



# ПЕРВЫЙ КОНТАКТ



## Правила игры

В «Первый контакт» играют две команды: земляне и инопланетяне. Главная цель и тех, и других — понять друг друга. Главная проблема: они говорят на разных языках. Как же им удастся наладить контакт?

Земляне будут предлагать разные предметы, надеясь снискать благосклонность владык Небесного царства, а инопланетяне попытаются объяснить, что им нужно.

В командах игроки соревнуются между собой, в каждой будет свой победитель. Игра закончится, как только один из инопланетян получит необходимое количество нужных предметов.



## Компоненты игры

- А** Планшеты языка инопланетян — 12 шт.  
Планшеты с 25 базовыми словами и инопланетными символами для их обозначения.
- В** Карты заданий инопланетян — 12 шт.  
Карты-схемы, показывающие какие именно предметы с поля нужны каждому из инопланетян.
- С** Планшет инопланетян для рисования — 1 шт.
- Д** Жетоны благосклонности инопланетян — 75 шт., 3 цвета.  
То, чем инопланетяне награждают землян за нужные предметы.
- Е** Ширма инопланетян — 1 шт.
- Ф** Планшет землян для отметок — 4 шт.  
Планшеты с 25 базовыми словами, но без символов. Заполняются землянами в течение игры.
- Г** Планшет землян для голосования — 4 шт.  
Планшет – схема поля. С его помощью земляне показывают какой именно предмет с поля они хотят предложить инопланетянину.
- Ж** Ширмы землян — 4 шт.
- И** Маркеры — 5 шт.
- И** Карты предметов — 60 шт.  
С их помощью в начале игры делается прямоугольное поле 5x5 карт. Главный элемент игры — некоторые из предметов нужны инопланетянам. Земляне, показывая инопланетянам предметы, имеющие какой-то общий признак, будут изучать язык инопланетян.

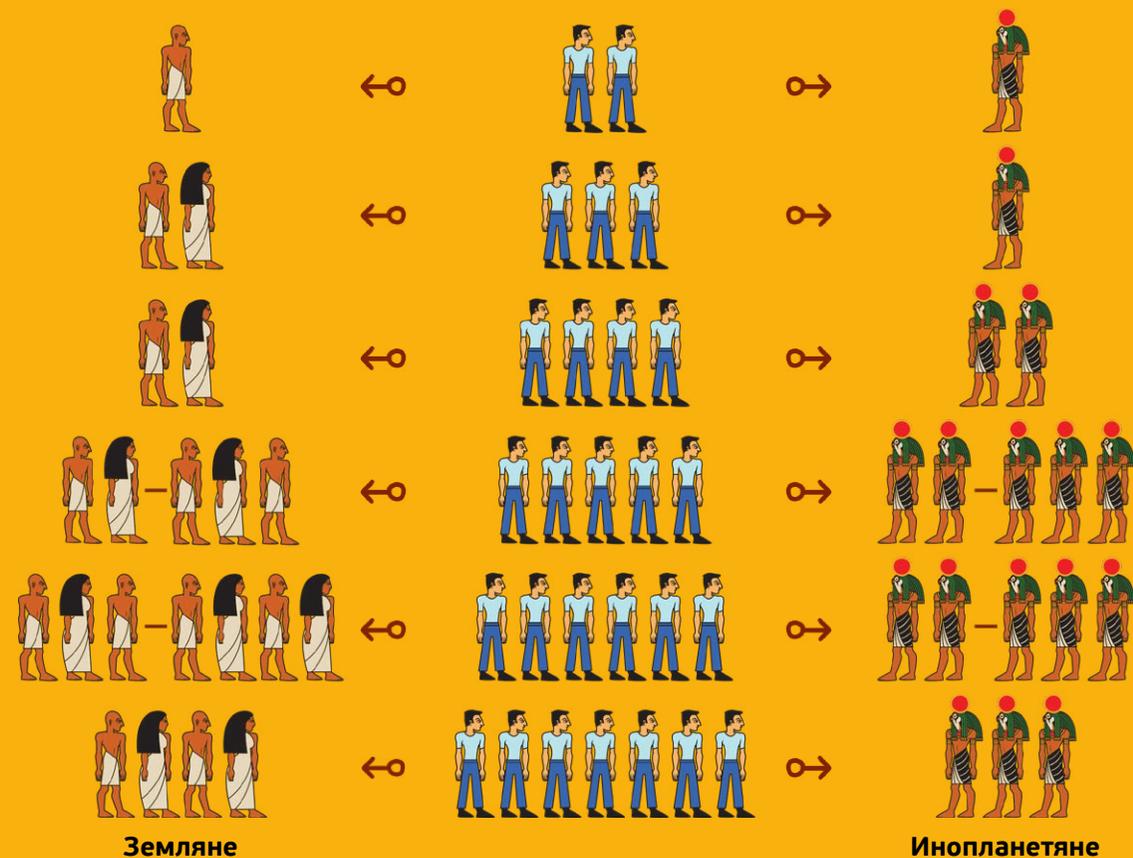


- К** Правила игры.
- Л** Подставка для карт заданий инопланетян.  
Интересно, для чего она?!

## Подготовка к игре (для 4-7 игроков) (если вас меньше, см. пункт «Подготовка к игре для 2-3 игроков»)

1 Игроки делятся на 2 команды: инопланетян и землян.

**Примечание:** в команде инопланетян может быть не больше 3 участников, в команде землян не больше 4.



2 Команды садятся друг напротив друга.

3 Перетасуйте колоду предметов 1 и выложите 25 карт в форме прямоугольника 5x5 в центре стола.

4 Каждый инопланетянин выбирает цвет и берёт жетоны благосклонности D своего цвета.  
**Важно:** Красный игрок всегда ходит первым в фазу инопланетян, Синий — вторым, Зелёный — третьим.

5 Команда инопланетян берёт 1 случайную карту задания B, вставляет её в подставку L и выбирает, какой стороной играть: простой A или сложной B. Также команда получает 1 случайный планшет языка инопланетян A, планшет для рисования C, ширму инопланетян E, 1 маркер I.



6 Каждый игрок в команде землян получает планшет для отметок F, планшет для голосования G, ширму землян J и маркер H.

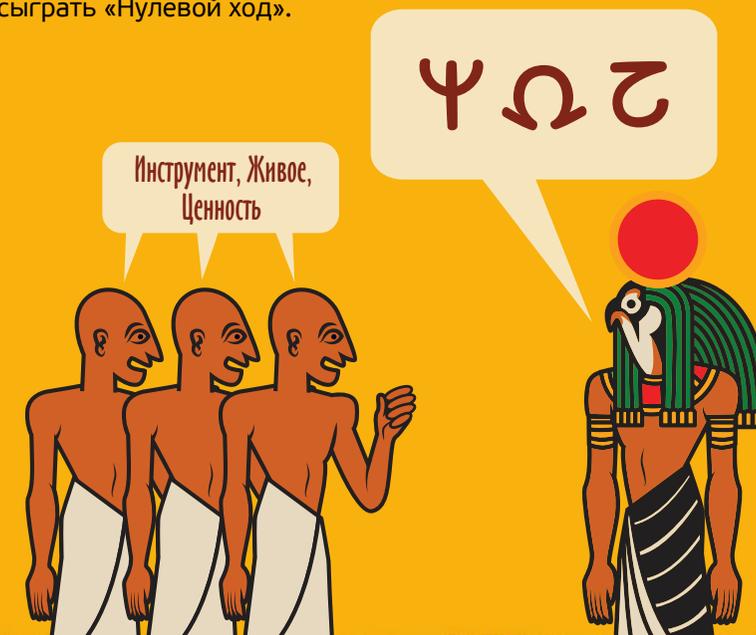
7 Игрок команды землян, который знает больше всего языков, всегда будет ходить первым в фазе землян (если таких игроков несколько, решает владелец игры). Игрок команды инопланетян, выбравший **красный** цвет, всегда будет ходить первым в фазе инопланетян.

8 Если вы играете в первый раз, то советуем сыграть «Нулевой ход».

9 Игра готова!

### Нулевой ход

Чтобы упростить игру (или если землян только двое), перед тем как начнётся партия, каждому землянину нужно выбрать любое слово со своего планшета и сказать инопланетянам. Например, первый землянин просит показать, как пишется «Инструмент», второй спрашивает о слове «Живое», а третий — про «Ценность». В ответ инопланетяне, сверившись со своим планшетом языка, должны нарисовать символ каждого из слов. Это начальные символы в партии, которые знают все игроки.



## Цель игры

Цель игрока зависит от того, землянин он или инопланетянин.

В каждой команде будет свой победитель. В команде инопланетян победит игрок **первым** получивший от землян три нужных ему предмета (или пять, если игроки выбрали сложный режим игры).

В команде землян победит игрок, получивший больше всех жетонов благосклонности, которые инопланетяне дарят, получив нужный им предмет.

Игра закончится немедленно, как только один из инопланетян соберёт все необходимые ему предметы в зависимости от выбранного режима.



## Режимы игры

В игре есть два режима: простой и сложный. Разница между ними – в продолжительности партии: в простом режиме игра заканчивается как только один из инопланетян соберёт три нужных ему предмета. В сложном — когда у одного инопланетянина будет пять предметов. В зависимости от выбранного режима поверните карту заданий инопланетян нужной стороной: стороной **A** — для простого режима, стороной **B** — для сложного.



## Порядок игры

Игра состоит из нескольких раундов, каждый раунд делится на две фазы: фазу землян и фазу инопланетян.

### Фаза землян

Земляне по очереди, начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, изучают язык инопланетян. Для этого каждый землянин в свой ход поворачивает набор карты предметов, которые, по его мнению, связаны общим признаком с планшета для отметок.

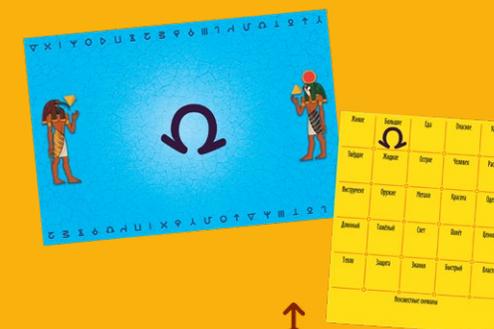
Повернуть можно от 1 до 5 карт. После того, как землянин поворачивает карту или карты, инопланетяне обсуждают, какое общее слово или признак он имел в виду, и в ответ рисуют на своём планшете символ, объясняющий его. Выбранные карты и нарисованный символ видны всем игрокам.

Если инопланетяне не могут между собой договориться, то они просто по очереди рисуют свой вариант ответа и показывают землянам.

**Важно!** Игроки могут общаться между собой, но при этом им ни в коем случае нельзя называть признаки вслух. Например, «Кажется, он показывает на большие предметы» или «Надеюсь, я правильно объяснил „Круглое“».



Землянин Вася хочет узнать, как на инопланетном языке будет «Большое». Для этого он поворачивает на поле все карты, подходящие, как ему кажется, под этот признак: «Пирамиду», «Корабль», «Носорога», «Дом» и «Слона»



Инопланетяне, посоветовавшись, рисуют Васе символ на своём планшете для рисования: теперь он может записать символ «Большое» в планшет для отметок

Для удобства у каждого землянина есть планшет для отметок — в пустых слотах можно записывать полученные от инопланетян символы. Также на планшетах есть строка «Неизвестные символы». Если игрок не уверен в значении символа, он может записать его туда до выяснения точного значения.

**Важно!** Земляне не должны никому показывать свой планшет для отметок — его нужно прятать за ширмой от других игроков.

Рекомендуем инопланетянам отмечать галочкой на своём планшете языка те символы, которые они уже объяснили землянам. Поверьте, эта информация пригодится в фазе инопланетян.

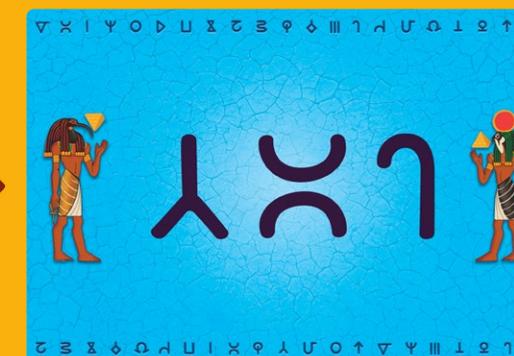


### Фаза инопланетян

Инопланетяне по очереди, начиная с **Красного** игрока и далее по порядку, будут объяснять землянам, какой предмет им нужен, используя символы с планшета инопланетного языка.

Для этого каждый инопланетянин рисует один или несколько символов, обозначающих признаки, которыми, как он считает, обладает нужный ему предмет. Описывать можно только один предмет. При этом инопланетяне могут использовать символы, ещё не известные землянам: те могут зафиксировать их на своих планшетах в специальной строке.

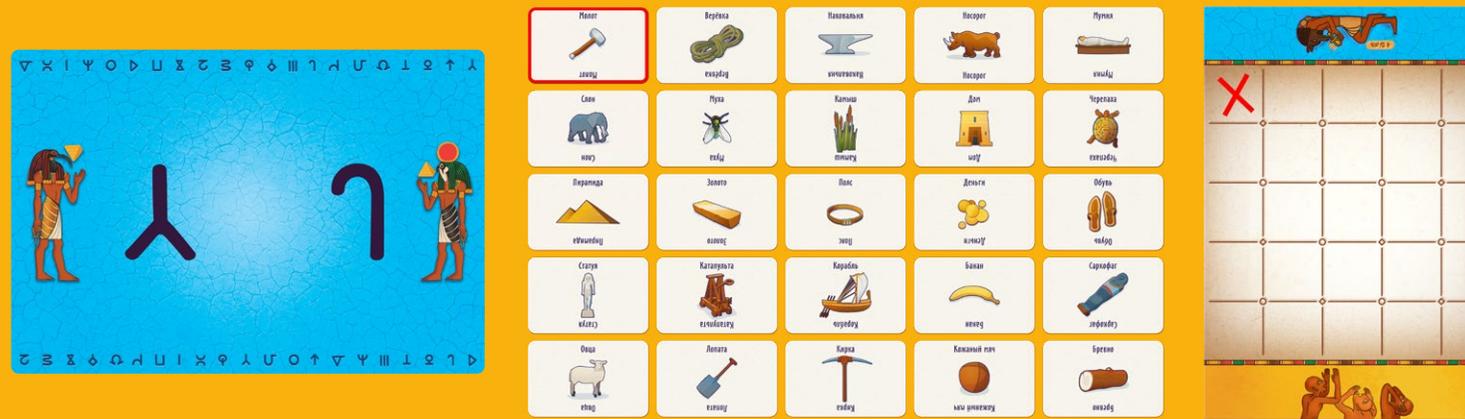
Например, Миша хочет, чтобы земляне принесли ему «Молот». Для этого он рисует на планшете символы признаков «Инструмент», «Опасное» и «Металл». Возможно, часть символов землянам ещё не знакома, но в дальнейшем эта информация может пригодиться



После этого все земляне тайно, за ширмами, отмечают на своих планшетах для голосования место на поле, где, по их мнению, находится нужный предмет.

**Важно!** Порядок хода инопланетян всегда один и тот же: сначала ходит **Красный** инопланетянин, затем **Синий**, а потом **Зелёный**. Если в игре только два инопланетянина, то один из них будет **Красным**, а другой — **Синим**.

**Например,** инопланетянин Федя сделал запрос, состоящий из двух символов: «Инструмент» и «Металл». Землянин Коля хочет предложить «Молот» с поля. Для этого он отмечает крестиком на своём планшете для голосования положение этого предмета на поле. Обратите внимание, что планшет всегда должен лежать правильно – синим концом к инопланетянину и жёлтым к землянину.



Когда все готовы, земляне выкладывают перед ширмами свои планшеты для голосования с отметкой. Дальше возможны несколько ситуаций.

- 1 Если кто-то предложил нужный предмет, он получает от инопланетянина жетон благосклонности, другим жетоном инопланетянин накрывает этот предмет на поле, тем самым отмечая, что он уже получен.
- 2 Если сразу несколько землян предложили нужный предмет, инопланетянин каждому даёт по жетону благосклонности и накрывает предмет на поле ещё одним жетоном.
- 3 Если кто-то из землян, сам того не подозревая, предложил предмет, нужный другому инопланетянину, ничего не происходит: предмет должен быть предложен в ход того инопланетянина, который в нем нуждается, остальным он не интересен.
- 4 Земляне также получают жетон благосклонности в том случае, если назовут предмет, который инопланетянин загадывал в прошлом ходу, или случайно найдут предмет с карты заданий, о котором инопланетянин пока не говорил: конечно, никто никого не понял, но земляне принесли нужный предмет — грех отказываться от такой удачи.
- 5 Если никто не предложил нужный инопланетянину предмет — ничего не происходит.

Получается, инопланетянин может получить от землян сразу несколько нужных предметов за один ход. Каждый он накрывает жетоном своего цвета, а также благодарит землян жетонами благосклонности.

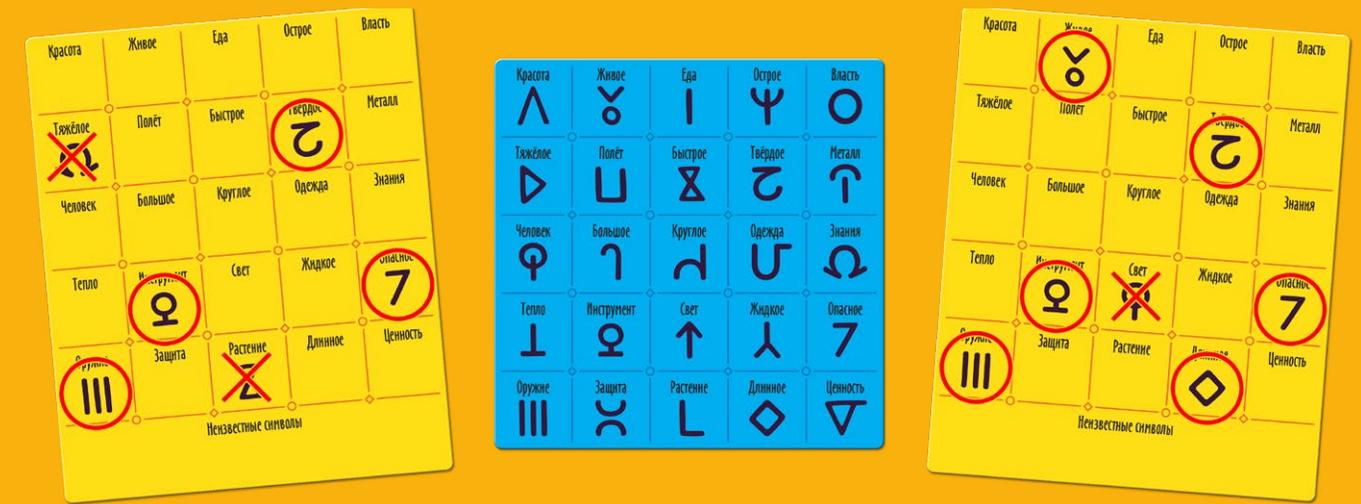
После того как каждый инопланетянин сделает ход в этой фазе, снова наступает фаза землян, и так продолжается до тех пор, пока один из инопланетян не соберёт все нужные ему предметы.

## Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда один из инопланетян соберёт три нужных ему предмета (или пять, если игроки выбрали сложный режим игры). Он объявляется победителем команды инопланетян. После этого земляне считают, сколько жетонов благосклонности получил каждый из них за игру.

Игрок, набравший наибольшее число жетонов, объявляется вторым победителем. Если несколько игроков накопили одинаковое количество жетонов (любого цвета), придётся выяснить, кто познал язык инопланетян за время игры лучше, и определить победителя. Для этого землянам даётся минута на то, чтобы проверить, во всех ли символах на своём планшете они уверены: в одном слоте должен быть один символ, лишние нужно стереть. Как только время заканчивается, все земляне поднимают ширмы, сверяют свои планшеты для отметок с планшетом языка инопланетян и считают, сколько символов совпало.

Землянин, лучше всего изучивший язык инопланетян и правильно запомнивший больше всего слов, побеждает в ничьей. Если количество верных слов одинаково, все претенденты становятся победителями.



У игрока слева 4 совпадения, а у игрока справа — 6. В ничьей побеждает правый игрок.

## Правило антонима

Во время игры вам может не хватить частицы «не». Чтобы добавить её к признаку, нужно провести горизонтальную черту над символом. Например, инопланетянину Васе, чтобы объяснить слово «Игла», нужен признак «Маленькое», но такого в игре нет. Поэтому он рисует символ признака «Большое» и проводит над ним черту — получается «НЕ большое».



## Режим игры для 2-3 игроков

Для игры вдвоём или втроём в игре есть особый режим. При игре вдвоём один из игроков становится землянином, а другой — инопланетянином, при игре втроём двое игроков становятся землянами, а третий инопланетянином.

### Подготовка к игре

Подготовка к игре проходит по обычным правилам, за исключением нескольких моментов:

- 1 Инопланетянин берёт карту задания и ставит её стороной В.
- 2 Инопланетянин выкладывает перед собой 9 красных жетонов благосклонности в линию. Они отмечают, что партия продлится максимум 9 ходов. Лишние жетоны уберите в коробку.
- 3 Инопланетянин берёт все синие и зелёные жетоны. Зелёными он будет накрывать полученные предметы на поле, а синими — вознаграждать землян (если синих или зелёных жетонов не хватит, используйте оставшиеся красные из коробки, как замену).



## Цель игры

Цель землян та же, что и в обычном режиме, — получить как можно больше жетонов благосклонности за правильные предметы. Если землян двое (при игре втроём), победит тот, кто наберет больше всего жетонов благосклонности.

Цель инопланетянина — собрать 8 предметов, отмеченных на карте задания зелёным, до того, как у него закончатся красные жетоны благосклонности. Каждый раунд в начале фазы инопланетян он сбрасывает один из них. Если в фазе инопланетянина земляне предложат ему предмет, отмеченный на карте цели чёрным, он также сбрасывает дополнительный красный жетон благосклонности.

## Игровой процесс

Игра проходит по обычным правилам, за исключением следующего: при игре вдвоём у землянина будет две попытки вместо одной на то, чтобы отгадать, что именно попросил инопланетянин. Землянин может найти предмет, загаданный в прошлом ходу, или попытаться угадать нужный предмет без подсказки. Использование второй попытки не обязательно. Помните про чёрные предметы: каждый из них приближает конец игры. Если у вас нет стопроцентной уверенности, вы можете отказаться от использования второй попытки.

## Конец игры

Игра заканчивается в двух случаях:

- 1 Инопланетянин собрал все 8 необходимых предметов.
- 2 Инопланетянин должен сбросить красный жетон благосклонности, но не может, так как они закончились. Сверьтесь с таблицей и оцените успешность игры.

Количество собранных предметов	Результат
0-3	Кажется, вы не просто с разных планет, но и из разных вселенных, настолько плохо вы понимаете друг друга!
4-5	Ну что сказать, вы объяснились... на пальцах. Возможно, ваши расы хороши в чём-то другом.
6-7	Вы почти справились с задачей. Вы нашли общий язык, хотя порой и допускаете обидные ошибки.
8	Поразительно! Вы сумели отлично понять друг друга! Несмотря на колоссальную разницу во внешности, ясно, что вы братья по разуму.



## Дамир Хуснатдинов, автор игры

Вопреки популярному шаблону разрабатывать настольные игры я начал раньше, чем играть в них. Мой небольшой научно-просветительский проект наглядно показал, что статьями и графиками до большинства людей не достучаться, им становится скучно. Возникла идея: доносить информацию в игровой форме. После первого неудачного прототипа решил посмотреть, как это делают профессионалы. Начал изучать рынок, читать обзоры, смотреть летсплеи. Через месяц обнаружил себя в магазине настольных игр, и понеслось!

Автор рисунка: Альбина Хуснатдинова

## Автор благодарит

Сергея Притулу, Игоря Склюева, Екатерину Горн, Андрея Григорьева, Ивана Лашина, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Сергея Усминского, Ташу Тележку, клуб настольных игр «Два кота» и лично Юлию Воробьеву.

## Игру тестировали

Константин Малыгин, Илья Степанов, Юлия Ильинская, Игорь Ганжа, Виктория Дроботова, Мария и Владислав Нечаевы, Александр Еремин.



[www.cosmodrome.games](http://www.cosmodrome.games)

   /cosmodrome.games  
#cosmodromegames