



КОСМІЙНИЙ КОНТАКТ

ПРАВИЛА ГРИ





ПУТІВНИК ДЛЯ ШВИДКОГО СТАРТУ

Якщо гравці бажають одразу розпочати гру, не читаючи правила, вони можуть використати «Путівник для швидкого старту», щоб розкласти гру і почати партію, вивчаючи базові правила під час гри.

ОГЛЯД

Під час партії в «Космічний контакт» кожен гравець стає унікальною інопланетною формою життя, що мешкає в сонячній системі глибоко в космосі. Прибульці борються за владу в космосі та намагаються колонізувати планети в нерідних системах. Кожен прибулець має особливу силу, яку він може використати для отримання переваги над іншими та захоплення нових колоній. Перемагає гравець, що першим колонізує п'ять нерідних планет. Якщо кілька гравців одночасно засновують свою п'яту колонію, вони розділяють перемогу!

ПЕРШ НІЖ ГРАТИ

Хоча «Космічний контакт» є змагальною грою, це перш за все весела соціальна гра, повна дивакуватих прибульців і обурливих властивостей. Досвідчені гравці радять новачкам бути готовими до неочікуваних результатів та зосередитися на дипломатії, а не на обчислювальній стратегії. Якщо гравці увійдуть у ролі своїх прибульців та почнуть мислити як вони, прочитавши їхні передісторії, програвати в «Космічному контакті» буде так само весело, як і вигравати!



КОМПОНЕНТИ



Путівник для швидкого старту



Планета Буття



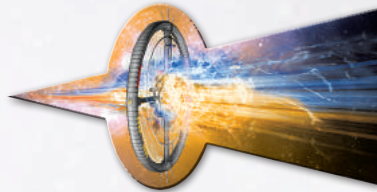
7 токенів образи



Токен місячної гармати



Викривлення



Врата гіперпростору



Токен Прометея



42 космічні токени



25 планет гравців (по 5 на гравця)



5 маркерів колоній



100 пластикових кораблів (по 20 на гравця)



51 планшет прибульців



51 карта особливості (по 1 на прибульця)



55 карт контакту



6 карт підкріплення



11 карт артефактів



20 карт технологій



20 карт долі



Альтернативна карта особливості Крадія



34 карти космічних комбінацій

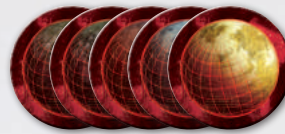


ПІДГОТОВКА

Щоб підготуватися до партії в «Космічний контакт», потрібно виконати такі кроки:

1. **Виберіть колір гравця.** Кожен гравець вибирає колір та бере маркер колоній, 5 планет та 20 кораблів цього кольору.

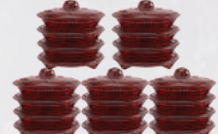
Компоненти червоного гравця



Планети

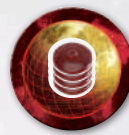
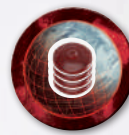


Маркер колоній



Кораблі

2. **Підготуйте викривлення, планети, кораблі та колонії.** Гравці розміщують свої планети перед собою та кладуть на кожну з них по 4 свої кораблі у стос. Опісля вони розміщують викривлення в центрі ігрової зони. Нарешті, гравці розміщують свої маркери колоній на позначці «0» треку колоній.



Стартові планети червоного гравця



Трек колоній на викривленні з маркерами колоній

3. **Підготуйте колоду долі.** Візьміть по три карти долі кожного кольору, який вибрали гравці. Загасуйте їх разом із універсальними та особливими картами долі, щоб утворити колоду долі. Карти невибраних кольорів повертаються у коробку та не використовуються у цій партії.



При грі вчотирьох, якщо ніхто не вибрав зелений колір, колода долі складається з карт усіх кольорів, окрім зеленого.





4. **Оберіть прибульців.** Перетасуйте карти космічних комбінацій та відкрийте верхню карту колоди. Далі візьміть усі планшети прибульців, відповідно до числа гравців, і випадковим чином роздайте по одному кожному гравцю.

Досвідчені гравці можуть використовувати правила вибору прибульців, описані в «Ускладненій грі» на с. 16.

Ім'я прибульця та опис сили

Кількість гравців

ДАВАЙТЕ ПОРОЗУМІЄМОСЬ	
3 ГРАВЦІ	КРАДИЙ Бере скинуту карту контакту опонента.
4 ГРАВЦІ	ЛЮДИНА Додає 4 до суми контакту.
5 ГРАВЦІ	РОЗУМ Бачить руку інших гравців.
	ФІЛАНТРОП Відає карти.
	ПАЦИФІСТ Перемагає з картою перемовни.

5. **Підготуйте космічну колоду та роздайте карти.** Перетасуйте карти контакту, підкріплення та артефактів, щоб утворити космічну колоду.

Досвідчені гравці можуть додати також карти особливості, як описано в «Ускладненій грі» на с. 16.



Космічна колода складається з усіх карт контакту, всіх карт підкріплення та всіх карт артефактів.

6. **Роздайте стартові карти.** Роздайте по 8 космічних карт кожному гравцю. Гравці можуть дивитися свої карти, але не можуть показувати їх іншим гравцям.

7. **Оберіть першого гравця.** Якщо це ваша перша гра, наймолодший гравець ходить першим. Якщо ви вже грали, відкривайте карти з колоди долі доти, доки не відкриється карта кольору одного з гравців; цей гравець і стає першим. Після перетасування колоди долі.



Фіолетовий гравець стає першим гравцем.





ОСНОВИ

Ця секція описує основи «Космічного контакту», які варто розуміти, перш ніж перейти до вивчення правил.

ПРИБУЛЬЦІ

Під час гри кожен гравець контролює прибульця, що може змінювати правила гри. Щоб зрозуміти, як працюють сили прибульців, спершу слід зрозуміти основні механіки гри. Опісля переходьте до ознайомлення із прибульцями у секції «Додаткові правила».

ПЛАНЕТИ ТА СИСТЕМИ

Кожен гравець починає гру із п'ятьма планетами, що відповідають його кольору. Ці планети є його **рідними планетами** і з них складається його **рідна система**. Будь-які планети, що не відповідають кольору рідних планет гравця, є **нерідними планетами** для нього, а з усіх нерідних планет одного кольору складається **нерідна система**.



Рідна система червоного гравця складається із його 5 рідних планет.



Ці планети є нерідними для червоного гравця.

КОРАБЛІ ТА КОЛОНІЇ

Кожен гравець має 20 кораблів, що відповідають його кольору. Кораблі одного кольору складаються стосами на планетах.

Кожен стос із одного чи більше кораблів на планеті вважається **однією колонією**. Якщо колонія гравця знаходиться на його рідній планеті – це **рідна колонія**. Якщо колонія гравця знаходиться на нерідній планеті – це **нерідна колонія**. Кілька гравців можуть мати колонії на одній планеті, але кожен гравець може мати лише одну колонію на одній планеті.



Червона планета з однією рідною колонією та однією нерідною колонією.

ПЕРЕМІЩЕННЯ КОРАБЛІВ

Під час гри гравці переміщують свої кораблі з колоній та на колонії. Коли гравець переміщує свої кораблі, він вибирає, з яких колоній вони вирушають і в які повертаються (ці колонії можуть бути як рідними, так і нерідними, або ж – і тими, й іншими).

Гравець не може повернути корабель на планету, де в нього вже немає колоній із принаймні одного корабля.

ВИКРИВЛЕННЯ

У викривленні знаходяться втрачені кораблі та відслідковується прогрес кожного гравця. Коли корабель відсилається у викривлення, він розміщується на ньому і залишається там, доки гравець не зможе його забрати.



Червоний, блакитний та жовтий гравці втратили кораблі та розмістили їх на викривленні.

На зовнішньому краю викривлення знаходиться трек, на якому відслідковується кількість нерідних колоній кожного гравця. Щоб перемогти, необхідно засновувати нерідні колонії.

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Гравці перемагають, засновуючи нерідні колонії. Трек нерідних колоній на краю викривлення позначає кількість таких колоній у кожного гравця.



Жовтий та червоний гравці мають по дві нерідні колонії, а синій гравець має аж чотири такі колонії.

Коли гравець засновує свою п'яту нерідну колонію, він перемагає! Якщо два чи більше гравців одночасно заснують свою п'яту нерідну колонію, вони розділяють перемогу!





ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гравці ходять за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця, визначеного під час підготовки. У свій хід гравці здійснюють **контакт**. Контакт – це взаємодія між двома чи більше гравцями, що намагаються або заснувати, або захистити колонію.

Під час контакту активний гравець виступає **нападником**. Головна ціль нападника – або заснувати колонію на нерідній планеті, або прибрати чужу колонію з однієї зі своїх планет. Гравець, що протистоїть нападнику, є **захисником**. Захисник визначається колодою долі, що описано далі. І нападник, і захисник є **головними гравцями**.

Контакт складається з восьми фаз, які гравці розігрують по черзі.

1. Початок ходу.
2. Перегрупування.
3. Доля.
4. Запуск.
5. Альянс.
6. Планування.
7. Відкриття.
8. Розв'язання.

ФАЗА «ПОЧАТОК ХОДУ»

Під час фази початку ходу, якщо у нападника немає карт контакту, він повинен скинути всю свою руку і взяти вісім нових карт. Він продовжує робити це, доки у нього не з'явиться карта контакту в руці. Карти атаки, карти перемовин та карти морфу – усі вони є картами контакту.



Карта атаки



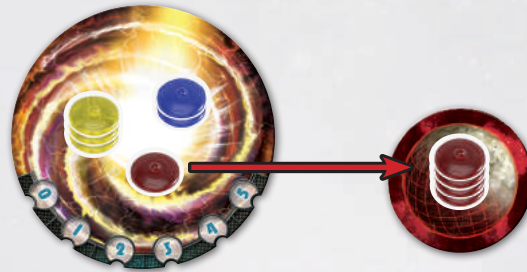
Карта перемовин



Карта морфу

ФАЗА «ПЕРЕГРУПУВАННЯ»

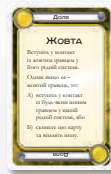
Під час фази перегрупування нападник забирає один зі своїх кораблів із викривлення та розміщує його на будь-яку рідну або нерідну колонію, кладучи його зверху на іншій свій корабель.



Червоний гравець бере один корабель із викривлення та розміщує його на одну зі своїх заснованих колоній.

ФАЗА «ДОЛЯ»

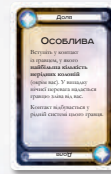
Під час фази долі нападник бере верхню карту з колоди долі та слідує її інструкціям. Карта долі визначає, з яким гравцем у нападника відбудеться контакт. Є три типи карт долі: кольорові, особливі та універсальні.



Кольорова карта долі



Універсальна карта долі

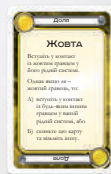


Особлива карта долі

ФАЗА «ЗАПУСК»

Під час фази запуску нападник вибирає планету, де відбудеться контакт, та відсилає на нього свої кораблі.

Щоб вибрати планету, нападник бере врата гіперпростору та вказує ними на **будь-яку** планету з рідної системи, позначеної на щойно взятій карті долі – ця планета є цільовою планетою. Планету, яку захищає менша кількість кораблів, легше перемогти.

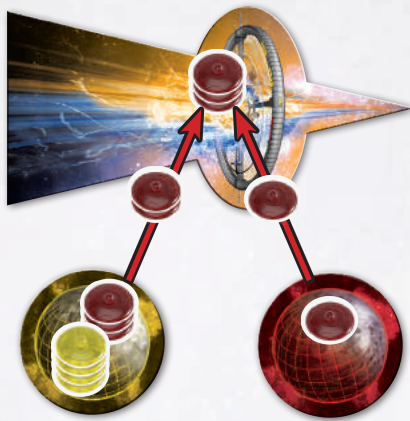


Оскільки була відкрита жовта карта долі, нападник може вказати вратами гіперпростору на будь-яку планету в рідній системі жовтого гравця.



Якщо нападник витягнув карту долі власного кольору, він може вказати вратами гіперпростору на нерідну колонію на одній зі своїх рідних планет або скинути карту та взяти нову.

Після вибору планети нападник має вирішити, скільки кораблів він відішле на контакт. Він повинен розмістити від одного до чотирьох своїх кораблів на врата гіперпростору – ці кораблі беруть участь у контакті. Кораблі можна брати з рідних та нерідних колоній; кілька кораблів можна взяти з однієї колонії.



Червоний гравець відсилає три кораблі на контакт, беручи один корабель із рідної колонії та два – з нерідної.

ФАЗА «Альянс»

Під час фази альянсу нападник та захисник формують альянси з іншими гравцями, намагаючись схилити результат контакту на свою користь.

Для цього гравці виконують такі кроки.

1. **Запросити.** Нападник може запросити інших гравців стати його союзниками. Після чого захисник може запросити інших гравців стати його союзниками. Щоб запросити гравця, нападник чи захисник вголос оголошує, кого він запрошує. Нападник та захисник можуть запросити стільки союзників, скільки захочуть, і вони обоє можуть запросити одного й того ж гравця. Однак головні гравці не можуть бути союзниками один одного.
2. **Прийняти.** Починаючи з гравця зліва від нападника та йдучи за годинниковою стрілкою, кожен гравець, якого запросили стати союзником, вибирає, чи прийняти запрошення для формування альянсу. Якщо гравець приймає запрошення від нападника, він стає **союзником нападника**; якщо він приймає запрошення від захисника, то стає **союзником захисника**.

Коли гравець стає союзником, він **повинен** відіслати від одного до чотирьох кораблів на контакт. Подібно до того, як нападник відсилає кораблі під час фази запуску, союзник може взяти кораблі з будь-якої зі своїх рідних чи нерідних колоній.

Коли союзник нападника відсилає кораблі, він розміщує їх стопкою на врата гіперпростору; коли союзник захисника відсилає кораблі, він розміщує їх стопкою біля планети, на яку вказують врата гіперпростору.

Під час контакту як у нападника, так і у захисника може бути декілька союзників. Проте гравці мають прийняти запрошення стати союзниками згідно з порядком ходів і кожен гравець має відіслати кораблі до того, як наступний прийме чи відхилить будь-які запрошення. Гравець не може прийняти запрошення одночасно і від нападника, і від захисника під час одного й того ж контакту, та може відхилити будь-які отримані запрошення.

ФАЗА «Планування»

Під час фази планування головні гравці одночасно вибирають одну карту контакту з руки та розміщують її долілиць у своїй ігровій зоні. Вибрані карти будуть використані при визначенні результату контакту. Вгорі на картах контакту написано слово «Контакт».



Ця карта контакту є атакою і вона розміщується долілиць

Якщо у захисника немає карт контакту, він повинен відкрити всі карти в руці, скинути їх та взяти вісім нових, перш ніж вибрати карту під час цієї фази.

Якщо у нападника немає карт контакту в руці, його хід негайно закінчується і він повертає всі свої кораблі з врат гіперпростору на свої рідні чи нерідні колонії. Союзники також повинні повернути всі свої відіслані кораблі до своїх колоній.





ФАЗА «ВІДКРИТТЯ»

Під час фази відкриття нападник і захисник відкривають карти контакту, які вони вибрали у фазі планування. Опісля вони визначають результат контакту згідно з відкритими картами, як описано далі.

АТАКА ПРОТИ АТАКИ

Якщо обидва гравці відкрили карти атаки, вони підраховують кожен свою суму. Сума нападника/захисника – це число на його карті атаки плюс кількість відісланих ним та його союзниками кораблів.



Переможцем контакту стає гравець із більшою сумою. За нічий перемагає захисник.

АТАКА ПРОТИ ПЕРЕМОВИНИ

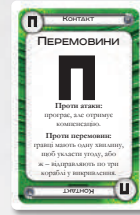
Якщо один гравець відкриває карту атаки, а інший – карту перемовин, гравець, що відкрив карту атаки, перемагає в контакті.



Однак той, хто зіграв карту перемовин, отримує **компенсацію**. Компенсація отримується під час фази розв'язання, що описана на наступній сторінці.

ПЕРЕМОВИНИ ПРОТИ ПЕРЕМОВИНИ

Якщо обидва гравці відкрили карту перемовин, усі союзники нападника і захисника повертають відіслані кораблі до своїх колоній. Далі нападник та захисник мають спробувати дипломатично укласти **угоду**.



Головні гравці укладають угоду про обмін картами та/або заснування однієї колонії кожним із них.

Обмін. Гравець може дати будь-яку кількість карт зі своєї руки іншому гравцеві. Гравці можуть обміняти конкретні карти, конкретні типи карт чи випадкові карти. Якщо гравці погоджуються на обмін узгоджених карт, вони повинні обмінятися тими картами, які були обіцяні (тобто гравець не може погодитися віддати свою найвищу карту атаки, а потім віддати якусь іншу карту). Гравці можуть обговорювати наявні у них карти і гравець може віддати карти, не отримуючи ніяких натомість.

Заснування колонії. Гравець може вибрати будь-яку планету зі своєю колонією (рідною чи нерідною) та дозволити іншому гравцеві заснувати колонію на ній. Засновуючи колонії у такий спосіб, гравець може брати будь-які кораблі з врат гіперпростору чи своїх колоній.

Нападник і захисник мають **одну хвилину** на укладання успішної угоди. Успішна угода має закінчитись передачею щонайменше однієї карти чи заснуванням щонайменше однієї колонії. Якщо протягом однієї хвилини гравці не змогли укласти угоду, вона є неуспішною й обидва гравці повинні відправити три свої кораблі у викривлення.

МОРФ ПРОТИ ІНШОЇ КАРТИ

Якщо хтось із гравців відкрив карту морфу, вона стає копією іншої відкритої карти контакту. Якщо інша карта – це карта атаки, контакт проходить так, наче було відкрито дві карти атаки; якщо інша карта це перемовини – так, наче було відкрито дві карти перемовин.



Ця карта морфу функціонує як карта атаки зі значенням 8.



Ця карта морфу функціонує як карта перемовин.



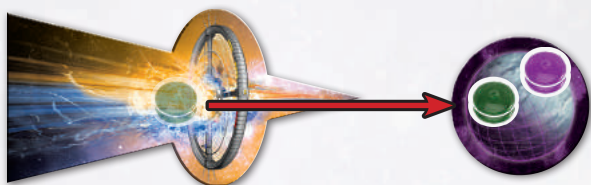


ФАЗА «РОЗВ'ЯЗАННЯ»

Під час фази розв'язання контакт проходить згідно з його результатом – перемогою нападника чи захисника, успішною чи неуспішною угодою. Усі карти контакту, зіграні під час контакту, скидаються.

ПЕРЕМАГАЄ НАПАДНИК

Якщо нападник переміг у контакті, він та всі його союзники розміщують усі свої кораблі з врат гіперпростору на цільову планету. Якщо гравець іще не має колонії на цій планеті, він розміщує свої кораблі на неї стосом, засновуючи нову колонію. Якщо гравець вже має колонію на цій планеті, він додає свої кораблі до вже існуючого стосу, укріплюючи свою колонію.



Зелений гравець переміг у контакті, тож він розміщує свої кораблі на фіолетовій планеті, засновуючи нерідну колонію.

Захисник відправляє всі кораблі, що брали участь у контакті на його стороні (свої та кораблі союзників) у викривлення. Решта кораблів на цій планеті, що не брали участі в контакті, є спостерігачами; вони не відправляються у викривлення.



Фіолетовий гравець програв у контакті, тож він відправляє свої кораблі у викривлення.

Кожен гравець, що заснував нову нерідну колонію, просуває свій маркер колоній треком колоній, щоб його позиція відповідала кількості наявних у гравця нерідних колоній.



Зелений гравець засновує свою першу нерідну колонію, тож він просуває свій маркер на одну поділку треком колоній.

Захисник отримує компенсацію, якщо він зіграв карту перемовин проти карти атаки (дивіться «Компенсація» справа).

ЗАХИСНИК ПЕРЕМАГАЄ

Якщо захисник переміг у контакті, його колонія виживає, а всі кораблі з врат гіперпростору відправляються у викривлення. Далі кожен союзник захисника отримує **нагороди захисника**. За кожен корабель, який союзник захисника відіслав на контакт, він може вибрати щось одне:

- взяти одну карту з космічної колоди;
- забрати один зі своїх кораблів із викривлення та розмістити його на одну зі своїх колоній за власним вибором.

Після отримання нагород союзники захисника повертають кораблі до своїх колоній; вони не засновують колонію на планеті, яку допомогли захистити. Лише **союзники** захисника отримують нагороди захисника. Сам захисник їх не отримує.

Нападник отримує компенсацію, якщо він зіграв карту перемовин проти карти атаки (дивіться «Компенсація» нижче).

УСПІШНА УГОДА

Умови угоди виконуються згідно з домовленостями, а нападник повертає всі свої кораблі з врат гіперпростору до своїх колоній.

НЕУСПІШНА УГОДА

Обидва головні гравці повинні відправити 3 свої кораблі у викривлення. Відправляючи кораблі у викривлення, гравець може взяти їх із будь-якої зі своїх колоній чи з врат гіперпростору.

КОМПЕНСАЦІЯ

Якщо гравець програє у контакті, зігравши карту перемовин проти карти атаки, він отримує компенсацію. Щоб зробити це, він бере певну кількість карт із руки переможця. Кількість карт, яку бере переможений, дорівнює кількості кораблів, які він відправив у викривлення через програш у контакті. Якщо у переможця недостатньо карт для повної компенсації, переможений бере у нього стільки карт, скільки може.

ПРАВИЛО ДРУГОГО КОНТАКТУ

Якщо нападник переміг чи уклав успішну угоду і це був перший його контакт за цей хід, він здійснює **другий контакт, що починається з фази перегрупування**. Якщо ці умови не виконуються, наступний за годинниковою стрілкою гравець починає свій хід і стає нападником.





ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

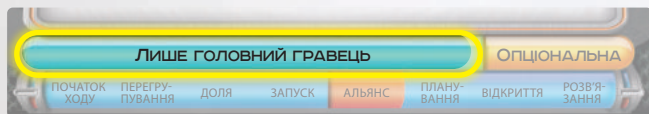
У цій секції містяться додаткові правила, які варто розуміти для гри в «Космічний контакт».

ПЛАНШЕТИ ПРИБУЛЬЦІВ

Кожен гравець має планшет прибульця, що представляє вид прибульця, в ролі якого він грає. На планшеті вказані назва та унікальна **сила** прибульця. Вгорі кожного планшета знаходиться короткий опис сили прибульця, написаний догори дригом для прочитання іншими гравцями.

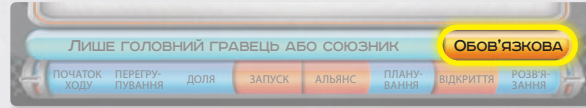


Внизу кожного планшета прибульця знаходяться передумови використання його сили. Верхній блакитний рядок позначає, ким має бути гравець, щоб використати силу цього прибульця (наприклад, головним гравцем, союзником захисника тощо).

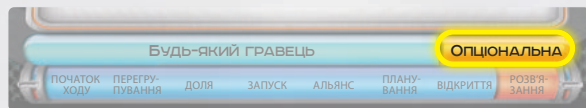


Гравець може використати цю силу прибульця, якщо він – нападник чи захисник. Він не може використати її, якщо він є союзником або не бере участі в контакті.

Помаранчевий рядок позначає, чи ця сила є обов'язковою до використання. Якщо вона є обов'язковою, гравець повинен використовувати її щоразу, коли може. Якщо вона є опціональною, гравець може вибирати, чи використовувати її в той чи інший момент.

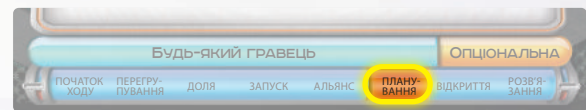


Гравець повинен використати цю силу прибульця, якщо може це зробити.



Гравець може сам вирішити, чи варто використовувати цю силу прибульця, коли є така можливість.

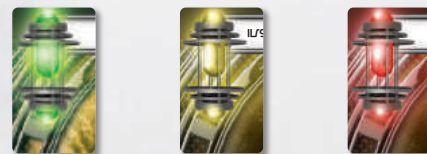
Рядок фаз (нижній блакитний рядок) нагадує гравцям про те, коли можна використати цю силу прибульця. Одна чи більше фаз цього рядка виділені помаранчевим: сила прибульця може бути використана саме під час цих фаз.



Гравець може використати цю силу прибульця під час фази планування.

ЛАМПИ ТРИВОГИ

На кожному планшеті прибульця є зелена, жовта або червона лампи тривоги, що позначають складність сили прибульця. Зелена позначає меншу складність, жовта – середню, а червона – найвищу складність. Рівень складності сили прибульця ніяк не пов'язаний із його могутністю; прибульці із зеленими лампами тривоги можуть бути такими ж сильними, як і прибульці з червоними.



Зелені, жовті та червоні лампи тривоги





КАРТИ ПІДКРІПЛЕННЯ

Карти підкріплення дають гравцям можливість у хитрий спосіб збільшити суму однієї зі сторін під час контакту.

Після того як головні гравці відкриють карти контакту, кожен учасник контакту може зіграти карти підкріплення, вибираючи допомогти нападнику чи захиснику. Число кожної карти підкріплення додається до суми обраного гравця.

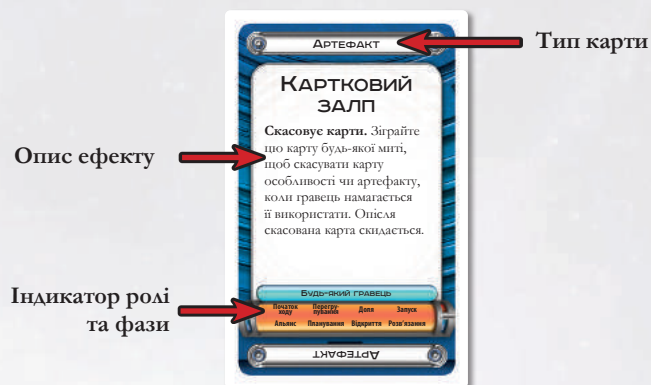


Після розв'язання контакту карти підкріплення скидаються разом із відкритими картами контакту.

КАРТИ АРТЕФАКТІВ

Карти артефактів надають гравцям потужні одноразові ефекти. При розіграві вони створюють ефект, описаний на карті. Подібно до планшетів прибульців, ці карти містять рядки для позначення умов, необхідних для їх розіграшу.

Після розіграшу карти артефакту вона скидається.



ЗАЛПУВАННЯ СИЛ

Гравці можуть використати карту артефакту «Космічний залп», щоб скасувати одне **використання** сили прибульця. Ця сила не може бути використана знову до кінця контакту. Деякі сили прибульців (або частини цих сил) не потребують окремого **використання**. Такі сили не можуть стати ціллю «Космічного залпу».

Наприклад, сила Воїна може бути залпована, коли вона **використовується**, щоб додати число до його суми під час контакту, але не може бути залпована, коли вона додає токени до його планшета прибульця. Аналогічно сила Зомбі може бути залпована, коли вона **використовується** для порятунку його кораблів від відправлення у викривлення, але вона не може бути залпована, аби завадити Зомбі звільнити кораблі інших гравців у якості частини угоди.





ВТРАТА РІДНИХ ПЛАНЕТ ТА СИЛ ПРИБУЛЬЦІВ

Коли гравець прибирає свій останній корабель з однієї зі своїх рідних планет, ця планета стає втраченою. Гравці не можуть повернути кораблі до втрачених планет. Вони захищають втрачені планети як зазвичай, але не мають там кораблів, які можна додати до своєї суми. Гравці можуть перезаснувати колонії на своїх втрачених планетах, як описано на с. 18.

Якщо у певний момент гри гравець має менше ніж три рідні колонії, він втрачає силу свого прибульця. Коли це стається, гравець перевертає свій планшет долілиць, щоб позначити, що сила прибульця втрачена. Він більше не може використовувати жодну частину сили прибульця. Якщо у гравця, що втратив силу прибульця, знову з'являються три (чи більше) рідні колонії, він негайно відновлює силу свого прибульця і перевертає свій планшет горілиць.

ТРЕК КОЛОНІЙ

Трек колоній завжди вказує на те, скільки нерідних колоній має кожен гравець. Якщо гравець отримує чи втрачає нерідну колонію, він піднімає чи опускає свій маркер на треку колоній так, щоб число поруч із ним співпадало із чинною кількістю його нерідних колоній.

Коли гравець засновує свою п'яту нерідну колонію, він негайно здобуває перемогу. Якщо декілька гравців одночасно засновують п'яту нерідну колонію, то всі вони перемагають разом.



Трек колоній відмічає кількість нерідних колоній кожного гравця.

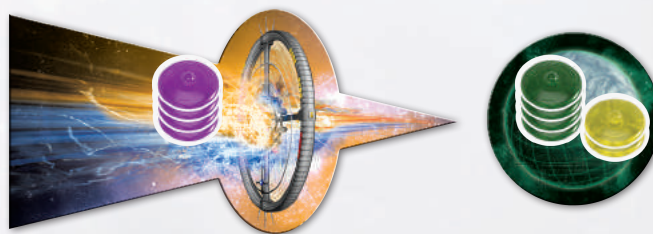
НЕМАЄ КАРТ КОНТАКТУ В РУЦІ

Коли у гравця немає карт **контакту** в руці у певні моменти гри, він повинен слідувати спеціальним правилам, наведеним далі.

- Під час фази початку ходу, якщо у нападника немає карт контакту, він повинен скинути всі свої карти та взяти вісім нових. Він повторює цей процес, доки у нього не з'явиться принаймні одна карта контакту в руці.
- Після успішного першого контакту, якщо у нападника немає карт контакту, він не може здійснити другий контакт у цей хід.
- Під час контакту, в будь-яку мить до вибору карт у фазі планування, якщо нападник не має карт контакту (через силу прибульця чи інший ігровий ефект), його хід негайно завершується. Всі відіслані кораблі повертаються до колоній своїх гравців.
- Коли захисник повинен зіграти карту контакту і не має жодної такої в руці, він може зіграти з руки будь-які карти, що можуть бути зіграні захисником під час чинної фази. Далі він повинен скинути всі свої карти та взяти вісім нових. Він повторює цей процес, доки у нього не з'явиться принаймні одна карта контакту.

СПОСТЕРІГАЧІ

Нерідні колонії на планеті, де відбувається контакт, є **спостерігачами**. Кораблі, що є частиною колонії-спостерігача, не беруть участь у контакті, а результат контакту на них не впливає. При відсиланні кораблів союзник може взяти їх із будь-яких рідних або нерідних колоній, включно з колоніями-спостерігачами.



Фіолетовий гравець атакує зеленого гравця.
Колонія жовтого гравця є спостерігачем.



ПРИКЛАД КОНТАКТУ

- Макрон (зелений) є нападником і взяв карту долі, що вказує йому напасти на Клонесу (фіолетову). І Макрон, і Клонеса тепер головні гравці.
- Макрон вказує вратами гіперпростору на планету Клонеси із двома її кораблями. Макрон використовує свою силу (**масу**) та відсилає один зі своїх кораблів на контакт, розміщуючи його на врата гіперпростору.
- Макрон запрошує Зомбі стати його союзником. Клонеса запрошує і Паразитку, і Зомбі стати її союзниками. Зомбі (жовтий) вирішує стати союзником Клонеси і відсилає чотири кораблі.
- Паразитка використовує свою силу, щоб **інфікувати** та стати союзницею нападника, хоча Макрон не запрошував її до цього. Паразитка (блакитна) відсилає три кораблі.
- Головні гравці вибирають по карті контакту та розміщують їх долілиць.
- Після цього вони відкривають вибрані карти контакту. У Макрона – 10, у Клонеси – 12. Обидва гравці підраховують суми. Завдяки силі прибульця Макрона (**масі**) його корабель додає до суми чотири. Із трьома кораблями Паразитки та картою атаки «10» сума нападника дорівнює 17. Два кораблі Клонеси, чотири кораблі Зомбі та карта атаки «12» у сумі дають 18.

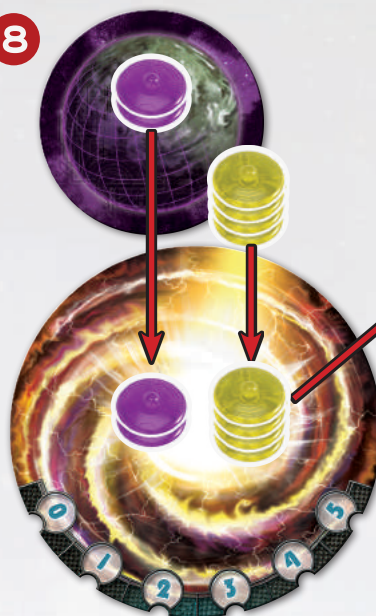


7

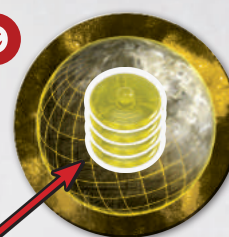


$$17+2=19$$

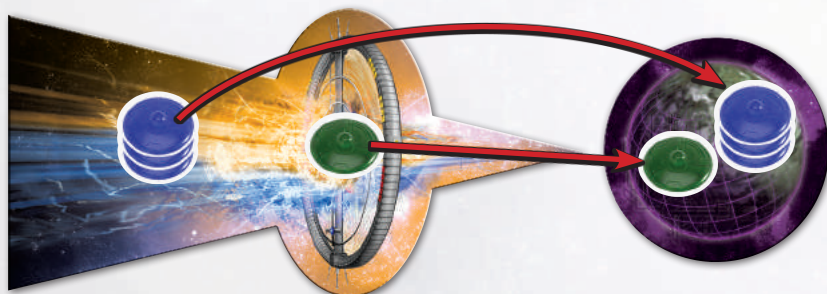
8



9



10



11



7. Паразитка вирішує зіграти карту підкріплення «+2», щоб збільшити суму нападника до 19. Макрон, Клонеса і Зомбі вирішують не грати ніяких карт підкріплення. Нападник перемагає.
8. Клонеса програє контакт, тож усі її кораблі з планети разом із кораблями союзника Зомбі відправляються у викривлення.
9. Зомбі використовує свою силу (**безсмертя**), тим самим рятуючи свої кораблі від викривлення та розміщуючи їх на своїх колоніях.

10. Макрон і Паразитка засновують по нерідній колонії на планеті Клонеси, переміщуючи туди свої кораблі з врат гіперпростору.
11. Макрон і Паразитка просувають свої маркери нерідних колоній по треку колоній на один.
12. Усі гравці скидають зіграні карти контакту. Клонеса використовує свою силу **копіювати**, щоб повернути свою зіграну карту контакту (карту атаки з числом 12) у руку, замість того щоб скидати її.



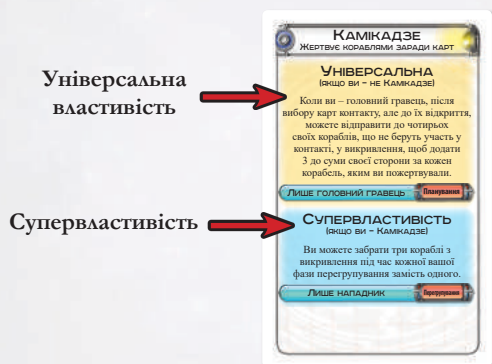


УСКЛАДНЕНА ГРА

Щойно гравці при звичаються до основних правил, їм слід додати карти особливості до подальших ігор.

КАРТИ ОСОБЛИВОСТІ

Карти особливості дають гравцям нові потужні властивості, що можуть бути використані багато разів. Кожна особливість має блакитний рядок, що позначає передумови її розіграшу. Коли гравець розіграє карту особливості, він використовує універсальну властивість. Однак якщо цей гравець має відповідний планшет прибульця, він **повинен** використати її супервластивість.



Лише гравець із планшетом прибульця Камікадзе може використати супервластивість цієї карти

Коли гравець зіграв карту особливості, **він повертає її в руку**. Гравець не може зіграти більше однієї карти особливості за контакт, а одна й та сама карта особливості не може бути зіграна більш ніж раз за контакт, навіть якщо її хотів зіграти вже інший гравець.

Якщо планшет гравця лежить долілиць (через втрату сили прибульця), цей гравець не може використати супервластивість відповідної карти особливості, але все ще може використати її універсальну властивість.

УСКЛАДНЕНА ПІДГОТОВКА

Щоб ускладнити гру, гравці заміняють кроки 4 та 5 підготовки на такі:

4. **Оберіть прибульців.** Перетасуйте карти особливості та роздайте всім по дві карти долілиць. Кожен гравець бере два планшети прибульців відповідно до отриманих карт, вибирає один із них, а інший повертає в коробку. Далі всі гравці одночасно відкривають вибрані ними планшети.
5. **Підготуйте космічну колоду.** Візьміть карти особливості, що були роздані кожному гравцеві; якщо гравців менше ніж п'ять, додайте необхідну кількість випадкових карт особливості, щоб вийшло всього 10. Опісля перетасуйте ці 10 карт особливості з картами контакту, підкріплення та артефактів, щоб утворити космічну колоду.

ВАРІАНТИ

Ця секція містить варіанти правил, які ви можете запровадити в гру за бажанням. Варіанти можуть використовуватися окремо або їх можна поєднувати.

ЧОТИРИ ПЛАНЕТИ

Якщо ви хочете зіграти коротшу партію в «Космічний контакт», то грайте за всіма звичайними правилами з деякими змінами.

- Кожен гравець має 4 планети замість 5.
- Гравці починають гру з 16 кораблями замість 20 і ставлять по 4 кораблі на кожен планету.
- Перемагає той, хто першим заснує чотири нерідні колонії замість п'яти.
- Гравці втрачають сили прибульців, якщо мають менше двох рідних колоній замість трьох.

Для того щоб швидко випробувати велику кількість прибульців, ми рекомендуємо зіграти кілька партій на трьох із варіантом «Чотири планети».

ОДНОКОНТАКТНІ ХОДИ

У цьому варіанті нападник може мати лише один контакт за хід, навіть якщо він переміг у контакті чи уклав успішну угоду. Завдяки цьому гравці ходитимуть приблизно однаково кількість разів впродовж всієї гри.

ПРИХОВАНІ СИЛИ

У цьому варіанті кожен гравець тримає вибраний планшет в таємниці до використання сили прибульця.

Під час підготовки гравці не показують вибрані планшети один одному – вони залишаються долілиць, а карти особливості заміщуються в космічну колоду без відкриття.

Доки планшет прибульця лежить долілиць, його сила не може бути використана. У будь-яку мить гравець може перевернути свій планшет прибульця горілиць, щоб використати силу прибульця. Щойно планшет був перевернутий горілиць, він залишається таким до кінця гри.

КОСМІЧНІ КОМБІНАЦІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ

Якщо ви хочете зіграти і з особливостями, і з космічними комбінаціями, просто додайте до космічної колоди карти особливості, що відповідають прибульцям на карті космічної комбінації, та достатньо випадкових карт особливості, щоб всього їх вийшло 10.





ТЕХНОЛОГІЇ

Варіант «Технології» дозволить гравцям використовувати ефекти карт технологій під час гри. Ці карти представляють революційні технології, які гравці можуть дослідити. Текст на кожній карті описує ефект, що надає ця технологія. Одні технології надають гравцям одноразові ефекти, а інші залишаються активними впродовж гри.

ПІДГОТОВКА

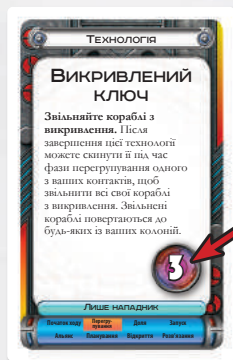
Якщо гравці грають із технологіями, після завершення підготовки вони тасують колоду технологій та роздають всім гравцям по дві карти. Далі кожен гравець залишає собі одну карту, а іншу скидає горілиць у скид технологій. Технології, вибрані гравцями, розміщуються долілиць у їхніх ігрових зонах.

КОМБІНАЦІЯ ВАРІАНТІВ «ТЕХНОЛОГІЇ» ТА «ЧОТИРИ ПЛАНЕТИ»

Якщо ви хочете зіграти з обома варіантами одночасно, приберіть із колоди технологій усі технології з вартістю дослідження 8 чи більше. Прибрані карти технологій кладуться в коробку; вони не використовуються в цій партії.

КАРТИ ТЕХНОЛОГІЙ

Кожен гравець починає гру з однією картою технологій, розміщеною долілиць у його ігровій зоні. Гравець може дивитися на неї будь-якої миті, але перш ніж він зможе її використовувати, він має її дослідити. Кожна карта технологій має номер (вартість) дослідження, що позначає, скільки часу потрібно на дослідження цієї технології.



Номер дослідження

На початку фази перегрупування **будь-якого** гравця, перш ніж цей гравець забере свій корабель із викривлення, кожен гравець може вибрати **дослідити**, **завершити** чи **покинути** технологію або ж – не зробити нічого з переліченого вище.

ДОСЛІДИТИ ТЕХНОЛОГІЮ

Щоб дослідити технологію, гравець бере один із кораблів з однієї зі своїх колоній і розміщує його на карту технологій, що лежить долілиць. Цей корабель має залишатися на цій карті, доки ця технологія не буде завершена.

ЗАВЕРШИТИ ТЕХНОЛОГІЮ

Якщо кількість кораблів на карті технології є більшою або дорівнює номеру дослідження цієї карти, гравець може завершити технологію, перевернувши її горілиць та повернувши кораблі з неї до своїх колоній. Відтепер цей гравець зможе використовувати властивості цієї технології так, як описано на самій карті.

ПОКИНУТИ ТЕХНОЛОГІЮ

Гравець може **покинути** технологію, відкривши карту та розмістивши її у скид технологій. Опісля він повертає кораблі з карти до своїх колоній.

ВИКОРИСТАТИ ТЕХНОЛОГІЮ

Подібно до планшетів прибульців та карт артефактів, унизу кожної карти технології знаходяться рядки, що позначають роль, якій гравець повинен відповідати, коли використовує ефект на карті, та фазу, під час якої ця карта може бути використана.

Після того, як гравець завершив технологію, він може використати її, задіявши ефект, описаний на карті. Використання деяких карт технологій потребує спеціальних токенів, описаних на відповідній карті.



Планета Буття



Місячна гармата



Прометей

ОТРИМАТИ НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

Якщо перший контакт був успішним для нападника і він все ще має карту контакту в руці, замість того щоб здійснити другий контакт, він може взяти на одну карту технології більше, ніж кількість його нерідких колоній. Далі він вибирає, яку з них лишити, а решту скидає. Вибрана карта технології розміщується долілиць і може бути досліджена за звичайними правилами. Немає ліміту кількості карт технологій, яку може мати один гравець; однак гравець може дослідити чи завершити лише одну технологію за кожну фазу перегрупування.

Якщо колода технологій коли-небудь вичерпається, гравці перетасовують скид технологій, щоб створити нову колоду.

Примітка. Машина може відмовитися від свого другого чи подальшого контакту, щоб отримати нову карту технології, але якщо вона це зробить, її хід завершиться, незважаючи на її силу прибульця.





УТОЧНЕННЯ

Ця секція містить список уточнень щодо компонентів та деяких ситуацій, що можуть трапитися під час гри.

Порядок дій

Гравці повинні використовувати сили прибульців та карт згідно з конкретними фазами, вказаними знизу компонента з відповідною силою чи властивістю. Однак може статися так, що кілька гравців захотіли використати сили чи властивості під час однієї фази. Якщо це трапилося, гравці використовують свої сили чи властивості в такому порядку.

1. Нападник.
2. Захисник.
3. Інші гравці за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця зліва від нападника.

ПЕРЕВАГА СИЛИ ПРИБУЛЬЦЯ

Якщо сила прибульця суперечить правилу з цієї книги, сила прибульця має перевагу.

НЕМАЄ КОЛОНІЙ ПІД ЧАС ФАЗИ ПЕРЕГРУПУВАННЯ

Коли гравець повинен взяти корабель із викривлення під час своєї фази перегрупування, а в нього немає рідних чи нерідних колоній, він розміщує свій корабель прямо на врата гіперпростору та продовжує хід як зазвичай.

ПЕРЕЗАСНУВАННЯ РІДНОЇ КОЛОНІЇ

Якщо гравець бере карту долі свого кольору та має рідну планету без кораблів на ній, він може вказати вратами гіперпростору на неї, щоб автоматично перезаснувати колонію з максимум чотирма кораблями, взятими з інших його колоній. Це вважається успішним контактом, що дозволяє гравцю здійснити другий (якщо це був його перший контакт у цей хід).

ЗАХИСТ БЕЗ КОРАБЛІВ

Якщо під час контакту захисник не має кораблів на планеті, він все ще розігрує карти контакту, може отримувати допомогу від прибульців та захищає свою планету як зазвичай. При визначенні суми кількості власних кораблів захисника дорівнює нулю.

КОЛІР ОСОБЛИВИХ КАРТ ДОЛІ

Для різноманітних ігрових ефектів особлива карта долі вважається картою кольору гравця, якого ця карта вказує як захисника.

ВИЧЕРПАННЯ КОЛОДИ ДОЛІ

Якщо в колоді долі залишилася лише одна карта, гравці не можуть її взяти. Натомість вона заміщується у скид, щоб сформувати нову колоду долі.

КОСМІЧНІ ТОКЕНИ ТА ТОКЕНИ ОБРАЗИ

Багато сил прибульців потребують використання токенів. Наприклад, сила прибульця Воїна вимагає розміщення токенів на його планшет. Гравці використовують космічні токени при активації таких сил. Космічні токени не мають самостійних ефектів; вони створюють ефект, описаний силою прибульця. Деякі сили потребують використання конкретних токенів, таких як токени образи, що використовуються силою Образи.



Космічний токен



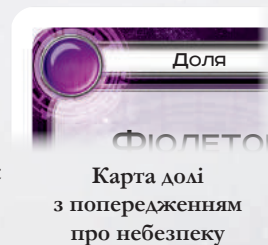
Токен образи

КОСМОТРУС

Якщо гравець має взяти карту з космічної колоди, але і космічна колода, і скид вичерпалися, відбувається космотрус! Усі гравці скидають свої карти, скид перетасовується для утворення нової колоди і кожен гравець отримує по вісім карт.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ ПРО НЕБЕЗПЕКУ

Деякі карти долі позначені попередженням про небезпеку, що виглядає як сяюче коло навколо кольорового круга у верхньому лівому куті. Воно не має впливу на гру і використовується у доповненнях.



Карта долі з попередженням про небезпеку

АЛЬТЕРНАТИВНА ОСОБЛИВІСТЬ Крадія

У грі є альтернативна карта особливості Крадія. Ця карта містить суперечливу версію карти особливості Крадія з класичного видання «Космічного контакту». Гравці можуть вибирати, яку особливість їм використовувати, але під час однієї партії може бути використана лише одна з них.



ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Білл Еберлі, Джек Кітредж, Пітер Олотка і Білл Нортон

Розробка гри: Кевін Уїлсон

Новий дизайн прибульців: Седрік Чін, Бенджамін Корліс, Алан Емеріх, Брендон Фрілз, Кен Габара, Джеральд Катц, Ерік М. Ленг, Джек Реда, Дюк Рітенхаус, Метт Стоун та Кевін Уїлсон

Редагування: Сем Спюарт

Графічний дизайн: Сабє Левелен, Ендрю Наваро та Браян Шомбург

Додатковий графічний дизайн: Віл Спрінгер

Художнє керівництво: Зої Робінсон

Ілюстрації прибульців: Феліція Кано, Райан Баргер та Ендрю Наваро

Додаткові ілюстрації: Ендрю Наваро

Дизайн кораблів: Віл Спрінгер

Головний тестувальник: Майк Зебровскі

Тестувальники: Марк Альватер, Ян Луїс Аргілагос, Джон Арнольд, Трой Бейкер, Браян Борнмюллер, Метью Б. Кері, Тода Етер, Корі Фінка, Дарсі Фосно, Роб Фосно, Дж. Р. Годвін, Метт Хартман, Аарон Гауптман, Карл Гочкіс, Естер Гочкіс, Ерік Ховард, Джефф Кахан, Деніел Карп, Джун Кінг, Ерік М. Ленг, Джозеф Ленг, Сейб Левелен, Монте Льюїс, Тім Лодвіг, Марк Мітчел, Рік Науерц, Стівен Однер, Джек Реда, Дюк Рітенхаус, Нейт Сандол, Джон Скогербо, Джейсон Аллен Лі Сміт, Джейсон Стейнхерст, Джордан Страуп, Пем ВанМуйджен і Кевін Вуд.

Особлива подяка: Джеку Реда, Дюку Рітенхаусу, Стіву Джексону та Команді XYZZY

Управління виробництвом: Гейб Лаулунен

Виконавчий розробник: Джеф Тідбол

Видавець: Крістіан Т. Петерсен

ТВОРЦІ ОНОВЛЕНОГО ВИДАННЯ

Продюсер: Моллі Гловер

Написання та перевірка правил: Адам Бейкер, Білл Еберлі, Грег Олотка та Пітер Олотка

Редагування: Карстен Мюнхенбергер

Вичитка: Крістофер Меср

Менеджер гри: Джеймс Ніффен

Графічний дизайн: Еван Сімонет

Менеджер дизайну: Кріс Гош

Обкладинка: Ендрю Олсон

Оформлення: Стівен Сомерс

Художнє керівництво: Енді Крістенсен

Керуюча арт-директорка: Меліса Шетлер

Команда скульпторів: Бекслі Андраджак, Корі ДеВор, Деррік Фукс

Забезпечення якості: Зак Тевалтомас

Управління виробництвом: Джейсон Бодуан та Меган Дуен

Візуальний креативний директор: Браян Шомбург

Старший менеджер проекту: Джон Франц-Віхлац

Старший менеджер з розробки: Кріс Гербер

Виконавчий дизайнер: Корі Конечка

Видавець: Ендрю Наваро

Тестувальники: Еммануель Арместо, Кріс Бейтінг, Крейг Бішелл, Катеріна Д'Агостіні, Андреа Дел'Аньезе, Джулія Фаєта, Анна Гролмус, Уес Гролмус, Метью Лю, Девон Малої, Джеймі Моргон, Алекс Москеті, Спенсер Палмер, Тейлор Палмер, Кеннет Уї, Ендрю Фогель, Венді Фогель, Девід Вільямс, Карен Вільямс, Ріс Вільямс та Софі Вільямс

© 2018 Fantasy Flight Games. Публікується за ліцензією Eon Products, Inc. Cosmic Encounter є зареєстрованою торговою маркою компанії Eon Products, Inc. Gamegenic та логотип Gamegenic logo є TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games та логотип FFG logo є © компанії Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Компоненти можуть відрізнятися від зображених.

ПОКАЖЧИК

А

Альтернативна особливість крадія 18

Атака проти атаки 9

Атака проти перемовин 9

В

Варіант технології 17

Варіант чотири планети 16

Варіанти 16

Взяття карт захисником 8, 13

Взяття карт контакту 13

Використання сил 11, 12

Використати технологію 17

Викривлення 6

Вичерпання колоди долі 18

Відсилення кораблів

фаза альянсу 8

фаза запуску 7

Втрачені планети 13

Г

Головний гравець 7

Д

Дослідити технологію 17

З

Завершити технологію 17

Залучення сил 12

Захисник 7

Захисник перемагає 10

Захист без кораблів 18

Захист втрачених планет 13

І

Індикатори фаз 11, 12

К

Кarti артефактів 12

Кarti атаки 7

Кarti долі 7

Кarti контакту 7

Кarti особливості 16

Кarti перемовин 7

Кarti підкріплення 12

Кarti технологій 17

Колонії 6

Компенсація 10

Контакт 7

Кораблі 6

Космічні токени 18

Космотрус 18

Л

Лампи 11

Лампи тривоги 11

М

Місячна гармата 17

Морф 9

Морф проти іншої карти 9

Н

Нагороди захисника 10

Нападник 7

Немає карт контакту в руці 13

Немає карт у нападника 8

Немає колоній під час перегрупування 18

О

Отримати нові технології 17

П

Перезаснування рідної колонії 18

Переміщення кораблів 6

Перемовини проти перемовин 9

Перемога у грі 6

Планета Буття 17

Планети 6

Планшети прибульців 11

Покинути технологію 17

Попередження про небезпеку 18

Порядок дій 18

Правило другого контакту 10

Приховані сили 16

Прометей 17

С

Сили прибульців 11

використання сил 12

втрата сил прибульців 13

залучення сил 12

Системи 6

Скасувати використання сил 13

Складність сили прибульця 11

Союзник захисника 8

Союзник нападника 8

Союзники 8

Спостерігачі 13

Супервладствість 16

Т

Токени образи 18

Трек колоній 6, 13

Трек нерідних колоній 6, 13

У

Угоди 9

неуспішна угода 10

успішна угода 10

Універсальні властивості 16

Ускладнена підготовка 16

Уточнення 18

Ф

Фаза альянсу 8

Фаза відкриття 9

Фаза долі 7

витягання карти власного

кольору 8

Фаза запуску 7

Фаза перегрупування 7

Фаза планування 8

Фаза початку ходу 7

Фаза розв'язання 10

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проекту: Аліса Соляниченко

Перекладач з англійської: Петро Квасняк

Головна редакторка: Оксана Квасняк

Дизайнерка логотипу: Ольга Страшевич



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua

Версія правил 1.0



ШВИДКА ПАМ'ЯТКА

ФАЗИ КОНТАКТУ

1. **Початок ходу.** Якщо нападник не має карт контакту, він скидає руку і бере вісім нових карт.
2. **Перегрупування.** Нападник забирає один корабель із викривлення.
3. **Доля.** Нападник бере карту долі, щоб визначити захисника та цільову систему.
4. **Запуск.** Нападник вказує вратами гіперпростору на одну з планет захисника у цільовій системі та розміщує від одного до чотирьох кораблів на вратах.
5. **Альянс.** Нападник запрошує союзників, після чого захисник запрошує союзників. Починаючи зліва від нападника і за годинниковою стрілкою, союзники вибирають сторону та відсилають на допомогу від одного до чотирьох кораблів.
6. **Планування.** Нападник і захисник вибирають по карті контакту та грають їх долілиць.
7. **Відкриття.** Нападник і захисник перевертають карти контакту горілиць та підраховують свої суми.
8. **Розв'язання.** Гравці визначають переможця контакту та завершують контакт згідно з його результатом.

КОНФЛІКТИ ЩОДО ПОРЯДКУ ДІЙ

Коли трапляються такі конфлікти, розіграйте ефекти в такому порядку:

1. Нападник.
2. Захисник.
3. Інші гравці (починаючи з гравця зліва від нападника і продовжуючи за годинниковою стрілкою).

ПРАВИЛО ДРУГОГО КОНТАКТУ

Якщо нападник переміг чи уклав успішну угоду і це був перший контакт у його хід, він може мати **другий контакт, починаючи з фази перегрупування.**

В іншому разі наступний за годинниковою стрілкою гравець починає свій хід і стає нападником.

НАГОРОДА ЗАХИСНИКА

За кожен корабель, відсланий союзником захисника на контакт, у якому переміг захисник, цей союзник може вибрати щось одне:

- взяти одну карту з космічної колоди;
- забрати один зі своїх кораблів із викривлення та розмістити його на будь-яку зі своїх колоній.

УГОДИ

Головні гравці контакту можуть обмінятися будь-якою кількістю карт і дозволити до однієї колонізації за такими правилами:

Обмін. Гравець може віддати будь-яку кількість карт іншому гравцеві. Гравець може віддати карти, не отримуючи інших натомість.

Заснування колонії. Гравець може вибрати будь-яку планету, де у нього є колонія (рідна чи нерідна) та дозволити іншому гравцеві заснувати колонію на цій планеті, використовуючи кораблі з врат гіперпростору чи колоній.

Немає угоди. Якщо головні гравці не укладуть угоду, вони відправляють по три кораблі у викривлення.

КОМПЕНСАЦІЯ

Якщо гравець програв у контакті, зігравши карту перемовин проти карти атаки, він отримує компенсацію.

- Гравець бере певну кількість випадкових карт із руки переможця. Ця кількість дорівнює кількості кораблів, які він відправив у викривлення внаслідок програшу в контакті.
- Якщо переможець має недостатньо карт для надання повної компенсації іншому гравцеві, цей гравець бере стільки карт у переможця, скільки можливо.

ГРАЙТЕ В «КОСМІЧНИЙ КОНТАКТ» ОНЛАЙН НА
WWW.COSMICENCOUNTER.COM

