

COSMIC ENCOUNTER

COSMIC EONS

The **COSMIC EONS** expansion includes 30 new alien races and flares designed by some of the original creators of Cosmic Encounter® and Cosmic Encounter Online : Bill Eberle, Peter Olotka, and Greg Olotka. This expansion also includes new alien essence cards, new alliance dials, and several other new tokens and markers.

All cards from this expansion are marked with the **COSMIC EONS** expansion symbol to distinguish these cards from those in the base game.



GAME COMPONENTS

This section describes how to incorporate the **COSMIC EONS** expansion into the **COSMIC ENCOUNTER**® base game.

Prior to game setup, follow the steps listed below.

1. **30 Alien Sheets:** Add the new alien sheets to the stack of available alien sheets.
2. **30 Flare Cards:** Shuffle the new flare cards into the existing deck of flare cards.
3. **55 Essence Cards:** Set the essence cards to one side of the play area.
4. **37 Alien Tokens:** Set the special alien tokens to one side of the play area.
5. **6 Alliance Dials:** Assemble the dials as described to the right.

NEW RULES:

ESSENCE CARDS

いくつかのエイリアンはエッセンスカードと呼ばれる新しいコンポーネントでゲームを始めます。それらのエイリアンはシートにエッセンスシンボルを持ち、パワーを強化するエッセンスカードをセットします。

y and



Essence symbol on Alien sheet

ALIENS WITH ESSENCE CARDS

- **Alien**(エイリアン) 9 traumas(トラウマ)
- **Anarchist**(アナーキスト) 8 disruptions(混乱)
- **Assistant**(アシスタント) 6 helps(援助)
- **Nanny**(子守) 8 consequences(結果)
- **Nightmare**(悪夢) 10 bad dreams(悪夢)
- **Oligarch**(寡頭制の支配者) 5 privileges(特権)
- **Sheriff**(保安官) 9 tickets(チケット)

エッセンスカードを持つエイリアンをプレイする前、エッセンスカードをシャッフルし、それらを裏向きでセットにします。その後、3枚のカードを引き、エッセンスカードのキャッシュとします。ゲームの効果で参照される時、エッセンスカードのセットはデッキとみなされず、エッセンスカードのキャッシュは手札とみなされません。プレイヤーのキャッシュにあるカードはセットとは別に管理され、プレイするまで他のプレイヤーから隠されています。

プレイヤーは常に3枚のカードを維持します。プレイヤーがキャッシュからエッセンスカードをプレイしたり、廃棄した時はいつでも、そのカードの替わりとして、セットの一番上のカードを引きキャッシュを補充します。プレイされたり、廃棄された各エッセンスカードは**使用禁止山**に表向きに保管されます。セットのエッセンスカードが無くなった場合、そのプレイヤーは使用禁止エッセンスカードをシャッフルし新しいセットとします。

エッセンスシンボルを持つエイリアンが失われたり、裏返った場合、そのエイリアンが所持している全てのエッセンスカードは**使用禁止山**に返却されます。

プレイヤーはいつでも自身のキャッシュだけでなく、他のプレイヤーがプレイしたエッセンスカードを見ることができます。エッセンスカードを裏向きで渡されたプレイヤーはそのカードを見ることはできません。

ALLIANCE DIALS

6援軍ダイヤルは後述の **Hidden Alliances** バリエーションで使用されます。右図の様にダイヤルを組み立て、2個のプラスチックコネクタをしっかりはめ込みます。



VARIANTS

このセクションでは、プレイヤーが楽しむことができる新しいバリエーションルールを説明します。

HIDDEN ALLIANCES VARIANT

このバリエーションは、4人以上のプレイヤーでゲームをする時に推奨され、援軍フェイズの決定を同時に公開し、説得、誤判断、裏切りの機会をさらにサスペンスに満ちたものします。

各遭遇中、両方のメインプレイヤーが援軍要請をした後、援軍になる資格をもつプレイヤーは、援軍ダイヤルを取り、それを回転させて、どちら側に参加し、何個の船をゆだねるかを示します。方法は以下の通りです:

- ダイヤルの超空間ゲートの端にあるウィンド内の点の数は、プレイヤーが攻撃側に参加する船の数を示します。
- ダイヤルの惑星の端にあるウィンド内の点の数は、プレイヤーが防御側に参加する船の数を示します。
- 両方のウィンドに (-) がある場合、プレイヤーはどちらの側にも船を参加させないことを示します。
- 星は、各エイリアンやカードに表示される特殊なケースを表現する為に使用されます。(例: プラズマスラスター技術カード)
- ダイヤルの長方形のカードアイコンは Foreign Aid Option で使用します。次ページにて説明します。



援軍になる資格をもつプレイヤーは、遭遇に参加するつもりがない場合でも上記のいずれかの位置にダイヤルを回す必要があります。これは、その全てのプレイヤーが決定するまで秘密に保たれます。プレイヤーはダイヤルの位置について、虚偽でも真実でも主張してかまいません。

ダイヤルの位置を選択した後、プレイヤーはダイヤルをエイリアンシートの前に裏向きに置きます。資格をもつ全てのプレイヤーのダイヤルがエイリアンシートの前に置かれた時、それらは同時に公開されます。援軍を選択した人はダイヤルの位置に従い船をその遭遇に送ります。

ダイヤルがプレイヤーの意図を十分に示せない特別な状況(例えば、**COSMIC DOMINION**のインヤン エイリアンを使用している時)、プレイヤーはダイヤルの星を適切なウィンドに入れます。全てのダイヤルがエイリアンシートの前に裏向きで置かれた後、それらが公開される前に、そのような特別な状況プレイヤーは自身の選択を発表します。

FOREIGN AID OPTIONAL RULE

このオプションルールでは、非メイプレイヤーがダイヤルを使用して、メイプレイヤーに外来援助としてカードを送ることができます。非メイプレイヤーは援軍要請が無い場合でもダイヤルを配置する必要があります。要請の有無に係わらず全ての非メイプレイヤーは、ダイヤルで攻撃側か防御側の為にミニチュアカードを表示することができます。ダイヤルが公開された時、外来援助を選んだ各プレイヤーは、選んだメイプレイヤーに1枚のカードを公開せずに提供します。メイプレイヤーは彼らの外来援助を確認し、受理するか拒否する必要があります。カードが拒否された場合、そのカードは提供したプレイヤーに返却されます。カードが受理された場合、それを提供したプレイヤーは直ちに1つの報酬を取得し、メイプレイヤーはその提供プレイヤーに(全ての制限に従い)船の数を指定し援軍要請をすることができます。

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

and

Connect to Cosmic Encounter at
WWW.COSMICENCOUNTER.COM

DESIGNERS' DIARIES

FEBRUARY 16, 2016

Now, Peter and Bill, who first breathed life into the original six aliens that occupied a then-unnamed science fiction game, have re-emerged following decades of exploration through the cosmic warps of time and space. Accompanied by Peter's son Greg, they have brought with them a class of 30 aliens the likes of which you have never seen before.

Be prepared to be abducted and traumatized by the Alien, be foiled by an Anarchist that does away with rules altogether, see planets disappear into the Architect's tower, experience befuddlement by the secret changes of the Cloak, try to soothe the Hypochondriac, and squirm under the oppression of the Oligarch.

Peter and Bill put their journey this way: "Since the early days, new Cosmic Encounter aliens have been steadily creeping into the game, accompanied by dozens of features and more players. Cosmic Dominion, the fifth expansion, was designed and completed by the fans of Cosmic Encounter in 2014. It added 30 new aliens, bumping the total to 165. Cosmic Dominion is considered a tour de force for its creative and meticulous design.

For us, an unexpected upshot of mobilizing the fan design experience was that we became re-excited about creating new Cosmic Encounter content and pitched FFG with the idea of releasing an "original designers" collection of very different aliens into the Cosmic arena. Over time, as aliens and features were added it became harder for designers to create unique experiences. But having been energized by the brilliance

CREDITS

Cosmic Encounter Design: Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka, and Bill Norton

Expansion Design: Bill Eberle, Peter Olotka, and Greg Olotka

Expansion Development: Cosmic Fans Bill Martinson, Jefferson Krogh, and Jack Reda, with Jason Walden

Producer: Jason Walden

Editing & Proofreading: Julia Jannace

Graphic Design: Chris Hosch

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Alien Art: Felicia Cano

Art Direction: Zoë Robinson

Managing Art Director: Andy Christensen

Production Coordination: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren, and Johanna Whiting

Production Management: Megan Duehn

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Game Producer: Michael Hurley

Creative Director: Andrew Navaro

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: 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, and Brandon Zimmer.

A very special thank you to all the beta testers for their valuable insight into all things Cosmic.

© 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.**

of the fans' Cosmic Dominion expansion, we still wanted to do a new Cosmic Encounter design.

What to do? We set out to create an alien collection that broke the rules so completely that players would have to actually create their own solutions to conflicts. We loved it!

But our first attempts were so far off the charts that play testers cringed. Fantasy Flight wisely directed us to tighten things up so we tried and failed again. The solution was to bring back the three superhero Cosmic fans who led the Cosmic Dominion design effort: Bill Martinson, Jack Reda, and Jefferson Krogh. Thanks to their efforts, virtually all of our original 30 Cosmic Eons aliens survived the makeover with original intent intact. Enjoy!"

—Peter Olotka

Special thanks to Fantasy Flight Producer Jason Walden for tossing Essence Cards into the Cosmic brew! It's not all that easy to craft a super feature for a 43 year old game. And our undying appreciation for the massive contributions from the Cosmic Fans who were the lead designers of **COSMIC DOMINION**, Bill Martinson, Jack Reda, and Jefferson Krogh.

"Rumblings of universes to come began in 1972 when Peter Olotka, Bill Eberle, Jack Kittredge, and Bill Norton came together as a game design cooperative: Future Pastimes. It was a rather long fuse, but the resulting BANG was definitely BIG, for in 1977 . . . [they] produced one of the most identifiable games in the hobbyist industry."

~ Hai Kulture, Foundation Gaming: Encountering the Cosmos