



КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ®

КОСМИЧЕСКИЕ ЭПОХИ

«**КОСМИЧЕСКИЕ ЭПОХИ**» — это дополнение к настольной игре «Космический контакт», которое включает в себя 30 новых рас пришельцев, карты существей, диски союзов, а также различные жетоны. Дополнение разработано авторами оригинальной игры Биллом Эберле, Питером Олоткой и Греггом Олоткой.

СОСТАВ ИГРЫ

- 85 карт, включая:
 - 30 карт вспышек;
 - 55 карт существей
- 30 листов пришельцев
- 37 жетонов пришельцев
- 6 дисков союзов
- Правила игры

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой в «**КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ**» с использованием дополнения «**КОСМИЧЕСКИЕ ЭПОХИ**» выполните следующие действия.

- Листы пришельцев:** добавьте новые расы в стопку доступных листов пришельцев.
- Карты вспышек:** замешайте новые карты в колоду вспышек.
- Карты существей:** поместите карты существей рядом с игровой зоной.
- Жетоны пришельцев:** поместите жетоны пришельцев рядом с игровой зоной.
- Диски союзов:** соберите диски союзов согласно указаниям, приведённым далее.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже приведены краткие описания компонентов «**КОСМИЧЕСКИХ ЭПОХ**» и правила их использования.

КАРТЫ СУЩЕСТЕЙ

Некоторые пришельцы из этого дополнения начинают игру с новым игровым компонентом — картами существей. Листы таких пришельцев, а также карты существей, усиливающие их способности, отмечены особым символом существи.



Символ существи на листе пришельца

ПРИШЕЛЬЦЫ С КАРТАМИ СУЩЕСТЕЙ

- **Анархист:** 8 карт поломок.
- **Ассистент:** 6 карт помощи.
- **Кошмар:** 10 карт плохих снов.
- **Няня:** 8 карт последствий.
- **Олигарх:** 5 карт привилегий.
- **Чужой:** 9 карт травм.
- **Шериф:** 9 карт предписаний.

Прежде чем начать игру за пришельца с картами существей, перемешайте его карты существей и поместите их рядом с листом пришельца лицевой стороной вниз, составив **набор** карт существей. Затем возьмите три карты из этого набора в качестве своего **тайника** карт существей. В контексте любых игровых эффектов набор карт существей не считается колодой, а тайник карт существей не считается частью руки игрока. Карты в тайнике игрока хранятся отдельно от карт набора существей и держатся в секрете от всех остальных игроков до тех пор, пока не будут сыграны.

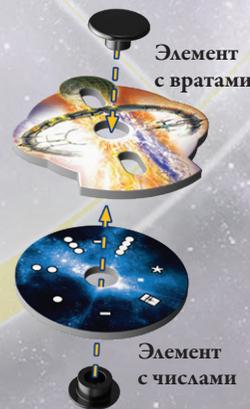
В тайнике игрока всегда должно быть три карты. Каждый раз, когда игрок разыгрывает или вынужден потерять карту существей из своего тайника, он заменяет её, взяв верхнюю карту из своего набора карт существей и положив её в тайник. Все сыгранные или потерянные карты существей помещаются лицевой стороной вверх в **недоступную стопку**. Когда в наборе не остаётся карт существей, игрок перемешивает недоступную стопку и составляет новый набор карт существей.

Если лист пришельца с символом существи утрачен или перевернут лицевой стороной вниз, все карты существей, принадлежащие этому пришельцу и находящиеся в игре, отправляются в недоступную стопку этого игрока.

Игроки в любой момент могут просматривать карты существей в своём тайнике, а также карты существей, которые они сыграли на другого игрока. Игроки, получившие чужую карту существей, не могут просматривать её, если она лежит лицевой стороной вниз.

ДИСКИ СОЮЗОВ

В варианте игры с **тайными союзами** используются 6 дисков союзов. Соберите диски, как показано на изображении.



ВАРИАНТ ИГРЫ С ТАЙНЫМИ СОЮЗАМИ

Рекомендуем использовать этот вариант в партиях с четырьмя и более участниками. Он позволяет игрокам во время фазы союзов одновременно раскрывать принятые ими решения, что значительно увеличивает напряжение в партии и создаёт огромный простор для ведения дипломатических переговоров и плетения интриг.

Во время каждого контакта, после того как оба основных игрока пригласили союзников, каждый игрок, имеющий право стать союзником, берёт свой диск союза и устанавливает его таким образом, чтобы указать сторону, с которой он заключает союз, и количество кораблей, которые он отправляет для участия в контакте.



- Количество точек в окошке диска около гиперпространственных врат указывает на количество кораблей, которые игрок отправляет на сторону агрессора.
- Количество точек в окошке диска около планеты указывает на количество кораблей, которые игрок отправляет на сторону защитника.
- Прочерк (—) в обоих окошках означает, что игрок не отправляет корабли ни на одну из сторон.
- Звёздочка используется для обозначения особых случаев, представленных на отдельных листах пришельцев или картах (например, на карте технологии «Плазменные двигатели»).
- Символ карты, изображённый на диске союза, используется при применении необязательного правила межгалактической помощи, описанного далее.

Каждый игрок, имеющий право стать союзником, должен установить свой диск в одно из положений, указанных выше, даже если он не собирается присоединяться к контакту. Это позволяет сохранить в тайне решения всех игроков. Игрокам разрешается заявлять вслух о положении своего диска, но они не обязаны говорить правду.

Установив положение диска, каждый игрок помещает его лицевой стороной вниз перед своим листом пришельца. После того как это сделают все игроки, все диски одновременно раскрываются. Те, кто принял приглашение заключить союз с участниками контакта, отправляют свои корабли на ту или иную сторону в соответствии с положением своего диска.

В особых случаях, когда диск союза не может в полной мере отразить намерения игрока (к примеру, при использовании пришельца Инь-Ян в партии с дополнением «Космический доминион»), игрок устанавливает в соответствующем окошке символ звёздочки. После того как последний игрок поместит свой диск лицевой стороной вниз рядом с листом пришельца, но перед тем, как все диски будут раскрыты, игрок, установивший на диске звёздочку, объявляет о своих намерениях вслух.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МЕЖГАЛАКТИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ

Это необязательное правило позволяет неосновным игрокам передавать карты основным игрокам в качестве межгалактической помощи, используя для этого диски союзов. Каждый неосновной игрок во время фазы союзов должен установить свой диск в одно из положений, даже если он не был приглашён стать союзником. Любой неосновной игрок, как приглашённый стать союзником, так и нет, может установить свой диск таким образом, чтобы в его окошке был изображён символ карты: либо для агрессора, либо для защитника. Как только диски союзов будут раскрыты, каждый игрок, решивший оказать межгалактическую помощь, тайно предлагает одну карту с руки выбранному основному игроку. Затем основные игроки (сначала агрессор, потом по часовой стрелке) рассматривают предложения помощи и должны либо принять, либо отклонить каждое из них. Если карта отклонена, она возвращается предлагавшему её игроку. Если карта принята, предложивший её игрок немедленно получает одну награду, а основной игрок также может предложить этому игроку стать его союзником и отправить для участия в контакте определённое количество кораблей (с учётом всех применимых ограничений). Решение, становиться ли союзником, должно быть принято перед тем, как будет рассмотрено следующее предложение помощи.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

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

Разработка дополнения: Билл Эберле, Питер Олотка и Грег Олотка

Развитие дополнения: фанаты «Космического контакта» Билл Мартинсон, Джефферсон Крог, Джек Реда, Джейсон Уолден

Продюсер: Джейсон Уолден

Редактор и корректор: Джулия Дженнис

Графический дизайнер: Крис Хош, Брайан Шомбург

Иллюстрации с пришельцами: Фелиция Кано

Арт-директоры: Зои Робинсон, Энди Кристенсен

Координаторы производства: Марсия Колби, Джейсон Гауэ, Лиза Лундгрэн и Джоанна Уайтинг

Менеджер производства: Меган Дуэн

Координатор отдела качества: Зак Тевалтомас

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Креативный директор: Эндрю Наваро

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестировщики: Десвин Аллен, Дж. Ф. Бодуан, фанаты с Boskope 2015, Тесс Бутин, Лайла Бутин, Роб Бёрнс, Барак Дикман, Фи Флайшман, Молли Гловер, Джулия Яннас, Адам Маклин, Карстен Мюнхеберг, Паси Ояла, Чад Реверман, Эд Вриланд, Крис Вильчевски и Брэндон Циммер

Особая благодарность всем бета-тестерам за их космически ценный труд.

© 2025 Fantasy Flight Games. Published under license from Eon Products, Inc. Cosmic Encounter is a registered trademark of Eon Products, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно