



КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ®

КОСМИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ

«**КОСМИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ**» — это дополнение к настольной игре «Космический контакт», которое включает 20 новых рас пришельцев, компоненты для 6-го игрока, а также карты угроз. Колода угроз из 28 карт добавляет в игру космические опасности и другие события, которые случайным образом возникают в ходе партии.

СОСТАВ ИГРЫ

- 55 карт, включая:
 - 28 карт угроз
 - 21 карту вспышек
 - 6 карт судьбы
- 20 листов пришельцев
- 20 пластиковых кораблей
- 1 счётчик колоний
- 5 планет игрока
- 14 космических жетонов
- 24 жетона Диверсанта, включая:
 - 16 жетонов-приманок
 - 8 жетонов-ловушек
- Правила игры

Все карты дополнения «Космический конфликт» отмечены символом **СС** с лицевой стороны. Это позволит вам легко отличить их от карт базовой игры.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже приведены краткие описания компонентов «**КОСМИЧЕСКОГО КОНФЛИКТА**» 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 чёрные карты судьбы аналогичны картам базовой игры (с некоторыми исключениями, о которых будет сказано далее): замешайте их в соответствующие колоды. Карты судьбы позволяют включить в игру 6-го игрока, а карты вспышек предназначены для 20 новых рас пришельцев.

Также дополнение включает новую колоду угроз, которая добавляет в игру случайные события и описана на стр. 2.

Важные примечания: подобно Ворюге из базовой игры, у Эмпата из «Космического конфликта» две карты вспышек: классическая и альтернативная. Обе эти карты вспышек нельзя добавлять в игру одновременно. Кроме того, карты судьбы «Вторжение!» добавляются в игру только тогда, когда в ней участвует пришелец Захватчик. Когда игрок раскрывает карту судьбы «Вторжение!», он должен следовать инструкциям на этой карте.

НОВЫЕ КОРАБЛИ, ПЛАНЕТЫ И СЧЁТЧИК КОЛОНИЙ

Это компоненты для 6-го игрока, аналогичные компонентам базовой игры. Вместе с дополнением «Космическое вторжение» можно играть всемером.



НОВЫЕ КОСМИЧЕСКИЕ ЖЕТОНЫ

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

ЖЕТОНЫ ДИВЕРСАНТА

Эти жетоны используются только тогда, когда в партии участвует пришелец Диверсант. Шестнадцать жетонов — это приманки, а восемь — ловушки. Правила их использования полностью приведены на листе Диверсанта.



Жетон-приманка



Жетон-ловушка



Обратная сторона жетона

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой в «**Космический контакт**» с использованием дополнения «**Космический конфликт**» аккуратно выдавите жетоны из блоков, замешайте карты вспышек в колоду вспышек и добавьте новые расы в стопку листов пришельцев из базовой игры. Поскольку у Эмпата есть две разные вспышки, выберите, какую из них вы хотите использовать, а вторую верните в коробку.

ДОБАВЛЕНИЕ 6-ГО ИЛИ 7-ГО ИГРОКА

Для игры с 6 участниками замешайте новые чёрные 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.

Для игры с 7 участниками игрокам понадобится не только дополнение «**Космический конфликт**», но и дополнение «**Космическое вторжение**». Повторите процесс добавления нового игрока, как описано выше. Замешайте новые карты судьбы в колоду судьбы. Седьмой 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 14 карт вспышек в космическую колоду.

ВАРИАНТ ИГРЫ С КОЛОДОЙ УГРОЗ

В варианте игры с использованием колоды угроз контакты могут сопровождаться особыми событиями, которые называются угрозами.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

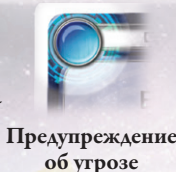
Пройдите все этапы подготовки к игре в «Космический контакт» по обычным правилам, дополнив этап 5 следующим действием:

5а. Перемешайте колоду угроз и поместите её рядом с варпом.

ХОД ИГРЫ

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

- Если во время фазы судьбы игрок раскрывает карту судьбы с предупреждением об угрозе, он должен немедленно раскрыть верхнюю карту из колоды угроз независимо от того, вступает раскрытая карта судьбы в силу или заменяется на новую. Карту из колоды угроз необходимо раскрыть до приглашения союзников. В одном контакте применяется эффект только первого раскрытого предупреждения об угрозе.
- Раскрытые карты угроз действуют только в текущем контакте. После его завершения большинство из них сбрасывается в отдельную стопку сброса угроз. К этой стопке сброса не применяются никакие игровые эффекты, которые влияют на стопку сброса, — такие эффекты применяются только к обычной стопке сброса. Карты угроз с плашкой «Эта карта остаётся в игре» не сбрасываются после текущего контакта.
- Когда колода угроз закончится, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду угроз. Колода угроз никогда не вызывает космотрясение.



Предупреждение об угрозе

ЭФФЕКТЫ КАРТ УГРОЗ

Карты угроз имеют различные эффекты, описание которых приведено на самих картах. Например, текст карты угрозы «Энергетические поля» гласит: «Перед приглашением союзников оба основных игрока берут по 2 карты, показывая их всем остальным игрокам».

ТИПЫ КАРТ УГРОЗ

Карты угроз бывают двух типов — временные и постоянные. Временные угрозы сбрасываются в конце текущего контакта, тогда как постоянные — с красной плашкой «Эта карта остаётся в игре» — сбрасываются только в том случае, если выполняется указанное на них или на другой карте условие.

СОВМЕСТИМОСТЬ С ДРУГИМИ ВАРИАНТАМИ ИГРЫ

Карты угроз полностью совместимы со всеми другими вариантами игры, включая варианты с колодой технологий, колодой наград и вариант игры с четырьмя планетами. Вносить какие-либо изменения в эти варианты для совмещения их с колодой угроз не требуется.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ЭКСТРЕМАЛЬНОЙ УГРОЗОЙ

Для более непредсказуемой и рискованной игры вы можете раскрыть карту угрозы в каждом контакте, а не только в том случае, если раскрыта карта судьбы с предупреждением об угрозе.

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, Джеймс Хата, Кристофер Оливьера, Джек Реда и Кевин Уилсон

Редактор: Марк О'Коннор

Графический дизайн: Даллас Мельхофф и Эндрю Наваро

Арт-директор: Зои Робинсон

Иллюстрации с пришельцами: Райан Барджер и Фелиция Канон

Тестировщики: Мэттью Б. Кэри, Том Эберт, Джеймс Хата, Джон Скогербо, Пэм ван Мюйсен и БриЭнн Восберг

Отдельная благодарность: Джеку Реде и Team XYZZY

Менеджер производства: Гейб Лоулонен

Продюсер: Салли Хоппер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: 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

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

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.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



© 2023 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.

