




КОСМИЧЕСКИЙ КОНТАКТ®

КОСМИЧЕСКИЙ ДОМИНИОН

«Космический доминион» — это дополнение к настольной игре «Космический контакт», которое включает 30 новых рас пришельцев, новые жетоны и маркеры, а также колоду наград из 32 карт, которую можно использовать как вместе с аналогичной колодой из дополнения «Космическое вторжение», так и отдельно от неё.

Все карты дополнения «Космический доминион» отмечены символом  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 «Космический доминион» выполните следующие действия.

1. **Листы пришельцев:** добавьте новые расы в стопку доступных листов пришельцев.
2. **Карты вспышек:** замешайте новые карты в колоду вспышек.
3. **Карты наград:** расположите колоду наград рядом с игровым полем (или уберите её в коробку, если вы приняли решение играть без колоды наград).

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ЖЕТОН УГРОЗЫ



Предупреждение об угрозе

Жетон угрозы — удобный способ отмечать, когда в игру входит карта судьбы с предупреждением об угрозе. Переверните жетон жёлтой стороной вверх в начале каждого контакта. В случае если раскрыта карта судьбы с предупреждением об угрозе, переверните жетон красной стороной вверх.



МАРКЕРЫ КОРАБЛЕЙ

Маркеры размещаются поверх обычных кораблей для создания «особых кораблей», которые можно использовать в нескольких вариантах игры. У каждого маркера есть лицевая и обратная стороны, и каждый вариант игры предписывает различные правила его использования.



Лицевая сторона маркера



Оборотная сторона маркера

СОСТАВ ИГРЫ



30 карт вспышек



32 карты наград



30 листов пришельцев



1 жетон круизного лайнера



9 жетонов Шута



1 жетон угрозы



2 жетона Инь-Ян



8 маркеров кораблей

ВАРИАНТ ИГРЫ С КОЛОДОЙ НАГРАД

В этом варианте игры союзники защитника в качестве награды за защиту могут брать особые карты наград, которые немного сильнее обычных карт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пройдите все этапы подготовки к игре в «Космический контакт» по обычным правилам, дополнив этап 5 следующим действием:

5а. Перемешайте колоду наград и поместите её рядом с варпом. Если у вас есть дополнение «Космическое вторжение», вы можете перемешать карты наград из обоих дополнений, чтобы сформировать колоду из 64 карт, а можете использовать колоду любого дополнения по отдельности.

ХОД ИГРЫ

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

- Когда игрок в качестве награды за защиту берёт карты, он может брать их частично или полностью из колоды наград.
- Карты сбрасываются в отдельную стопку сброса наград. К этой стопке применяются не все игровые эффекты, которые влияют на обычную стопку сброса или на карты в ней. Если эффект нацелен на карту непосредственно перед тем, как она сброшена, во время того, как её сбрасывают, или сразу после того, как она была сброшена (например, способность Клона, Жучки или Падальщика), то этот эффект **повлияет** на карту независимо от того, в какую стопку сброса она отправляется. Тем не менее эффекты, не связанные непосредственно с самим процессом сброса карт (например, «Дельта-сканнеры» или «Космический мусор»), **не могут** применяться к стопке сброса наград: уже слишком поздно!
- Когда колода наград закончится, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду. Если стопка сброса наград также пуста, то карты наград нельзя взять, пока в сбросе не окажется хотя бы 1 карта награды. Колода наград никогда не вызывает космотрясение.
- Когда игрок берёт случайную карту с руки другого игрока, в которой есть и космические карты, и карты наград, ему не запрещено ориентироваться по рубашкам карт. Другими словами, «взять случайную карту» означает «взять карту, не видя её лицевой стороны».

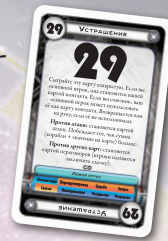


ТИПЫ КАРТ НАГРАД

Колода наград добавляет в игру несколько новых типов карт.

КАРТЫ УСТРАШЕНИЯ

Карты устрашения — это новые карты, **не являющиеся картами контактов**, но способные в них превращаться. Во время любого контакта каждый игрок может в любой момент до начала фазы планирования сыграть одну карту устрашения. Для этого он должен объявить, что собирается сыграть карту устрашения, и положить её взакрытую перед собой.



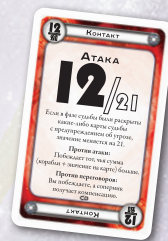
- Если карту устрашения играет **основной игрок**, она автоматически становится его картой контакта в момент выбора карт в фазе планирования. Поскольку этот основной игрок по сути сыграл карту контакта заранее, на него не будут влиять ограничения, вызываемые способностями Слабака, Фокусника, Оракула, Провидца и суперспособностью Филантропа, а также ему не нужно будет набирать новую руку или завершать свой ход из-за того, что на руке нет карт контактов.
- Если карту устрашения играет **не основной игрок**, он может начать рекламировать основным игрокам её выгоду, чтобы те пригласили его в качестве союзника. После того как были выбраны карты контактов, но до того как они будут раскрыты, каждый основной игрок может выбрать одну карту устрашения, сыгранную одним из его союзников, чтобы заменить ей свою карту контакта (независимо от того, каким образом эта карта контакта была выбрана). Этот выбор делается «вслепую» — основной игрок не может смотреть лицевую сторону карты устрашения; союзник может рассказывать о карте (как правду, так и ложь), но не может показывать её.

Когда игрок раскрывает карту устрашения в качестве своей карты контакта, она становится картой атаки в том случае, если соперник раскрывает карту атаки. Если же соперник раскрывает любую другую карту, карта устрашения становится картой переговоров — это происходит до того, как применяются какие-либо другие эффекты.

Карты устрашения, лежащие на столе, не считаются картами на руке игрока. Невыбранные карты устрашения и карты контактов, которые были заменены на карты устрашения, владельцы возвращают себе на руки, не раскрывая.

КАРТЫ АТАКИ С ПЕРЕМЕННЫМ ЗНАЧЕНИЕМ

Каждая карта атаки в «Космическом доминии» имеет два разных значения. Число, напечатанное чёрным цветом, — обычное значение карты. Однако если во время контакта была раскрыта карта судьбы с предупреждением об угрозе и игрок раскрывает карту атаки с переменным значением, её значение немедленно меняется на число, напечатанное белым цветом (это происходит в момент раскрытия карты). Значение карты атаки меняется до того, как применяются другие эффекты, и действует только в текущем контакте.



УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ ПЕРЕГОВОРОВ

Карты переговоров, представленные в колоде наград, считаются такими же картами переговоров, как в базовой игре, но имеют уникальные эффекты, описанные на каждой отдельной карте.

Примечание: если в одном и том же контакте раскрыты уникальная карта переговоров «Трудности перевода» и карта переговоров «Мутная сделка» из дополнения «Космическое вторжение» и при этом игроки не смогли заключить сделку, то применяется эффект обеих карт (в результате чего один игрок помещает в варп три корабля, а другой игрок — один корабль).



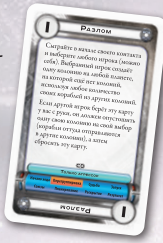
КАРТЫ ОТСТУПЛЕНИЯ

Колода наград также включает новый тип карт — карты отступления, которые представляют собой способ избежать конфликта. Если один основной игрок во время контакта раскрывает карту отступления, а второй раскрывает карту атаки, то отступающий игрок автоматически проигрывает в контакте, однако его корабли остаются целыми и невредимыми. Если один основной игрок во время контакта раскрывает карту отступления, а второй раскрывает любую другую карту, кроме атаки, то отступление становится обычной картой переговоров и оба игрока пытаются заключить сделку. Карта отступления становится картой переговоров до того, как применяются какие-либо другие эффекты.



КАРТЫ РАЗЛОМОВ

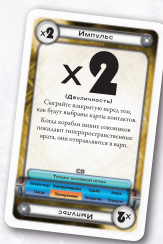
Карты разломов из «Космического доминиона» аналогичны картам разломов из «Космического вторжения», но имеют более широкий спектр применения. У карт разломов есть 2 эффекта. Во-первых, игрок может сыграть карту разлома, чтобы получить выгоду в виде кораблей, карт или колоний согласно тексту карты. Во-вторых, если карта разлома взята с руки одного игрока другим игроком (но не сбрасывается) либо в качестве компенсации, либо в результате другого эффекта, разлом взрывается и игрок, который взял карту разлома, отправляет в варп количество кораблей, равное значению карты разлома, или сбрасывает соответствующее количество карт, или теряет колонию. После взрыва карта разлома сбрасывается.



КАРТЫ ИМПУЛЬСОВ

Карты импульсов из «Космического доминиона» также аналогичны картам импульсов из «Космического вторжения», за исключением того, что каждая из них имеет уникальные дополнительные эффекты.

Игрок может сыграть карту импульса перед выбором карты контакта в фазе планирования. Для этого он должен объявить, что собирается сыграть карту импульса, и положить её взакрытую перед собой. Каждый основной игрок может сыграть только одну карту импульса. Карты импульсов раскрываются одновременно с картами контактов в фазе раскрытия. На карты импульсов не действуют никакие эффекты, нацеленные на карту контакта игрока.



Эффект карты импульса зависит от того, какие карты контактов раскрыты во время контакта.

- **Атака:** если игрок раскрыл карту атаки, он умножает её значение на значение своей карты импульса. Например, если игрок, на стороне которого 12 кораблей, играет карту атаки со значением «10» и карту импульса «x2», то его сумма будет равна $2 \times 10 + 12 = 32$. Этот эффект карты импульса применяется после того, как самоидентифицирующиеся карты (такие как «Устрашение» или «Метаморфоза») становятся картами других типов, но перед тем, как применяются другие эффекты.
- **Переговоры (против атаки):** если игрок раскрыл карту переговоров, компенсация этого игрока умножается на значение его карты импульса. Например, игрок, который получил бы 3 карты в качестве компенсации, получит вместо этого 6 карт, если он сыграл карту импульса «x2».
- **Переговоры (против переговоров):** в случае провальной сделки количество кораблей, которые соперник должен отправить в варп, умножается на значение карты импульса. Например, если игрок раскрыл карту импульса «x2», то он отправит в варп 3 корабля по обычным правилам, а вот его соперник отправит в варп 6 кораблей.

У новых карт импульсов из «Космического доминиона» есть дополнительные эффекты, указанные на картах. Тем не менее каждая карта импульса работает по правилам, приведённым выше, если на самой карте не указано иное.

Примечание: приведённые выше правила игры для колоды наград, карт импульсов и разломов — обновлённая версия правил дополнения «Космическое вторжение». Используйте эти правила вместо правил дополнения «Космическое вторжение».

ДРУГИЕ КАРТЫ НАГРАД

В дополнение к картам, перечисленным выше, колода наград также включает две карты подкреплений, новые карты артефактов и ещё одну карту метаморфозы. Карта метаморфозы работает так же, как аналогичные карты из базовой игры и дополнения «Космическое вторжение»: если оба основных игрока раскрывают в качестве карт контактов карты метаморфоз, они оба проигрывают.

ОСОБЫЕ КОРАБЛИ

Если вы выбрали вариант игры с особыми кораблями, то во время подготовки к игре каждый участник помещает маркер корабля своего цвета лицевой стороной вверх на один из своих обычных кораблей, чтобы создать особый корабль.

Все игроки должны договориться о том, что представляют собой особые корабли, используя один из вариантов, приведённых ниже, или придумать свой собственный. Кроме того, для основных кораблей действуют следующие общие правила:

- Чтобы применить эффект особого корабля, игрок должен контролировать этот корабль (т. е. корабль не должен находиться в варпе, быть захваченным и т. д.).
- Если особый корабль даёт своему владельцу **особую способность**, этот игрок может применить её один раз, перевернув маркер корабля лицевой стороной вниз. Затем владелец может «перезарядить» способность для повторного использования, снова перевернув маркер лицевой стороной вверх. Перезарядка происходит всякий раз, когда особый корабль возвращается из варпа, а также в том случае, если владелец в свой ход не разыгрывает второй контакт подряд.
- Если особый корабль захвачен или удалён из игры, его владелец может переместить маркер с него на другой свой корабль. Маркер можно переместить на корабль, который владелец особого корабля забирает из варпа в свой ход во время фазы перегруппировки. Таким образом, создаётся новый особый корабль, и маркер помещается лицевой стороной вверх.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ФЛАГМАНОМ

Когда основной игрок или союзник отправляет свой флагман для участия в контакте, то после того как карты контактов будут раскрыты, он может дополнительно прибавить 3 к сумме своей стороны.

Гиперпространственный прыжок (особая способность): игрок может в любой момент прервать игру и переместить свой флагман либо в одну из своих колоний, либо на одну из своих исследуемых карт технологий, либо отправить для участия в контакте, в котором он уже участвует (игнорируя все ограничения гиперпространственных врат).



ВАРИАНТ ИГРЫ

СО СПАСАТЕЛЬНЫМ СУДНОМ

Когда основной игрок или союзник отправляет свое спасательное судно для участия в контакте, то после победы в контакте этот игрок может либо получить две награды, либо взять две карты технологий (если в игре используется колода технологий) и оставить себе одну из этих технологий на свой выбор. Этот эффект не заменяет, а дополняет получение любых других наград за победу в контакте.

Луч захвата (особая способность): игрок, у которого есть спасательное судно, может в любой момент прервать игру и взять карту из стопки сброса.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

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

Разработка дополнения и развитие: Джефферсон Крог, Билл Мартинсон, Джек Реда и фанаты «Космического контакта»

Разработка новых пришельцев: Майк Энтони, Лайла Бутин, Тесс Бутин, Шейн Брюэр, Роб Бёрнс, Седрик Чин, Уоррен Деннинг, Фил Флайшман, Кевин Фокс, Йон Гон, Пауль Хлавачек, Джеральд Катц, Джефферсон Крог, Билл Мартинсон, Джордж Мембрено, Кристофер Оливьера, Джек Реда, Брайан Стаут, Зак Уэлчел

Продюсеры: Джонатан И. Боув, Джейсон Уолден

Графический дизайн: Кристофер Хош

Директор художественного департамента: Эндрю Наваро

Арт-директор: Джон М. Таиллон

Иллюстрации с пришельцами: Фелиция Кано, Бринн Метени и Эндрю Олсон

Тестировщики: Квеку Абрахам, Аарон Адамс, Джон Арнольд, Гаи Боско, Остин Брэгг, Тори Кракас, Эми Крук, Эйден Динж, Барак Дикман, Ричард Даунс, Тоад Эггер, Энди Эванс, Тил Фристо, Дэвид Гомес, Мэтт Хартман, Джорди Корпер, Сэт Лэвендер, Эрик Мартинез, Джессика Мартинсон, Энтони Макэлзэйн, Бен Мерола, Игнат Мягков, Дэвид Монтгомери, Шон Нейсбург, Эндрю Нгуен, Локен Реда, Сольвейг Реда, Ник Соие, Диана Соие, Мэттью А. Скривнер, Джереми Серрано, Алеш Смердел, Бэрри Снайдер, Мэтт Стефан, Колин Томас, Брайан Тройер, Рэнди Тройер, Патрик Вейджид, Ричард Вандервольк, Джозеф Виджил, Эндрю Уолтерс и Джейк Уинтер

Особая благодарность: Руди Баррету, Марку Бикфорду, Джордану Брауну, Дэвиду Доусону, Джейсону Эмму, Марку Хокинсону, Александру Лоусону, Энди Леберу, Адаму Маклину, Карстену Мюнкбергу, Асбьорну Ли Пармеру, Джейсону Траутмэну и Джонатану Вульффу

Менеджер производства: Эрик Найт

Ведущий продюсер: Стивен Кимбал

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

© 2022 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.



ВАРИАНТ ИГРЫ

С ДВУМЯ ОСОБЫМИ КОРАБЛЯМИ

При игре с тремя или четырьмя участниками каждый игрок может создать второй особый корабль с помощью маркеров кораблей неиспользованных цветов. Игроки должны договориться, будут ли у каждого из них два особых корабля одного типа или двух разных типов (также договоритесь о том, какой из них будет представлен неиспользованным цветом). Согласно правилам, игрок не может отправлять для участия в контакте оба своих особых корабля, хотя такие эффекты, как способность Амёбы или особая способность флагмана, могут позволить это сделать.

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

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

