



# КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ

ПРАВИЛА ИГРЫ





## ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Если вы хотите приступить к игре как можно быстрее, не читая правила целиком, вы можете узнать основы игры из буклета «Пособие для начинающих». Остальные правила вы выучите по ходу партии.

## ОБ ИГРЕ

В игре «Космический контакт» каждый участник играет за уникальную расу пришельцев, обитающую в своей звёздной системе в глубинах космоса. Пришельцы борются за власть над космосом и пытаются колонизировать планеты в чужих системах. У каждой расы есть уникальная способность, помогающая ей взять верх в противостоянии. Чтобы захватить новые планеты, игрокам нужно в равной мере использовать как дипломатию, так и силу звёздного флота. Побеждает тот, кто первым создаст пять колоний на чужих планетах. Если сразу несколько игроков одновременно создают пятую колонию, все они побеждают!

## НАСТРОЙ НА ИГРУ

«Космический контакт» — игра соревновательная, но самое главное то, что она основана на общении, в ней полно забавных пришельцев и безумных суперсил. Опытные игроки полагают, что новичкам стоит быть готовыми к любым неожиданностям и сосредоточиться на дипломатии, а не подсчёте числовых раскладов. Если при выборе пришельцев игроки прочитают предыстории своих рас и будут подражать их мировоззрению, то проигрывать в «Космический контакт» будет так же весело, как и выигрывать!



# СОСТАВ ИГРЫ



1 пособие для начинающих



1 варп



25 планет игроков  
(5 на игрока)



1 сотворённая планета



1 гиперпространственные  
врата



5 счётчиков  
колоний



100 пластиковых кораблей  
(20 на игрока)



7 жетонов мести



1 жетон «Прометей»



1 жетон  
«Лунная пушка»



42 космических  
жетона



51 лист пришельцев



51 карта вспышек  
(1 на пришельца)



55 карт контактов



6 карт подкреплений



11 карт артефактов



20 карт технологий



20 карт судьбы



1 альтернативная  
карта вспышки  
для Ворюги



34 карты  
комбинаций

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке поочередно пройдите следующие этапы.

1. **Выберите цвет.** Каждый игрок выбирает цвет и берёт счётчик колоний, 5 планет и 20 кораблей выбранного цвета.

Компоненты играющего красными



Планеты

Счётчик колоний

Корабли

2. **Подготовьте варп, планеты, корабли и колонии.**

Игроки размещают свои планеты перед собой и складывают на каждую из них 4 корабля своего цвета. В центр стола поместите варп. Свои счётчики колоний игроки помещают на деление «0» на шкале колоний.



Начальные планеты играющего красными



Шкала колоний в варпе со счётчиками колоний

3. **Подготовьте колоду судьбы.** Из имеющихся в составе игры 20 карт судьбы возьмите все карты-джокеры, особые карты судьбы, а также по 3 карты судьбы тех цветов, которые были выбраны игроками на старте, и перемешайте. Так вы сформируете колоду судьбы. Все карты невыбранных на старте цветов уберите в коробку, они в игре не используются.

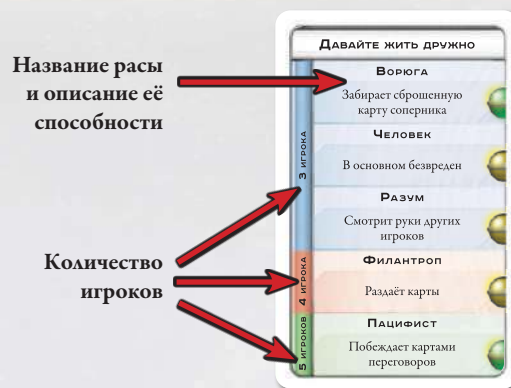


При игре вчетвером никто не выбрал зелёный цвет. Колода судьбы составляется из джокеров, особых карт и карт судьбы всех цветов, кроме зелёного



4. **Выберите пришельцев.** Перемешайте карты комбинаций и раскройте верхнюю из них. Возьмите указанные на этой карте листы пришельцев в соответствии с тем, сколько игроков участвует в партии, и случайным образом раздайте по 1 листу всем игрокам.

Опытные игроки могут воспользоваться правилом выбора пришельцев, описанным в разделе «Усложнённая игра» на стр. 16.



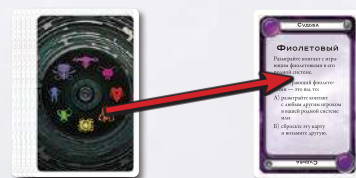
5. **Подготовьте космическую колоду.** Перемешайте вместе карты контактов, подкреплений и артефактов: у вас получится космическая колода.

Опытные игроки могут добавить в колоду карты вспышек, как описано в разделе «Усложнённая игра» на стр. 16.



6. **Раздайте начальные карты.** Каждый игрок получает на руку 8 карт из космической колоды. Смотреть свои карты можно, а вот показывать другим игрокам нельзя.

7. **Выберите первого игрока.** Если играют новички, пусть первым ходит самый молодой игрок. Если нет, то раскрывайте карты из колоды судьбы, пока не будет раскрыта карта одного из цветов, выбранных игроками в начале партии. Игрок, выбравший этот цвет, ходит первым. После этого перемешайте колоду судьбы.





# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## Пришельцы

В игре каждый участник управляет своей расой пришельцев, которая оказывает влияние на правила. Чтобы понять способности пришельцев, игрокам нужно сперва разобраться в основах игровой механики. После этого они будут готовы читать о пришельцах в разделе «Дополнительные правила» на стр. 11.

## Планеты и системы

Каждый игрок начинает с 5 планетами своего цвета, из которых состоит его **РОДНАЯ СИСТЕМА**. Все планеты в вашей родной системе считаются для вас **РОДНЫМИ ПЛАНЕТАМИ**, а все планеты в системах других игроков — **ДАЛЁКИМИ ПЛАНЕТАМИ**. Все планеты другого игрока образуют **ДАЛЁКУЮ СИСТЕМУ**.



Родная система играющего красными состоит из пяти его родных планет



Эти планеты для играющего красными считаются далёкими

## Корабли и колонии

У каждого игрока есть 20 кораблей своего цвета. Корабли одного цвета складываются на планете друг на друга. Каждая стопка кораблей на планете (даже если в стопке всего один корабль) обозначает одну **КОЛОНИЮ**. Если у игрока есть колония на родной планете, это **РОДНАЯ КОЛОНИЯ**. Если колония на далёкой планете, это **ДАЛЁКАЯ КОЛОНИЯ**.

У нескольких игроков могут быть колонии на одной и той же планете, но у каждого игрока на одной планете может быть не больше одной колонии.



Красная планета, а на ней одна родная и одна далёкая колонии

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

По ходу игры участники будут перемещать свои корабли — как от своих колоний, так и в свои колонии. Перемещая корабли, вы выбираете, из каких колоний их переместить или в какие колонии вернуть: это могут быть родные, далёкие или и в те и в другие.

Нельзя вернуть корабль на планету, где у вас больше нет колонии, состоящей хотя бы из одного корабля.

## Варп

В варпе находятся потерянные в бою корабли, а также шкала, отмечающая продвижение игроков к победе. Когда корабль отправляют в варп, он там остаётся, пока владелец не сможет его вернуть.



Играющие красными, синими и жёлтыми потеряли корабли и поместили их в варп

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Для победы вам нужно создавать далёкие колонии. На внешнем краю варпа находится шкала, отмечающая, сколько далёких колоний есть у каждого игрока.



У играющих жёлтыми и красными по 2 далёких колонии, а у играющего синими их уже 4

Создав пятую далёкую колонию, вы побеждаете! Если сразу несколько игроков одновременно создают пятую колонию, все они побеждают!



# Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы разыгрываете **КОНТАКТ**. Это взаимодействие двух или более игроков, которые пытаются создать или защитить колонию.

Во время контакта игрок, совершающий ход, называется **АГРЕССОРОМ**. Цель агрессора — либо создать колонию на далёкой планете, либо уничтожить чужую колонию на одной из своих родных планет. Противостоящий ему игрок называется **ЗАЩИТНИКОМ**. Кто именно окажется защитником во время контакта, определяет колода судьбы, о которой мы расскажем позже. Агрессор и защитник считаются **ОСНОВНЫМИ ИГРОКАМИ**.

Контакт делится на 8 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Начало хода
2. Перегруппировка
3. Судьба
4. Запуск
5. Союзы
6. Планирование
7. Раскрытие
8. Результат

## Фаза начала хода

Если в этой фазе у агрессора нет ни одной карты контакта, он должен сбросить всю руку и набрать 8 новых карт из космической колоды. Процесс повторяется, пока на руке у агрессора не окажется хотя бы 1 карта контакта. Карты контактов — это карты атак, переговоров и метаморфоз.



Карта атаки



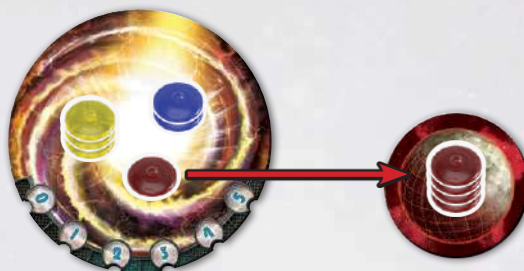
Карта переговоров



Карта метаморфозы

## Фаза перегруппировки

В этой фазе агрессор забирает 1 свой корабль из варпа и помещает его в любую из своих колоний, будь то далёкая или родная, поверх другого своего корабля.



Играющий красными берёт корабль из варпа и помещает в одну из своих колоний

## Фаза судьбы

В этой фазе агрессор берёт верхнюю карту из колоды судьбы и следует её указаниям. Карта судьбы определяет, с каким игроком агрессор вступит в контакт. Есть три вида карт судьбы: цветные, джокеры и особые.



Цветная карта судьбы



Джокер



Особая карта судьбы

## Фаза запуска

В этой фазе агрессор выбирает, на какой планете произойдёт контакт и какие его корабли будут участвовать в этом контакте.

Для этого агрессор берёт гиперпространственные врата и нацеливает их на **любую** планету в системе, которая указана на раскрытой им карте судьбы. Эта планета становится целью. Чем меньше кораблей защищает планету, тем легче будет преодолеть её оборону.

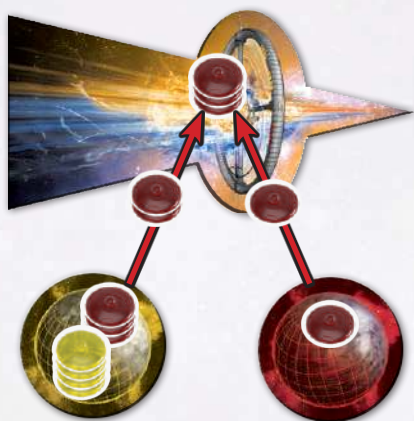


Раскрыта жёлтая карта судьбы, так что агрессор может нацелить гиперпространственные врата на любую планету в родной системе играющего жёлтыми



Если агрессор раскрыл карту судьбы своего цвета, он может нацелить гиперпространственные врата на чужую далёкую колонию, находящуюся на одной из собственных планет агрессора, либо может сбросить эту карту судьбы и взять новую.

Выбрав планету, агрессор решает, сколько кораблей он отправит для участия в контакте. Агрессор должен поместить на гиперпространственные врата от одного до четырёх кораблей своего цвета — именно они будут участвовать в контакте. Корабли можно брать как с родных, так и из далёких колоний. Из одной колонии можно брать как один корабль, так и несколько.



Играющий красными отправляет для участия в контакте три корабля: один корабль он берёт с родной колонии, а ещё два с далёкой

## Фаза союзов

В этой фазе агрессор и защитник могут заключить союзы с другими игроками в попытке изменить исход контакта в свою пользу.

Разыгрывая фазу союзов, игроки действуют в таком порядке:

1. **Приглашение.** Агрессор может предложить другим игрокам стать его **союзниками**. Затем защитник может предложить другим игрокам стать его союзниками. Для этого игроки должны вслух произнести, кого именно они приглашают. Они могут пригласить сколько угодно игроков — хоть всех, хоть ни одного. Может так сложиться, что они пригласят одного и того же игрока. Однако друг друга агрессор и защитник пригласить не могут.
2. **Принятие.** Начиная с игрока, сидящего слева от агрессора, и далее по часовой стрелке каждый **приглашённый** игрок отвечает, принимает ли он приглашение заключить союз, и если да, то чьё именно. Если игрок принимает приглашение агрессора, он становится **союзником агрессора**. Если игрок принимает приглашение защитника — он становится **союзником защитника**.

Став союзником, игрок **обязан** отправить от 1 до 4 своих кораблей для участия в контакте. Как и в случае с агрессором в фазе запуска, союзник может взять корабли с любых своих родных и далёких колоний.

Выбрав корабли, союзник агрессора помещает их стопкой на гиперпространственные врата. Союзник защитника помещает свои корабли стопкой рядом с планетой, на которую нацелены врата.

Как у агрессора, так и у защитника может оказаться несколько союзников. Но игроки должны помнить, что принимать приглашения нужно в порядке хода. Это значит, что сначала один определяется, будет ли он отправлять корабли для участия в контакте, и если да, то сколько, и только после этого следующий игрок принимает решение, станет он союзником или нет. Игрок не может принять приглашения одновременно и агрессора, и защитника в одном и том же контакте, но может отклонить приглашения обоих.

## Фаза планирования

В этой фазе оба **основных игрока** одновременно выбирают по 1 карте контакта с руки и кладут их взакрытую перед собой. Выложенные игроками карты послужат для того, чтобы определить результат контакта. Карты контакта отмечены словом «Контакт» в верхней части.



Это «атака», являющаяся картой контакта. Игрок выкладывает её взакрытую

Если к этому моменту у **защитника** на руке нет карт контактов, он должен раскрыть руку, сбросить с неё все карты, а затем взять на руку 8 новых карт. Только после этого он выберет карту и выложит перед собой взакрытую.

Если к этому моменту у **агрессора** на руке нет карт контактов, его ход немедленно закончен. Он возвращает все свои корабли из гиперпространственных врат в свои родные и далёкие колонии. Союзники тоже должны вернуть отправленные ими корабли в свои колонии.



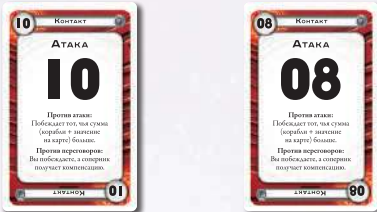


## ФАЗА РАСКРЫТИЯ

В этой фазе агрессор и защитник раскрывают карты контактов, которые они выбрали в фазе планирования. Результат контакта определяется по следующим правилам.

### АТАКА ПРОТИВ АТАКИ

Если оба игрока раскрыли карты атаки, они подсчитывают суммы. Агрессор прибавляет к значению на своей карте атаки количество кораблей, которые он и его союзники отправили для участия в этом контакте. То же самое делает защитник.



Побеждает в контакте игрок, чья сумма больше. В случае ничьей побеждает защитник.

### АТАКА ПРОТИВ ПЕРЕГОВОРОВ

Если один игрок раскрыл карту атаки, а другой — карту переговоров, побеждает тот, кто раскрыл карту атаки.



Однако игрок, раскрывший карту переговоров, получает **КОМПЕНСАЦИЮ**. Это происходит в фазе результата, которая описана далее.

### ПЕРЕГОВОРЫ ПРОТИВ ПЕРЕГОВОРОВ

Если оба игрока раскрыли карты переговоров, все союзники агрессора и защитника возвращают корабли, отправленные ими для участия в контакте, в свои колонии. Затем агрессор и защитник должны попытаться заключить **СДЕЛКУ** дипломатическим путём.



Основные игроки могут договориться об обмене картами и/или о создании колоний (**не более чем одной на каждого из основных игроков**).

**Обмен.** Игроки могут отдать друг другу любое количество карт с руки. Можно договориться об обмене конкретными картами, конкретными типами карт или случайными картами. Если игроки соглашаются на обмен, они должны обменяться теми картами, о которых договорились (т. е. игрок не вправе сначала согласиться отдать свою карту с самым высоким значением, а затем отдать другую). Игроки могут обсуждать имеющиеся на руках карты. Обмен может быть неравноценным, если оба игрока на него согласятся (например, игрок может отдать карты, ничего не получив взамен).

**Создание колонии.** Игрок может выбрать любую планету, где у него есть колония (родная или далёкая), и позволить игроку, с которым он участвует в переговорах, создать на этой планете колонию. Создавая колонию таким образом, игрок может взять любое число кораблей из гиперпространственных врат или из других своих колоний.

У агрессора и защитника всего **одна минута** на заключение успешной сделки. Сделка считается успешной, если по её итогу была передана хотя бы одна карта или создана хотя бы одна колония. Если за минуту игроки не заключили успешную сделку, то переговоры провалены и оба основных игрока должны отправить по 3 своих корабля в варт.

### МЕТАМОРФОЗА ПРОТИВ ДРУГОЙ КАРТЫ

Если кто-то из игроков раскрыл карту метаморфозы, эта карта становится двойником второй раскрытой карты. Если это была карта атаки, игроки разыгрывают контакт, как если бы были раскрыты две одинаковые карты атаки. Если это была карта переговоров, игроки разыгрывают контакт, как если бы были раскрыты две карты переговоров. Карта метаморфозы считается картой того типа (атаки или переговоров), который она копирует.



Эта карта метаморфозы действует как карта атаки со значением 8

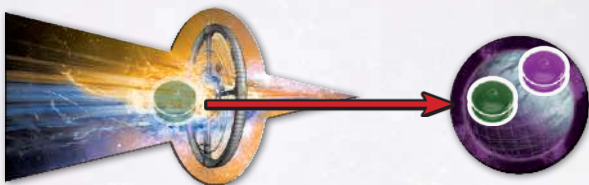
Эта карта метаморфозы действует как карта переговоров

## ФАЗА РЕЗУЛЬТАТА

В этой фазе игроки разыгрывают результаты контакта. Возможных результатов может быть четыре: победа агрессора, победа защитника, успешная сделка или провальная сделка. Затем сыгранные на этом ходу карты контактов сбрасываются.

### ПОБЕДИЛ АГРЕССОР

В этом случае агрессор и его союзники помещают все свои корабли из гиперпространственных врат на планету-цель. Если у игрока ещё нет колонии на этой планете, он создаст на ней колонию, складывая свои корабли в одну стопку. Если у игрока уже есть колонию на этой планете, он добавляет корабли в существующую стопку, усиливая эту колонию.



Играющий зелёными победил. Он помещает свои корабли на фиолетовую планету и создаёт далёкую колонию

Защитник отправляет в варп все корабли, которые участвовали в контакте на его стороне, — как свои, так и союзников. Если на этой планете есть корабли других игроков, которые не участвовали в контакте, — это наблюдатели, и в варп они не отправляются.



Играющий фиолетовыми проиграл и отправляет корабли в варп

Каждый игрок, создавший на этом ходу новую далёкую колонию, сдвигает свой счётчик на шкале колоний, чтобы отразить текущее положение дел.



Играющий зелёными основал свою первую далёкую колонию. Он сдвигает свой счётчик на шкале колоний на одно деление

Защитник получает компенсацию, если в фазе раскрытия раскрыл карту переговоров против карты атаки (см. «Компенсация» справа).

## ПОБЕДИЛ ЗАЩИТНИК

В этом случае колонию защитника уцелела, а все корабли из гиперпространственных врат отправляются в варп. Затем каждый союзник защитника получает **НАГРАДУ ЗА ЗАЩИТУ**. За каждый корабль, отправленный союзником защитника для участия в этом контакте, этот союзник может сделать одно из двух:

- взять 1 карту из космической колоды;
- забрать 1 свой корабль из варпа и поместить его в любую свою колонию.

Получив награду за защиту, союзники защитника возвращают корабли в свои колонии. Они не создают колонию на планете, которую помогли защитить. Награду за защиту получают только **СОЮЗНИКИ** защитника — сам защитник её не получает.

Агрессор получает компенсацию, если в фазе раскрытия раскрыл карту переговоров против карты атаки (см. «Компенсация» ниже).

### УСПЕШНАЯ СДЕЛКА

Условия сделки выполняются, как и было оговорено. Агрессор возвращает свои корабли из гиперпространственных врат в свои колонии.

### ПРОВАЛЬНАЯ СДЕЛКА

Оба основных игрока должны поместить по 3 своих корабля в варп. Для этого игроки могут выбрать корабли с любых своих колоний или из гиперпространственных врат.

### КОМПЕНСАЦИЯ

Если игрок проиграл в контакте, раскрыв карту переговоров против карты атаки, он получает компенсацию. Этот игрок берёт столько случайных карт с руки победителя, сколько своих кораблей ему пришлось отправить в варп из-за поражения. Если у победителя недостаточно карт для полной компенсации, проигравший забирает у него с руки столько карт, сколько сможет. Если из-за какой-либо способности корабли проигравшего не отправляются в варп, то и компенсация за них не положена.

## ПРАВИЛО ВТОРОГО КОНТАКТА

Если в **первом** контакте за ход агрессор победил или заключил успешную сделку, он может разыграть **второй контакт подряд, начиная с фазы перегруппировки**. В ином случае ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке, и тот становится агрессором.

# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

## Листы пришельцев

У каждого игрока есть лист пришельца, где описана инопланетная раса, за которую он играет. На каждом листе указаны название расы пришельцев и её уникальная **СПОСОБНОСТЬ**. Перевернутый текст наверху каждого листа — это краткое описание способности для удобства других игроков.

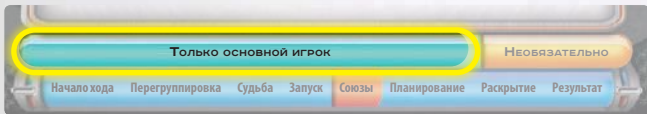


Краткое описание способности

Название пришельца

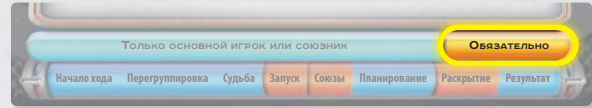
Способность пришельца

Внизу каждого листа указаны условия использования его способности. В верхней голубой плашке указано, в какой роли должен выступать игрок, чтобы иметь возможность использовать эту способность (например, основной игрок, не агрессор и т. п.).

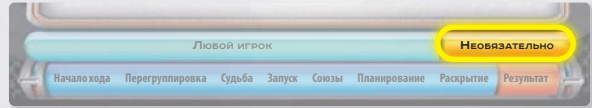


Игрок может использовать эту способность, только если он агрессор или защитник. Но если он союзник или не участвует в контакте, он не может её использовать

В оранжевой плашке указано, обязательная эта способность или необязательная. Обязательную способность игрок обязан использовать всякий раз, когда может. Необязательную использует по своему желанию, когда может.

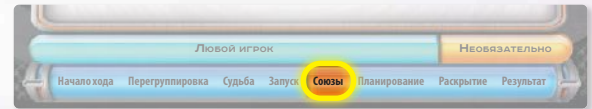


Игрок обязан использовать эту способность, когда это возможно



Игрок сам выбирает, использовать эту способность или нет, когда это возможно

В нижней голубой плашке указано, в какой фазе используется способность пришельца. Одна или несколько фаз в этой плашке подсвечены оранжевым — способность можно использовать только в подсвеченных фазах.



Игрок может использовать свою способность в фазе союзов

## СИГНАЛЬНЫЕ ЛАМПОЧКИ

На каждом листе пришельца есть сигнальные лампочки зелёного, жёлтого или красного цветов, указывающие на сложность способности. Зелёными отмечены наименее сложные пришельцы, жёлтыми — средней сложности, а красными — самые сложные. Высокая сложность способности не означает, что этот пришелец сильнее; пришельцы с зелёными лампочками бывают такими же сильными, как и те, что с красными.



Жёлтые, зелёные и красные сигнальные лампочки

## КАРТЫ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Эти карты дают игрокам хитрый способ увеличить суммарное значение любой из сторон во время контакта.

После того как основные игроки раскроют свои карты контактов, каждый игрок, участвующий в контакте, может сыграть карты подкрепления, выбрав, кому помогает — агрессору или защитнику. Значение карты подкрепления добавляется к сумме выбранной стороны.



В конце контакта, после того как были разыграны его результаты, карты подкреплений сбрасываются вместе с раскрытыми картами контактов.



## КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Эти карты дают игрокам мощные одноразовые эффекты. Если сыграть такую карту, она произведёт описанный на ней эффект. Как и на листах пришельцев, на этих картах есть плашки с условиями, при которых такую карту можно сыграть.

Сыграв артефакт, сбросьте его.



### КОСМИЧЕСКАЯ ЗАМОРОЗКА

Вы можете сыграть карту артефакта «Космическая заморозка», чтобы отменить одно **использование** способности пришельца. Эту способность пришельца больше нельзя использовать до конца контакта. Некоторые способности пришельцев (или их части) не требуют, чтобы их **использовали**. Такие способности, работающие без использования, не могут стать целью карты «Космическая заморозка».

К примеру, способность Воителя можно «заморозить», когда её **используют**, чтобы увеличить итоговую сумму Воителя во время контакта. Но её нельзя заморозить, когда она добавляет жетоны на лист пришельца. Аналогично способность Зомби можно заморозить, когда он её **использует**, чтобы спасти свои корабли от варпа, но нельзя заморозить, чтобы помешать Зомби освободить корабли других игроков в рамках сделки.



## ПОТЕРЯ РОДНЫХ КОЛОНИЙ И СПОСОБНОСТЕЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Когда вы убираете свой последний корабль с родной для себя планеты, вы теряете эту колонию. Вернуть корабли на собственные планеты, где вы потеряли колонию, нельзя. Вы обороняете свои планеты по обычным правилам, но с учётом того, что на планете нет кораблей, количество которых можно было бы добавить к сумме. Впрочем, вы можете заново создать колонии на своих планетах, как описано на стр. 18.

Если у вас осталось меньше 3 родных колоний, вы переворачиваете свой лист пришельца и больше не используете способность пришельца. Если у вас в какой-то момент снова стало 3 или больше родных колоний, вы немедленно возвращаете себе способность и переворачиваете лист пришельца обратно.

## ШКАЛА КОЛОНИЙ

Если вы получили или потеряли далёкую колонию, сдвиньте свой счётчик на шкале колоний на соответствующее число делений. Положение счётчика всегда должно отражать ваше текущее число далёких колоний.

Как только вы создаёте пятую далёкую колонию, вы немедленно побеждаете. Если сразу несколько игроков одновременно создают пятую колонию, все они побеждают!



На шкале показано, сколько у игроков далёких колоний

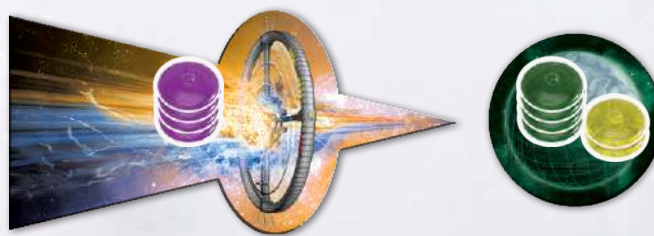
## ЕСЛИ НА РУКЕ НЕТ КАРТ КОНТАКТОВ

Когда у вас на руке в определённый момент не осталось карт контактов, вы должны следовать таким правилам:

- Если у агрессора в фазе начала хода на руке нет карт контактов, он должен сбросить с руки все карты и взять 8 новых. Этот процесс надо повторять, пока у него не окажется хотя бы 1 карта контакта.
- Если агрессор успешно завершил первый контакт за ход, но у него больше нет карт контактов, он не может разыграть второй контакт на том же ходу.
- Если во время контакта, до того как будут выбраны карты в фазе планирования, у агрессора не осталось карт контактов (например, из-за способности пришельца или иного эффекта), его ход немедленно закончен. Все отправленные для участия в контакте корабли возвращаются в колонии своих владельцев.
- Если защитник должен сыграть карту контакта, а у него на руке нет таких карт, он может сыграть с руки любые карты, какие разрешено сыграть в текущей фазе в роли защитника. Затем он должен сбросить все карты с руки и взять 8 новых; этот процесс надо повторять, пока у него не окажется хотя бы 1 карта контакта.

## НАБЛЮДАТЕЛИ

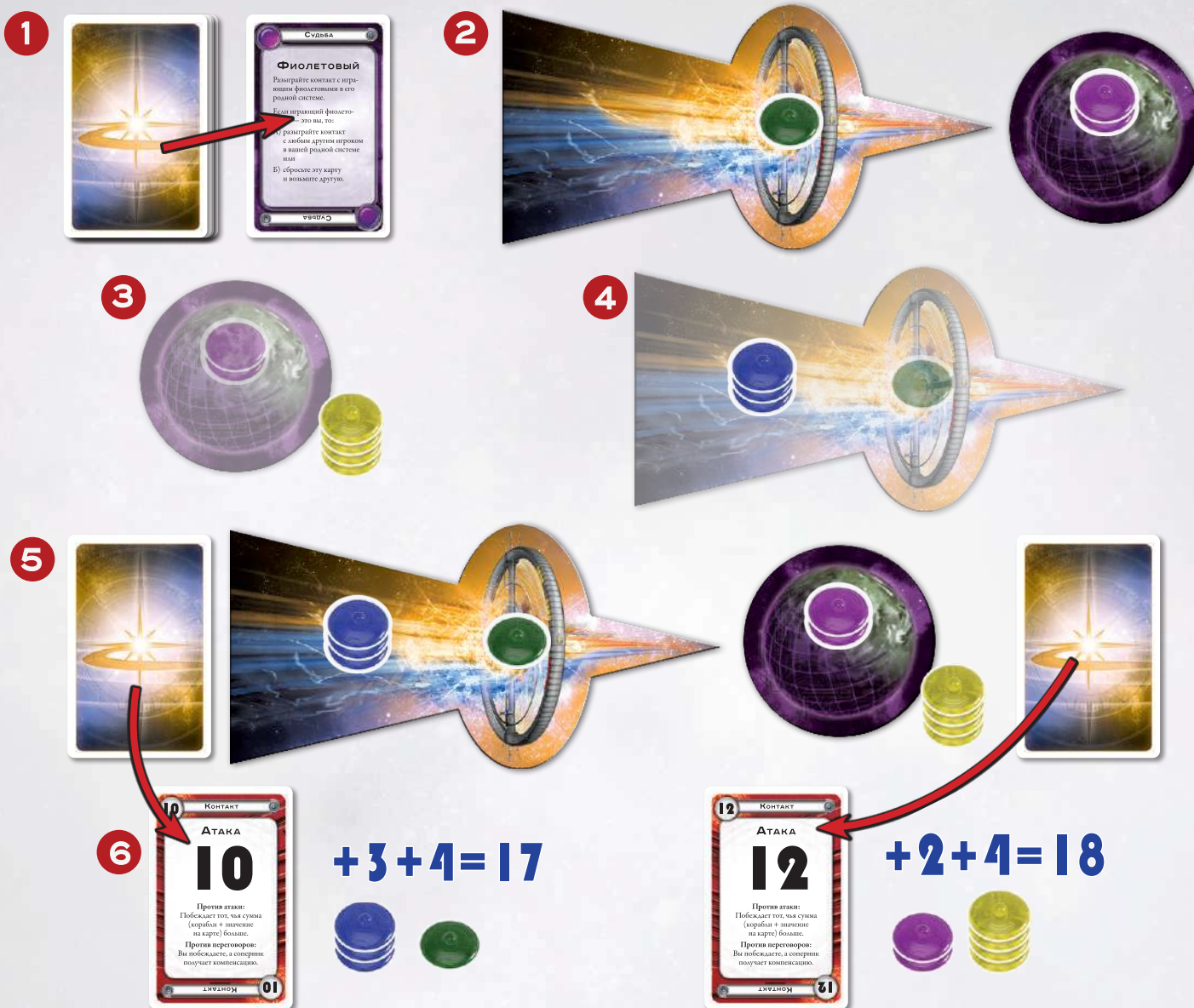
Далёкие колонии на планете, где происходит контакт, называются **НАБЛЮДАТЕЛЯМИ**. Корабли, находящиеся в колонии-наблюдателе, не участвуют в контакте и не влияют на его исход. Отправляя корабли для участия в контакте, союзник может брать любые свои корабли, включая наблюдателей, с любых своих родных и далёких колоний.



Играющий фиолетовыми вступает в контакт с играющим зелёными. Жёлтая колония — это наблюдатель



# ПРИМЕР КОНТАКТА



1. Макрон (зелёные) — агрессор. Он раскрыл карту судьбы, которая велит ему атаковать Клона (фиолетовых). Макрон и Клон — основные игроки.

2. Макрон наводит гиперпространственные врата на планету, содержащую 2 корабля Клона. Макрон использует свою способность «**Масса**» и отправляет один свой корабль для участия в контакте, помещая его на гиперпространственные врата.

3. Затем Макрон приглашает Зомби стать его союзником. Клон приглашает в союз Зомби, и Паразита. Зомби (жёлтые) выбирает союз с Клоном и отправляет 4 корабля для участия в контакте.

4. Паразит использует свою способность «**Заражение**» и становится союзником агрессора, хотя Макрон его и не приглашал. Паразит (синие) отправляет 3 корабля для участия в контакте.

5. Основные игроки выбирают по карте контакта и выкладывают их взкрытую.

6. Игроки раскрывают свои карты контактов. У Макрона — 10, у Клона — 12. Игроки подсчитывают суммы.

Из-за способности Макрона «**Масса**» каждый его корабль считается за четыре. С учётом трёх кораблей Паразита и карты атаки номиналом 10, у агрессора суммарное значение — 17.

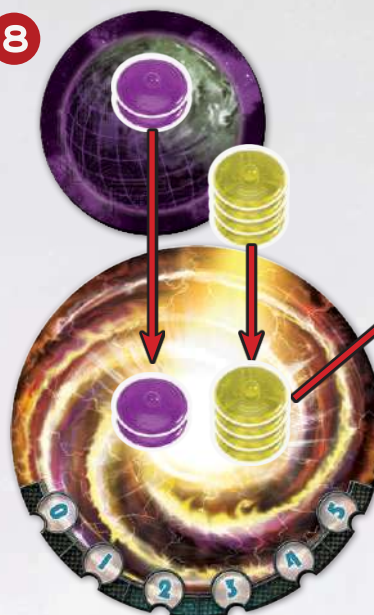


7

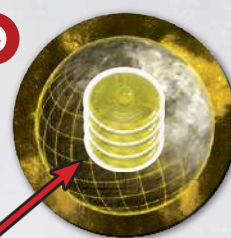


$$17+2=19$$

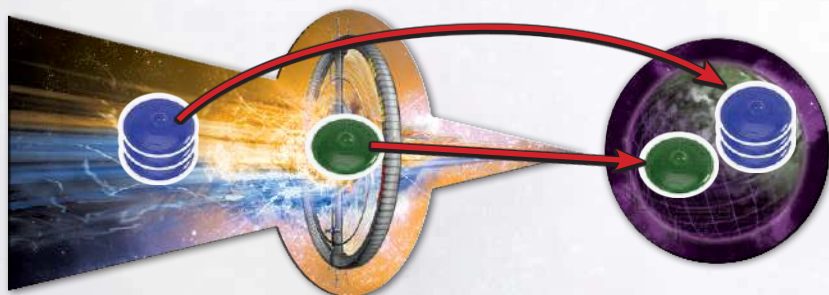
8



9



10



11



Два корабля Клона, четыре корабля Зомби и карта атаки номиналом 12 дают сумму 18.

7. Паразит решает сыграть карту подкрепления +2, повышая суммарное значение агрессора до 19. Макрон, Клон и Паразит не играют карт подкреплений. Агрессор побеждает.
8. Клоны проигрывают в этом контакте, так что все их корабли с атакованной планеты и все Зомби, посланные на защиту в качестве союзников, отправляются в варп.
9. Но Зомби использует свою способность «Бессмертие», спасает свои корабли из варпа и возвращает их в свои колонии.

10. Макрон и Паразит создают по далёкой колонии на планете Клона, перемещая туда корабли из гиперпространственных врат.

11. Макрон и Паразит сдвигают свои счётчики на шкале колоний на одно деление вперёд.

12. Все игроки сбрасывают сыгранные карты контактов. Клон использует свою способность «Дубликация» и вместо сброса возвращает на руку сыгранную им карту (атаку 12).

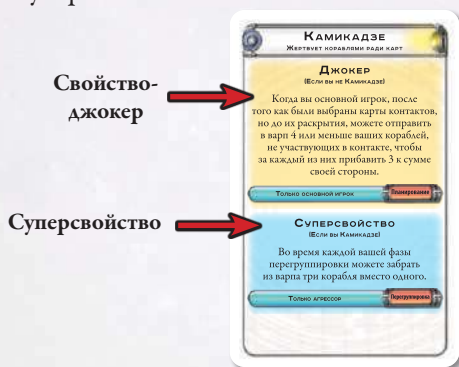


# Усложнённая игра Варианты

Освоившись с основными правилами игры, вы можете добавить в очередную игру карты вспышек.

## Карты вспышек

Эти карты дают вам мощные свойства, которые можно использовать многократно. У каждой карты вспышки есть голубая плашка, где указано, при каких условиях её можно сыграть. Разыгрывая карту вспышки, вы используете её свойство-джокер. Однако если у вас есть лист пришельца с таким же названием, вы **обязаны вместо этого** использовать суперсвойство.



Только игрок с листом пришельца Камикадзе может использовать суперсвойство этой карты

Сыграв карту вспышки, **верните её на руку**. За один контакт вы можете сыграть не больше одной карты вспышки. Одну и ту же карту вспышки нельзя сыграть более одного раза за контакт, даже если её играют разные игроки.

Если ваш лист пришельца лежит взакрытую (из-за потери способности пришельца), вы не можете использовать суперсвойство связанной с ним карты вспышки, но свойство-джокер вам по-прежнему доступно.

## Усложнённая подготовка

Чтобы сыграть по усложнённым правилам, измените этапы подготовки 4 и 5 следующим образом:

4. **Выберите пришельцев.** Перемешайте карты вспышек и раздайте по 2 взакрытую всем игрокам. Каждый игрок берёт два листа пришельца, соответствующих полученным картам вспышек, оставляет себе один на свой выбор, а другой убирает в коробку. Затем все игроки одновременно раскрывают свои листы.
5. **Подготовьте космическую колоду.** Соберите все карты вспышек, которые раздали всем игрокам ранее. Если игроков меньше 5, добавьте ещё карт вспышек, чтобы их стало 10. Затем замешайте эти 10 карт вспышек вместе с картами контактов, подкреплений и артефактов: у вас получится космическая колода.

В этом разделе приведены варианты правил, которые вы можете добавлять в игру, если пожелаете. Эти варианты можно использовать как по одному, так и все вместе.

## Четыре планеты

Если вы желаете сократить время партии, можете сыграть по обычным правилам с такими изменениями:

- у каждого игрока 4 планеты, а не 5;
- игроки начинают с 16 кораблями, а не с 20, и помещают на каждую планету 4 корабля;
- побеждает игрок, который первым создаст 4 далёкие колонии, а не 5;
- игрок теряет способность пришельца, если у него осталось меньше 2 родных колоний.

Если вы хотите опробовать как можно больше рас пришельцев, не затягивая партии, рекомендуем вариант «Четыре планеты» на троих.

## Один ход – один контакт

В этом варианте агрессор может разыграть за ход только один контакт, даже если в предыдущем победил или заключил успешную сделку. Благодаря этому все игроки сделают примерно одинаковое количество ходов за игру.

## Скрытые способности

В этом варианте каждый игрок хранит свою способность пришельца в тайне, пока не будет готов её использовать.

При подготовке игроки не раскрывают выбранные ими листы пришельцев, а кладут их взакрытую. Карты вспышек нужно замешать в космическую колоду не раскрывая.

Пока лист пришельца лежит взакрытую, его способность нельзя использовать. Вы можете в любой момент раскрыть свой лист пришельца и использовать его способность. Раскрытый лист остаётся таковым до конца игры.

## Комбинации и вспышки

Если вы хотите добавить в игру карты вспышек, но при этом использовать списки пришельцев с карт комбинаций, просто замешайте в космическую колоду карты вспышек, соответствующие пришельцам на карте комбинации, а также ещё несколько случайных карт вспышек, чтобы их стало 10.



## ТЕХНОЛОГИИ

В этом варианте в игру добавляется новый тип карт. Эти карты обозначают революционные технологии, которые игроки могут исследовать. Текст на карте описывает эффект технологии. Некоторые технологии дают одноразовые эффекты, а другие остаются в игре до самого конца.

### ПОДГОТОВКА

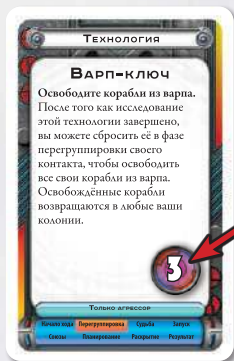
В этом варианте после подготовки перемешайте колоду технологий и раздайте из неё 2 карты каждому игроку. Игрок выбирает, какую из двух карт оставить себе, а оставшуюся кладёт в открытую стопку сброса технологий. Выбранные технологии каждый игрок кладёт взакрытую в свою игровую зону.

### СОЧЕТАНИЕ ВАРИАНТОВ С ТЕХНОЛОГИЯМИ И ЧЕТЫРЬМА ПЛАНЕТАМИ

Если вы используете в игре варианты с технологиями и четырьмя планетами одновременно, перед началом игры уберите в коробку все технологии, порог исследования которых — 8 и выше. Они не используются в игре.

### КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

В игровой зоне каждого участника в начале игры лежит взакрытую карта технологии. Вы можете смотреть свою закрытую карту в любой момент игры, однако прежде чем использовать технологию, её нужно исследовать. У каждой карты технологии есть порог исследования, указывающий, сколько времени уходит на исследование этой технологии.



Порог исследования

В начале фазы перегруппировки **любого** игрока, перед тем как этот игрок вернёт один из своих кораблей из варпа, каждый игрок может сделать одно из следующего на свой выбор: **ИССЛЕДОВАТЬ** технологию, **ЗАВЕРШИТЬ ИССЛЕДОВАНИЕ**, **ОТКАЗАТЬСЯ** от технологии или не делать ничего из вышеперечисленного.

### ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Чтобы **ИССЛЕДОВАТЬ** технологию, возьмите один свой корабль из любой своей колонии и поместите на лежащую взакрытую карту технологии. Корабль должен оставаться на этой карте, пока исследование не будет завершено.

### ЗАВЕРШЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Когда число кораблей на карте технологии сравняется со значением порога исследования или превысит его, вы можете **ЗАВЕРШИТЬ ИССЛЕДОВАНИЕ** этой технологии: перевернуть карту лицевой стороной вверх и вернуть с неё корабли в свои колонии. Теперь вы можете использовать свойства технологии, описанные на карте.

### ОТКАЗ ОТ ТЕХНОЛОГИИ

Вы можете **ОТКАЗАТЬСЯ** от технологии, раскрыв карту и отправив её в стопку сброса технологий. После этого верните с неё корабли в свои колонии.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

На картах технологий есть такие же плашки, как и на листах пришельцев и картах артефактов. На них указано, в какой роли и в какой фазе хода можно использовать эту технологию.

После того как исследование технологии завершено, вы можете использовать её свойство, описанное на карте. Свойства некоторых технологий добавляют в игру особые жетоны, которые описаны на самих картах.



Сотворённая планета



Лунная пушка



«Прометей»

### ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Если агрессор успешно завершил свой первый контакт и у него ещё осталась на руке карта контакта, то вместо того, чтобы разыгрывать второй контакт подряд, этот игрок может взять из колоды карты технологий по текущему числу своих далёких колоний плюс один. Из взятых карт он оставляет одну на свой выбор, а остальные сбрасывает. Количество технологий у одного игрока ничем не ограничено, однако в каждой фазе перегруппировки он может что-либо сделать (исследовать или завершить исследование) только с одной картой технологии.

Если колода технологий закончилась, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую колоду.

**Примечание:** Механизм может отказаться от второго или одного из последующих контактов за ход, чтобы получить новую карту технологии. Но в таком случае его ход закончен и его способность пришельца на это не влияет.

# УТОЧНЕНИЯ

## Порядок действий

Игроки должны разыгрывать способности пришельцев и свойства карт исключительно в тех фазах, которые указаны на соответствующем компоненте. Однако бывают случаи, когда несколько игроков могут одновременно разыграть свои способности или свойства в одной фазе. В таком случае способности и свойства разыгрываются в таком порядке:

1. Агрессор
2. Защитник
3. Остальные игроки по часовой стрелке, начиная с игрока слева от агрессора

## ПРИОРИТЕТ СПОСОБНОСТЕЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Если способность пришельца противоречит правилу из этого буклета, приоритет отдаётся способности пришельца.

## ЕСЛИ НЕТ КОЛОНИЙ В ФАЗЕ ПЕРЕГРУППИРОВКИ

Когда вы забираете корабль из варпа в фазе перегруппировки, но у вас нет ни родных, ни далёких колоний, поместите корабль прямо на гиперпространственные ворота и продолжайте ход как обычно.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ КОЛОНИИ НА РОДНОЙ ПЛАНЕТЕ

Если вы раскрыли карту судьбы своего цвета, а на какой-то из ваших родных планет нет ни одного корабля, вы можете нацелить гиперпространственные ворота на эту планету и автоматически восстановить колонию, переместив туда от 1 до 4 кораблей с других своих колоний. Это считается успешным контактом, и если это было первым контактом за ход, вы можете разыграть второй контакт подряда.

## ЗАЩИТА БЕЗ КОРАБЛЕЙ

Если у защитника нет на планете кораблей в момент контакта, он всё равно разыгрывает карту контакта, может получать помощь от союзников и обороняет планету по обычным правилам. При подсчёте итоговой суммы число кораблей самого защитника считается за 0.

## ЦВЕТА ОСОБЫХ КАРТ СУДЬБЫ

С точки зрения игровых эффектов особая карта судьбы считается картой цвета того игрока, который указан на этой карте как защитник.

## ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛАСЬ КОЛОДА СУДЬБЫ

Когда в колоде судьбы осталась всего одна карта, раскрывать её нельзя. Вместо этого замешайте её в стопку сброса и сформируйте новую колоду судьбы.

## КОСМИЧЕСКИЕ ЖЕТОНЫ И ЖЕТОНЫ МЕСТИ

Многие способности пришельцев предписывают использовать жетоны. К примеру, способность Воителя требует поместить жетоны на его лист пришельца. В таких случаях игроки используют космические жетоны. У космических жетонов нет собственных эффектов; они просто воспроизводят описанный эффект способности пришельца. Иногда способности требуют от игроков использовать конкретные жетоны — например, жетоны мести, как указано на листе Мстителя.



Космический жетон



Жетон мести

## КОСМОТЯСЕНИЕ

Если игрок должен взять карту из космической колоды, но и космическая колода, и стопка сброса кончились, происходит космотрясение! Все игроки сбрасывают карты с рук, затем перемешайте стопку сброса, сформируйте новую колоду и раздайте всем игрокам по 8 карт.

## ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ УГРОЗЕ

Некоторые карты судьбы помечены предупреждением об угрозе — сияющим ореолом на цветном круге в левом верхнем углу. Это никак не влияет на ход игры и понадобится только в дополнениях.



Карта судьбы  
с предупреждением  
об угрозе

## АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КАРТА ВСПЫШКИ ДЛЯ ВОРЮГИ

В игре есть альтернативная карта вспышки для пришельца Ворюги. Эта карта из классического издания «Космического контакта» вызвала много споров. Игроки сами решают, какую из двух карт вспышек для Ворюги добавить в игру, но нельзя добавить обе его карты вспышек одновременно.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Билл Эберле, Джек Киттридж, Питер Олотка и Билл Нортон

**Развитие игры:** Кевин Уилсон

**Разработка новых прищельцев:** Седрик Чин, Бенджамин Корлисс, Алан Эмерих, Брэндон Фрильз, Кен Хаббард, Геральд Кац, Эрик М. Лэнг, Джек Реда, Дюк Ритенхаус, Мэтт Стоун и Кевин Уилсон

**Редактор:** Сэм Стюарт

**Графический дизайн:** Сейб Льюэллин, Эндрю Наваро, Брайан Шомбург и Уил Спрингер

**Арт-директор:** Зои Робинсон

**Иллюстрации с прищельцами:** Фелиция Кано, Райан Барджер и Эндрю Наваро

**Дополнительные иллюстрации:** Эндрю Наваро

**Дизайн пластиковых кораблей:** Уил Спрингер

**Организация тестирования:** Майк Жебровский

**Отдельная благодарность:** Джеку Реде, Дюку Ритенхаусу, Стиву Джексону и Team XYZZY

**Менеджер производства:** Гейб Лолюенс

**Исполнительный разработчик:** Джефф Тидбола

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

## СОЗДАТЕЛИ ПЕРЕРАБОТАННОГО ИЗДАНИЯ

**Продюсер:** Молли Гловер

**Доработка правил:** Адам Бейкер, Билл Эберле, Грег Олотка и Питер Олотка

**Редактор:** Карстен Мюнхеберг

**Корректор:** Кристофер Майер

**Менеджер по разработке:** Джеймс Книффен

**Графический дизайн:** Эван Симонс

**Менеджер по графическому дизайну:** Крис Хош

**Иллюстрация на коробке:** Эндрю Олсон

**Внутренние иллюстрации:** Стивен Сомерс

**Арт-директоры:** Энди Кристенсен и Мелисса Шелтер

**Скульпторы:** Бексли Андраджак, Кори Девор и Деррик Фукс

**Контроль качества:** Зак Тевалтомас

**Менеджеры производства:** Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

**Креативный директор:** Брайан Шомбург

**Главный менеджер проекта:** Джон Франц-Вихлаш

**Старший менеджер по развитию проекта:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Издатель:** Эндрю Наваро

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Дополнительная вычитка:** Анастасия Павутницкая

**Переводчик:** Александр Гагинский

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

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.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

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



Играть интересно

## АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

### А

агрессор 7  
альтернативная карта вспышки для Воруги 18  
атака против атаки 9  
атака против переговоров 9

### В

вариант с технологиями 17  
вариант с четырьмя планетами 16  
варп 6  
восстановление родной колонии 18

### Д

добор карт защитником 8, 13  
добор карт контактов 13

### Е

если закончилась колода судьбы 18  
если на руке нет карт контактов 13  
если нет карт у агрессора 8  
если нет колоний при перегруппировке 18

### Ж

жетоны мести 18

### З

завершение исследования 17  
заморозка способностей 12  
защита без кораблей 18  
защитник 7

### И

использование способностей 11  
использование технологий 17  
исследование технологий 17

### К

карты артефактов 12  
карты атаки 7  
карты вспышек 16  
карты контактов 7  
карты переговоров 7  
карты подкреплений 12  
карты судьбы 7  
карты технологий 17  
колонии 6  
компенсация 10  
контакт 7  
корабли 6  
космические жетоны 18  
космотряению 18

### Л

лист прищельца 11

### М

метаморфоза 9

### Н

наблюдатели 13  
награда за защиту 10

### О

основной игрок 7  
отказ от технологии 17  
отмена способностей 13  
отправка кораблей  
фаза запуска 7  
фаза союзов 8

### П

переговоры против атаки 9  
переговоры против переговоров 9  
перемещение кораблей 6  
планеты 6  
плашки условий 11, 12  
победа в игре 6  
победа защитника 10  
получение новой технологии 17  
порядок действий 18  
потерянные планеты 13  
правило второго контакта 10  
предупреждение об угрозе 18

### С

свойства-джокеры 16  
сделки 9  
провальные сделки 10  
успешные сделки 10  
сигнальные лампочки 11  
системы 6  
скрытые способности 16  
сложность прищельцев 11  
сотворённая планета 17  
союзник агрессора 8  
союзник защитника 8  
союзники 8  
способности прищельцев 11  
заморозка способностей 12  
использование способностей 11  
потеря способностей 13  
суперсвойства 16

### У

усложнённая подготовка 16  
уточнения 18

### Ф

фаза запуска 7  
фаза начала хода 7  
фаза перегруппировки 7  
фаза планирования 8  
фаза раскрытия 9  
фаза результата 10  
фаза союзов 8  
фаза судьбы 7  
если раскрыл свой цвет 8

### Ш

шкала колоний 6, 13

© 2020 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 those shown.



# КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

## ФАЗЫ КОНТАКТА

- Начало хода.** Если у агрессора нет карт контактов, он сбрасывает все карты с руки и берёт 8 новых.
- Перегруппировка.** Агрессор забирает 1 свой корабль из варпа.
- Судьба.** Агрессор раскрывает верхнюю карту судьбы, которая определяет, с каким игроком он вступит в контакт.
- Запуск.** Агрессор нацеливает гиперпространственные врата на одну из планет защитника и помещает на врата от 1 до 4 кораблей.
- Союзы.** Агрессор приглашает союзников, затем защитник приглашает союзников. Затем, начиная с игрока, сидящего слева от агрессора, и далее по часовой стрелке, приглашённые игроки отвечают, принимают ли они какую-либо из сторон, и отправляют корабли на помощь этой стороне.
- Планирование.** Агрессор и защитник выбирают по 1 карте контакта с руки и кладут их взакрытую.
- Раскрытие.** Агрессор и защитник раскрывают карты контактов, подсчитывают суммы и определяют победителя в контакте.
- Результат.** Игроки разыгрывают результаты контакта.

## Порядок действий

Если сразу несколько способностей или свойств должны быть разыграны одновременно, игроки разыгрывают их в таком порядке:

1. Агрессор
2. Защитник
3. Остальные игроки по часовой стрелке, начиная с игрока слева от агрессора

## Правило второго контакта

Если в первом контакте за ход агрессор победил или заключил успешную сделку, он может разыграть **второй контакт подряд, начиная с фазы перегруппировки.** В ином случае ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке, и тот становится агрессором.

## Награда за защиту

За каждый корабль, отправленный союзником защитника для участия в контакте, который закончился победой защитника, этот союзник может сделать одно из двух:

- взять 1 карту из космической колоды;
- забрать 1 свой корабль из варпа и поместить его в любую свою колонию.

## Сделки

Основные игроки могут заключить сделку об обмене любым числом карт и/или позволить друг другу провести не более одной колонизации.

**Обмен.** Игрок может отдать другому любое количество карт с руки. Если игроков это устроит, можно даже отдать карты, ничего не получив взамен.

**Создание колонии.** Игрок может выбрать любую планету, где у него есть колония (родная или далёкая), и позволить другому игроку создать на этой планете колонию с помощью кораблей из гиперпространственных врат или из других колоний.

**Провальная сделка.** Если игроки не смогли договориться о сделке, они оба должны отправить по 3 своих корабля в варп.

## Компенсация

Если игрок проиграл в контакте, сыграв карту переговоров против карты атаки, он получает компенсацию.

- Проигравший берёт столько случайных карт с руки победителя, сколько своих кораблей ему пришлось отправить в варп из-за поражения.
- Если у победителя недостаточно карт для полной компенсации, проигравший забирает у него с руки столько карт, сколько может.

