



КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ

КОСМИЧЕСКИЙ АЛЬЯНС

«**КОСМИЧЕСКИЙ АЛЬЯНС**» — это дополнение к настольной игре «Космический контакт», которое включает 20 новых рас пришельцев, компоненты для 6-го игрока, а также дополнительные карты космической колоды для партии с 7 и даже 8 участниками.

СОСТАВ ИГРЫ

- 54 карты, включая:
 - 24 космические карты для большой партии
 - 21 карту вспышек
 - 3 карты судьбы
 - 6 карт Шизоида
- 20 листов пришельцев
- 20 пластиковых кораблей
- 1 счётчик колоний
- 5 планет игрока
- 38 жетонов Орды
- Правила игры

Все карты дополнения «**КОСМИЧЕСКИЙ АЛЬЯНС**» отмечены символом **СА** с лицевой стороны. Это позволит вам легко отличить их от карт базовой игры.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

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

НОВЫЕ РАСЫ

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

Примечание: способности некоторых пришельцев задействуют колоду неиспользованных вспышек. Неиспользованными вспышками считаются все вспышки, убранные в коробку.

НОВЫЕ КАРТЫ

Новые карты вспышек и белые 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 24 космические карты для большой партии — они отмечены символом большой партии в правом верхнем и левом нижнем углах. Замешайте эти карты в космическую колоду при игре с 7 или 8 участниками. Вы можете использовать эти карты и в партии с меньшим количеством игроков, если хотите сделать её ещё более непредсказуемой.



Символ
большой
партии

Важные примечания: подобно Вору из базовой игры, у Шизоида из «Космического альянса» две карты вспышек: классическая и альтернативная. Обе эти карты вспышек нельзя добавлять в игру одновременно. Кроме того, карты Шизоида добавляются в игру только тогда, когда в ней участвует пришелец Шизоид. Правила розыгрыша карт Шизоида подробно описаны на его листе пришельца.

НОВЫЕ КОРАБЛИ, ПЛАНЕТЫ И СЧЁТЧИК КОЛОНИЙ

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



ЖЕТОНЫ ОРДЫ

Эти жетоны используются только тогда, когда в партии участвует пришелец Орда, и представляют собой дополнительные корабли Орды, создаваемые ей в ходе игры. Количество кораблей Орды не ограничено: если закончились жетоны, которые входят в состав этого дополнения, используйте любую подходящую замену.



Жетон
Орды

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

ДОБАВЛЕНИЕ 6-ГО, 7-ГО ИЛИ 8-ГО ИГРОКОВ

Для игры с 6 участниками замешайте новые белые 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 альянс**», но и дополнение «**Космический конфликт**» или «**Космическое вторжение**», а для партии на 8 игроков необходимы все три дополнения сразу. Повторите процесс добавления нового игрока, как описано выше. Замешайте новые карты судьбы в колоду судьбы. Седьмой и восьмой игроки выбирают цвета и берут счётчики колоний, по 5 планет и по 20 кораблей выбранных цветов. Свои счётчики колоний они, как и остальные игроки, помещают на деление «0» на шкале колоний. Раздайте игрокам карты вспышек по обычным правилам и замешайте все 14 карт вспышек в космическую колоду (или 16 карт вспышек при игре с 8 участниками).

При игре с семьёю и более участниками замешайте в космическую колоду 24 карты для большой партии. Все карты для большой партии отмечены особым символом. Это позволит вам легко отличить их от карт базовой игры.

ВАРИАНТ ИГРЫ В КОМАНДАХ

В этом варианте игры участники объединяются в команды по два человека и пытаются завоевать Космос вместе. Этот вариант не требует никаких дополнительных компонентов, но в него нельзя играть менее чем с пятью игроками.

Примечание: играть в командах можно и с нечётным количеством игроков; один из участников будет противостоять другим командам в одиночку.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пройдите все этапы подготовки к игре в «Космический контакт» по обычным правилам, дополнив этап 3 следующими действиями:

3а. Возьмите по одной карте судьбы каждого цвета игрока и перемешайте эти карты.

3б. Чтобы сформировать команды, случайным образом разложите эти карты судьбы лицевой стороной вверх в стопки по две карты (одна карта останется в стороне, если количество игроков нечётное). Каждая стопка олицетворяет собой команду из двух игроков, которые попытаются вместе прийти к победе. В партии с нечётным количеством игроков у одного из игроков (так называемого «нечётного игрока») не будет партнёра, и он попытается прийти к победе в одиночку.

3в. После формирования команд партнёры садятся за стол друг напротив друга, чтобы как можно более честно распределить очерёдность ходов в партии. Если в партии есть нечётный игрок, поместите на стол напротив него одну неиспользованную планету.

3г. Возьмите карты судьбы, использовавшиеся для распределения команд, и замешайте их обратно в колоду судьбы.

Примечание: во время этапа 4 подготовки к игре участники не могут обсуждать со своими партнёрами выбор пришельцев, которыми они хотят играть.

ХОД ИГРЫ

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

- Игрок не может вступить в контакт со своим партнёром. Если во время фазы судьбы игрок раскрывает карту судьбы цвета своего партнёра, он может либо атаковать чужую далёкую колонию в родной системе своего партнёра (как если бы игрок раскрыл карту судьбы своего цвета), либо раскрыть новую карту судьбы.
- Основные игроки в каждом контакте автоматически приглашают своих партнёров в союзники. Если игрок участвует в контакте в роли защитника, его партнёр **не может** вступить в союз с агрессором. Однако в контактах, где основными игроками являются участники из других команд, партнёры могут вступать в союзы по разные стороны контакта.
- Если игрок каким-то образом получает колонию в системе своего партнёра, она считается для него родной колонией, а не далёкой.
- Для победы в игре каждый участник команды должен либо создать достаточное для победы количество далёких колоний, либо выполнить какое-либо альтернативное условие победы. Игра не заканчивается, пока оба участника команды не выполнят условие победы. Если несколько команд выполняют условие одновременно, они делят победу.
- Каждый раз, когда игрок создаёт далёкую колонию, он может сразу же передать её своему партнёру. Игрок возвращает свои корабли в другие свои колонии и позволяет партнёру поместить такое же количество его кораблей на планету-цель. У игрока может быть более пяти колоний.

- Игроки не могут показывать свои карты другим игрокам (даже партнёрам), однако они могут открыто говорить о своей стратегии и произносить названия конкретных карт на руке в том случае, если это услышат все игроки за столом.
- Поскольку у нечётного игрока нет партнёра, ему достаточно самостоятельно выполнить условие победы, чтобы выиграть. Кроме того, нечётный игрок совершает в два раза больше ходов, чем любой другой игрок. Когда ход переходит к неиспользованной планете напротив нечётного игрока, он получает полноценный дополнительный ход. Затем ход переходит к следующему за неиспользованной планетой игроку.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

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

Разработка дополнения и развитие: Кевин Уилсон

Разработка новых пришельцев: Мэттью Б. Кэри, Джеймс Хата, Джек Реда и Кевин Уилсон

Продюсер: Марк О'Коннор

Графический дизайн: Крис Бек и Эван Симоне

Арт-директоры: Эндриу Наваро и Зои Робинсон

Иллюстрации с пришельцами: Райан Барджер и Фелиция Кано

Тестировщики: Крис Бек, Брайан Борнмиллер, Мэттью Б. Кэри, Зак Колбек, Фрэнк Марк Дарден, Майкл Эдельсон,

Эндриу Фишер, Джеймс Хата, Бен Олле, Сэм Олле, Кейси Колдреп, Грэтчен Зам Колдреп, Роб Куба, Даллас Мельхофф, Эрик Милки, Кейли О'Коннор, Джон Скогербо, Кристофер Штуцле, Чак Тёрхарк, Аарон Н. Таббс, Кен Тиборски и Бри Энн Восберг

Отдельная благодарность: Джеку Реде и Team XYZZY

Менеджер производства: Эрик Найт

Координатор производства:

Лора Крейтон

Ведущий продюсер: Стивен Кимбалл

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 Суховой

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

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 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.

