

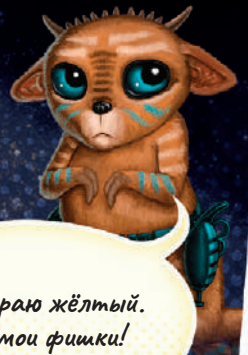
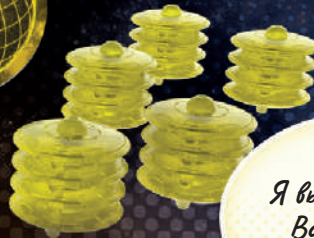
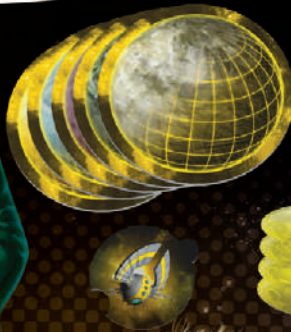
КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ®

ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ



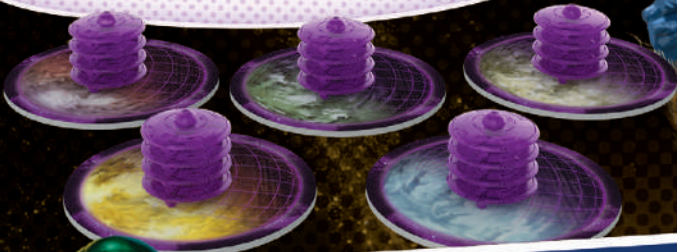
Приветствую! Я Оракул, и все мы – пришельцы, готовые сыграть в «Космический контакт». Посмотрите, как мы сыграем один ход, а дальше уже пробуйте самостоятельно.

Начнём с подготовки к игре. Каждый из нас выбирает цвет и берёт себе фишки кораблей, жетоны планет и счётчик далёких колоний этого цвета.



Я выбираю жёлтый. Вот мои фишки!

Я фиолетовый. Нам надо расположить все планеты перед собой и сложить на каждой планете по четыре корабля – вот так.



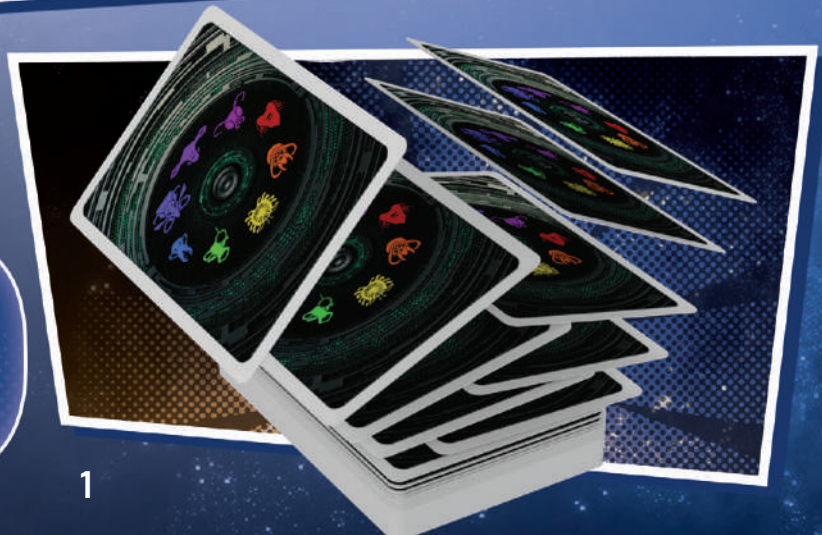
Торговец, а нам дадут вдвое больше фишек? Нас ведь двое!



Нет, Клон. Твоя способность работает не так.



Я перемешиваю колоду судьбы. Если бы нас было меньше пяти, я бы убрал из колоды судьбы все карты того цвета, который никто не выбрал.



Затем я создаю космическую колоду, замешав в неё карты контактов, артефактов и подкреплений.

Каждый из нас начнёт игру, имея на руке восемь космических карт. Не показывайте их никому!



У каждого из нас есть лист пришельца, где описана наша уникальная способность. Берём каждый по листу и кладём рядом с нашими планетами. Давайте пока не обращать внимания на наши способности.

Нашёл свой лист. Смотрите, тут мой портрет и подпись «Слабак». Это я!



Поместите свой счётчик колоний на деление «0» шкалы колоний в варпе. Вот столько далёких колоний сейчас у каждого из нас.

А что такое далёкая колония?

Не терпится захватывать чужие планеты! Уже пора начинать?

Это когда у тебя есть хотя бы один корабль на планете другого игрока. Если у тебя будет пять далёких колоний, ты победил.



Да. Начнём. Первым ходит самый молодой игрок.

Это я! Я тут самый молодой! Я! Я! Я!

Мы моложе, Слабак. Нас только сегодня клонировали.

Ну во-о-от...

Клон ходит первым и начинает игру как агрессор. Затем мы все будем ходить в порядке по часовой стрелке, становясь агрессором, пока игра не закончится.

В свой ход агрессор разыгрывает контакт, в котором есть несколько фаз.



Агрессор возвращает из варпа один свой корабль и помещает поверх любого другого своего корабля.

Варп — это место, куда ты отправляешь свои корабли, когда они уничтожены. Никто из нас пока кораблей не терял, поскольку это лишь начало игры.

А что такое варп?

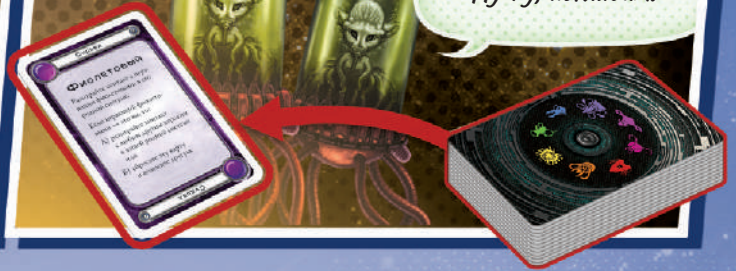


Нашу судьбу формирует хаос космоса. Агрессор раскрывает верхнюю карту из колоды судьбы и следует её указаниям.

Нам суждено пережить контакт с фиолетовым игроком. Это ты, Торговец.

Я готов к встрече, Клон.

Ну-ну, поглядим.



ЗАПУСК

Тебе надо выбрать одну из планет Торговца. Затем нацель на неё гиперпространственные врата.

Корабли Торговца будут защищать родную планету. Чем больше кораблей, тем надёжнее оборона. Поскольку на всех планетах Торговца по четыре корабля, все варианты на этот ход одинаковы.

Агрессор должен отправить корабли для участия в контакте.

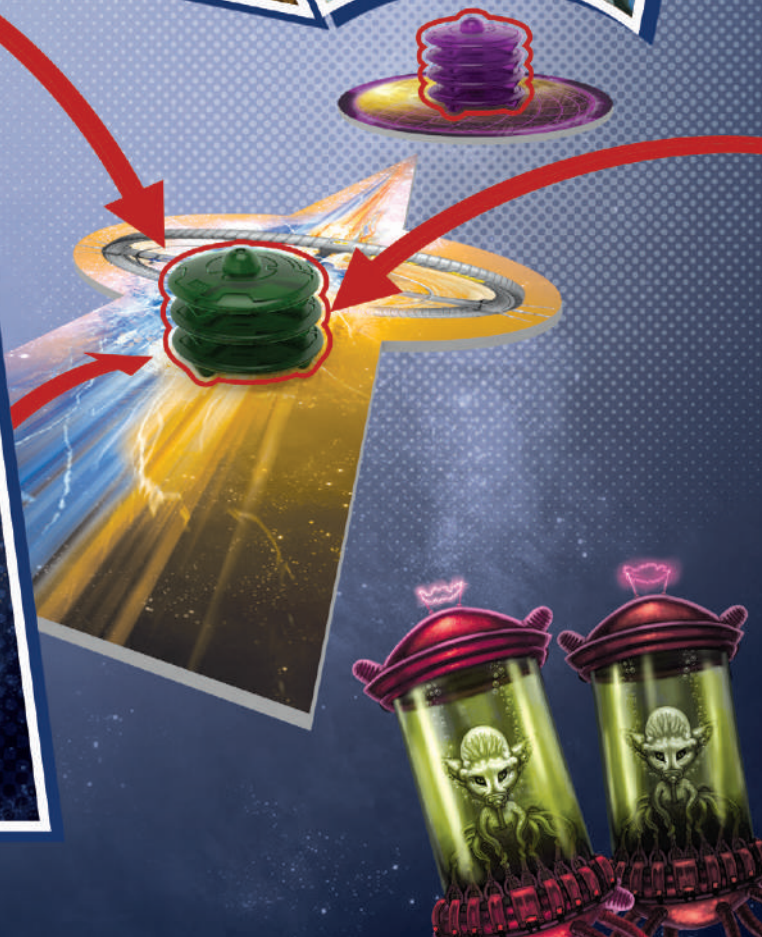
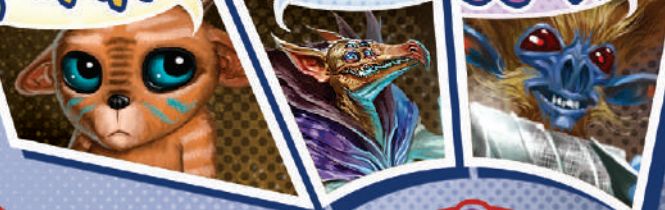
Клон, выбери от одного до четырёх своих кораблей с любых планет и помести на гиперпространственные врата. Чем больше кораблей отправишь, тем сильнее будет атака.

Какую бы планету нам выбрать?

Ну ладно. Гиперпространственные врата нацелены. Трепещи, Торговец!



ЧТОАА?? АХХ! УООЙ??



СОЮЗЫ

Основные игроки – агрессор и защитник – могут предложить остальным игрокам заключить с ними союз.



Слабак, хочешь быть нашим союзником?



Союзник извлечёт выгоду, если поможет своей стороне победить в контакте.

Игрок, которого пригласили в союз, решает, принимать приглашение или нет. С каждым ходом игроки смогут заключать новые союзы.



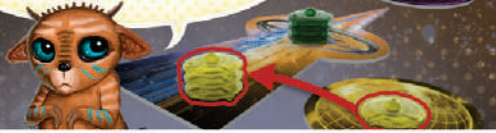
Пусть Слабак будет **МОИМ** союзником. И Чародей тоже.



Пожалуй, вступлю в союз с Клоном!

Слабак, ты должен отправить корабли в точности как Клон.

Ну ладно, пошлю три корабля.

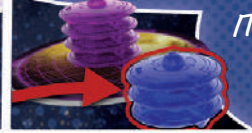


Ура!

Чародей будет моим союзником!



Чародей, тебе тоже надо отправить корабли для участия в контакте.



Помести их рядом с планетой Торговца.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Итак, союзы заключены. Торговец и Клон кладут перед собой по карте контакта с руки взакрытую.

Число на карте контакта нужно прибавить к числу своих кораблей и кораблей союзника. У какой стороны эта сумма больше, та и побеждает в контакте.



Вот наша карта.



А вот моя.



РАСКРЫТИЕ

Вы оба раскрываете карты контактов, и мы подсчитываем суммы.

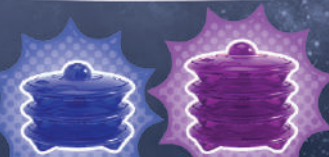


У нас тут 10, плюс три наших корабля и три от Слабака. Сумма – 16!

У нас 6. Прибавим три корабля Чародея и четыре моих, сумма 13.



$$10 + 3 + 3 = 16$$



$$6 + 3 + 4 = 13$$

РЕЗУЛЬТАТ

Клон и Слабак победили в контакте, поскольку их сумма больше.

Торговец и Чародей проиграли в контакте. Их корабли уничтожены и перемещаются в варп.

Ну что, не такой уж я слабак!



Поскольку победил агрессор, Клон и Слабак перемещают свои корабли из гиперпространственных врат на планету Торговца.



Теперь у меня и у Клона есть по далёкой колонии. Сдвигаю наши счётчики на одно деление вверх по шкале колоний.



Контакт завершён. Все сыгранные карты нужно сбросить. Затем, если в контакте победил агрессор — как Клон в нашем случае, — он может разыграть второй контакт подряд. Если нет, то следующий игрок по часовой стрелке становится агрессором и делает свой ход.

Ого! Второй контакт?

А если агрессор проиграет? Что, если бы Торговец и Чародей победили в контакте?



Если бы вы с Клоном проиграли, ваши корабли из гиперпространственных врат отправились бы в варп.

Затем корабли Чародея вернулись бы на свои планеты и он получил бы награду как союзник защитника.

Какую награду?

За каждый отправленный для участия в контакте корабль (а их три) он мог бы либо взять космическую карту, либо вернуть один свой корабль из варпа.



Теперь вы поняли, как разыгрывать контакты. Поговорим о картах переговоров.

Игроки могут выбрать карту переговоров вместо карты атаки. Если оба игрока раскрыли карты переговоров, они могут заключить сделку.

Сделка — это обмен картами или колониями между основными игроками. Игроки могут обмениваться картами или позволить создать колонию на одной из своих планет.

Что за сделка?



Обмен необязательно должен быть равным, но оба игрока должны быть согласны на его условия. У основных игроков на заключение сделки есть лишь одна минута — следите за временем!

А что случится через одну минуту?

Если игроки не смогли договориться, они оба отправляют по три своих корабля в варп. А союзники возвращают корабли обратно в свои колонии вне зависимости от исхода переговоров.



А если только один игрок выбрал карту переговоров?



Если только один игрок выбрал переговоры, он проигрывает в контакте и отправляет свои корабли в варп по обычным правилам. Но он также получает компенсацию за то, что пытался вести себя дипломатично.



Какую компенсацию?



За каждый отправленный в варп корабль игрок, который выбрал переговоры, может вытянуть случайную карту с руки победителя. Союзники компенсации не получают, а просто побеждают или проигрывают по обычным правилам.

Эй, Оракул, а когда мы узнаем о наших способностях пришельцев?



Прямо сейчас! Внизу вашего листа пришельца есть плашки, где указаны три условия для использования ваших способностей.

Ага, вижу! А что всё это значит?

В левой верхней плашке указана ваша роль. Ты, Слабак, можешь использовать свою способность, только когда ты основной игрок. Помни, что основным игроком — это агрессор или защитник. Союзники не в счёт.

Справа указано, обязательна твоя способность или нет. Твоя способность — необязательна, так что ты сам решаешь, использовать её или нет. А в нижней плашке указано, когда именно ты можешь использовать свою способность: нужная фаза подсвечена оранжевым.

Кажется, понял.
Когда я **ОСНОВНОЙ ИГРОК**, то **МОГУ** использовать свою способность в фазе **ПЛАНИРОВАНИЯ**.

Именно. В первый ход мы не пользовались способностями пришельцев, чтобы было проще разобраться в игре, но отныне будем их использовать. Наши способности делают игру куда интереснее!



Итак, пришельцы, раз мы теперь используем наши способности, представьтесь ещё раз и расскажите, что вы можете.



Я Слабак. Перед тем как будут выбраны карты контактов, я могу заставить нас обоих использовать карты атаки – никаких переговоров! – и побеждает не тот, у кого сумма больше, а тот, у кого меньше. Цените ваши слабые карты!

Мы Клоны. После контакта мы можем вернуть на руку нашу карту контакта, вместо того чтобы сбрасывать. Так мы можем снова и снова использовать наши лучшие карты!



Я Торговец. Перед тем как будут выбраны карты контактов, я могу обменять свою руку на руку соперника. Не слишком-то цепляйся за свои лучшие карты, Клон!

А это Чародей. Перед тем как будут раскрыты обе карты, Чародей может поменять местами карты, выбранные основными игроками. Да начнутся игры разума!



Ну а я – Оракул. Перед тем как я выберу карту, я могу заставить соперника выбрать и раскрыть свою карту первым.



Игра продолжается до тех пор, пока у одного из нас не будет пяти далёких колоний. Теперь вы готовы сыграть самостоятельно! Для вашей первой игры используйте комбинацию «ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ», в которой участвуют пришельцы из этого комикса. В следующей игре попробуйте другую комбинацию. Пусть каждая игра будет уникальной! Если у вас остались вопросы, ответы вы найдёте в буклете правил. Наслаждайтесь путешествием в космос!

