

КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ

КОСМИЧЕСКОЕ ВТОРЖЕНИЕ

«**КОСМИЧЕСКОЕ ВТОРЖЕНИЕ**» — это дополнение к настольной игре «Космический контакт», которое включает 20 новых рас пришельцев, компоненты для 6-го игрока, а также колоду наград для союзников защитника.

СОСТАВ ИГРЫ

55 карт, включая:
32 карты наград
20 карт вспышек
3 карты судьбы
20 листов пришельцев
20 пластиковых кораблей
1 счётчик колоний
5 планет игрока
30 космических жетонов
Правила игры

Все карты дополнения «Космическое вторжение» отмечены символом  с лицевой стороны. Это позволит вам легко отличить их от карт базовой игры.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже приведены краткие описания компонентов «**КОСМИЧЕСКОГО ВТОРЖЕНИЯ**» и правила их использования.

НОВЫЕ РАСЫ

20 новых рас аналогичны расам из «Космического контакта»: добавьте их к стопке листов пришельцев базовой игры.

НОВЫЕ КАРТЫ

Новые карты вспышек и карты судьбы аналогичны картам базовой игры: замешайте их в соответствующие колоды. Карты судьбы позволяют включить в игру 6-го игрока, а карты вспышек предназначены для 20 новых рас пришельцев.

НОВЫЕ КОРАБЛИ, ПЛАНЕТЫ И СЧЁТЧИК КОЛОНИЙ

Это компоненты для 6-го игрока, аналогичные компонентам базовой игры.

НОВЫЕ КОСМИЧЕСКИЕ ЖЕТОНЫ

Космических жетонов много не бывает: добавьте их к жетонам базовой игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой в «Космический контакт» с использованием дополнения «Космическое вторжение» аккуратно выдавите жетоны из блоков, замешайте карты вспышек в колоду вспышек и добавьте новые расы в стопку листов пришельцев из базовой игры.

ДОБАВЛЕНИЕ 6-ГО ИГРОКА



Для игры с 6 участниками замешайте новые карты судьбы в колоду судьбы. Шестой игрок выбирает цвет и берёт счётчик колоний, 5 планет и 20 кораблей выбранного цвета. Свой счётчик колоний он, как и остальные игроки, помещает на деление «0» на шкале колоний. Раздайте игрокам карты вспышек по обычным правилам и замешайте все 12 карт вспышек в космическую колоду.

ВАРИАНТ ИГРЫ С КОЛОДОЙ НАГРАД

В этом варианте игры союзники защитника в качестве награды за защиту могут брать особые карты наград, которые немного сильнее обычных карт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пройдите все этапы подготовки к игре в «**КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ**» по обычным правилам, дополнив **этап 5** следующим действием:
5а. Перемешайте колоду наград и поместите её рядом с варпом.

ХОД ИГРЫ

В этом варианте игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Когда игрок в качестве награды за защиту берёт карты, он может брать их из колоды наград. Если в качестве награды защитник берёт больше 1 карты, то он может либо взять все эти карты из колоды наград, либо часть из них взять из космической колоды, а часть — из колоды наград, на свой выбор. Игрок должен объявлять, сколько карт он возьмёт из космической колоды, а сколько — из колоды наград. Игроки не могут скрывать рубашки карт друг от друга.
- Сыгранные карты наград сбрасываются в отдельную стопку сброса наград. На стопку сброса наград не влияют никакие эффекты, которые влияют на обычную стопку сброса. Если в игре упоминается стопка сброса или колода, то речь по умолчанию идёт о космической колоде и космической стопке сброса, если не указано иное.
- Когда колода наград закончится, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду наград. Если стопка сброса наград также пуста, то карты наград нельзя взять, пока в сбросе не окажется хотя бы 1 карта награды. Колода наград никогда не вызывает космотрясение.

ТИПЫ КАРТ НАГРАД

Колода наград добавляет в игру несколько новых типов карт.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ АТАКИ

Карты атаки с отрицательными значениями (-01, -04 и -07) применяются по тем же правилам, что и обычные карты атаки. Единственное отличие — их значения меньше нуля.



Мутные сделки

Карты переговоров, представленные в колоде наград, считаются такими же картами переговоров, как в базовой игре, но являются их улучшенным вариантом. Когда игрок, раскрывший карту мутной сделки, получает компенсацию, он берёт 1 дополнительную карту. Кроме того, в случае провальной сделки игрок, который сыграл карту мутной сделки, помещает в варп на 1 корабль меньше, чем положено, в то время как его соперник помещает в варп на 1 корабль больше, чем положено.

Если оба игрока раскрыли карты мутной сделки и не смогли заключить её, карты отменяют друг друга и оба игрока помещают в варп корабли по обычным правилам.

Пример: *Паразит раскрыл карту переговоров, а Жучка — мутную сделку. Они не смогли договориться, поэтому Жучка помещает в варп 2 корабля, тогда как Паразит — 4.*

Карта метаморфозы

Колода наград включает в себя вторую карту метаморфозы. Она работает точно так же, как карта метаморфозы из космической колоды. Если оба игрока играют в качестве карт контактов карты метаморфозы, они оба проигрывают и помещают в варп все корабли, участвовавшие в контакте.

Карты импульсов

Колода наград также включает в себя новый тип карт — карты импульсов. Игрок может сыграть карту импульса перед выбором карты контакта в фазе планирования. Для этого он должен объявить, что собирается сыграть карту импульса, и положить её взакрытую перед собой. Если у защитника на руке нет карт контактов, он набирает новую руку после розыгрыша карты импульса. Карты импульсов раскрываются одновременно с картами контактов в фазе раскрытия. На карты импульсов не действуют никакие эффекты, нацеленные на карту контакта игрока. Импульс сбрасывается после применения эффектов, которые изменяют значение карты контакта.

Эффект карты импульса зависит от того, какие карты контактов раскрыты во время контакта.

- **Атака против атаки:** если оба игрока раскрыли карты атаки, они умножают значения **своих** карт атаки на значения **своих** карт импульсов. Например, если игрок, на стороне которого 12 кораблей, играет карту атаки со значением «10» и карту импульса «×2», то его сумма будет равна $2 \times 10 + 12 = 32$.
- **Атака против переговоров:** если игрок раскрыл карту импульса и карту атаки, то у карты импульса нет эффекта. Однако если игрок раскрыл карту импульса и карту переговоров, то компенсация этого игрока умножается на значение его карты импульса. Например, игрок, который получил бы 3 карты в качестве компенсации, получает вместо этого 6 карт, если он сыграл карту импульса «×2».
- **Переговоры против переговоров:** в случае успешной сделки у карт импульсов нет эффекта. Однако в случае провальной сделки количество кораблей, которые соперник должен отправить в варп, умножается на значение карты импульса. Например, если игрок раскрыл карту импульса «×2», то он отправит в варп 3 корабля по обычным правилам, а вот его соперник отправит в варп 6 кораблей. Если разыграна мутная сделка, то сначала количество кораблей, которое игрок должен отправить в варп, снижается или повышается на 1, а затем умножается на значение карты импульса.



Карты разломов

Ещё один новый тип карт, представленный в колоде наград.

У карт разломов есть 2 эффекта.

1. Игрок может сыграть карту разлома в начале любого контакта, чтобы забрать из варпа количество кораблей, равное значению карты разлома. Эти корабли могут принадлежать любому игроку или игрокам и возвращаются в любую из колоний владельцев по их выбору.
2. Если карта разлома взята с руки одного игрока другим игроком (но не сбрасывается) либо в качестве компенсации, либо в результате другого эффекта, разлом взрывается и игрок, который взял карту разлома, отправляет в варп количество кораблей, равное значению карты разлома. После взрыва карта разлома сбрасывается. Если карта разлома отдаётся, а не забирается (например, когда Торговец отдаёт свою руку другому игроку), то разлом **не сбрасывается**.



Другие карты наград

В дополнение к картам, перечисленным выше, колода наград также включает карты атаки со значениями от 10 до 23, новые карты подкреплений со значениями +6 и меньше, а также несколько новых карт артефактов (включая дополнительные карты «Космическая заморозка» и «Заморозка карт»). Не забывайте: карты вспышек и карты атаки со значениями выше 23 есть только в космической колоде, поэтому, в зависимости от ситуации, иногда лучше брать карты из неё.

Вариант с наградами в космической колоде

Для более непредсказуемой игры с меньшим количеством дополнительных правил можете просто замешать колоду наград в космическую колоду и играть по обычным правилам.

Создатели игры

Разработчики «Космического контакта»: Билл Эберли, Джек Киттридж, Питер Олотка и Билл Нортон
Разработка дополнения и развитие: Кевин Уилсон
Разработка новых пришельцев: Мэттью Б. Кэри, Бруно Файдутти, Эрик М. Лэнг, Джек Реда, Джейсон Стейнхёрст и Кевин Уилсон
Редактор: Марк О'Коннор
Графический дизайн: Эндрю Наваро

Арт-директор: Зои Робинсон
Иллюстрации с пришельцами: Райан Барджер
Тестировщики: Джеймс Хата, Джон Скогербо, Пэм ван Мюйен
Отдельная благодарность: Джеку Реде, Дюку Ритенхаусу и Team XYZYY
Менеджер производства: Лора Крейтон
Исполнительный разработчик: Майкл Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева
Переводчик: Дмитрий Кравченко
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



© 2022 Fantasy Flight Games. Published under license from Eon Products, Inc. Cosmic Encounter is a registered trademark of Eon Products, Inc. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

