz a védő, akinek a kolóniáját elűzik (lásd az „Idegen Kolóniák Elűzése” részt a 12. oldalon).

Ha egy játékos a saját színét húzza, és ha a játékosnak van olyan saját bolygója, amelyen egyáltalán nincs űrhajó (sem ellenséges, sem másfajta), akkor annak a bolygónak a hiperűr kapuja felé veheti az irányt, hogy ott újratelepítsen egy kolóniát, legfeljebb négy űrhajóval más kolóniákról.



**Megjegyzés:** Léteznek olyan, egy játékos színét mutató végzet kártyák, amelyeken veszélyt jelző figyelmeztetések vannak. Ezek nincsenek hatással a játékmenetre, majd csak egy későbbi kiegészítőnél lesz jelentőségük.

## DZSÓKER FELHÚZÁSA ESETÉN

Ha a felhúzott kártya egy dzsóker, akkor a játékos jelöli meg azt a játékost, akivel támadóként az összecsapást rendezi. Ebben az összecsapásban a kiválasztott játékos lesz a védő. Az összecsapásra a kiválasztott játékos naprendszerében kerül sor.



Példa Dzsóker Végzet Kártyára

## KÜLÖNLEGES KÁRTYA FELHÚZÁSA ESETÉN

Különleges kártya felhúzása esetén a kártya szövege határozza meg az összecsapás körülményeit. A végzet kártya által megjelölt játékos lesz a védő és a kártya mondja meg azt is, hogy hol kerüljön sor az összecsapásra. A játékhatalom szempontjából (például az Árnyék pusztítás képessége) a különleges kártyákat úgy kell tekinteni, mintha azok a védő játékos színét mutatnák.



Példa Különleges Végzet Kártyára



### MEGTÁMADHAT-E A MACRON EGY KLÓN KOLONIÁT A ZOMBI NAPRENDSZERBEN?

Nem, normál esetben nem. Egy különleges, egy dzsóker, vagy egy másik játékos szinkártyájának felhúzása csak azt teszi lehetővé a támadónak, hogy egy másik játékos, annak a játékosnak a saját naprendszerében támadjon meg. A támadó, a saját színének húzásával csak a támadó saját naprendszerében található másik játékos kolóniáját támadhatja meg. Egyes különleges képességek kivételével nincs lehetőség arra, hogy a támadó egy olyan játékos kolóniáját támadja meg, amelyik egy harmadik játékos naprendszerében található.

## 3. INDÍTÁS

A támadó fogja a hiperűr kaput és a végzet kártya által kijelölt naprendszer egyik bolygója felé forgatja.

A támadó ezután felvesz legalább egy, de legfeljebb négy űrhajót bármennyi saját kolóniájáról, egymásra rakja őket, majd az oszlopot a hiperűr kapu vastagabb végére helyezi. A támadó saját és idegen kolóniáiról is vehet el űrhajókat. Az űrhajók elvehetőek egyetlen, vagy akár több kolóniáról is. A játékosnak érdemes ügyelni arra, ahogy ne vegye el az összes űrhajót egy kolóniáról, mert ha így tesz, akkor elveszíti a kolóniát (lásd az „Űrhajók Nélküli Bolygó” részt a 13. oldalon).

A védő nem adhat hozzá és nem vehet el űrhajókat a célpont bolygóról. Megjegyzendő, hogy egy saját naprendszerben a védő nem feltétlenül rendelkezik űrhajóval a célpont bolygón, és ebben az esetben nulla űrhajóval védi a bolygót.

### “AKTÍV JÁTÉKOSOK”

A támadó és a védő más néven az *aktív játékosok*.

### SEMMIVEL VÉDEKEZNI?

Még ha egy játékosnak nincs is kolóniája az egyik saját bolygóján, akkor is védenie kell azt a bolygót. Ez szokatlan összecsapásokat eredményezhet.

Tételezzük fel például, hogy a Tolvajnak és a Parazitának két-két űrhajója van Macron egyik bolygóján. A Macronnak nincs űrhajója a bolygón - a korábban ott állomásozó űrhajói a térgömbületen végezték, a másik kettő galád támadása után. Tehát, amikor a Klón összecsap a Macronnal a Macron saját naprendszerében, és a Klón ezt a bolygót célozza meg a hiperűr kapuval, akkor zéró védekező űrhajóval számolhat. Bár a Tolvaj és a Parazita jelen van a bolygón, az attól még a Macron bolygója és a Macron a védő. Természetesen, mivel az összecsapásban a Macronnak nincs mit veszítenie, a Klón nagy valószínűséggel könnyedén hozzájut a bolygóhoz. Mivel a Tolvaj és a Parazita nem védi a bolygót, így az ő kolóniáik szintén biztonságban vannak (további információért lásd lejjebb a „Kívülállók” részt).

### KÍVÜLÁLLÓK

Azok a kolóniák, amelyek a védő bolygóján találhatóak, de nem a védő naprendszerének a részei (azaz a színük nem egyezik meg a naprendszer színével), nem számítanak bele az összesített védekezésbe, és az összecsapás kimenetele sincs hatással rájuk. Ők egyszerűen kívülállók. Amikor egy játékos megpróbál kiűzni egy idegen kolóniát a saját naprendszeréből, akkor az összecsapásban kizárólag egy játékos kolóniája választható ki, hogy védekezzen. A többit figyelmen kívül kell hagyni.





## 4. SZÖVETKEZÉS

Ezután, a támadó és a védő szövetségeseket keres, hogy segítsék őket. Ez az alábbi módon történik:

Elsőként a támadó közli, hogy melyik másik játékosokat szeretné felkérni szövetségésének. A támadó nem kérheti fel a védőt szövetségésnek. A felkért játékosok egyelőre nem adnak választ. Ezután a védő keres szövetségeseket. Bármelyik játékos (a támadó kivételével) felkérheti, még azokat is, akiket a támadó már szintén felkért.

Miután a szövetségések felkéréseket kaptak, akkor a támadó és a védő kivételével a játékosok eldöntik, hogy melyik oldal mellé állnak. A támadótól balra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos elfogadja, vagy visszautasítja a felkérést. Egy játékos vagy csak a támadóval, vagy csak a védővel szövethet - mindkettővel nem. Egy játékos dönthet úgy is, hogy egyik oldallal sem lép szövetségre.

Ha egy játékos a támadóval szövethet, akkor a szövetségés játékos legalább egy, de legfeljebb négy úrhajót (a saját kolóniáiról elvéve) a hiperúr kapura helyez. Egy támadóval szövethető játékos **szövetségés támadónak** nevezünk.

Ha egy játékos a védővel szövethet, akkor a szövethető játékos legalább egy, de legfeljebb négy úrhajót (a saját kolóniáiról elvéve) a célpont bolygó mellé helyez, de sohasem rá. Egy védővel szövethető játékos **szövetségés védőnek** nevezünk.

Csak miután egy játékos már oldalt választott (vagy visszautasított minden felkérést) és lehelyezte az úrhajóit, akkor dönt a következő játékos, hogy elfogad, vagy visszautasít egy felkérést.

## 5. TERVEZÉS

Most mind a támadó, mind pedig a védő választ egy-egy összecsapás (támadás, tárgyalás, vagy morfózis) kártyát a kezéből és képpel lefelé maga elé helyezi. Ha a védőnek nincs összecsapás kártya a kezében, akkor felfedhet bármennyit a kezében maradt lapok közül, eldobja őket, és mielőtt kártyát választana ebben a fázisban, felhúz annyi kártyát, hogy nyolc lap legyen a kezében. Ha a támadónak nincs összecsapás kártya a kezében, akkor a fordulója azonnal véget ér, az „Új Kártyák Húzása” részben leírtak szerint, a 13. oldalon.

### MIKOR HÚZOK ÚJ KÁRTYÁKAT?

Jegyezd meg, hogy a játékosok nem húznak új kártyát egy összecsapás végén, egy forduló végén, de még akkor sem, ha elfogynak a lapok a kezükből. Egy játékos csak akkor húz fel annyi új kártyát, hogy nyolc lap legyen a kezében, ha éppen egy összecsapás kártyát kellene használnia, de nincs belőle egy sem. Ez vagy a játékos fordulójának elején történik, vagy a Tervezés Fázisban, amikor a játékos a védő. Részletesebb magyarázat a 13. oldalon olvasható. Csak azt ne felejtse el, hogy egy játékosnak fel kell használnia minden összecsapás kártyáját a kezéből, mielőtt újakhoz juthatna. A játékosoknak célszerű a legkedvezőbb szituációkban felhasználniuk egy kártyát. A COSMIC ENCOUNTER® kulcsa az, hogy egy játékos minden kézben lévő kártyájához megtalálja a módját annak lehető legjobb felhasználására. A játékosoknak rá kell jönniük, hogy azok kártyák, amelyek egyes esetekben gyengék, máskor hasznosnak bizonyulhatnak.

## 6. FELFEDÉS

A támadó és a védő egyszerre fedik fel a kártyáikat, majd meg kell határozni a győztest.

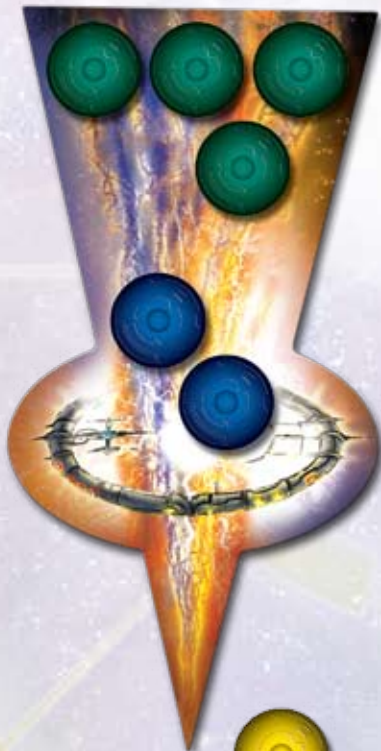
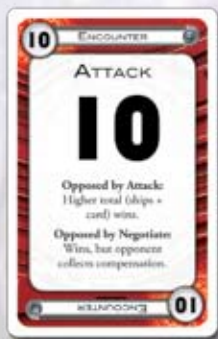
### HA MINDKÉT JÁTEKOS TÁMADÁS KÁRTYÁT FED FEL

Mindegyik aktív játékos hozzáadja a felfedett kártyáján feltüntetett értéket az oldalán harcoló úrhajók számához. Ha te vagy a támadó, akkor a kártyád értékét add hozzá a hiperúr kapura helyezett saját, plusz a szövetségésid úrhajóinak a számához. Ha te vagy a védő, akkor a kártyád értékét add hozzá az összecsapásban résztvevő bolygón található saját, plusz a bolygón felhelyezett szövetségésid úrhajóinak a számához.

A magasabb összesített értékkel rendelkező játékos nyer, egyenlőség esetén a védő a győztes.



**Példa:** A Zombi (zöld) a támadó és egy olyan végzet kártyát húzott fel, amely arra utasítja, hogy támadja meg a Klónt (vörös). Négy űrhajót helyez a hiperűr kapura és a Klón egyik olyan bolygója felé forgatja, amelyiken a Klón két védekező űrhajója állomásozik. A Zombi felkéri az Orákulumot (sárga) és a Varázslót (kék), hogy legyenek a támadó szövetségesei. A Klón csak az Orákulumot kéri fel, hogy legyen a védő szövetségese. Az Orákulumnak (a Zombi bal oldalán) két ajánlata van. Úgy dönt, hogy a Klónnal lép szövetségre és két űrhajóját a Klón bolygója mellé teszi, de nem rá (így lesz ott négy űrhajó). A Varázsló szövetkezik a Zombival, két űrhajóját a hiperűr kapura helyezve (így lesz ott hat űrhajó). A Zombi és a Klón lefelé fordítva kijátszanak egy-egy összecsapás kártyát, majd egyszerre felfedik őket. A Zombi egy 10 értékű támadáskártyát játszik ki. Ehhez hozzáadja az oldalán harcoló űrhajók számát, így az összesített értéke 16 lesz. A Klón összesen csak négy űrhajóval védekezik, ám egy 15 támadási értékű kártyát játszik ki, így az ő összesített értéke 19. A Klón győz, távol tartva ezzel a Zombit a bolygójától.



## HA AZ EGYIK JÁTÉKOS TÁMADÁS KÁRTYÁT, A MÁSIK PEDIG TÁRGYALÁS KÁRTYÁT FED FEL

Az a játékos, amelyik a tárgyalás kártyát fedi fel, automatikusan elveszíti az összecsapást. A vesztes játékos azonban kompenzációban részesül olyan módon, hogy kártyákat vehet el ellenfele kezéből. Lásd a „Kompenzáció” részt a 11. oldalon.

## HA MINDKÉT JÁTÉKOS TÁRGYALÁS KÁRTYÁT FED FEL

Kísérletet lehet tenni a tárgyalásos rendezésre. A harc helyett a diplomácia kerül előtérbe. Mindkét oldal szövetségesei visszateszik az űrhajóikat a kolóniáikra. Semmit sem kapnak. Az aktív játékosoknak egy perc áll rendelkezésükre, hogy egyezsége jussanak. Ekkor kialakulhatnak egy kölcsönösen elfogadható megoldást, vagy lehetnek kíméletlenek is és megpróbálhatnak jó üzletet csinálni, olyat, amelyet az ellenfél nem utasíthat vissza. Az egyezkedő játékosoknak azonban óvatosnak kell lenniük, mert ha nem képesek egyezsége jutni, akkor mindegyikük három űrhajója a térgörbületre kerül.

Az egyezkedés során egy játékos cserélhet kártyákat és/vagy megengedheti az ellenfelének, hogy az kolóniát telepítsen az egyik olyan bolygóra, amelyen a játékosnak már van egy kolóniája. Ilyen módon mindkét aktív játékos új kolóniához és/vagy új kártyákhoz juthat. Egy játékos bármelyik olyan űrhajója, amelyik nem a térgörbületen van, felhasználható ennek a kolóniának a telepítésére. A kártyákat a játékosoknak a kezükből kell adniuk, nem a pakliból. Minden űrhajó, amelyik az egyezség megkötése után a hiperűr kapun áll, visszatér a támadó valamelyik kolóniájára. A szövetségesek sohasem vesznek részt az egyezkedésben. Ha nem történik megegyezés egy percen belül, akkor a tárgyalás elbukik. A játékosok nem egyezhetnek meg abban, hogy semmit sem tesznek - egy legalább egy kártyának, vagy egy bázisnak gazdát kell cserélnie ahhoz, hogy a tárgyalás sikeres legyen.

**Példa:** Az Antianyag és a Klón az aktív játékosok egy összecsapásban. Mindketten tárgyalás kártyát játszanak ki, képpel lefelé. Miután a lapokat felfedték, a játékosoknak egy perc áll rendelkezésükre, hogy egyezsége jussanak. A Klón egy kolóniát akar (neki kevesebb kolóniája van) és megállapodnak abban, hogy odaadja az Antianyagnak a három legalacsonyabb értékű kártyáját, cserében egy kolóniáért (az Antianyag szereti az alacsony értékű kártyákat a faj képessége miatt). Az Antianyag rábólint, és az egyezség megkötetik. A Klón kap egy kolóniát és rögtön rá is rak két űrhajót. Az Antianyag kap három támadás kártyát, egy 4, egy 6 és egy 8 értékűt.

## VALAMELYIK JÁTÉKOS MORFÓZIS KÁRTYÁT FED FEL

A morfózis kártya az ellenfél felfedett összecsapás kártyájának a pontos másolatává változik. Például, ha a játékos ellenfele egy tárgyalást fed fel, akkor a morfózis kártya tárgyalássá változik. Ha a játékos ellenfele egy 20-as támadást fed fel, akkor a morfózis kártya egy 20-as támadássá változik.

Az összecsapást a szokásos módon kell rendezni, mintha mindkét játékos a duplikált kártyát játszotta volna ki. Az összecsapás rendezése után a morfózis kártya visszaváltozik eredeti formájára.

**Megjegyzés:** Csak egyetlen morfózis kártya található a játékban, tehát lehetetlen, hogy két játékos egyszerre fedjen fel ilyet. Ha ez lehetséges volna, akkor mindkét játékos elveszítené az összecsapást, és az érintett űrhajók a térgörbületre kerülnének.

## 7. EREDMÉNY

Miután az összecsapás kimenetele meghatározásra került, itt az idő az összecsapás hatásainak rendezésére.

### HA A TÁMADÓ GYŐZ

- A hiperűr kapun található minden űrhajó (a támadó és szövetségeseinek minden űrhajója) a bolygóra kerül, ezzel létesítve oda (vagy esetleg megerősítve ott) egy-egy kolóniát a támadó, valamint a támadó minden szövetségese. Minden, kolóniát létesítő játékos egy mezőt lép előre a térgörbület körül a kolónia jelölőjével.
- A védő minden, a bolygón található űrhajója, valamint a védő minden szövetségeseinek bolygót védelmező űrhajója a térgörbületre kerül.
- A bolygón lévő többi űrhajó nem kerül a térgörbületre. Ők kívülállók voltak és nem vettek részt az összecsapásban.
- Ha ez volt a támadó fordulójának első összecsapása, akkor végrehajthat egy második összecsapást is.

### HA A VÉDŐ GYŐZ

- A védekező bolygón már korábban létesített kolóniákhoz tartozó űrhajók a helyükön maradnak.
- A hiperűr kapun található minden űrhajó (a támadó és szövetségeseinek minden űrhajója) a térgörbületre kerül.
- A védő szövetségesei visszateszik a védekezésben résztvevő űrhajóikat a saját kolóniáikra (nem kötelező ugyanoda visszatenni őket, ahonnan jöttek). A védő szövetségesei nem szállnak le a bolygóra, ők csak segítettek a védelmezésben.
- A védő szövetségesei különleges bónuszban, **védelmezői jutalomban** részesülnek: Egy védő szövetségese minden egyes a védelmezésben résztvevő űrhajójáért vagy egy kártyát húz a pakliból, vagy pedig elveszi az egyik űrhajóját a térgörbületről. Az űrhajókat a térgörbületről a játékos tetszőleges kolóniáihoz mozgatja. A játékos kombinálhatja is a jutalmait, például húzhat két kártyát és elmozgathat két űrhajót a térgörbületről (feltéve, ha abban a fordulóban négy űrhajóval járult hozzá a sikeres védekezéshez).
- Ha ez volt a támadó fordulójának első összecsapása, akkor nem hajthat végre egy második összecsapást, hanem a játék a tőle balra ülővel folytatódik.

## HA EGYEZSÉG KÖTTETETT

Az egyezséget a megállapodás szerint teljesítik. Ha ez volt a támadó fordulójának első összecsapása, akkor végrehajthat egy második összecsapást is.

## HA NEM KÖTTETETT EGYEZSÉG

Mindkét aktív játékos tetszőleges három-három űrhajója a térgörbületre kerül. Ha ez volt a támadó fordulójának első összecsapása, akkor nem hajthat végre egy második összecsapást, hanem a játék a tőle balra ülővel folytatódik.

## KOMPENZÁCIÓ

Amikor az egyik játékos egy tárgyalás kártyát, az ellenfele pedig egy támadás kártyát játszik ki, akkor tárgyalás kártyát kijátszó játékos kompenzációban részesül. Ez a játékos az ellenfele kezéből véletlenszerűen elvesz egy kártyát minden egyes űrhajójáért, amelyik a térgörbületre került (a szövetségesek űrhajói nem számítanak bele - ezek kompenzáció nélkül mennek a térgörbületre). Amennyiben a játékos ellenfelének nincs annyi kártyája, hogy teljesítse a kompenzációt, akkor a játékos elveszi az ellenfele összes kézben tartott kártyáját.

## AZ ÖSSZECSAPÁS RENDEZÉSE UTÁN

Miután az összecsapás hatásai rendezésre kerültek, tegyék a felfedett összecsapás kártyákat az eldobott lapok közé. Ha a támadó nyerte meg az összecsapást (vagy sikeresen meg egyezett) és a fordulójának ez volt az első összecsapása, akkor végrehajthat egy második összecsapást is. Máskülönben a játék a tőle balra ülővel folytatódik.

### KOMPENZÁCIÓ ÉS JUTALOM

A **Kompenzáció** kifejezést azokra a kártyákra értjük, amelyeket egy játékos akkor vesz el az ellenfelétől, ha úgy vesztett el vele szemben egy összecsapást, hogy ő tárgyalás, míg az ellenfele egy támadás kártyát játszott ki.

Ezzel szemben a **Jutalom** azokat a térgörbületről visszavett űrhajókat, vagy a pakliból felhúzott kártyákat jelenti, amelyeket a játékos akkor kap jutalomként, ha az űrhajóival segített a védőnek győzelemre vinni egy összecsapást.

A két kifejezést gyakran tévesztik össze, ezért legyetek óvatosak és ne keverjétek össze.

# MEGOSZTOTT GYŐZELEM

Szövetkezések és sikeres tárgyalások révén kialakulhat olyan helyzet, hogy egy időben, egynél több játékosnak lesz meg az öt kolóniája. Az ilyen esetekben a játékosok osztoznak a győzelmen.

# FAJ KÉPESSÉGEK ELVESZTÉSE

Amikor egy játékos három, vagy több saját kolóniája megsemmisül, akkor a játékos elveszíti a faj képességét és lefordítja a fajlapját. A képesség elvesztése azonnal megtörténik és a játékos nem használhatja „csak még egyszer utoljára”. Ha egy játékos felhúz egy saját színű kártyát a végzet pakliból (vagy olyan különleges kártyát, amelyik védekezőként jelöli meg), akkor a játékos megpróbálhat visszaépíteni egy kolóniát a saját naprendszerében. Ha a játékos visszaépíti a kolóniáit három, vagy több saját bolygóján és ezzel visszaszerzi faj képességét, akkor újra visszafordítja képpel felfelé a fajlapját.

# KÉPESSÉGEK HATÁSTALANÍTÁSA

A játékban elfordul olyan hatás, amelyik *hatástalaníthat* egy képességet (például a „Kozmikus Hatástalanító” ereklye). Ez csak akkor történhet meg, amikor a képesség a fajlapon leírtak szerint *használatban* van. A képesség *használatának*

hatása ekkor hatástalanításra kerül és nem is lehet használni az aktuális összecsapás végéig.

Néhány faj képesség egyes része (mint például a Harcosnak az a képessége, hogy jelzőket tesz a fajlapjára, vagy a Zombi képessége, hogy a megegyezés részeként hajókat ment meg) nem igényli azt, hogy a képesség *használatban* legyen, ezért nem is hatástalanítható.



# IDŐZÍTÉSI PROBLÉMÁK

A fajlapok és az összes nem-összecsapás kártya alsó részén található időzítés sáv azt mutatja meg, hogy a játékelem hatása mikor használható. Ám még így is előfordulhatnak időzítési konfliktusok (amikor két játékos egy időben egymással ellentétes különleges hatást vált ki) képességek, ereklyék, valamint más egyéb játékelemek és hatások között, amelyeket a következő sorrendben kell érvényesíteni:

1. A támadó.
2. A védő.
3. A nem aktív játékosok, kezdve a támadó balján ülőtől, az óramutató járásával megegyező irányban.

# IDEGEN KOLÓNIAK ELŰZÉSE

Ha egy játékos saját színét húzza a végzet pakliból (vagy olyan különleges kártyát, amelyik védekezőként jelöli meg), akkor a játékos megpróbálhat megsemmisíteni egy idegen kolóniát a saját naprendszerében. Ez az összecsapás ugyanolyan, mint a fentebb ismertetett, azzal a különbséggel, hogy a támadó a saját naprendszerének egy olyan bolygója felé fordítja a hiperűr kaput, amelyiken egy másik játékos idegen kolóniája található. A támadó bejelenti, hogy melyik játékos kolóniája a célpont. Ez a játékos lesz a védő ebben az összecsapásban. Ne feledd, hogy egy bármelyik bolygón található bármekkora számú azonos színű űrhajó is csak egyetlen kolóniának minősül. A bolygón található többi kolónia mindegyike kívülálló.

**Megjegyzés:** Amennyiben egy játékos saját naprendszerében egy bolygón egyetlen űrhajó sem állomásozik, akkor a hiperűr kaput a bolygó felé irányítja a játékos automatikusan újratelepíthet ott egy kolóniát, legfeljebb négy űrhajóval, amelyeket bármelyik kolóniáiról elvehet. Ha így tesz, akkor ez egy sikeres összecsapásnak minősül.

# SAJÁT BOLYGÓK KOLÓNIAK NÉLKÜL

Ahogy az már korábban említésre került, ha egy játékosnak nincs kolóniája az egyik olyan saját bolygóján, amelyet éppen véd, akkor azt a bolygót a normál módon védi, annyi különbséggel, hogy az űrhajóiból nem kap pontokat.

# ŰRHAJÓK NÉLKÜLI BOLYGÓ

Amikor egy játékos elveszi az utolsó űrhajóját is *bármelyik* bolygóról, akkor annak a játékosnak nincs többé kolóniája azon a bolygón. Azok az űrhajók, amelyek összecsapásban vettek részt, az ilyen bolygóra nem térhetnek vissza. Szintén nem térhetnek vissza az ilyen bolygóra a térgömbületről visszavett űrhajók. A játékosnak ott nincs kolóniája. Ha egy játékosnak nem maradtak űrhajói az egyik saját bolygóján, ezt a bolygót akkor is meg kell védenie (nulla számú űrhajóval). *Ha felmerül egy olyan szituáció, amikor egy játékosnak át kell csoportosítania az űrhajóit, ám egyetlen kolóniája sincs az asztalon, akkor ezek az űrhajók a térgömbületre kerülnek.*

# ÚJ KÁRTYÁK HÚZÁSA

Ha a fordulója kezdetén a támadónak nincs összecsapás kártyája (támadás, tárgyalás, vagy morfózis), akkor a támadónak mindegyik nem-összecsapás kártyáját ki kell játszania (mennyiben lehetséges), vagy el kell dobnia őket, majd fel kell húznia nyolc új kártyát, és folytatnia a fordulóját.

Ha a támadónak a fordulója során később fogy el minden összecsapás kártyája és ki kellene játszania egyet, akkor a támadó fordulója azonnal véget ér. (Ez számos okból bekövetkezhet, beleértve egy összecsapás utáni kompenzációt, egy faj képességet, vagy valamilyen kártya hatását.) Ha ez megtörténik, akkor a támadó visszateszi az összes űrhajóját a hiperűr kapuról a kolóniáira. A szövetségesei szintén visszateszik az űrhajóikat a kolóniáikra.

Ha egy összecsapás alkalmával a védőnek nincs összecsapás kártyája, amikor ki kellene játszania egy kártyát (rendszerint a Tervezés Fázis során), akkor a védekezőnek mindegyik nem-összecsapás kártyáját ki kell játszania (mennyiben lehetséges), vagy el kell dobnia őket, majd fel kell húznia nyolc új kártyát, és az egyiket ki kell játszania az összecsapásban. Ha egy ilyen alkalommal a védő nem húz fel egyetlen összecsapás kártyát sem, akkor ezt az eljárást addig kell ismételtetni, ameddig szükséges.

# KÁRTYA TÍPUSOK

Előfordulnak olyan játékhatalások, mint például a „Pestis” ereklye, amelyek a kártya típusára hivatkoznak. A különféle kártya típusok: támadás, tárgyalás, morfózis, erősítés, fáklya és ereklye.

# EREKLYE KÁRTYÁK

Az ereklyék olyan alkotások, amelyeket az Előfutárok hagytak hátra, hogy a gyermekeik használhassák őket. Ezek nagy erejű tárgyak lehetővé teszik a játékosok számára, hogy tovább alakítsák az összecsapások és a játék kimenetelét. Az ereklye kártyák egyértelműen meg vannak jelölve. Összecsapás kártyaként nem játszhatók ki, de más alkalommal igen. Kijátszás után az ereklye kártyákat el kell dobnia. Minden ereklye kártyán meg van adva, hogy mikor és hogyan lehet kijátszani.

# ERŐSÍTÉS KÁRTYÁK

Az erősítések lehetővé teszik a játékosok számára, hogy átbillentsek a mérleg nyelvét, miután az összecsapás kártyák felfedésre kerültek. Az erősítések nem játszhatók ki összecsapás kártyaként. Helyette, a Felfedés Fázisban, az összecsapás kártyák felfedése után a támadó, a védő és bármelyik szövetséges kijátszhat erősítés kártyákat, mindkét harcoló fél részére (nem kötelező saját oldalának lennie). Az erősítés kártyák hozzáadódnak az adott fél teljes összecsapás értékéhez. A játékosok további erősítéseket játszhatnak ki, válaszul az ellenfél erősítéseire, egészen addig, amíg minden játékos nem passzol. Miután minden játékos elpasszolta egy újabb erősítés kijátszásának lehetőségét, akkor ki kell számolni az összecsapás új összesített értékeit.

# FÁKLYA KÁRTYÁK

A fáklyák olyan nagy erejű és egyedi szerkezetek, amelyekből egyet-egyet épített minden faj, annak érdekében, hogy jelentősen megváltoztathassa az összecsapások kimenetelét. Az fáklyák nem játszhatók ki összecsapás kártyaként, de más alkalommal igen. Kijátszás után a fáklya kártyák, eldobás helyett visszakerülnek a játékosok kezébe. *Egy fáklya összecsapásonként egynél többször nem használható, és egy játékos összecsapásonként egynél több fáklyát nem használhat.*

Normál esetben, amikor egy játékos kijátszik egy fáklyát, akkor a kártya dzsóker fáklya hatását kell használni. Ha azonban egy játékos a saját fajának a fáklyáját (például a Zombi a Zombi fáklyát) játssza ki, akkor a szuper fáklya hatást *kell* használni. Normál esetben egy játékos nem használhatja a dzsóker fáklya hatást a saját fáklyájánál. Ez alól kivételt képez az, amikor egy játékos elveszíti a faj képességét, vagy a képessége hatástalanítva lett (lásd a 12. oldalon). Faj képesség hiányában egy játékos nem képes használni a fajának szuper fáklya hatását. Egy játékos mindaddig használhatja saját fáklyájának a dzsóker hatását, amíg vissza nem szerzi a faj képességét.

# JÁTÉK- VÁLTOZATOK

Ez a rész számos szabályváltozatot ismertet, amelyeket a játékosok tetszés szerint használhatnak.

## NÉGY BOLYGÓ

Rövidebb játékhoz (kisebb játékoszám esetén ajánlott), a játékosok játszhatják ezt a változatot. Az előkészültek során a játékosok csak négy bolygót kapnak az öt helyett. Továbbá, játékosonként csak 16 űrhajó használható, négy űrhajót helyezve mindegyik bolygóra, a szokásos módon. Végül a játékosoknak öt helyett csak négy idegen kolóniára van szükségük győzelemhez, valamint három helyett csak két saját kolóniára ahhoz, hogy használhassák a faj képességeiket.

### FAJI KÖLCSÖNHATÁSOK

Számtalan variációja van a különböző faj képességek kölcsönhatásának, és a játékosoknak időnként alaposan meg kell vizsgálniuk az érintett képességeket, hogy meghatározzák a kölcsönhatás kimenetelét. Tételezzünk fel például egy összecsapást az Orákulum és a Varázsló között.

A fajlapjukra nézve azt látjuk, hogy bár mindkét képességet ugyanabban a fázisban kell használni, az Orákulum előrelátása előbb történik, mint hogy az Orákulum kártyát választana, míg a Varázsló képessége, a mágia, akkor fejt ki a hatását, miután már mindkét játékos választott egy kártyát. Tehát az Orákulum képességét kell használni először, azaz a Varázslónak képpel felfelé kell kitennie az ő összecsapás kártyáját. Az Orákulum megnézi ezt a kártyát, majd kiválasztja a saját kártyáját és képpel lefelé kijátssza. Most, hogy mindkét összecsapás kártya kiválasztásra került, lehet használni a Varázsló képességét. Ha a Varázsló úgy dönt, akkor kicserélheti az összecsapás kártyáját az Orákuluméval, mielőtt az Orákulum a kártyáját felfedi. Természetesen az Orákulum tudta ezt már akkor is, amikor kijátsszotta a kártyáját, szóval a kérdés most az, hogy a Varázsló vajon melyik kártyát választja a kijátsszottak közül?

Tehát, ha egy faji kölcsönhatást nem sikerül megoldani, akkor áldozzatok rá az időt és figyelmesen olvassátok végig az érintett képességeket, és szinte minden esetben megvilágosodik a helyzet.

**Megjegyzés:** Ha ezt a változatot a „Technológia” változattal együtt használjátok, akkor a játék előtt vegyétek ki a játékból az összes 8, vagy magasabb kutatási értékkel rendelkező technológia kártyát. Ezeket a kártyákat ne használjátok együtt a „Négy Bolygó” változattal.

## REJTETT KÉPESSÉGEK

Ebben a változatban a játékosok, a játék elején a kiválasztás után, képpel lefelé fordítva hagyják a fajlapjaikat. Ameddig a fajlapok képpel lefelé vannak fordítva, a képességeket nem lehet használni. Egy játékos bármikor visszafordíthatja képpel felfelé a fajlapját, ha használni akarja. Miután fel lett fordítva, a játékos fajlapja képpel felfelé fordítva marad a játék végéig.

## VÁLTOZÓ KÉPESSÉGEK

Ebben a változatban a támadó a fordulója elején felhúz egy új fajlapot. Ekkor a támadó választhat, hogy a régi, vagy az új fajlapot tartja meg, a másikat pedig eldobja. Ha a rejtett képességek változat is használatban van, akkor az új képességek képpel lefelé kerülnek a játékba.

## KÖTETLEN FÁKLYÁK

Ebben a változatban a játékosok minden összecsapás alkalmával annyi fáklyát használhatnak, amennyit csak szeretnének, azonban minden egyes fáklya összecsapásonként továbbra is csak egyszer használható. Ez a változat csak gyakorlottabb játékosoknak ajánlott, akiknek nem jelent problémát az, hogy ezáltal sokkal összetettebb lesz a játék.

## TECHNOLÓGIA

A Technológia kártyák olyan forradalmi technológiákat jelentenek, amelyeket a játékosok kifejleszhetnek a játék folyamán. Minden technológia kártyának van egy hatása és egy kutatási értéke, amelyik azt mutatja, hogy milyen hosszú ideig tart kifejleszteni az adott technológiát.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Ha a játékosok úgy határoznak, ahogy ezzel a változattal játszanak, akkor meg kell keverni a technológia kártyákat, majd a normál játék előkészületei után minden játékosnak osztani kell kettőt-kettőt. Ekkor minden játékos megnézi a két saját technológia kártyáját, kiválasztja az egyiket, a másikat pedig képpel felfelé eldobja a technológia pakli mellé. A kiválasztott technológia kártya képpel lefelé a játékos elé kerül, és nem számít bele a kézben tartott lapok közé.



**Megjegyzés:** Ha ezt a változatot a „Négy Bolygó” változattal együtt használjátok, akkor a játék előtt vegyétek ki a játékból az összes 8, vagy magasabb kutatási értékkel rendelkező technológia kártyát. Ezeket a kártyákat ne használjátok együtt a „Négy Bolygó” változattal.

## A TECHNOLÓGIA HASZNÁLATA

Bármelyik játékos Átcsoportosítási Fázisa elején, még mielőtt a támadó visszavesz egy űrhajót a térgörbületről, minden játékos vagy kutatást hajthat végre a technológia kártyáján, vagy befejezi a technológia kártyáját, vagy nem tesz semmit.

### EGY TECHNOLÓGIA KÁRTYA KUTATÁSA

Egy technológia kártya kutatásához a játékos elveszi az egyik űrhajóját valamelyik kolóniájáról és a technológia kártyájára helyezi. Ettől fogva ez az űrhajó részt vesz a technológia kártya kutatásában. Ha egy űrhajó egy technológiát kutat, akkor nem vehető el a kártyáról mindaddig, amíg a technológia kártya kutatása be nem fejeződik.

### EGY TECHNOLÓGIA KÁRTYA BEFEJEZÉSE

Egy technológia kártya befejezéséhez a játékos képpel felfelé fordítja a technológia kártyát. Amennyiben a kutatásban résztvevő űrhajók száma egyenlő, vagy meghaladja a technológia kártya kutatási értékét, akkor a technológia elkészült. A játékos visszateszi az összes kutató űrhajóját bármely kolóniára. A befejezett technológia kártya játékban marad és ettől fogva használható.

Amennyiben a kutatásban résztvevő űrhajók száma kevesebb, mint a technológia kártya kutatási értéke, akkor a játékos felhagy a technológia kifejlesztésével. A játékos ugyanúgy visszateszi az összes kutató űrhajóját bármely kolóniára, mint a másik esetben, ám a technológia kártyát használatbavétel helyett, képpel felfelé el kell dobni a technológia pakli mellé.

Megjegyzendő, ahogy a technológia kártyák számos különféle hatással rendelkezhetnek. Miután elkészültek, egyes kártyákat a használat után el kell dobni, mások játékban maradnak a játék további részében.

## ÚJ TECHNOLÓGIA KÁRTYÁK HÚZÁSA

Ha egy játékosnak lehetősége van arra, hogy egy második össze-  
csapást is végrehajtsa a fordulójában, akkor megteheti, hogy a második össze-  
csapást nem hajta végre, hanem helyette szerez egy új technológia kártyát. A játékos felhúzza a jelenlegi idegen kolóniáinak számával megegyező számú, plusz egy technológia kártyát, egyet kiválaszt, a többit pedig eldobja. A játékos a kiválasztott technológia kártyát képpel lefelé maga elé teszi, és megkezdja a kutatását, a korábban ismertetett módon. Nincs korlátja a játékos előtt képpel lefelé fordított technológia kártyák számának, azonban a játékos csak egyetlen technológia kártyát kutathat, vagy fejezhet be minden egyes Átcsoportosítási Fázis alkalmával. Ha elfogy a pakli, akkor keverd meg az eldobott technológia kártyákat és képezz belőlük egy új technológia paklit.

**Megjegyzés:** A Gép kihagyhatja a második, vagy egy további össze-  
csapását azért, hogy egy új technológia kártyára tegyen szert, azonban ha így tesz, akkor a fordulója befejeződik, a faj képessége ellenére.

## KUTATÓ ŰRHAJÓK ELVESZTÉSE

Egy technológia kártya kutatásában résztvevő űrhajókat a játékos saját naprendszerében lévőnek kell tekinteni, amelyek össze-  
csapásokban azonban nem vehetnek részt. A játékosok nem célozhatnak meg hiperűr kapuval egy technológia kártyát, de más módon el lehet veszíteni űrhajókat egy technológia kártyáról (például az Árnyék képességével).



# ÖSSZEFOGLALÓ

## EGY JÁTÉKOS FORDULÓJA

A támadó (az aktív játékos) egy összecsapást kezdeményezhet egy másik játékos ellen. Ha a támadó nyeri az összecsapást, vagy sikeresen egyezséget köt, akkor a támadó végrehajthat egy második összecsapást is egy másik játékosal. Ezután a játék a tőle balra ülővel folytatódik.

## EGY ÖSSZECSAPÁS FÁZISAI

1. **Átcsoportosítás:** A támadó visszavesz egy űrhajót a térgörbületről.
2. **Végzet:** A támadó húz egy végzet kártyát, hogy meghatározza a védőt és a célpont naprendszer.
3. **Indítás:** A támadó a védő naprendszerében, annak egyik kolóniája felé irányítja a hiperűr kaput, és legfeljebb négy űrhajót a kapura helyez.
4. **Szövetkezés:** Először a támadó, majd a védő kér fel szövetségeket. A támadó balján ülőtől kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban a szövetségek eldöntik, hogy melyik oldalra állnak, és legfeljebb négy űrhajót küldenek segítségül.
5. **Tervezés:** A támadó és a védő kiválaszt egy-egy összecsapás kártyát, amelyeket képpel lefelé kijátszanak.
6. **Felfedés:** A támadó és a védő képpel felfelé fordítják az összecsapás kártyáikat és összeadják az összecsapás értéküket.
7. **Eredmény:** A játékosok megállapítják az összecsapás győztesét és rendezik az összecsapás hatásait.

## IDŐZÍTÉSI PROBLÉMÁK

Amikor időzítési probléma merül fel, akkor a hatásokat a következő sorrendben kell rendezni:

1. A támadó.
2. A védő.
3. A nem aktív játékosok, kezdve a támadó balján ülőtől, az óramutató járásával megegyező irányban.

# KÉSZÍTŐK

**A Játékot Tervezte:** Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka és Bill Norton

**A Játékot Fejlesztette:** Kevin Wilson

**Új Fajok Tervezése:** Cedric Chin, Benjamin Corliss, Alan Emerich, Brandon Freels, Ken Hubbard, Gerald Katz, Eric M. Lang, Jack Reda, Duke Ritenhouse, Matt Stone és Kevin Wilson

**Szerkesztés:** Sam Stewart

**Grafikai Tervezés:** Sabe Lewellen, Andrew Navaro és Brian Schomburg

**További Grafikai Tervezés:** WiL Springer

**Művészeti Tervezés:** Zoë Robinson

**Fajok Tervezése:** Felicia Cano, Ryan Barger és Andrew Navaro

**További illusztrációk:** Andrew Navaro

**Műanyag Űrhajók Tervezése:** WiL Springer

**Vezető Játéktesztelő:** Mike Zebrowski

**Játéktesztelők:** Mark Alvater, Jan Louis Argilagos, John Arnold, Troie Baker, Bryan Bornmueller, Matthew B. Carey, Todd Etter, Corey Finkle, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, J.R. Godwin, Mark Hartman, Aaron Hauptmann, Carl Hotchkiss, Esther Hotchkiss, Eric Howard, Jeff Kahan, Daniel Karp, June King, Eric M. Lang, Joseph Lang, Sabe Lewellen, Monte Lewis, Thyme Ludwig, Mark Mitchell, Rick Nauertz, Steven Odhner, Jack Reda, Duke Ritenhouse, Nate Sandall, John Skogerboe, Jason Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Jordan Stroup, Pam VanMuijen és Kevin Wood

**Külön Köszönet:** Jack Reda, Duke Ritenhouse, Steve Jackson és Team XZZZY

**Gyártásvezető:** Gabe Laulunen

**Kivitelezési Fejlesztés:** Jeff Tidball

**Kiadó:** Christian T. Petersen

© 2008 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. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Cosmic Encounter*® is a registered trademark of Eon Products, 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.

**Fordította:** fki (fki@freemail.hu)

**Lektorálta:** gytibor és fisha

v1.0

VISIT US ON THE WEB

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM