

КОСМИЧЕСКОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ ВТОРЖЕНИЕ

Дополнение "Вторжение" к игре "Космическое столкновение" включает в себя 20 новых пришельцев, компоненты для игры шестером и колоду наград, которыми поощряются союзники защитника.

КОМПОНЕНТЫ:

55 карт, включающих:
32 карты наград
20 карт способностей
3 карты судьбы
20 планшетов пришельцев
1 счетчик колоний шестого игрока
5 планет
20 пластиковых кораблей
31 космический жетон

Все карты "Вторжения" отмечены символом **D**, для того чтобы можно было легко отделять карты от базовой игры.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже представлено описание различных компонентов включенных в это дополнение.

НОВЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ

20 новых пришельцев похожи не тех, которые есть в базовой игре, их можно добавлять в колоду планшетов рас.

НОВЫЕ КАРТЫ

Новые карты способностей и карты судьбы можно добавить в соответствующие колоды базовой игры. Карты судьбы этого из этого дополнения позволяют играть шестером, новые планеты рас идут вместе с соответствующими новыми картами способностей.

Также есть новая колода наград, карты из которой используются для поощрений союзников, вставших на сторону защитника. См.стр. 2.

НОВЫЕ КОРАБЛИ, ПЛАНЕТЫ И СЧЕТЧИК ШЕСТОГО ИГРОКА

Это аналогичные компоненты, которые можно найти в базовой игре, позволяют добавить в игру шестого игрока.

НОВЫЕ КОСМИЧЕСКИЕ ЖЕТОНЫ

Космических жетонов много не бывает, поэтому дополнительные были добавлены к жетонам из базовой игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте новые карты способностей вместе с такими же картами базовой игры.

ДОБАВЛЕНИЕ ШЕСТОГО ИГРОКА



Добавьте в колоду судьбы новые карты, дайте дополнительному игроку корабли и планеты. Разместите счетчик колоний на деление "0" у варпа. Наконец, когда вы добавите карты способностей в колоду, добавьте все 12 карт способностей, которые были розданы.

НОВОЕ ПРАВИЛО:

КОСМОТРАСЕНИЕ

Если игроку необходимо взять карту из колоды космических карт, а она пуста, то происходит космотрясение! Все игроки сбрасывают свои руки, все карты сброса перемешиваются, формируется новая колода, затем каждому раздается по 8 карт.

ВАРИАНТ ИГРЫ С КОЛОДОЙ НАГРАД



В этом варианте игры, союзники, которые присоединились к защитнику, могут получить особые карты из колоды наград.

ПОДГОТОВКА

Проведите подготовку в игре в соответствии с базовыми правилами, добавив дополнительный шаг в пункте 5. 5а: перемешайте колоду наград и разместите ее рядом с варпом.

ХОД ИГРЫ

В этом варианте используются все стандартные правила и условия победы, за исключением следующих правил. Когда игрок получает вознаграждение от защитника, он может взять некоторые или все карты из колоды наград.

- Когда игрок получает карты в качестве вознаграждения как союзник защитника, он может взять некоторые или все карты из колоды наград
- Сыгранные карты наград сбрасываются в отдельный сброс. На эту колоду сброса не влияют никакие эффекты, которые могут влиять на колоду сброса- подобные эффекты влияют только на обычную колоду сброса.
- Если сброс наград пуст, то взять новые награды не берутся, пока хотя бы одна карта наград не будет сброшена. Колода наград никогда не вызывает космотрясение.

ВИДЫ КАРТ НАГРАД

В колоде наград есть несколько видов карт, которые описаны ниже.

КАРТЫ АТАК С ОТРИЦАТЕЛЬНЫМИ ЗНАЧЕНИЯМИ



Некоторые карты атак имеют отрицательные значения (-01, -04 и -07). Эти значения рассматриваются как обычно, за исключением того, что они меньше нуля.

ПОДЛЫЕ СДЕЛКИ



Карты переговоров, введенные в колоду наград, по-прежнему считаются картами переговоров, но немного лучше, чем обычные карты переговоров. Когда игрок получает компенсацию после того, как разыгрывает подлую сделку, он получает одну дополнительную карту. Кроме того, если игрок не может заключить сделку после того, как играет подлую сделку, этот игрок теряет в варпе отправляет в варп на 1 корабль меньше, в то время как его противник отправляет в варп на 1 корабль больше.

Если оба игрока сыграли подлые сделки и не смогли прийти к соглашению за минуту, две подлые сделки отменяют друг друга, и оба игрока теряют обычное количество кораблей в варпе.

ВТОРАЯ КАРТА ИМИТАЦИИ



Вторая карта имитации включена в колоду наград. Он работает точно так же, как карта имитации из космической колоды. Если оба игрока в столкновении разыгрывают карту имитации, обе стороны проигрывают, и все корабли в попадают в варп.

КАРТЫ РЫВКОВ



В колоду наград добавлен новый тип карт, называемые рывками. Эти карты играют лицом вниз во время планирования до выбора карт столкновения, и игрок объявляет, что играет рывок. На рывки не могут повлиять игровые эффекты, нацеленные на карту столкновения игрока.

Эффект рывка зависит от того, какие сыграны карты столкновения.

- **Атака против атаки:** если оба игрока разыгрывают атаку, рывок умножает карту атаки игрока, играющего рывок, на свое значение. Например, игрок с 12 кораблями на своей стороне, который сыграл атаку 10, и рывок x2 имеет в общей сложности 32: $(2 \times 10) + 12$.
- **Атака против переговоров:** если игрок с рывком разыгрывает атаку, то рывок не имеет эффекта. Однако, если игрок с рывком сыграл переговоры, его компенсация умножается на значение рывка. Например, игрок, который должен получить 3 карты в качестве компенсации, получит 6 карт, если он разыграл рывок x2.
- **Переговоры против переговоров:** в случае успешной сделки рывок не имеет эффекта. Однако после неудачной сделки количество кораблей, которые противник должен будет отправить в варп, умножается на значение рывка. Например, если игрок сыграл рывок x2 перед неудачной сделкой, то игрок играющий рывок отправит 3 корабля в варп, а его противник 6 кораблей!

КАРТЫ РАЗЛОМОВ



Разлом - это новый тип карт, введенный в колоду наград. Разломы имеют два эффекта. Во-первых, игрок может разыграть разлом в начале любого столкновения, чтобы вернуть из варпа количество кораблей, равное значению разлома. Эти корабли могут принадлежать любому игроку или игрокам и вернуться в любые из колонии их владельцев.

Кроме того, если карта разлома берется из руки игрока (но чтобы сбросить), либо в качестве компенсации, либо в результате другого игрового эффекта, разлом взрывается, в результате чего игрок, который хотел забрать карту, отправляет в варп корабли в количестве, равным значению разлома. После взрыва разлом сбрасывается.

ДРУГИЕ КАРТЫ НАГРАД

В дополнение к картам, перечисленным выше, колода наград включает в себя несколько карт атаки от 10 до 23, новые карты подкрепления до +6 и несколько новых карт артефактов (включая еще один космический слом и слом карты).

Обратите внимание, однако, что только космическая колода содержит карты атаки выше 23 и карты способностей, поэтому иногда лучше брать карты из космической колоды, в зависимости от того, что необходимо в данный момент.

ВАРИАНТ ОБЩИХ НАГРАД

Для более непредсказуемой, более хаотичной игры с меньшим количеством дополнительных правил, также возможно просто перетасовать колоду наград в космическую колоду и играть как обычно.

ПЕРЕВОД ПРАВИЛ:
COWTHULHU
v 1.0
25.11.2019