



# КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ

## КОСМИЧЕСКИЙ ШТОРМ

«Космический шторм» — это дополнение к настольной игре «Космический контакт», которое включает 25 новых рас пришельцев: вас приветствуют мутный Жулик, праздный Ленивец и прелестная Мими. Также дополнение добавляет новый вариант игры с космическими станциями, которые дают уникальные способности игрокам, контролирующим планеты, на орбите которых расположены эти невероятные строения.

### Состав игры

- 35 карт, включая:
  - 25 карт вспышек;
  - 10 карт космических станций
- 25 листов пришельцев
- 1 жетон Ленивца
- 7 жетонов Жулика
- 10 жетонов космических станций
- Правила игры

Все карты дополнения «Космический шторм» отмечены символом **CS** с лицевой стороны. Это позволит вам легко отличить их от карт базовой игры и других дополнений.

### Обзор компонентов

Ниже приведены краткие описания компонентов «Космического шторма» и правила их использования. Компоненты тех типов, которые уже использовались в базовой игре, не указаны в этом разделе — они подчиняются тем же правилам, которые приведены в базовом буклете правил.

### Карты и жетоны космических станций

Карты космических станций используются в варианте игры с космическими станциями. Каждой карте соответствует уникальный жетон космической станции, а в её тексте указана уникальная способность.

### Жетон Ленивца

Этот жетон используется только тогда, когда в партии участвует пришелец Ленивец. Жетон отмечает, на чью сторону встал играющий за Ленивца во время контакта, перед тем как этот игрок отправит свои корабли для участия в контакте в конце фазы планирования.

### Жетоны Жулика

Эти жетоны используются только тогда, когда в партии участвует пришелец Жулик. Лицевая сторона шести из этих жетонов пуста, а один помечен знаком «X», указывающим, кто из игроков является «меченым» Жулика. Правила использования жетонов Жулика подробно описаны на его листе пришельца.



Оборот жетона



Лицевая сторона жетона



Лицевая сторона жетона с меткой

### Подготовка к игре

Перед первой игрой в «Космический контакт» с использованием дополнения «Космический шторм» аккуратно выдавите жетоны из блоков, а также выполните следующие действия:

1. **Листы пришельцев:** добавьте новые расы в стопку доступных листов пришельцев.
2. **Карты вспышек:** замешайте новые карты в колоду вспышек.
3. **Космические станции:** верните карты и жетоны космических станций в коробку, если не хотите использовать вариант игры, описанный далее.

### Вариант игры с космическими станциями



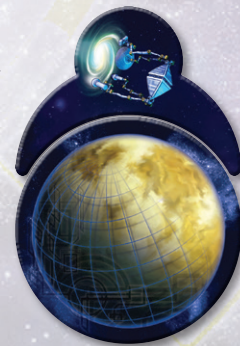
В этом варианте каждый игрок возьмёт под свой контроль космическую станцию, дающую ему особые способности. Космические станции могут повлиять на игру самыми разнообразными способами. Перед началом партии все игроки должны согласиться выбрать этот вариант игры.

### Подготовка к игре

Пройдите все этапы подготовки к игре в «Космический контакт» по обычным правилам, дополнив этап 6 следующими шагами:

- 6а. Перемешайте колоду космических станций и раздайте всем игрокам по одной карте. Затем каждый игрок кладёт свою карту космической станции лицевой стороной вверх в свою игровую зону.
- 6б. После этого каждый игрок берёт жетон космической станции, соответствующий его карте, и размещает его так, чтобы он плотно прилегал к одной из его планет. Эта космическая станция теперь **прикреплена** к этой планете.

Верните все неиспользуемые карты и жетоны космических станций в коробку. Они не будут использоваться во время этой игры.



Прикреплённая космическая станция



## Ход игры

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

- У каждой космической станции есть особая способность, которая может влиять на игру тем способом, который указан на карте этой космической станции. Способности космических станций не считаются способностями пришельцев. На них не действуют игровые эффекты, которые копируют, крадут или отменяют способности пришельцев, такие как «Космическая заморозка».
- Пока у игрока есть колония на планете с прикрепленной космической станцией (т. е. на этой планете есть хотя бы один корабль его цвета), игрок может использовать способность, указанную на соответствующей карте космической станции. Планета, к которой прикреплена космическая станция, необязательно должна участвовать в контакте, чтобы игрок мог использовать способность своей космической станции.
- Если у игрока не остаётся кораблей на планете с прикрепленной космической станцией, он больше не может использовать её способность и переворачивает соответствующую карту космической станции лицевой стороной вниз.
- Если способность пришельца игрока заморожена, потеряна или на неё повлияла какой-либо другой эффект, этот игрок по-прежнему может использовать способность своей космической станции, пока на планете, к которой она прикреплена, есть хотя бы один его корабль.
- Если планета с прикрепленной космической станцией уничтожается или удаляется из игры любым из доступных способов, то прикрепленная к ней космическая станция также уничтожается и удаляется из игры.
- Игроки могут обмениваться космическими станциями в ходе сделки — либо отдельно, либо в дополнение к картам и/или колониям. Игрок, получивший космическую станцию, прикрепляет её к любой планете в своей родной системе, к которой ещё не прикреплена ни одна космическая станция.

## Совместимость с другими вариантами игры

Вариант игры с космическими станциями полностью совместим со всеми другими опубликованными вариантами правил, включая варианты игры с четырьмя планетами, технологиями, угрозами, колодой наград и вариантом игры в командах. В данные варианты не нужно вносить никаких изменений для их использования с космическими станциями.

## Вариант игры с несколькими космическими станциями

Этот вариант позволяет игрокам владеть несколькими космическими станциями и их способностями. Используйте его, только если в вашей партии не более 5 игроков.

Во время подготовки к игре раздайте всем игрокам по две карты космических станций. Затем каждый игрок берёт соответствующие жетоны космических станций и прикрепляет их к разным планетам в своей родной системе.

Игроку доступны способности обеих его карт космических станций, пока у него есть хотя бы один корабль на планете с соответствующей космической станцией. Игрок может потерять доступ к способности одной из космических станций, сохранив при этом доступ к другой, в зависимости от того, на какой из планет есть его корабли.

Помимо перечисленных изменений, этот вариант следует всем правилам игры с космическими станциями, приведённым выше.

## Вариант игры с захватом космических станций

Этот вариант позволяет игрокам захватывать под свой контроль космические станции других игроков.

Когда игрок, являясь агрессором, побеждает в контакте на планете с прикрепленной космической станцией за пределами своей родной системы, он **захватывает** эту космическую станцию. В конце фазы результата агрессор-победитель забирает соответствующую карту космической станции и её жетон у игрока-защитника. Затем он прикрепляет захваченную космическую станцию к любой планете в своей родной системе, к которой ещё не прикреплена ни одна космическая станция.

В этом варианте игры космическими станциями можно обмениваться в ходе сделки по обычным правилам.

Игрок может использовать способность каждой космической станции, которую он контролирует, пока у него есть хотя бы один корабль на планете с соответствующей космической станцией.

Если игрок контролирует хотя бы 5 космических станций (или 4 в партии с четырьмя планетами), он автоматически побеждает в игре! Это условие победы доступно только в том случае, если в игре достаточное количество космических станций.

## Создатели игры

**Разработчики «Космического контакта»:** Билл Эберли, Джек Киттридж, Питер Олотка и Билл Нортон

**Разработка дополнения и развитие:** Джей Литтл

**Особая благодарность:** Питеру Олотке и Биллу Эберли за их бесценный вклад

**Продюсер:** Кристофер Хош

**Редактор и корректор:** Дэвид Джонсон

**Графический дизайн:** Брайан Шомберг

**Арт-директоры:** Эндрю Наваро, Зои Робинсон и Энди Кристенсен

**Иллюстрации с пришельцами:** Фелиция Кано, Эндрю Наваро, Эндрю Олсон и Сандра Тан

**Иллюстрации космических станций:** Хеннинг Людвигсен

**Тестировщики:** Сэмюэл Бэйли, Йаффер Батика, Брайан Бёрнмюллер, Джонатан Боув, Дэниел Ловат Кларк, Эндрю Фишер, Джейсон Глауз, Нэйтан И. Хайск, Джеймс Ниффен, Марк О'Коннор, Майкл Силсби, Тим Урэн, Джейсон Уолден и Брендан Вискоттен

**Менеджер производства:** Эрик Найт

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность всем бета-тестерам за их неоценимый вклад в наш космический мир.

© 2024 Fantasy Flight Games. Published under license from Eon Products, Inc. Cosmic Encounter is a registered trademark of Eon Products, Inc. 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.



## 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

**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно