

Правила настольной игры «Космическое противостояние» (Cosmic Encounter)

Авторы: **Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka, Bill Norton,
Kevin Wilson**

Игра для 3–5 игроков

Перевод на русский язык: Владимир 'Seagull' Максимов

Данный материал является интеллектуальной собственностью В.С. Максимова и защищен законом об авторском праве. Материал предназначен только для частного пользования. Используя данный материал, вы соглашаетесь соблюдать следующие условия:

1. Не использовать данный материал в коммерческих целях, продавая его или прилагая к продаваемому продукту.
2. Не распространять данный материал в Интернете в любой форме, включая электронную почту, веб-страницы, файло-обменные сети и т. д.
3. Не использовать текст данного материала для создания другого материала.
4. При желании законно использовать данный материал связываться с обладателем авторских прав: seagullvm@tochka.ru

Бесчисленное число эонов назад, в начале не известно уже какого века, в центре спиральной галактики древняя раса начала свой эволюционный путь. Позже она получит имя Предшественники, и в то время они были первой и единственной разумной расой во вселенной.

Предшественники обладали поистине поразительными технологиями, с помощью которых они исследовали вселенную в поиске других разумных существ. Однако все усилия были тщетны.

В конце концов, тяжесть одиночества привела к тому, что Предшественники направили, снаряженные семенами жизни, космические зонды на тысячу необитаемых планет. Они сделали это в надежде на появление разума во вселенной.

Никто не знает, что случилось с ними потом. Возможно, они стали жертвой неизвестной угрозы или, возможно, они попросту эволюционировали и их жизнь теперь протекает в другой галактике. Как бы там ни было, к тому времени когда «дети» зондов начали свой космический путь, Предшественников не стало.

Однако они оставили великое наследие. На краю каждой солнечной системы, где они высадили свои «семяна», Предшественники оставили свои технологии и гиперпространственные врата. С помощью этого дара их дети смогут отыскать и установить контакт друг с другом.

Итак, между расами стали возникать контакты. Хотя молодые космические расы не вполне понимали технологии Предшественников, они, тем не менее, могли довольно легко ими пользоваться. Конечно, без влияния и наставления старшей расы, молодежь вскоре погрязла в спорах, но, в конечном счете, это способствовало началу нового времени – Космического века.

Cosmic Encounter это игра для 3 – 5 игроков (чем больше, тем лучше) с средним временем игры от 1 до 2 часов. В Cosmic Encounter игроки в роли многих инопланетных рас борются за превосходство в космосе. Для достижения победы игроки должны использовать, присущую их расе, силу, собственную хитрость и навыки дипломатии. Победителем станет тот, кто первым разместит 5 колоний на любых планетах за рубежом домашней системы.

Краткий обзор игры

В игре Cosmic Encounter каждый игрок является лидером инопланетной расы. Цель игры – основать колонии в планетарных системах других игроков. Победителем станет игрок, который первым разместит 5 колоний на любых планетах за рубежом своей домашней планетарной системы. Игрок не обязан размещать колонии в каждой чужой планетарной системе, необходимо всего лишь основать колонии на 5 планетах за рубежом домашней системы. Эти колонии могут находиться в одной планетарной системе или могут быть разбросаны по многим из них.

Что такое колония?

Колонией считается один или несколько кораблей одного цвета, расположенные на планете. Если один корабль игрока расположен на планете, это значит, что он имеет колонию на этой планете. Если два или больше кораблей игрока расположены на планете, они все еще считаются одной колонией, состоящей из нескольких кораблей. Игрок может иметь только одну колонию на любой из планет. Однако, на планете может находиться больше одной колонии, в этом случае контролируемых различными игроками. Колония, которая находится на планете домашней системы считается **домашней колонией**, а колония, которую игрок основал в чужих планетарных системах считается **зарубежной колонией**. Основание зарубежных колоний и есть ключ к победе в игре.

Ход игрока

В течение своего хода игрок становится «нападающим». Именно «нападающий» начинает схватку на планете другого «защищающегося» игрока (определяется картой из колоды жребия), направляя туда группу своих кораблей через гиперпространственные врата. Нападающий и защищающийся могут привлечь на свою сторону **союзников** и после того, как будут определены альянсы, играют по одной карте противостояния (рубашкой вверх). Эти карты затем открываются и учитываются

соотношение мобилизованных кораблей, карт противостояния и других эффектов определяется результат столкновения.

Нападающий со своими союзниками могут основать колонии на планете, но могут и потерять все свои корабли в **Варпе** или могут произойти другие события. Хотя игроки могут оценить количество кораблей, участвующих в противостоянии, ни одна из сторон не знает какую карту может сыграть противник и какие другие действия могут повлиять на исход схватки.

Если игрок потерпел поражение в своем первом столкновении, ход этого игрока завершается и переходит к следующему участнику слева. Если игрок одержал победу в своем первом столкновении, этот игрок получает возможность совершить второй межрасовый контакт. Независимо от исхода второго контакта ход игрока завершается и переходит к следующему участнику слева.

Сила инопланетных рас и возможные противоречия с правилами игры

Каждый игрок обладает особой силой, присущей его расе и позволяющей обходить некоторые правила игры. В любых случаях противоречий с правилами игры, могущество инопланетной расы имеет приоритет.

Компоненты игры

- Книга правил
- Варп – 1
- Счетчик колоний игрока – 5
- Гиперпространственные врата – 1
- Планеты – 25 (по 5 для каждого игрока)
- Корабли – 100 пластиковых фигурок (по 20 для каждого игрока)
- Табель инопланетной расы – 50
- Карты Жребия – 20
- Космические карты – 72
- Карты способностей – 50
- Карты технологий – 20
- Космические жетоны – 42
- Жетоны расы Злобных (Grudge) – 7
- Зарождающаяся планета – 1
- Жетон Лунная пушка – 1
- Жетон Прометей – 1
- Альтернативная карта способностей Жулик (Filch) – 1

Обзор компонентов игры

В данном разделе представлено краткое описание и назначение компонентов игры.

Варп

Этот картонный элемент является центром игрового пространства. Корабли, потерпевшие неудачу в сражении, попадают в искривленное космическое пространство в ожидании освобождения.



Счетчик колоний игрока

Эти маркеры размещаются на треке вокруг Варпа, наглядно отмечая прогресс игрока в продвижении к победе.



Гиперпространственные врата

Врата используются в ходе противостояния, чтобы иметь ясное представление о том где и на каких условиях происходит межрасовый контакт.



Планеты

Каждый игрок получает пять планет выбранного цвета. Именно они составляют домашнюю планетарную систему.



Корабли

Каждый игрок получает 20 пластиковых кораблей выбранного цвета. Дизайн фигурок позволяет размещать их поверх друг друга, образуя стопки. Это позволяет экономично использовать игровое пространство.



Карты Жребия

С помощью этих карт игрок определяет своего оппонента для контакта. Более подробная информация содержится в разделе «Жребий» на стр.7



Космические карты

Космические карты представлены в игре трех типов:

Карты Противостояния

Включают карты Атаки (attack), Переговоров (negotiate) и Трансформации (morph).

Используются непосредственно в ходе схватки. Более подробная информация о них содержится в разделе «Раскрытие замыслов» на стр.10



Карты Подкрепления

Используются, чтобы изменять соотношение сил противоборствующих сторон и влиять на исход схватки. Более подробная информация содержится в разделе «Подкрепление» на стр.15



Карты Артефактов

Эти карты обладают множествами различных эффектов. Более подробная информация содержится в разделе «Артефакты» на стр. 15



Карты Способностей

В начале игры эти карты замешиваются в колоду космических карт. Как и карты артефактов они обладают множествами различных эффектов. Но в отличие от карт артефактов, карты способностей возвращаются в руку игрока после того, как были сыграны. В дополнение, каждая карта способностей имеет привязку к определенной инопланетной расе и обладает особым свойством, когда разыгрывается данной расой. Подробнее об этих картах читайте в разделе «Способности» на стр.15



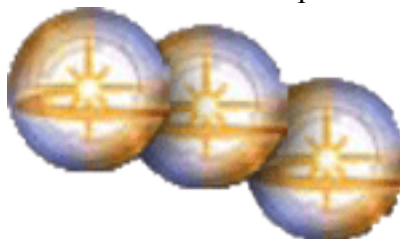
Карты Технологий

Эти карты представляют собой определенные технологии, которые могут быть использованы в особом Технологическом варианте игры. Описание дано на стр.17



Космические жетоны

Эти жетоны используются некоторыми инопланетными расами (например, Воины (Warrior) или Тик-Так (Tick-Tock)) чтобы отмечать определенные характерные для них события в течение игры.



Жетоны расы Злобных (Grudge)

Эти жетоны используются только расой Злобных, чтобы отмечать игроков, которые подверглись воздействию их расовой силы. Описание ее свойств содержится на таблице расы Злобных.



Другие жетоны

Эти жетоны используются вместе с картами технологий при особом Технологическом варианте игры. Свойство каждого из них описано на соответствующих картах технологий.



Лунная пушка

Зарождающаяся планета

Прометей

Альтернативная карта способностей Жулик (Filch)

Этот классический вариант карты способностей Жулик (Filch) включен в комплект для игроков, которые предпочитают ее в оригинальной, несколько спорной форме. Следует всегда использовать в игре только один вариант этой карты, убирая другую обратно в коробку.



Табель инопланетной расы

На каждом из таблицей есть иллюстрация внешнего вида инопланетной расы, а также описание уникальных способностей данной расы.



- 1. Имя:** Название инопланетной расы.
- 2. Способность:** Здесь описывается порядок действия и эффект особой способности расы. Выделенное жирным с наклоном слово «*use*» («задействовать»), указывает непосредственно на эффект расовой силы, который может быть прерван эффектом «Космический Слом» (Cosmic Zap).
- 3. История:** Краткая историческая справка инопланетной расы. Не влияет на ход игры.
- 4. Краткое описание способности:** Аббревиатурное обозначение способности расы, для удобства игроков соперников.
- 5. Уровень сложности:** Рекомендация по выбору расы в зависимости от уровня опыта игрока. Зеленый – для начинающих игроков, желтый – для опытных игроков, красный – для экспертов космического противостояния.

6. **Необходимое условие:** Здесь определяется в какой роли должен быть игрок (нападение (offense), защита (defense), основной игрок (main player), союзник (ally) и т.д.), чтобы иметь возможность воспользоваться силой своей расы.
7. **Возможно / Обязательно (Optional / Mandatory):** Указывает на то, использовать способность расы по желанию игрока (опционально) или в обязательном порядке.
8. **Временная полоса:** Оранжевый отрезок полосы указывает на фазу, в течение которой способность расы может быть задействована (*use*).

Подготовка к игре

При подготовке к игре следуйте следующей инструкции:

1. **Подготовьте Варп и Планеты:** положите Варп в центр игровой зоны. Затем каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующие пять планет, размещая их перед собой в любом порядке. Каждый игрок также размещает свой счетчик колоний рядом с Варпом, напротив отметки «0».
2. **Космические корабли:** Каждый игрок получает 20 кораблей выбранного цвета и расставляет по 4 корабля на каждой из планет его домашней системы.
3. **Подготовьте колоду карт Жребия:** Просмотрите всю колоду карт Жребия и

отберите из нее все карты невооруженных цветов.

4. **Выберите инопланетные расы:** Перемешайте карты Способностей и раздайте по две каждому игроку. Участники берут табели инопланетных рас, соответствующих двум полученным картам способностей, в тайне от других их оценивают и выбирают одну из рас для игры. Табель выбранной расы игрок размещает перед собой рубашкой вверх, а второй табель возвращается в коробку.

Важно: Класс инопланетных рас, представленный в виде сигнальной лампы в верхних углах табеля и карт способностей, определен в зависимости от опыта игроков. Расы с зеленой лампой наиболее подходят для игры с участием новичков. Игроки с опытом космического противостояния могут найти желаемое разнообразие при игре расами с желтой лампой. Расы с красной лампой серьезно влияют на ход игры так, что для победы приходится искать нестандартные пути и стратегии. Рекомендуются для экспертов космического противостояния.

5. **Подготовьте карты Способностей:** Соберите карты способностей, которые были розданы игрокам и добавьте их в колоду космических карт. Если в игре участвует менее 5 человек, то добавьте в колоду, случайным образом выбранные



карты способностей, чтобы их стало 10. Затем перемешайте колоду космических карт.

Важно: Игроки, которые только начинают знакомство с Космическим противостоянием могут сыграть свои первые партии без карт способностей, чтобы лучше понять основной порядок и подготовить себя к будущим сражениям.

Важно: В игре присутствует два различных варианта карты способностей «Жулик (Filch)» - новый и классический. Игроки могут использовать любой вариант, но должны использовать только один из них.

- 6. Раздайте карты:** Раздайте каждому игроку 8 карт из колоды космических карт, а оставшиеся карты положите рядом с центральной частью игровой зоны. Игроки могут изучить свои карты, но не должны показывать их остальным участникам.
- 7. Выберите первого игрока:** Начните вытягивать карты из колоды жребия (по одной за круг) до тех пор, пока цвет игрока и карты не совпадут. Этот игрок становится первым и совершает первый ход. Замешайте вытянутые карты обратно в колоду карт жребия. Теперь все готово, чтобы начать игру.

Ход игры

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок совершает свой ход. Ход игрока состоит из одного или двух межрасовых контактов, обычно проходящих по сценарию вооруженного столкновения. Первый контакт обязателен, а второй может произойти только в случае победы (или успешных переговоров) в первом. Течение каждого межрасового контакта включает в себя 7 фаз, которые будут описаны ниже.

Начало хода

Игрок, совершающий ход («нападающий (offense)»), во-первых должен проверить есть ли у него в руке хотя бы одна карта противостояния. Если нет, игрок показывает все карты, находящиеся в руке, сбрасывает их, после чего набирает новую руку из 8 карт. Это единственный способ получить новые карты в

течение хода нападающего. Если позже в ходе сражения у нападающего закончатся карты противостояния, то его ход завершается (см. раздел «Набор новых карт» на стр.15).

Фазы противостояния

- 1. Перегруппировка (Regroup)**
- 2. Жребий (Destiny)**
- 3. Мобилизация (Launch)**
- 4. Альянсы (Alliance)**
- 5. Планирование (Planning)**
- 6. Раскрытие замыслов (Reveal)**
- 7. Итог (Resolution)**

1. Перегруппировка (Regroup)

В ходе игры, в результате поражения в сражении, некоторые корабли будут попадать в Варп. В начале каждого межрасового контакта нападающий возвращает один свой корабль и размещает его в одной из своих колоний (в домашней или чужой системе). Если у игрока нет колоний, то корабль помещается непосредственно в гиперпространственные врата.

2. Жребий (Destiny)

Нападающий (offense) в течение этой фазы открывает верхнюю карту колоды карт жребия. В этой колоде содержатся карты цветов, джокеры и специальные карты. Если в колоде осталась всего одна карта, не открывайте ее. Вместо этого перемешайте ее вместе с, сброшенными ранее, картами жребия, сформируйте новую колоду и вот теперь уже откройте верхнюю карту.

Если вытянута карта Цвета

Если вытянутая карта показывает цвет игрока, она определяет домашнюю систему игрока, где должно произойти столкновение. Например, если нападающий красный игрок вытягивает зеленую карту жребия, то красный игрок должен направить свои корабли на планету зеленого игрока, который становится защитником.



Если игрок вытягивает карту собственного цвета, то он может либо снова тянуть карту жребия (пока не откроется карта с другим цветом), либо игрок может попытаться убрать чужую колонию с одной из планет собственной домашней системы. В этом случае игрок, чья колония находится под ударом, становится защитником (см раздел «Борьба с оккупантами» на стр.14).

Когда игрок вытягивает из колоды жребия карту собственного цвета и если при этом на какой-либо из его планет нет колоний (чужих или собственных), он может воспользоваться гиперпространственными воротами, чтобы автоматически восстановить на планете свою колонию, разместив там до 4 кораблей, взятых с других планет. Это считается успешным результатом противостояния, игрок может затем осуществить еще один контакт.

Важно: Некоторые карты жребия, показывающие цвет игрока, имеют изображение знака опасности. Он никак не влияет на игру и будет использоваться лишь в будущих дополнениях к игре.

Если вытянута карта Джокер (Wild)

Если открытой картой оказывается джокер, нападающий (offense) может вступить в контакт с любым игроком на свой выбор. Этот игрок становится защитником (defense), а столкновение происходит в одной из планет его домашней системы.



Если вытянута Специальная карта (Special)

Если открытой оказывается специальная карта, то условия противостояния определяются ее свойствами. Карта содержит указание о том, кто из игроков становится защитником (defense) и место, где должно произойти столкновение.



Для некоторых игровых

эффектов (например, в случае со способностью расы Теней (Shadow)), специальная карта жребия считается картой цвета игрока, выбранного в качестве защитника.

Может ли Макрон (Macron) атаковать колонию Клона (Clone) в домашней системе Зомби (Zombie)?

В стандартной ситуации нет. Карты жребия с цветом, специальные или джокеры позволяют нападающему игроку (offense) атаковать другого игрока (defense) в его домашней системе. Карта жребия с цветом нападающего игрока позволяет ему атаковать чужую колонию, расположенную на одной из планет его собственной домашней системы. Кроме как с помощью специальных способностей, атакующий игрок не может напасть на колонию защищающегося игрока, расположенную в планетарных системах третьих участников.

3. Мобилизация (Launch)

Нападающий (offense) игрок располагает гиперпространственные ворота так, чтобы узкой частью они указывали на одну планету домашней системы игрока-защитника (defense), определенного картой жребия.

Затем нападающий игрок берет от 1 до 4 кораблей, забирая с любых своих колоний (домашних или зарубежных), и размещает их стопкой на широком конце врат. Все корабли могут быть мобилизованы из одной колонии или из различных. Не следует забирать с планеты все колонии, так как в этом случае игрок потеряет свою колонию (см. раздел «Расформирование колонии» на стр.14).

Защищающийся игрок (defense) не может добавлять или убирать корабли с колонии на атакованной планете. Обратите внимание на то, что защитник может и не иметь кораблей на атакованной планете своей домашней системы. В этом случае он все равно должен защищать планету, но в отсутствие поддержки кораблей колонии.

«Основные игроки (Main players)»

Нападающий (offense) и Защитник (defense), также называются Основными участниками противостояния (main players).

«Наблюдатели»

Колонии защищаемой планеты, которые не являются частью этой домашней системы (они попросту другого цвета), не участвуют в сражении и на них не распространяется эффект от последствий сражения. Эти колонии просто считаются наблюдателями.

Когда игрок предпринимает попытку удалить чужую колонию с собственной планеты, то колония только одного противника может быть выбрана для этого. Все остальные в этом случае игнорируются.

«Защита планеты без колонии?»

Даже если игрок не имеет колонии на одной из своих планет, он все равно должен ее защищать. Это может происходить в результате необычных столкновений.

Представим себе, что Жулик (Filch) и Паразит (Parasite) имеют по два корабля на одной из планет Макрона (Macron). Сам Макрон не имеет на этой планете своих кораблей – они были повержены в предыдущих сражениях и отправлены в Варп. Итак, если Клон (Clone) нападает на Макрона, он может направить врата на эту планету и не встретить сопротивления со стороны кораблей колонии Макрона. Не смотря на то, что на планете есть колонии Жулика и Паразита она, тем не менее, относится к домашней системе Макрона и именно он должен ее защищать. Клон имеет возможность основать легкую колонию, в то время как Макрон не рискует потерять свои корабли. Обратите внимание на то, что Жулик и Паразит не защищают планету, их колонии в безопасности (см. предыдущую заметку «Наблюдатели»).

4. Альянсы (Alliance)

Мобилизовав свои силы, нападающий (offense) и защитник (defense) могут призвать союзников из числа других участников игры. Это происходит следующим образом:

Во-первых, нападающий игрок объявляет каких игроков он хотел бы видеть в качестве союзников. Нападающий не может пригласить защитника для объединения в альянс. Выбранные игроки пока не должны отвечать на приглашение нападающего.

Затем защищаемый игрок называет тех, кого призывает к союзу. Он может приглашать любых игроков (кроме нападающего), даже тех, которых пригласил нападающий.

Как только приглашения были сделаны, те, к кому они были обращены, делают свой выбор. Начиная с первого игрока слева от нападающего и далее по часовой стрелке, каждый участник принимает или отвергает приглашение к альянсу. Игрок может стать союзником только одной стороны: нападающего или защитника – никак не обоих. Игрок может отказаться от приглашения обоих сторон.

Если игрок вступил в союз с нападающим, он должен направить от 1 до 4 кораблей (взятых с любых колоний) в гиперпространственные врата. Этот игрок считается союзником нападающего (offensive ally).

Если игрок выбрал сторону защищающегося игрока, он должен направить от 1 до 4 кораблей (взятых с любых колоний) к атакуемой планете, но не ставить их на нее. Этот игрок считается союзником защитника (defensive ally).

Только после того, как один игрок принял предложение одной из сторон (или отклонил их) и направил в поддержку свои корабли, следующий игрок может объявить свое решение и исполнить его.

5. Планирование (Planning)

Нападающий и Защитник теперь выбирают в своей руке карту Противостояния (Атака (attack), Переговоры (negotiate), Трансформация (morph)) и размещают ее перед собой рубашкой вверх. Если у защитника в руке нет карт противостояния, он может показать оставшиеся карты, сбросить их и затем набрать новую руку из 8 карт. После этого он может выбрать и сыграть карту противостояния, как описано выше. Если у атакующего игрока в руке не оказалось карт противостояния, то его ход немедленно завершается (см. раздел «Набор новых карт» на стр.15).

«Когда я набираю новые карты?»

Обратите внимание на то, что игроки не получают новые карты в конце сражения, в конце хода или даже в случае окончания карт в руке. Игрок набирает новую руку из 8 карт в момент, когда ему необходимо сыграть карту противостояния, но ее не оказывается в руке. Это может произойти либо в начале хода игрока, либо во время фазы Планирования (Planning) защитника. Подробная информация об этом содержится в разделе «Набор новых карт» на стр.15. Только запомните, что обычно игрок должен использовать все карты противостояния в своей руке, прежде чем он сможет получить новые. Игрокам следует искать лучшие моменты, чтобы использовать свои карты. Ключевой момент игры Cosmic Encounter заключается в том, чтобы использовать свои карты наилучшим образом. Вы увидите, что карты, которые кажутся слабыми в одной ситуации, будут весьма полезны в другой.

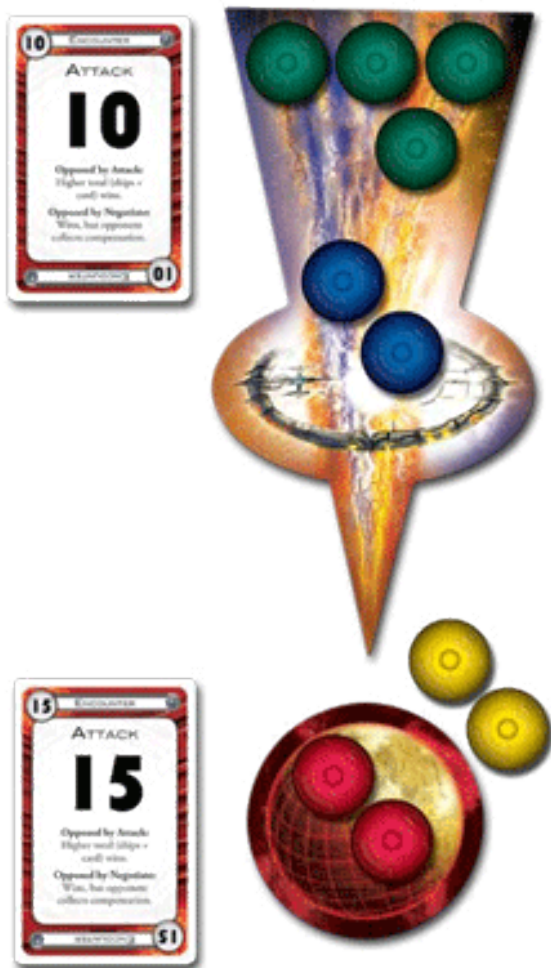
6. Раскрытие замыслов (Reveal)

Нападающий и Защитник одновременно переворачивают, сыгранные карты, лицом вверх и затем определяется победитель столкновения.

Если оба игрока сыграли карты Атаки (attack)

Каждый из основных игроков суммирует значение карты и количество кораблей, сражающихся на его стороне. Если вы атакующий игрок, то вы суммируете значение своей карты, свои корабли, размещенные в гиперпространственных вратах, а также любые корабли союзников, направленные к вам на помощь. Если вы защитник, то вы суммируете значение своей карты, свои корабли, размещенные на планете, а также любые корабли союзников, направленные к вам на помощь. В сражении побеждает игрок с превосходящим числом, в случае равного результата побеждает защитник.

Пример:



Игрок Зомби (Zombie, зеленый) является нападающим и вытянул карту жребия, которая обязала атаковать красного игрока Клона (Clone). Зомби разместил 4 корабля во вратах и направил их на одну из планет Клона, где имеется его колония, состоящая из двух защищающихся кораблей. Зомби предложил альянс в нападении Оракулу (Oracle, желтый) и Колдуну (Sorcerer, синий). Клон предложил только Оракулу стать его союзником в защите. Оракулу (находится слева от Зомби) поступило два предложения, но он выбрал союз с Клоном и разместил два корабля рядом с его атакованной планетой (доведя силы защиты до 4 кораблей). Колдун вступил в альянс с Зомби и направил два корабля в гиперпространственные врата (доведя силы атаки до 6 кораблей). Затем оба игрока - Зомби и Клон - сыграли свои карты противостояния взакрытую и одновременно открыли их лицом вверх. Зомби сыграл карту атаки (attack) со значением «10», а учитывая корабли выступающие на его стороне, общее значение атаки составило «16».

Клон защищается с 4 кораблями, но сыграл карту атаки (attack) со значением «15», доведя значение атаки до «19». Клон победил в этой схватке, не позволив Зомби основать колонию на своей планете.

Если один игрок сыграл карту Атаки (attack), а другой сыграл карту Переговоров (negotiate)

Игрок, который сыграл карту переговоров (negotiate) автоматически терпит поражение. Однако, проигравший игрок получит компенсацию, взяв карты из руки воинственного соперника (см. раздел «Компенсация» на стр.13).

Если оба игрока сыграли карты Переговоров (negotiate)

В этом случае игроками сделана попытка достичь договоренности. Вооруженное столкновение откладывается в пользу дипломатических переговоров. Все союзники с обеих сторон возвращают свои корабли в любые свои колонии. Они ничего не получают. Основные игроки теперь имеют одну минуту, чтобы достичь договоренности. Они могут оговорить условия взаимовыгодной сделки или могут воспользоваться ситуацией, чтобы вынудить соперника принять невыгодное предложение, когда тот не имеет возможности отказаться. В любом случае договаривающимся сторонам необходимо сохранять осторожность, т.к. провал сделки влечет потерю 3 кораблей с каждой стороны (они направляются в Варп).

Обязательным условием сделки является передача карт и/или предоставление сопернику возможности основать одну колонию на одной любой планете своей домашней системы, где игрок имеет домашнюю колонию. В результате каждый из основных игроков может основать новую колонию и/или получить новые карты. Для основания колонии могут быть использованы любые корабли игрока, находящиеся вне Варпа. Карты, являющиеся объектами сделки, должны передаваться из руки игрока, а не из колоды. Все корабли, оставшиеся во вратах после заключения сделки, нападающий игрок возвращает в любые свои колонии. Союзники никогда не участвуют в переговорах основных игроков и не могут быть присоединены к соглашению. Если в течение одной минуты стороны не достигли

соглашения, переговоры считаются проваленными. Игроки не вправе, в качестве условия сделки, не совершать никаких действий – либо карта, либо колония должны быть предоставлены одной из сторон, чтобы соглашение состоялось успешно.

Пример: Антивещество (Anti-Matter) и Клон (Clone) являются основными участниками (main players) столкновения. Оба сыграли карты переговоров (negotiate). Когда карты были открыты, игрокам предоставлена одна минута, чтобы достичь договоренности. Клону нужна колония (игрок отстает от других по количеству колоний) и согласен передать Антивеществу три карты с самым низким значением в обмен на колонию (благодаря расовой силе, Антивеществу очень нравятся карты с низким значением). Антивещество согласился на эту сделку и соглашение было достигнуто. Клон получил возможность основать колонию и разместил в ней два своих корабля. Антивещество получил три карты атаки (attack) со значением «4», «6» и «8».

Если кто-то из игроков сыграл карту Трансформации (morph)

Карта трансформации становится точной копией карты противостояния, сыгранной противником. К примеру, если соперник сыграл карту переговоров (negotiate), то карта трансформации считается картой переговоров. Если соперник сыграл карту атаки «20» (attack), то карта трансформации считается ее дубликатом - картой атаки «20». Противостояние игроков разбирается так, как если бы они сыграли одинаковые карты. Как только разбор ситуации завершился, карта трансформации вновь становится самой собой.

Важно: В игре представлена только одна карта трансформации (morph), таким образом, два игрока не смогут использовать ее одновременно. Если бы это было возможным, оба игрока привели бы столкновение к обоюдному поражению, потеряв все, вовлеченные в противостоянии, корабли в Варпе.

7. Итог (Resolution)

Когда становится известен результат столкновения, приходит время узнать его последствия.

Если победил нападающий (offense)

- Все корабли, находящиеся в гиперпространственных вратах (корабли нападающего и всех его союзников), приземляются на планету и создают для себя новые колонии (а возможно усилиют уже имеющиеся). Все игроки, которые основали новые колонии, передвигают свой счетчик колоний игрока вдоль Варпа на одно деление.
- Все мобилизованные корабли защищающегося игрока, а также все корабли его союзников направляются в Варп.
- Корабли других игроков, которые могут находиться на той же планете, остаются на месте и не теряются в Варпе. Они всего лишь наблюдатели и не были вовлечены в противостояние.
- Если это столкновение было первым для нападающего, он может осуществить второе.

Если победил защитник (defense)

- Корабли, входящие в состав колоний, созданных на планете, остаются на своих местах.
- Все мобилизованные корабли нападающего игрока, а также все корабли его союзников, находящиеся во вратах, направляются в Варп.
- Союзники защитника возвращают, направленные на помощь, корабли и могут разместить их в любых своих колониях, независимо от их местонахождения до мобилизации. Союзнические корабли не вправе основать колонию на планете, которую помогли защитить.
- Союзники защитника получают особое вознаграждение: за каждый корабль, который был направлен на защиту, игрок может либо взять карту противостояния из колоды, либо вернуть из Варпа один из своих кораблей. В последнем случае игрок может направить корабль в любую колонию по своему выбору. Игрок может комбинировать свое вознаграждение, например, взять две карты и вызвать два корабля из Варпа, если, предположим, он направил на защиту четыре корабля.
- Если это столкновение было первым для нападающего, он не может предпринять

попытку второго и должен передать ход следующему игроку слева.

Если игроки договорились..

.. то игроки просто выполняют условия сделки. Если этот космический контакт был первым для нападающего, он может осуществить второй.

Если игроки не смогли договориться..

.. то основные участники межрасового контакта теряют по три корабля в Варпе. Если это столкновение было первым для нападающего, он не может предпринять попытку второго и должен передать ход следующему игроку слева.

Компенсация

Когда в столкновении один игрок использует карту переговоров (negotiate), а его соперник использует карту атаки (attack), то участник, сыгравший карту переговоров, терпит автоматическое поражение, но получает определенные компенсационные возмещения. За каждый свой корабль (корабли союзников не учитываются и они не получают компенсаций), который был потерян в Варпе, этот игрок должен случайным образом вытащить и взять по одной карте из руки соперника. Если у соперника нет достаточного количества карт в руке, для возмещения компенсации в полном объеме, игрок забирает только все имеющиеся карты.

По окончании разбора столкновения

Как только разбор столкновения завершен, положите все сыгранные карты противостояния в стопку сброса. Если нападающий победил в столкновении (или успешно достиг соглашения) и это был его первый межрасовый контакт, то он может осуществить второй контакт или закончить свой ход и передать его следующему игроку слева.

«Компенсация» и «Вознаграждение»

Компенсация – определение для карт, которые игрок забирает из руки соперника после поражения в столкновении, сыграв карту переговоров (negotiate) против карты атаки (attack) соперника.

Вознаграждение – плата, в виде возможности вернуть корабли из Варпа или взять новые карты противостояния из колоды, которую получает игрок, участвовавший, в качестве союзника, в успешной защите планеты от нападения.

Оба определения часто путают, поэтому будьте внимательны.

Разделение победы между несколькими игроками

Благодаря альянсам и успешным переговорам несколько участников могут одновременно достичь победной отметки в 5 зарубежных колоний. В таком случае победа присуждается всем игрокам, достигшим условия победы.

Потеря расовой силы

Игрок может потерять особую способность своей инопланетной расы если 3 или более его домашних колоний будут уничтожены. В этом случае игрок должен перевернуть таблицу своей расы рубашкой вверх. Игрок теряет силу немедленно и не может воспользоваться ею «в последний раз». Когда игрок вытягивает карту жребия своего цвета (или специальную карту, которая назначает его защитником), он может попытаться восстановить колонию в своей домашней планетарной системе. Если игроку удастся довести общее число домашних колоний, как минимум, до 3-х, он снова получает доступ к расовой силе и может перевернуть таблицу инопланетной расы лицом вверх.

Отмена действия расовой силы

Некоторые эффекты в игре (например, карта артефактов «Космический Слом (Cosmic Zap)») предполагают отмену (*zap*) действия эффекта расовой силы. Это может происходить лишь в случаях, когда способность инопланетной расы была **задействована** (*used*) так как это описано на табеле инопланетной расы. Эффект **задействованной** способности немедленно прекращается и она не может быть задействована снова до окончания столкновения.

Однако, сила некоторых инопланетных рас обладает составными элементами (например, способность Воина (Warrior) добавлять жетоны к своему табелю или способность Зомби (Zombie) освобождать корабли из Варпа, как часть сделки), которые не требуется **задействовать** (*use*) для получения соответствующего эффекта, поэтому они не могут быть отменены с помощью эффекта *zap*.

Временные конфликты

Временная полоса, расположенная внизу каждого табеля инопланетной расы и всех типов карт, кроме карт противостояния, содержит основную информацию о том, когда именно возможно действие игровых эффектов. Однако если в игре, тем не менее, произошел временной конфликт (например, когда два участника одновременно задействовали несовместимые друг с другом эффекты) между способностями инопланетных рас, артефактами или другими игровыми эффектами, устанавливается следующий порядок осуществления действий игроков:

1. Нападение (offense)
2. Защита (defense)
3. Игроки, не являющиеся основными участниками противостояния, начиная с того, кто находится слева от нападающего и далее по часовой стрелке.

Борьба с оккупантами

Когда игрок вытягивает карту жребия своего цвета (или специальную карту, которая назначает этого игрока защитником), он может попытаться уничтожить чужую колонию в своей планетарной системе. Такой тип столкновения похож на другие, описанные выше, за исключением того, что нападающий

игрок направляет врата непосредственно на целевую колонию, расположенную на планете его домашней системы. Нападающий самостоятельно определяет свою цель, а игрок, владеющий выбранной колонией, становится защитником. Помните, что все корабли одного цвета на одной планете образуют одну колонию. Какие-либо другие колонии, находящиеся на планете, являются наблюдателями.

Важно: Если в домашней системе игрока есть планета, на которой совсем нет кораблей, он может попытаться автоматически восстановить там свою колонию, направив через врата до 4-х кораблей.

Домашняя планета без колоний

Как говорилось ранее, если игрок защищает свою планету, на которой нет его колонии, сражение проходит по обычным правилам, просто этот игрок не получает поддержки кораблей колонии.

Расформирование колонии

Как только игрок убирает последний свой корабль с какой-либо планеты, колония перестает там существовать. Любые корабли, вовлеченные в космическое противостояние, не могут быть возвращены на такую планету. Корабли, возвращенные из Варпа, также не могут быть размещены на планете, где нет колоний игрока. Если на одной из планет игрока нет его кораблей, он все равно должен ее защищать (начальное количество кораблей = 0). *Если возникла ситуация, когда игрок должен переместить корабли, но нигде не имеет для них колоний, эти корабли попадают в Варп.*

Набор новых карт

Если нападающий, в начале своего хода, не имеет в руке карт противостояния (Атака (attack), Переговоры (negotiate), Трансформация (morph)), он должен сыграть (если возможно) или сбросить любые другие карты, набрать в руку 8 новых карт и продолжить свой ход.

Если, в течение хода нападающего игрока, у него заканчиваются карты противостояния в то время, когда ему необходимо сыграть одну из таких карт, его ход немедленно заканчивается. Это может происходить в некоторых ситуациях, например, если игрок выплатил компенсацию после сражения, либо по причине

расовых сил некоторых инопланетных рас, либо в силу эффектов карт. В любом случае, когда происходит подобная ситуация, нападающий игрок возвращает из врат все свои корабли и размещает их в любых своих колониях. Тоже самое делают его союзники.

Если, в течение хода защитника, у него заканчиваются карты противостояния в то время, когда ему необходимо сыграть одну из таких карт (обычно в ходе фазы Планирования), он должен сыграть (если возможно) или сбросить любые другие карты, затем набрать в руку 8 новых карт и сыграть одну из них в ходе текущего космического столкновения. Если защитник, среди новых карт, не вытянул ни одной карты противостояния, он должен повторить процедуру набора новых карт столько раз, сколько будет необходимо.

Типы карт

Зачастую игровые эффекты, такие как, например, артефакт «Бедствие (Plague)», направлены на карты определенных типов. Различные типы карт: атака (attack), переговоры (negotiate), трансформация (morph), подкрепление (reinforcement), способности (flare) и артефакты (artifact).

Артефакты (Artifact)

Артефакты – это устройства, методы и хитрости, которые были разработаны Предшественниками и оставлены во вселенной для своих детей. Эти могущественные разработки позволяют игрокам изменять ход сражений в космосе и добиваться результатов в игре. Карты артефактов имеют характерный дизайн, они не могут быть сыграны в качестве карт противостояния, но могут быть сыграны в другое время. Все сыгранные карты Артефактов немедленно помещаются в стопку сброса. На каждой карте Артефактов содержится указание о том, когда и каким образом она может быть сыграна.

Подкрепление (Reinforcement)

С помощью подкрепления игроки могут изменять масштаб сражения уже после того, как были открыты, сыгранные карты противостояния. Карты подкрепления не могут быть сыграны в качестве карт противостояния. В ходе фазы Раскрытия замыслов (Reveal), после того как были открыты карты

противостояния, нападающий, защитник, а также их союзники могут сыграть карты подкрепления для любой из сторон противостояния (не обязательно при этом посылать подкрепление своей стороне). Карты подкрепления увеличивают совокупную военную мощь стороны противостояния. Игроки могут сыграть несколько карт подкрепления в ответ на подкрепление соперников и до тех пор пока все участники не спасуют. Как только все игроки пасовали возможность сыграть подкрепление, начинается разбор результатов сражения, учитывая новые данные о совокупной военной мощи противоборствующих сторон.

Способности (Flare)

Способности – это умения и уникальные разработки инопланетных рас, которые позволяют радикально изменять ход противостояния. Карты способностей не могут быть сыграны в качестве карт противостояния, но могут быть сыграны в другое время. Карты способностей возвращаются в руку игрока после того, как были сыграны (они не уходят в сброс). *Способность не может быть использована более одного раза в ходе противостояния, и каждый игрок может использовать только одну карту способности в течение одного противостояния.*

Чаще всего, разыгрывая карту способности, игроки используют ее эффект «Джокера (Wild)». Однако, если игрок разыгрывает карту способности своей расы (например, Зомби (Zombie) играет карту способности Зомби), то должен использовать эффект карты «Супер (Super)». В такой ситуации игрок не может использовать эффект «Джокера (Wild)», кроме ситуации, когда игрок потерял доступ к собственной расовой силе или ее эффект был отменен (**zapped**). Без расовой силы, игрок теряет возможность использовать «Супер (Super)» эффект карты способности, и снова сможет ею воспользоваться только с возвращением к нему расовой силы.

Варианты игры

В этом разделе содержатся правила нескольких вариантов игры, которыми вы можете воспользоваться.

Четыре планеты

Игроки могут использовать этот вариант игры в целях сокращения времени партии (также рекомендуется при небольшом количестве участников). Во время подготовки к игре, каждый игрок получает только 4 планеты вместо 5. В дополнение каждый игрок использует только 16 кораблей (по 4 на каждой планете). И, наконец, игрокам необходимо основать лишь 4 зарубежных колоний (вместо 5), чтобы достичь победы, и должны иметь хотя бы 2 домашние колонии (вместо 3), чтобы сохранить доступ к расовой силе.

Важно: Если вы используете этот вариант при игре с **Технологиями (Technology variant)**, предварительно уберите из колоды технологий карты с исследовательским числом «8» или выше. Эти карты не используются в варианте игры «Четыре планеты».

Скрытые силы

В начале игры с этим вариантом участники, после осуществления выбора, оставляют табели своих рас скрытыми (рубашкой вверх). Игроки не могут пользоваться расовой силой, пока табель скрыт. Игрок может перевернуть табель лицевой стороной вверх в любой момент игры, когда решит воспользоваться расовой силой. С этого момента табель остается открытым до конца игры.

Череда расовых сил

В этом варианте нападающий игрок, в начале своего хода, вытягивает новый табель инопланетной расы и затем решает, сохранить ли старый табель или взять новый, сбросив оставшийся. Если игра проходит по варианту «Скрытых сил», то новый табель входит в игру скрытым (рубашкой вверх).

«Взаимодействие инопланетян»

Взаимодействие расовых сил может осуществляться множеством способов и зачастую игрокам необходимо внимательно изучать их свойства, чтобы определить порядок их взаимодействия. Для примера, представьте себе противостояние между Оракулом (Oracle) и Колдуном (Sorcerer).

Если посмотреть на табели обоих рас, то станет ясно, что их сила может быть задействована в одной и той же фазе игры. Сила провидения Оракула действует до того, как он выберет и сыграет карту, а магия Колдуна действует после того, как оба игрока выберут и сыграют свои карты. Таким образом, сила Оракула действует в первую очередь, заставляя Колдуна сыграть свою карту противостояния в открытую. Оракул затем, посмотрев карту Колдуна, выбирает свою и играет ее рубашкой вверх. Теперь, поскольку обе карты сыграны, Колдун может задействовать свою магию. По своему желанию он может менять местами карты противостояния до их открытия. Конечно, Оракул знал об этом до того, как сыграл карту, вопрос - задействует ли свою силу Колдун?

Итак, если вам покажется, что между расами нет взаимодействия, обратите пристальное внимание на, вовлеченные в противостояние, силы. В большинстве случаев они способны влиять друг на друга.

Безграничные способности

В этом варианте игроки, в течение каждого противостояния, могут использовать любое количество карт способностей (flare), но, тем не менее, каждую из карт нельзя использовать дважды в течение одного противостояния. Этот вариант рекомендуется только для опытных игроков, которые, не смотря на повышенную сложность игры, чувствуют себя комфортно.

Технологический вариант

Карты технологий (tech) представляют собой революционные технологии, которые могут быть исследованы игроками. Каждая карта обладает эффектом, а также исследовательским числом, которое определяет время, необходимое для разработки технологии.

Подготовка

Если участники выбрали данный вариант игры, то после завершения подготовки к игре по обычным правилам, перемешайте колоду карт технологий и раздайте каждому игроку по две карты. Каждый игрок затем изучает полученные карты, оставляет у себя одну и сбрасывает другую лицом вверх рядом со стопкой карт технологий. Выбранную карту игрок размещает рубашкой вверх перед собой, она не учитывается как карта, находящаяся в руке игрока.

Важно: Если вы используете этот вариант при игре с четырьмя планетами, предварительно уберите из колоды технологий карты с исследовательским числом «8» или выше. Эти карты не используются в варианте игры «Четыре планеты».

Использование технологий

В начале фазы Перегруппировки (Regroup) любого игрока, перед тем как нападающий возвращает из Варпа свой корабль, каждый игрок может начать/продолжить исследовать технологию, завершить разработку или ничего из этого не делать.

Исследование технологии

Чтобы начать/продолжить исследование технологии игрок берет один корабль с любой из своих колоний и размещает его сверху карты технологий. Как только корабль начинает исследование, он не может быть убран с карты до его завершения.

Завершение исследований

Чтобы завершить исследование, игрок переворачивает карту лицом вверх. Если количество кораблей, направленных для исследований, равно или больше исследовательского числа карты, технология считается завершенной. Игрок возвращает исследовательские корабли в любые свои колонии, а карта технологии остается в игре и теперь может быть использована. Если число исследовательских кораблей меньше

исследовательского числа карты, технология считается не завершенной. Игрок возвращает свои корабли в любые свои колонии, а карта технологии сбрасывается в открытую рядом со стопкой карт технологий и не может быть использована.

Обратите внимание на то, что карты технологий обладают различными эффектами. Некоторые из них идут в сброс после использования, а другие остаются в игре до ее завершения.

Разработка новых технологий

Когда игрок, в течение своего хода, получает возможность совершить второй межрасовый контакт, он может отказаться и вместо этого взять новую карту технологии. В этом случае игрок берет из колоды количество карт технологий равное количеству его зарубежных колоний +1, выбирает из них одну и сбрасывает остальные. Выбранную карту технологии игрок размещает перед собой рубашкой вверх, и как и раньше она должна быть предварительно исследована, прежде чем он получит возможность ее использовать. Игрок может иметь перед собой любое количество исследуемых технологий, но в течение одной фазы Перегруппировки (Regroup) он может проводить исследование или завершить разработку только одной из них. Если стопка карт технологий опустела, перемешайте сброс и создайте новую.

Важно: Машина (Machine) может отказаться от своей второй или одной из последующей возможности межрасового контакта, чтобы взять новую карту технологии, но это приводит к завершению его хода, несмотря на расовую способность.

Потеря исследовательских кораблей

Корабли, направленные на исследовательские работы, считаются расположенными в домашней системе игрока, но они не могут принимать участие в космических столкновениях. Игроки не вправе направлять гиперпространственные врата на карты технологий, однако в некоторых случаях игроки могут терять исследовательские корабли, например, в результате эффекта расовой силы Тени (Shadow).

Краткая справка о ходе игры

Ход игрока

Нападающий (активный игрок) может установить один межрасовый контакт с другим игроком. Если нападающий одерживает победу в столкновении или достигает соглашения в переговорах, он получает право установить второй межрасовый контакт. В противном случае ход переходит к следующему игроку слева.

Фазы межрасового контакта

- 1. Перегруппировка (Regroup):** нападающий возвращает один корабль из Варпа.
- 2. Жребий (Destiny):** нападающий открывает верхнюю карту жребия, которая определяет целевую планетарную систему игрока-защитника.
- 3. Мобилизация (Launch):** нападающий направляет в гиперпространственные врата на одну из колоний защитника в его домашней планетарной системе и отправляет во врата до 4 своих кораблей.
- 4. Альянсы (Alliance):** нападающий приглашает игроков к союзу, затем союзников приглашает защитник. Начиная с левого игрока от нападающего, все приглашенные участники делают свой выбор и направляют на поддержку до 4 своих кораблей.
- 5. Планирование (Planning):** нападающий и защитник выбирают и играют втемную (рубашкой вверх) по одной карте противостояния.
- 6. Раскрытие замыслов (Reveal):** нападающий и защитник открывают сыгранные карты противостояния и определяют совокупную военную мощь каждого из них.
- 7. Итог (Resolution):** Игроки определяют победителя столкновения и проводят разбор возможных эффектов столкновения.

Временные конфликты

Если в игре произошел временной конфликт между способностями инопланетных рас, артефактами или другими игровыми элементами, устанавливается следующий порядок действий игроков:

1. Нападение (offense)
2. Защита (defense)
3. Игроки, не являющиеся основными участниками противостояния, начиная с того, кто находится слева от нападающего и далее по часовой стрелке.

Приложение №1:

Описание карт жребия и космических карт

1. Карты Жребия (Destiny cards)

Карта цвета: фиолетовый (purple), зеленый (green), желтый (yellow), красный (red), синий (blue)	Осуществите контакт с игроком указанного цвета в его домашней системе. Однако, если игроком указанного цвета являетесь вы сами, то: А) Осуществите контакт с любым другим игроком в своей домашней системе или , В) Сбросьте эту карту и возьмите другую.
Wild (Джокер)	Осуществите контакт с любым игроком по своему выбору в его домашней системе.
Special (Специальная)	<ol style="list-style-type: none">Most cards in hand: Осуществите контакт с игроком, у которого в руке находится больше всего карт (кроме себя). В случае равного количества карт у всех игроков, осуществите контакт с игроком слева от вас. Контакт проходит в домашней системе выбранного игрока.Most foreign colonies: Осуществите контакт с игроком, у которого больше всего зарубежных колоний (кроме себя). В случае равного количества зарубежных колоний у всех игроков, осуществите контакт с игроком слева от вас. Контакт проходит в домашней системе выбранного игрока.Fewest ships in the warp: Осуществите контакт с игроком, который имеет меньше всего кораблей в варпе (кроме себя). В случае равного количества кораблей в варпе у всех игроков, осуществите контакт с игроком слева от вас. Контакт проходит в домашней системе выбранного игрока.

2. Космические карты (Cosmic cards)

Карты противостояния	
Attack (Атака)	Встречена картой Атаки: Сравните совокупное значение военной мощи (корабли + карта), игрок с наибольшим значением побеждает. Встречена картой Переговоров: Сыгравший карту атаки побеждает, но соперник получает компенсацию.
Negotiate (Переговоры)	Встречена картой Атаки: Сыгравший карту переговоров терпит поражение, но получает компенсацию. Встречена картой Переговоров: Основным игрокам предоставляется одна минута для достижения соглашения. В случае провала оба теряют по 3 корабля в варп.

Morph (Трансформация)	Становится точной копией карты соперника.
Карты подкрепления	
Reinforcement (Подкрепление): +2, +3, +5	<p>Добавьте номинал карты к значению военной мощи одной из сторон противостояния.</p> <p>Main player or ally only: карту могут сыграть только основные игроки противостояния или их союзники.</p> <p>Reveal: карту можно сыграть только в ходе фазы Раскрытия замыслов (Reveal).</p>
Карты Артефактов	
Card Zap (Слом карты)	<p>Отменяет эффект карты. Сыграйте эту карту в любое время, чтобы отменить действие карты способности или артефакта, которой хочет воспользоваться соперник. Карта способности или артефакта затем должна быть помещена в сброс.</p> <p>As any player: карту может сыграть любой игрок.</p> <p>Карту можно сыграть в ходе любой фазы игры.</p>
Cosmic Zap (Космический слом)	<p>Отменяет действие расовой силы. Сыграйте эту карту в любое время противостояния, чтобы отменить одно действие (<i>use</i>) любой расовой силы, включая своей собственной. Расовая сила, пораженная космическим сломом, не может быть использована вновь в течение текущего столкновения.</p> <p>As any player: карту может сыграть любой игрок.</p> <p>Карту можно сыграть в ходе любой фазы игры.</p>
Emotion Control (Эмоциональный контроль)	<p>Изменяет Атаку. Сыграйте после открытия карт противостояния, все карты атаки (<i>attack</i>) при этом считаются картами переговоров (<i>negotiate</i>). Основные игроки получают одну минуту, чтобы достичь соглашения.</p> <p>As any player: карту может сыграть любой игрок.</p> <p>Reveal: карту можно сыграть только в ходе фазы Раскрытия замыслов.</p>
Force Field (Силовое поле)	<p>Останавливает союзников. Сыграйте в ходе противостояния после того, как были сформированы альянсы. Вы можете отменить альянсы какой-либо стороны или даже обеих сторон. Бывшие союзники возвращают свои корабли в любые свои колонии.</p> <p>As any player: карту может сыграть любой игрок.</p> <p>Alliance: карту можно сыграть только в фазу установления альянсов.</p>

<p style="text-align: center;">Ionic Gas (Ионный газ)</p>	<p>Останавливает выплату компенсаций и вознаграждений. Сыграйте после определения победителя столкновения. В этот раз компенсация или вознаграждение союзникам защитника не выплачиваются.</p> <p>As any player: карту может сыграть любой игрок.</p> <p>Resolution: карту можно сыграть только в фазу подведения итогов столкновения.</p>
<p style="text-align: center;">Mobius Tubes (Туннели Мёбиуса)</p>	<p>Освобождает корабли. Сыграйте в начале одного из своих столкновений, чтобы освободить все корабли из варпа. Освобожденные корабли могут быть возвращены в любые колонии своих владельцев.</p> <p>Offense only: карту может сыграть только нападающий игрок (активный игрок).</p> <p>Regroup: карту можно сыграть только в фазу перегруппировки.</p>
<p style="text-align: center;">Plague (Бедствие)</p>	<p>Наносит вред игроку. Сыграйте в начале любого столкновения и выберите игрока. Он теряет 3 корабля (по его выбору) в варп (если возможно) и должен сбросить по одной карте каждого типа, который есть в его руке (такие как атака (attack), переговоры (negotiate), артефакты (artifact), способности (flare) и др.)</p> <p>As any player: карту может сыграть любой игрок.</p> <p>Regroup: карту можно сыграть только в фазу перегруппировки.</p>
<p style="text-align: center;">Quash (Аннуляция)</p>	<p>Отменяет соглашение. Сыграйте после того, как было достигнуто соглашение. Отмените данное соглашение, при этом стороны переговоров терпят штраф за провал сделки.</p> <p>As any player: карту может сыграть любой игрок.</p> <p>Resolution: карту можно сыграть только в фазу подведения итогов столкновения.</p>