



FIRST CONTACT



Ein Kommunikations- und Ratespiel für 2 bis 7 Spieler ab 12 Jahren

Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ

Übersetzung: „Wir kommen in Frieden.“ ...



... doch das wissen die Ägypter noch nicht, als aus heiterem Himmel drei Raumschiffe im Wüstensand landen und unbekannte Wesen heraufsteigen. Ein Zeichen der Götter? Die Götter selbst? Wie soll man darauf reagieren? Zu den Waffen greifen? Nein, lieber erstmal ein paar Geschenke anbieten.

Das freut die Außerirdischen, denn ihre Mission ist es, bestimmte Artefakte zu sammeln. Jetzt müssen die Erdlinge nur noch begreifen, was sie bringen sollen. Das ist aber gar nicht so einfach, wenn man die Sprache der anderen nicht versteht.

First Contact wird in zwei Teams gespielt: *Aliens* und *Ägypter*. Die *Ägypter* präsentieren verschiedene Gegenstände, die eine gemeinsame Eigenschaft besitzen. Die *Aliens* versuchen, diese zu erkennen und den *Ägyptern* das entsprechende Wort in ihrer Sprache beizubringen. Anschließend schreiben sie den *Ägyptern* auf, was sie gerne mitnehmen würden.

Innerhalb der Teams rivalisiert ihr miteinander um den Sieg. Das Spiel endet, sobald ein Alien die gewünschte Anzahl an Objekten von den Erdlingen bekommen hat.



Hier geht's zum englischen Erklärvideo:



#cosmorules
#cosmodrome

Sucht einfach nach „First Contact“. Fertig!

Inhalt:

Für die Aliens:

- A** 12 Sprachtafeln
zeigen die Schreibweise von 25 Wörtern aus dem Basiswortschatz der Aliens.
- B** 12 Auftragskarten
zeigen, welche Dinge jeder Alien benötigt.
- C** 1 gemeinsame Schreibtafel
auf der die Aliens ihre Wünsche (Symbole) aufschreiben.
- D** 75 Gunstzeichen (in 3 Farben)
die die Aliens den Ägyptern für erfüllte Wünsche geben.

- E** 1 Sichtschirm

Für die Ägypter:

- F** 4 Notiztafeln
auf denen die Symbole aus der Alien-Sprache notiert werden können.
- G** 4 Wahltafeln
zeigen die Kartenauslage. Die Ägypter markieren darauf, welche Gabe sie anbieten wollen.
- J** 4 Sichtschirme

Für alle:

- H** 5 abwischbare Stifte
- I** 60 Objektkarten
zeigen Dinge, die sich auf der Erde finden. Aus ihnen wird die Kartenauslage als 5x5-Raster gebildet. Die Aliens möchten Dinge aus diesem Raster. Die Ägypter lernen mithilfe des Rasters die Sprache der Aliens, indem sie den Aliens Dinge mit gemeinsamen Merkmalen zeigen.



J



I



F



G



K



H



K

Anleitung

L

1 Standfuß für die Auftragskarten

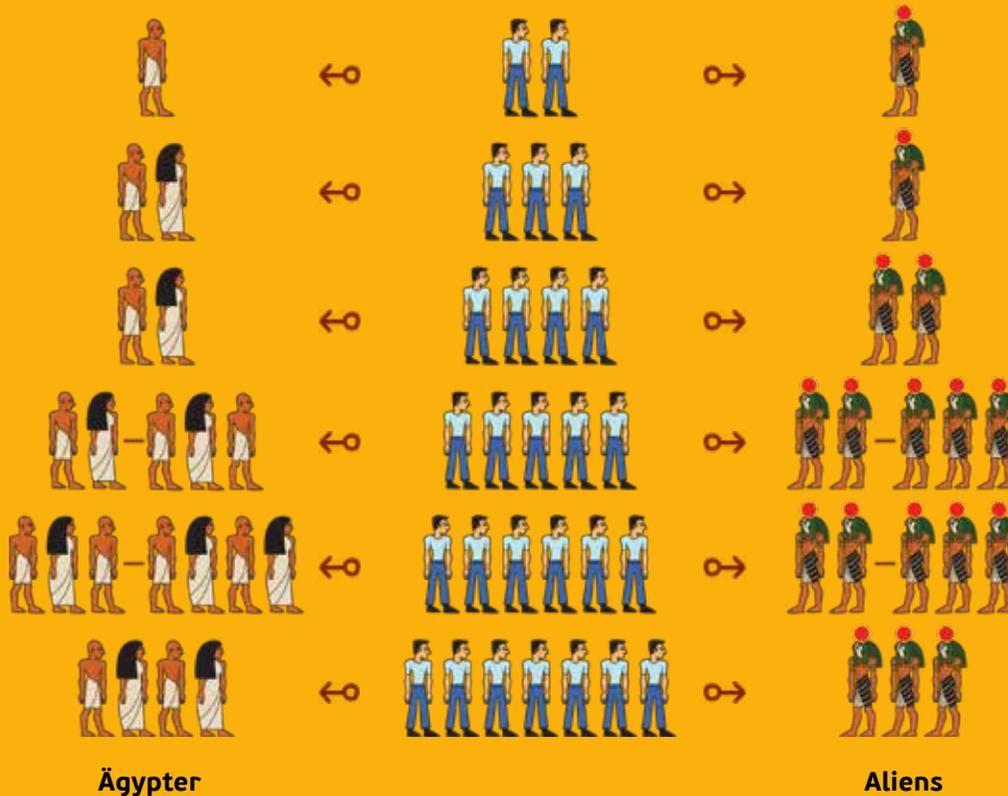
Spielvorbereitung für 4 – 7 Spieler

(für Partien mit weniger Spielern siehe „Regeln“ für zwei oder drei Spieler auf Seite 11)

1 Bildet 2 Teams: die Aliens und die Ägypter.

Achtung: Es darf höchstens 3 Aliens geben und höchstens 4 Ägypter.

Hinweis: Besonders gut spielt sich das Spiel mit 4 bis 5 Spielern, d.h. mit 2 Aliens und 2 bzw. 3 Ägyptern.



2 Die Teams setzen sich an einander gegenüberliegende Seiten des Spieltischs.

3 Mischt die **Objektkarten** und legt 25 Karten in einem 5 x 5-Raster in der Tischmitte aus. Dies ist das **Spielfeld**.

4 **Das Alien-Team nimmt sich:** den **Alien-Sichtschirm**, **1 zufällig ausgewählte Sprachtafel**, die **Schreibtafel**, **1 Stift** und **1 zufällig ausgewählte Auftragskarte** – entscheidet, ob ihr mit Seite A (Stippvisite) oder B (Dauergast) spielen wollt. Steckt die Auftragskarte in beliebiger Ausrichtung in den **Standfuß** und baut alles so vor eurem Team auf wie auf der nächsten Seite gezeigt.

5 Jeder Spieler aus dem Alien-Team wählt eine **Spielerfarbe** und nimmt sich die **Gunstzeichen** in seiner Farbe.

WICHTIG: Der **rote** Spieler ist in der Alien-Phase immer zuerst an der Reihe, dann folgt der **blaue** Spieler und zum Schluss der **grüne**.



↑
Material
der Aliens



↑
Material
der Ägypter

- 6 Jeder Spieler im Ägypter-Team erhält: **1 Notiztafel, 1 Wahltafel, 1 Ägypter-Sichtschirm** und **1 Stift**.
Hinweis: Die Notiztafeln sind doppelseitig. Die Vorderseite ist bei allen Tafeln gleich, auf den Rückseiten sind die Begriffe unterschiedlich angeordnet. Entscheidet euch zu Spielbeginn, welche Seite ihr nutzen möchtet.
- 7 Der Spieler im Ägypter-Team, der die meisten Sprachen spricht, ist der Startspieler. Alternativ der Besitzer des Spiels.
Empfehlung: Nutzt die Erste-Worte-Runde, wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt oder wenn sich nur 2 Spieler im Ägypter-Team befinden. Dadurch kommt das Spiel schneller in Gang und wird leichter.

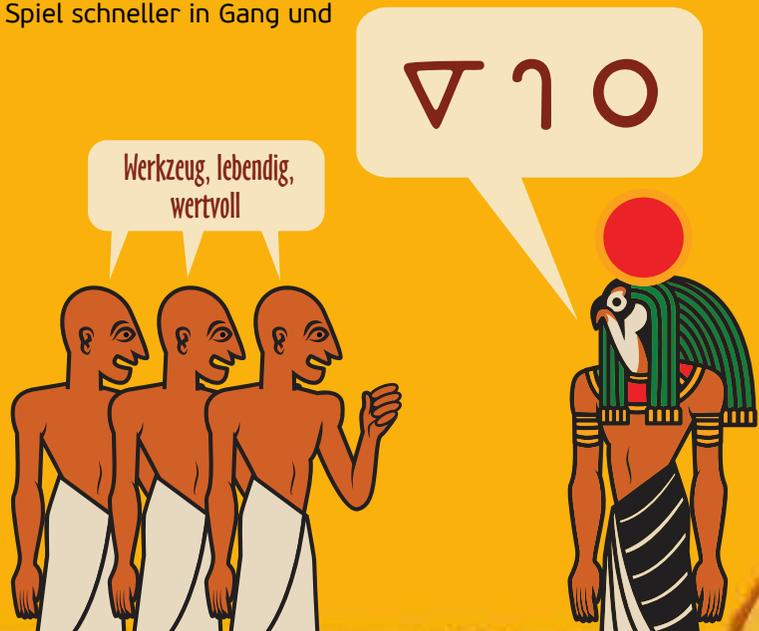
Erste-Worte-Runde

Möchtet ihr den Spielstart beschleunigen, spielt am besten mit der „**Erste-Worte-Runde**“. Ihr könnt aber auch ohne diese Runde loslegen.

Vor dem Spiel darf jeder Ägypter bereits ein Wort erfragen.

Der erste Spieler fragt beispielsweise nach „**Werkzeug**“, der zweite nach „**lebendig**“ und der dritte nach „**wertvoll**“. Einer der Aliens schreibt jeweils das entsprechende Symbol auf die Alien-Schreibtafel und **alle** Ägypter kopieren es auf ihre Notiztafeln.

So ist zu Spielbeginn bereits ein kleiner Startwortschatz vorhanden.



Spielziel

Je nachdem, in welchem Team ihr seid, habt ihr unterschiedliche Ziele. Am Ende des Spiels gibt es pro Team einen Gewinner:

Im Alien-Team gewinnt der Spieler, der **zuerst 3 seiner Wunschobjekte** bekommen hat (alternativ 5 Objekte – s.u.).

Im Ägypter-Team gewinnt der Spieler, der die meisten Gunstzeichen von den Aliens eingesammelt hat für Wünsche, die er im Laufe des Spiels erfüllen konnte.

Das Spiel endet sofort, wenn ein Alien 3 Wunschobjekte erhalten hat (bzw. 5, wenn ihr die Variante „Dauergast“ spielt).



Stippvisite oder Dauergast?

Die Spielvarianten unterscheiden sich vor allem durch die Spieldauer.

Bei der „**Stippvisite**“ endet die Partie, sobald ein Alien drei seiner Wunschobjekte bekommen hat.

Beim „**Dauergast**“ ist das Spiel vorbei, wenn ein Alien fünf Objekte hat. Je nachdem, welche Spielvariante ihr spielen wollt, wählt ihr die **Seite A** (Stippvisite) **oder B** (Dauergast) der Auftragskarte.

Außerdem dürfen die Ägypter in der Spielvariante „Dauergast“ nur zwischen zwei und vier Karten drehen (s. Ägypter-Phase).



Die Auftragskarten

Die Aliens haben eine Auftragskarte, auf der in drei Farben die Wünsche der verschiedenen Aliens markiert sind. Die Karte zeigt ein 5 x 5-Raster, das dem Spielfeld entspricht. Die Reihe, die auf der im Standfuß aufgestellten Karte ganz unten ist, entspricht der unteren Reihe des Spielfelds usw.

Der **rote** Alien möchte die Objekte vom Spielfeld angeboten bekommen, die an den Stellen im Raster liegen, die auf der Karte rot markiert sind – in diesem Fall sind das das *Hemd*, die *Schüssel*, der *Stuhl* und der *Schlüssel*.

Entsprechend möchte der **blaue** Alien die Gegenstände auf den blau markierten Feldern und der **grüne** die grün markierten. (Da das Spiel sofort endet, wenn ein Alien drei (bzw. fünf) Objekte bekommen hat, hat der rote Spieler einen Startspielervorteil, der dadurch ausgeglichen wird, dass er weniger Objekte zur Wahl hat, die er den Ägyptern kommunizieren kann.)



Spielverlauf

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen: der Ägypter-Phase und der Alien-Phase.

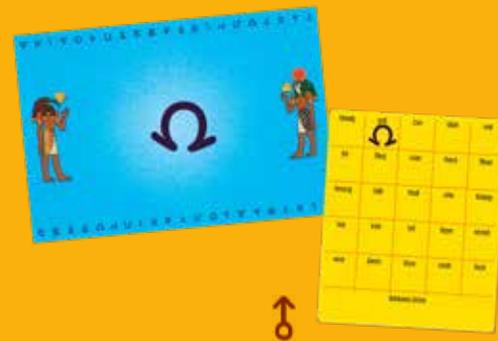
1. Die Ägypter-Phase

In dieser Phase versuchen die Ägypter, die Sprache der Aliens zu erlernen. Beginnend mit dem Startspieler sind sie der Reihe nach im Uhrzeigersinn am Zug. Der aktive Ägypter dreht 1 bis 5 Objektkarten auf dem Spielfeld um 90°, die seiner Meinung nach eine der auf der Notiztafel angegebenen Eigenschaften gemeinsam haben.

Sobald der Ägypter am Zug mit dem Kartendrehen fertig ist, überlegen die Aliens zusammen, welche Eigenschaft der Ägypter gemeint haben könnte. Wenn sie sich einig sind, zeichnen sie das entsprechende Symbol auf ihre Schreibtäfel und zeigen es allen Ägyptern. Die Ägypter schreiben nun das Symbol auf ihre Notiztafel zu dem passenden Wort. Haltet dabei eure Notiztafel stets verdeckt hinter eurem Sichtschirm!



Beispiel: Elias möchte von den Aliens das Wort „groß“ erfahren. Daher dreht er die Karten auf dem Spielfeld um 90°, auf die diese Eigenschaft zutrifft: den Elefanten, das Haus, das Nilpferd, das Pferd und die Pyramide.



Die Aliens zeigen daraufhin auf ihrer Schreibtäfel ein Schriftzeichen aus ihrer Sprache, das Elias und die anderen Ägypter in das entsprechende Feld auf ihren Notiztafeln kopieren.

Tipp: Seid ihr euch als Ägypter unsicher, welches Wort genau euch die Aliens aufgeschrieben haben, markiert euch das Wort am besten mit einem Fragezeichen o.Ä. Habt ihr mehrere Wörter in der engeren Auswahl für das Alien-Wort, markiert euch das am besten auch, z.B. in der Zeile „unbekannte Zeichen“!

Die Züge der anderen Ägypter geben euch Hinweise auf weitere Wörter, da ihr seht, welche Objektkarten die anderen Ägypter drehen und welche Schriftzeichen die Aliens zeigen.

Alle gelernten Wörter schreibt ihr auf eure Notiztafel, so dass ihr nach und nach immer mehr von der Sprache der Aliens versteht.

Achtung: Die Ägypter und auch die Aliens können untereinander reden, aber sie dürfen **nicht** die konkreten Eigenschaften erwähnen, indem sie z.B. sagen „Ich glaube, er hat nach „groß“ gefragt.“ oder „Diese Runde möchte ich „rund“ von den Aliens erfahren.“ etc.



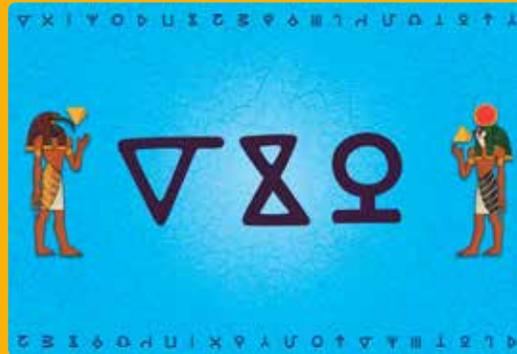
2. Die Alien-Phase

In dieser Phase sind die Aliens nacheinander damit an der Reihe, den Ägyptern in Alien-Sprache aufzuschreiben, welche Objekte sie gerne mitnehmen möchten. Es beginnt der **rote** Spieler, als Zweites ist der **blaue** an der Reihe und zuletzt der **grüne**. Spielen nur zwei Aliens mit, spielt zunächst der rote und dann der blaue.

Der Alien am Zug schreibt ein oder mehrere Zeichen auf die Schreibtafel und gibt den Ägyptern damit zu verstehen, welche Eigenschaften das Objekt besitzt, das er gerne hätte. Er darf **nur ein Objekt** beschreiben, kann dazu aber **mehrere Symbole** verwenden.

Es ist auch möglich, Symbole zu schreiben für Begriffe, die die Ägypter noch nicht kennen, die aber im weiteren Spielverlauf noch nützlich sein können. Die Ägypter schreiben diese in die Zeile „Unbekannte Zeichen“.

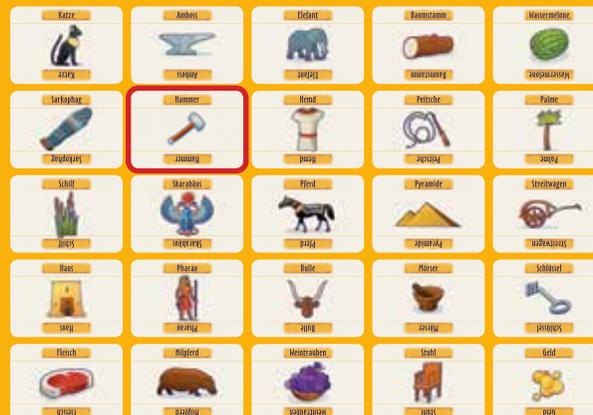
Beispiel: Alien Kira möchte, dass die Ägypter ihr einen **Hammer** bringen. Daher zeichnet sie die Symbole für die folgenden Dinge auf die Schreibtafel: **Werkzeug**, **Gefahr** und **Metal**. Die Ägypter kennen vielleicht nicht alle Symbole, doch die Information kann später nützlich sein.



Sobald der Alien den Ägyptern die Schriftzeichen auf der Schreibtafel gezeigt hat, markiert jeder Ägypter für sich das **eine** Feld auf seiner Wahltafel, von dem er meint, dass dies der Gegenstand sein könnte, den der Alien haben möchte.

Achtung: Die blaue Seite der Wahltafel entspricht aus der Sicht der Ägypter der oberen Reihe des Spielfelds, die gelbe Seite der unteren Reihe. Achtet auf die richtige Ausrichtung.

Beispiel: Alien Kirk nutzt die Symbole für „**schwer**“ und „**Metal**“. Ägypter Elias möchte ihm deshalb den **Hammer** anbieten. Dazu markiert er das Feld auf seiner Wahltafel, die der Position der entsprechenden Karte im Raster entspricht.



Sobald alle ihr Kreuz gemacht haben, legen die Ägypter ihre Wahltafeln vor ihren Sichtschirm (blaue Seite zu den Aliens).

- 1 Wenn jemand das richtige Objekt markiert hat, erhält er vom Alien zum Dank ein Gunstzeichen. Ein zusätzliches Gunstzeichen legt der Alien auf das entsprechende Objekt im Raster.
- 2 Wenn mehrere Ägypter das korrekte Objekt angeboten haben, erhält jeder von ihnen ein Gunstzeichen. Ein zusätzliches Gunstzeichen legt der Alien auf das entsprechende Objekt im Raster. Dies passiert, sobald mindestens ein Ägypter richtig lag (egal wie viele falsche Objekte dem Alien in dieser Runde von anderen Ägyptern angeboten wurden). Die Karte verbleibt dort, doch das Plättchen zeigt an, dass dieses Objekt bereits einem Alien zugeordnet wurde.
- 3 Sollte ein Ägypter unwissentlich ein Objekt angeboten haben, das ein anderer Alien haben möchte, passiert nichts. Der Gegenstand muss im Zug des entsprechenden Aliens angeboten werden, da er für die anderen Aliens uninteressant ist.
- 4 Sollte ein Ägypter ein Objekt angeboten haben, nach dem der Alien zwar nicht gefragt hat, das aber dennoch zu seinen eigenen Wunschobjekten gehört, bekommt dieser Ägypter trotzdem ein Gunstzeichen und der Alien legt ebenfalls ein Gunstzeichen auf die entsprechende Karte. Der Ägypter hat den Alien zwar nicht verstanden, aber zufällig ein Wunschobjekt dargeboten – warum also einen solchen Glücksfall ablehnen?!

Es ist somit möglich, dass ein Alien in einem Zug mehrere seiner Wunschobjekte erhält, wenn z.B. ein Ägypter das gefragte Objekt anbietet und ein weiterer ein anderes, nachdem nicht gefragt wurde, das aber zufällig auch ein Wunschobjekt ist.

- 5 Wenn niemand den gewünschten Gegenstand anbietet, passiert nichts.

Achtung! Die Aliens sind in jeder Runde nacheinander an der Reihe – immer zuerst der rote Alien, dann der blaue und zum Schluss der grüne.

Nachdem jeder Alien einmal am Zug war, endet die Alien-Phase und eine neue Ägypter-Phase beginnt wie oben beschrieben. Die Phasen wechseln sich so lange ab, bis ein Alien drei seiner gewünschten Objekte bekommen hat (bzw. fünf, wenn ihr die Variante „Dauergast“ spielt).

Empfehlung: Entscheidet, ob die Aliens in den ersten Partien die Notizen auf den Tafeln der Ägypter nach jeder zweiten Runde prüfen sollen, so dass sich nicht zu viele Fehler einschleichen können, die die Kommunikation verhindern. Falsche Zuordnungen werden dann von den Aliens einfach ausradiert.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Alien sein drittes (bzw. fünftes) Wunschobjekt von den Ägyptern erhält. Dieser Alien ist der Gewinner im Alien-Team. Die Ägypter zählen nun jeder, wie viele Gunstzeichen sie im Laufe des Spiels gesammelt haben. Wer die meisten Gunstzeichen besitzt, ist der Gewinner im Ägypter-Team.

Sollte hier Gleichstand herrschen, müssen die Ägypter herausfinden, wer von ihnen die Alien-Sprache am besten gelernt hat. Dazu müssen sie innerhalb einer Minute alle Symbole, die sie sich im Laufe des Spiels notiert haben, überprüfen und ggf. Symbole löschen (wenn sie z.B. in einem Feld mehr als ein Zeichen eingetragen haben, da sie sich bei der Bedeutung unsicher waren). Anschließend vergleichen die Ägypter ihre Notiztafeln mit der Sprachtafel der Aliens. Jedes korrekt zugeordnete Symbol bringt 1 Sprachkenntnispunkt. Der Ägypter mit den meisten Sprachkenntnispunkten gewinnt den Gleichstand. (Diese Regel gilt nicht, wenn ihr die Aliens zwischen den Runden Fehler prüfen lasst.)

Wenn weiterhin ein Unentschieden herrscht, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Ägypter.



lebendig	groß	Exot	Gefahr	rand
fest	flüchtig	scharf	Mensch	Pflanze
Werkzeug	Waffe	Metall	schön	schlang
lang	leicht	hell	Biegen	wertvoll
warm	Abwehr	Wissen	schnell	Macht
Unbekannte Zeichen				

Abwehr	Exot	fest	Biegen	flüchtig
Gefahr	groß	hell	lang	lebendig
Wicht	Kleidung	Macht	Mensch	Metall
Pflanze	rand	scharf	schön	schön
Waffe	warm	Werkzeug	wertvoll	Wissen

Waffe	fest	schön	Werkzeug	Eisen
Kleidung	schnell	lebendig	groß	Macht
flüchtig	Mensch	wertvoll	rand	fliegen
Metall	Pflanze	Wissen	warm	hell
leichte	lang	Gefahr	Abwehr	scharf
Unbekannte Zeichen				

Der Ägypter links hat 4 korrekte Symbole auf seiner Tafel und 2 falsche. Der Ägypter rechts hat 6 richtige und 1 falsches Symbol auf seiner Tafel. Er entscheidet den Gleichstand für sich.

Verneinungsregel

Es kann vorkommen, dass ihr im Spiel etwas verneinen oder das Gegenteil einer Eigenschaft nennen wollt. Dies ist möglich, indem ihr eine waagerechte Linie über ein Symbol zeichnet.

Beispiel: Alien Kira möchte das Wort **Sarkophag** erklären. Dazu will sie das Symbol für „Mensch“ verwenden, aber dieses könnte sich auch auf den **Pharao** beziehen. Die Ägypter kennen bereits das Zeichen für „lebendig“. Daher zeichnet Kira neben das Symbol für „Mensch“ das Zeichen für „lebendig“ mit einer waagerechten Linie darüber – nun bedeutet es „nicht lebendig“.



Regeln für zwei oder drei Spieler

Für das Spiel zu zweit oder zu dritt gibt es Sonderregeln. Ein Spieler übernimmt immer die Rolle des Aliens, die übrigen ein oder zwei Spieler sind Ägypter.

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung läuft ab wie im Grundspiel mit nur wenigen Unterschieden:

- 1 Der Alien stellt die Auftragskarte mit der B-Seite vor sich auf.
- 2 Der Alien legt 9 rote Gunstzeichen in einer Reihe hinter seinem Sichtschirm ab.
- 3 Der Alien nimmt alle grünen Gunstzeichen. Hiermit markiert er im Laufe des Spiels die Wunschobjekte auf dem Spielfeld, die er bekommen hat.

Im 3-Personen-Spiel nimmt der Alien außerdem die blauen Gunstzeichen. Diese gibt er als Belohnung an die Ägypter (sollten diese ausgehen, nutzt er übrig gebliebene rote Plättchen).



Spielziele

Im Spiel zu zweit gewinnt der Ägypter zusammen mit dem Alien. Wie gut ihr euch verstanden habt, zeigt euch die Tabelle auf der folgenden Seite.

Im Spiel zu dritt (mit zwei Ägyptern) gewinnt der Ägypter, der bei Spielende die meisten Gunstzeichen gesammelt hat.

Das Ziel des Aliens ist es, 8 der grün markierten Objekte auf seiner Auftragskarte zu sammeln, bevor ihm die roten Gunstzeichen ausgehen. Jede Runde legt der Alien ein rotes Plättchen zurück in die Schachtel. Außerdem verliert er stets ein zusätzliches Plättchen, wenn mindestens ein Ägypter ein Feld auf seiner Wahltafel markiert hat, das einem schwarzen Feld auf der Auftragskarte des Aliens entspricht.

Spielablauf

Das Spiel wird nach den üblichen Regeln gespielt – mit einer Ausnahme: In einem 2-Personen-Spiel hat der Ägypter zwei Versuche, das Wunschobjekt zu präsentieren. Er tut dies nacheinander. Rät er beim ersten Versuch richtig, entfällt der zweite. Nicht vergessen: Schwarz markierte Gegenstände führen schneller zum Spielende. Wenn sich der Ägypter unsicher ist, darf er auf den zweiten Versuch auch verzichten, selbst wenn er beim ersten Mal falsch lag.

Spielende

Das Spiel endet entweder, wenn

- 1 der Alien acht der gewünschten Objekte erhalten hat, oder wenn
- 2 er ein rotes Plättchen abwerfen müsste, er aber keines mehr besitzt.

Die Tabelle zeigt euch, wie erfolgreich ihr wart:

Anzahl gesammelter Wunschobjekte	Ergebnis
0-3	Ihr kommt anscheinend nicht nur von unterschiedlichen Planeten, sondern aus völlig verschiedenen Universen. Verständigung unmöglich.
4-5	Kommunikation ist nicht euer Ding. Vielleicht hat eure Spezies ja irgendwelche anderen Talente ...
6-7	Ihr habt es fast geschafft. Ein Grundverständnis ist da, nur bei den Feinheiten hapert es noch.
8	Fantastisch! Ihr versteht euch. Würde man euch nicht ansehen, dass ihr aus verschiedenen Welten stammt, hielte man euch für Seelenverwandte.



Dank an:

Sergey Pritula, Igor Skluev, Ekaterina Gorn, Andrey Grigoryev, Ivan Lashin, Timofey Nikulin, Ekaterina Zemtsova, Sergey Usimsky, Tasha Telezhkina, Spieleclub „Two Cats“ und Yulia Vorobyova

Spielertester:

Konstantin Malygin, Ilya Stepanov, Yulia Ilyinskaya, Igor Ganzha, Viktoria Drobotova, Mariya and Vladislav Nechaev, Aleksandr Eremin



www.cosmodrome.games

[fb](https://www.facebook.com/cosmodrome.games) /cosmodrome.games
#cosmodromegames

Autor: Damir Khousnatdinov
Design: Victor Eredel, HUCH!
Illustratoren: Sasha Kiselev,
Alexandra Sharyapova
Russ. Redaktion: Ivan Lashin
Dt. Redaktion: Britta Stöckmann

© 2019 Russian Games Ltd. | All rights reserved.
Derbenevskaya emb. 7/24 1st floor, offices 8,
Moscow 115114, Russia | Made in China
Game published by Cosmodrome Games LLC
28 Old Rudnick Lane, Dover, DE 19901
+1 302 526 4939 | <http://b2b.cosmodrome.games/>
Mail: hello@cosmodrome-games.com

© 2019 HUCH!
Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

