

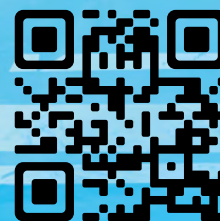
SETI

INSTRUKCJA

SETI to gra, w której gracze eksplorują kosmos i dokonują w nim odkryć. Ludzie zdają sobie sprawę z tego, że w kosmosie istnieją inne inteligentne formy życia – muszą je tylko znaleźć. Gra wymaga rozsądnego wykorzystywania ograniczonych zasobów – będą potrzebne do wysyłania sond, badania planet, analizowania sygnałów odbieranych z kosmosu i rozwijania egzobiologii.

Każdy z graczy stoi na czele agencji zajmującej się badaniem kosmosu i wykorzystuje rzeczywiste technologie i techniki, by znaleźć odpowiedź na pytanie trapiące ludzkość – czy jesteśmy tutaj sami?

► Wideoinstrukcja

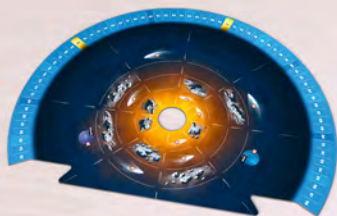


cge.as/se-htp

Jeśli będziesz przyglądać się niebu wystarczająco uważnie, dojrzysz miliony galaktyk. W każdej z nich znajdują się miliardy gwiazd.

Wokół gwiazd mogą orbitować planety, na których z kolei może istnieć życie – a życie może oznaczać inteligencję. To oznacza, że kierując teleskop w dowolne miejsce na niebie, możesz spojrzeć w oczy komuś, kto również patrzy na Ciebie.

PLANSZA GŁÓWNA



plansza Układu Słonecznego

ELEMENT #1



plansza technologii

ELEMENT #2



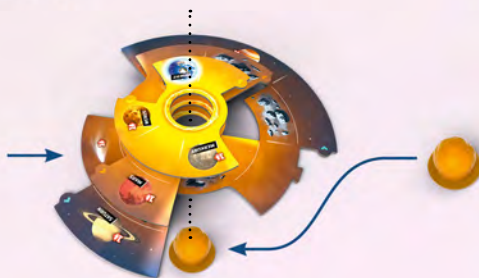
plansza planet

ELEMENT #3



3 dyski Układu Słonecznego

ELEMENT #4



Słońce

ELEMENT #5

4 plansze sektorów
z pobliskimi gwiazdami

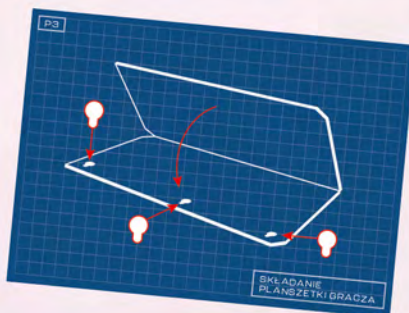
ELEMENT #6

ELEMENTY GRACZY



4 planszeczki graczy (do złożenia)

ELEMENT #7



4 arkusze pomocy gracza

ELEMENT #8



ELEMENTY W KAŻDYM KOLORZE:



8 sond*

ELEMENT #9



30 znaczników*

ELEMENT #10



znacznik rozgłosu

ELEMENT #11



znacznik punktacji

ELEMENT #12

żeton 100/200 punktów
zwycięstwa (PZ)

ELEMENT #13



karta dochodu

ELEMENT #14

TRYB SOLO



24 kafelki celów trybu solo

ELEMENT #15



19 kart akcji rywala

ELEMENT #16

Tych elementów używasz wyłącznie
w trybie solo, który opisano na stronie 22.

ELEMENTY OGÓLNE



48 kafelków technologii

ELEMENT #17



12 żetonów 2 PZ

ELEMENT #18



znacznik pierwszego gracza

ELEMENT #19



2 żetony obrotu
Układu Słonecznego

ELEMENT #20



4 złote kafelki punktacji

ELEMENT #21



talia główna
składająca się z 138 kart

ELEMENT #22



30 żetonów kredytów
i 30 żetonów energii*

ELEMENT #23



70 żetonów danych*

ELEMENT #24

GATUNKI OBCYCH

MASKAMICI

planszeczka obcych
(Maskamitów)

arkusz zasad obcych

10 kart Maskamitów

7 żetonów próbek Maskamitów



ELEMENTY #25

Data odkrycia: / /

EGZERCJANIE

planszeczka obcych
(Egzerccjan)

arkusz zasad obcych

15 kart Egzerccjan

2 kafelki kamieni milowych Egzerccjan



ELEMENTY #28

Data odkrycia: / /

'OUMUAMUA

planszeczka obcych
('Oumuamuy)

arkusz zasad obcych

kafelki 'Oumuamuy

10 kart 'Oumuamuy

17 żetonów egzokamielin z 'Oumuamuy*



ELEMENTY #26

Data odkrycia: / /

CENTAURIANIE

planszeczka obcych
(Centaurian)

arkusz zasad obcych

10 kart Centaurian

4 kafelki wiadomości Centaurian



ELEMENTY #29

Data odkrycia: / /

ANOMALIE

planszeczka obcych
(anomalii)

arkusz zasad obcych

10 kart anomalii

3 żetony anomalii



ELEMENTY #27

Data odkrycia: / /

Podczas każdej rozgrywki możesz odkryć do 2 z 5 zaprezentowanych gatunków obcych.

* Liczba tych elementów jest nieograniczona. W przypadku ich wyczerpania należy skorzystać z dowolnych zamienników. Gracz może użyć znaczników zamiast sond (lub odwrotnie).

1 PLANSZA GŁÓWNA

Planszę główną należy złożyć na środku stołu, używając planszy planet (A), planszy Układu Słonecznego (B) i planszy technologii (C).

2 GATUNKI OBCYCH

Należy pomieszać 5 zakrytych planszerek obcych, **wybrać losowo 2 z nich i umieścić zakryte w wyznaczonych gniazdach** na krawędzi planszy planet. Planszeczki reprezentują gatunki obcych. Pozostaną nieznanne do momentu ich odkrycia. Pozostałe planszeczki należy umieścić z powrotem w pudełku bez ich oglądania. Wszystkie karty obcych i inne dotyczące ich elementy na razie zostają w pudełku.

3 PLANSZA UKŁADU SŁONECZNEGO

Należy ułożyć losowo 3 dyski Układu Słonecznego na środku planszy. Wokół nich należy ułożyć losowo 4 plansze sektorów.

Można zeskanować kod QR, by wylosować układ, lub samodzielnie ustawić elementy planszy. Istotne jest **dopasowanie dysków tak, by tworzyły 8 ściśle określonych sektorów, a każdy sektor obejmował pobliską gwiazdę.**

Podczas rozgrywki należy obracać dyski we wskazanych momentach.

To odzwierciedla ruch planet po orbicie wokół Słońca.



5



6



cge.as/seti-solarsystem

PLANSZA PLANET (A)



4 RZĄD KART

Należy potasować talię główną, **odkryć 3 karty i ułożyć je w rzędzie.**

5 STOS ŻETONÓW KREDYTÓW I ENERGII

Żetony energii i kredytów powinny znajdować się blisko planszy.

6 ŻETONY DANYCH

Gniazdo danych każdej pobliskiej gwiazdy należy wypełnić całkowicie żetonami danych. W gniazdach niektórych gwiazd będzie więcej żetonów niż w gniazdach innych gwiazd. Pozostałe żetony danych należy umieścić obok planszy.

7 ZŁOTE KAFELKI PUNKTACJI

Cztery złote kafelki punktacji są dwustronne. Należy umieścić je obok planszy losową stroną do góry.

PLANSZA UKŁADU SŁONECZNEGO (B)



8 NEUTRALNE KAMIEŃ MIŁOWE

Należy umieścić neutralne znaczniki (czyli znaczniki nienależące do żadnego gracza) nad polami „20” i „30” na torze punktacji.

W przypadku rozgrywki 1- albo 2-osobowej należy umieścić po 2 znaczniki nad każdym z 2 pól.

W przypadku rozgrywki 3-osobowej należy umieścić po 1 znaczniku nad każdym polem.

W przypadku rozgrywki 4-osobowej pomija się te kamienie milowe.



PLANSZA TECHNOLOGII (C)



9 TECHNOLOGIE

Istnieje 12 różnych technologii pomocnych w poszukiwaniach inteligentnych form życia. Wszystkie są widoczne na planszy technologii, po 4 technologie w każdym z 3 kolorów, które odpowiadają rodzajom technologii. **Dla każdej technologii należy potasować jej 4 kafelki i umieścić je na odpowiednim polu.** Powinny być położone stroną z technologią do dołu. Na wierzchu każdego z 12 stosów należy umieścić żeton 2 PZ.



10 KARTY KOŃCA RUNDY

Należy przygotować 4 stosy kart. Każdy stos ma zawierać o 1 kartę więcej, niż wynosi liczba graczy. (Na przykład w rozgrywce 3-osobowej każdy stos będzie zawierał po 4 karty).

Każdy gracz po spasowaniu w 1., 2., 3. i 4. rundzie wybiera 1 kartę końca rundy ze stosu aktualnej rundy.

11 ŻETONY OBROTU UKŁADU SŁONECZNEGO

Pierwszy żeton obrotu należy umieścić na wskazanym polu na planszy technologii. Drugi żeton należy umieścić na stosie kart końca 1. rundy. Przypomina, by obrócić dysk Układu Słonecznego po tym, jak dowolny gracz jako 1. spasuje w danej rundzie.



Każdy gracz wybiera kolor i bierze elementy w tym kolorze. Należy je położyć w pobliżu planszeczki gracza.



Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni widział UFO. Należy przekazać mu znacznik pierwszego gracza. Pierwszy gracz umieszcza swój znacznik punktacji na polu „1” toru punktacji, kolejny gracz na polu „2”, następny na polu „3”, a czwarty gracz na polu „4”. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ZASOBY POCZĄTKOWE

Gracz bierze kartę dochodu w swoim kolorze. Zasoby początkowe wskazano z tyłu karty i należy je rozpatrzyć w następujący sposób:



Gracz umieszcza swój znacznik rozgłosu na torze rozgłosu (plansza technologii) na polu „4”. Pozycja znacznika na torze wskazuje poziom rozgłosu gracza.



Gracz bierze 4 żetony kredytów i 3 żetony energii.




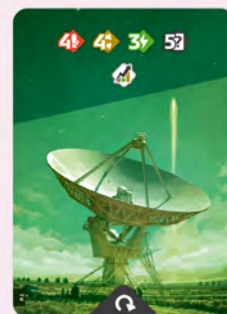
Gracz dobiera 5 kart z talii.



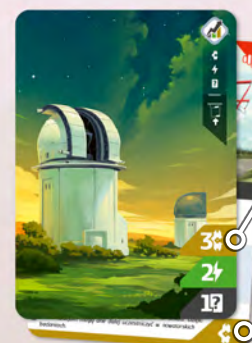
Gracz odwraca swoją kartę dochodu i zamienia 1 kartę z ręki w dochód – wsuwa ją jako dochód pod kartę dochodu.

Zwiększanie dochodu

Za każdym razem, gdy gracz ma zwiększyć swój , może wsunąć kartę z ręki pod kartę dochodu. Każda karta wsunięta jako dochód na stałe zwiększa dochód gracza. Gracz natychmiast otrzymuje premię widoczną w prawym dolnym rogu wsuniętej karty. **Gracz pomiędzy rundami otrzymuje premie karty dochodu oraz kart wsuniętych jako dochód.**



karta dochodu
(strona z początkowymi zasobami)



Dochód, który gracz uzyska pomiędzy rundami.

Zasób, który gracz otrzyma na początku rozgrywki i dochód pomiędzy rundami.

Rozgrzywka toczy się przez 5 rund. **Zaczyna osoba ze znacznikiem pierwszego gracza.** Gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, z pominięciem wszystkich graczy, którzy spasowali w danej rundzie. Na koniec 5. rundy należy przeprowadzić punktowanie końcowe. Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą.

PRZEBIEG TURU

W swojej turze gracz może wykonać **tylko 1 akcję główną**:

AKCJE DODATKOWE

Gracz poza akcją główną może w trakcie swojej tury wykonać jeszcze inne działania. Są to **akcje dodatkowe**. W instrukcji oznaczone są na zielono, a podsumowanie informacji na ich temat znajduje się w arkuszu pomocy gracza. **Akcje dodatkowe** można wykonywać w dowolnym momencie podczas własnej tury – przed wykonaniem akcji głównej, po jej wykonaniu, a nawet w trakcie jej wykonywania.

PRZEBIEG RUNDY

Gdy gracz wykona **akcję główną** i dowolną liczbę **akcji dodatkowych**, jego tura się kończy. Następnie należy rozpatrzyć efekty wszystkich **kamieni milowych** i **odkrytych gatunków obcych**. Po wykonaniu tych czynności swoją turę rozgrywa następny gracz.

Gracz musi spasować, jeśli nie chce lub nie może wykonać innej akcji głównej. Gdy gracz spasuje, nie rozgrywa już więcej tur w danej rundzie. Gracze, którzy nie spasowali, nadal mogą rozgrywać swoje tury. Po spasowaniu przez wszystkich graczy następuje koniec rundy i gracze uzyskują dochód. Znacznik pierwszego gracza należy przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten gracz rozpoczyna kolejną rundę.

AKCJE GŁÓWNE



WYSTRZELENIE sondy



WEJŚCIE NA ORBITĘ planety



ŁĄDOWANIE na planecie albo księżycu



SKANOWANIE pobliskich gwiazd



ANALIZOWANIE danych



ZAGRANIE karty (i rozpatrzenie jej efektu)



OPRACOWANIE technologii



SPASOWANIE w rundzie

BUDOWA KARTY

Gdy gracz zagrywa kartę, może skorzystać tylko z 1 zapewnianej przez nią korzyści. Jeśli zagra kartę jako akcję główną dla jej efektu, nie może odrzucić tej karty, by rozpatrzyć efekt z jej pola akcji dodatkowej.

AKCJA DODATKOWA

Gracz może w dowolnym momencie swojej tury odrzucić kartę, by rozpatrzyć efekt z jej pola akcji dodatkowej.

AKCJA GŁÓWNA

KOSZT

Koszt, który gracz opłaca tylko w przypadku wykonania akcji głównej polegającej na zagraniu karty.

EFEKT

Efekt, który gracz rozpatruje, jeśli wykona akcję główną polegającą na zagraniu karty.

MISJA

W przypadku niektórych kart, jeśli gracz spełni określone warunki, rozpatruje dodatkowe efekty (zob. str. 15).



KOLOR SEKTORA

Kolor jest istotny podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd. Gdy gracz ma oznaczyć sygnał danej karty, oznacza sygnał w sektorze tego koloru.

Każda karta przedstawia przeprowadzony albo zaplanowany projekt naukowy.

DOCHÓD

Rodzaj zasobu, który gracz otrzyma po rozpatrzeniu efektu i wsunięciu tej karty jako dochodu.

W grze SETI rozróżniamy słowa lub oraz albo. Jeśli instrukcja mówi, że możesz wybrać X lub Y, oznacza to: możesz wybrać X; możesz wybrać Y; możesz wybrać X i Y. Natomiast jeśli instrukcja mówi, że możesz wybrać X albo Y, oznacza to: możesz wybrać X; możesz wybrać Y.

Skorzystaj z okazji i dowiedz się więcej na temat projektów prezentowanych na kartach!



2

By **wystrzelić sondę**, gracz musi opłacić koszt w postaci 2 żetonów kredytów. Następnie umieszcza 1 sondę na polu z Ziemią na planszy Układu Słonecznego.


Standardowo każdy gracz może mieć w przestrzeni kosmicznej tylko 1 sondę i po osiągnięciu tego limitu nie może wykonywać akcji wystrzelenia sondy (niektóre efekty w grze mogą to zmienić). Określenie „w przestrzeni kosmicznej” oznacza dowolne miejsce na pierścieniach planszy Układu Słonecznego. Sondy na planszy planet nie są uważane za sondy w przestrzeni kosmicznej.




3... 2... 1... START!

RUCH

Można przesuwać swoje sondy po Układzie Słonecznym.

Za każdy wykorzystany  należy przesunąć 1 ze swoich sond na sąsiadujące pole (ale nie na ukos).





Planetoidy utrudniają przesuwanie sond. Przesunięcie sondy z pola z planetoidami wymaga wykorzystania .

Wskazówka. Obróty dysków Układu Słonecznego czasami powodują przesuwanie sond (zob. str. 16). Dzięki uważnemu planowaniu można wykorzystać tę mechanikę na swoją korzyść!

Słońce nie jest polem i nie możesz wykonać przez nie ruchu!


Jeśli gracz ma na polu z planetą sondę, może przekształcić ją w  albo  (tak jak przedstawiono to na następnej stronie).

Różne mechaniki pozwalają na wykonanie ruchu.

 >  Można wydać 1 żeton energii, by otrzymać 1 ikonę ruchu. Jest to **akcja dodatkowa**. Oznacza to, że po wystrzeleniu sondy można ją w tej samej turze przesunąć. Można również poczekać i przesunąć ją w dowolnej późniejszej turze.




Część kart ma ikonę ruchu w polu **akcji dodatkowej**. Można więc odrzucić taką kartę z ręki, aby otrzymać 1 ikonę ruchu.

 Po wykonaniu ruchu na pole z ikoną rozgłosu gracz zwiększa swój poziom rozgłosu o 1. (Gracz nie zwiększa swojego poziomu rozgłosu po dotarciu do pola z Ziemią).

W przedstawionym przykładzie zielony gracz zwiększa swój poziom rozgłosu o 3 (za dotarcie do komety, Wenus i Jowisza).






By **przekształcić 1 ze swoich sond w orbiter** (czyli wejść na orbitę planety), należy opłacić koszt w postaci 1 żetonu kredytów i 1 żetonu energii. Jest to akcja główna, którą można wykonać tylko wtedy, gdy sonda znajduje się na polu z planetą (ale nie na polu z Ziemią).

Gracz najczęściej zwiększy swój  za przekształcenie sondy w orbiter.

By wejść na orbitę planety, należy zdjąć swoją sondę z planszy Układu Słonecznego i umieścić ją na orbicie odpowiedniej planety na planszy planet.



Wejście na orbitę planety wiąże się z otrzymaniem premii widocznej nad planetą. (W poniższym przykładzie są to ,  i ). Gracz, który jako 1. wejdzie na orbitę danej planety, otrzymuje również 3 PZ. Umieszcza swoją sondę tak, by zakryć tę premię. W ten sposób sygnalizuje, że kolejni gracze, którzy wejdą na orbitę danej planety, nie otrzymają tej premii. Nie ma ograniczenia liczby orbiterów, które mogą znajdować się na orbicie planety.

WAŻNE!

Sonda umieszczona na planszy planet nie wlicza się już do limitu sond w przestrzeni kosmicznej.





Planety mogą mieć 1 albo więcej księżyców. Nie możesz lądować na księżycu, o ile nie umożliwi Ci tego efekt lub technologia. Jeśli wylądujesz na księżycu, otrzymujesz przedstawione nagrody. Na każdym księżycu jest miejsce na 1 lądownik.



3

2

By **przekształcić 1 ze swoich sond w lądownik**, należy opłacić koszt w postaci 3 żetonów energii. Jest to akcja główna, którą można wykonać tylko wtedy, gdy sonda znajduje się na polu z planetą (ale nie na polu z Ziemią). Jeśli na orbicie planety jest orbiter, koszt lądowania zostaje obniżony do 2 żetonów energii. (Nie ma znaczenia, do kogo należy orbiter).

Ładowanie na planetach to podstawowy sposób zdobywania .

By wylądować na planecie, należy zdjąć swoją sondę z planszy Układu Słonecznego i umieścić ją na odpowiedniej planecie na planszy planet.

Po wylądowaniu gracz otrzymuje premię widoczną na środku planety. Premia to zawsze i określona liczba PZ. Gracz, który wylądowuje jako 1. na danej planecie, otrzymuje dodatkowo pewną liczbę żetonów danych. Umieszcza swoją sondę tak, by zasłonić tę premię. W ten sposób sygnalizuje, że kolejni gracze, którzy wylądowują na tej planecie, nie otrzymają tej premii. (Wyjątek stanowi Mars, gdyż przypisano do niego 2 takie pola zamiast 1. Premię w postaci żetonów danych otrzymują gracze [albo gracz], którzy wylądowują na Marsie jako 1. i 2.).

Nie ma ograniczenia liczby lądowników, które gracz może mieć na planecie.

Ciekawostka. NASA wystrzeliła kilka sond w celu eksploracji gazowych olbrzymów, takich jak Jowisz i Saturn. Sonden te nie były w stanie wytrzymać ogromnych ciśnień i temperatur panujących na tych planetach, jednak mimo tego udało im się zebrać cenne dane. Dla uproszczenia również takie sondy będziemy w grze nazywać „lądownikami”.

Oznaczanie śladów życia



Zdobycie 1 z tych ikon to odkrycie śladów życia pozaziemskiego. Poniżej każdej planszетки obcych znajdują się 3 **pola odkryć** odpowiadające 3 rodzajom śladów. Swoją znacznik można umieścić na 1 z 2 pól odkryć odpowiedniego koloru albo na polu nadmiarowym. Jeśli oba pola odkryć są wypełnione, lecz żaden gatunek nie został jeszcze odkryty, należy umieścić znacznik na polu nadmiarowym. Informacje szczegółowe zamieszczono na stronie 20.




Jeśli gracz umieści swój znacznik na tym polu, zwiększa swój poziom rozgłosu o 1. Otrzymuje również 5 PZ. W dalszej części rozgrywki, kiedy dany gatunek zostanie odkryty, gracz może zdobyć również inne korzyści, jeśli ma swój znacznik na tym polu.

to dowolny ze śladów życia.

Po odkryciu gatunku obcych (zob. str. 20) gracze od razu otrzymują dostęp do większej liczby pól, na których mogą oznaczać ślady życia.



By przeprowadzić **skanowanie pobliskich gwiazd** za pomocą teleskopów na Ziemi i stworzyć mapy sektorów nieba, należy opłacić koszt w postaci 1 żetonu kredytów i 2 żetonów energii. Jest to akcja główna, która umożliwia wyszukiwanie sygnałów (przez oznaczanie sektorów znacznikami gracza) i odbieranie danych bez konieczności użycia sondy. Skanowanie pobliskich gwiazd to podstawowy sposób zdobywania .



Skanowanie pobliskich gwiazd przeprowadza się, wykonując poniższe kroki w dowolnej kolejności (kroki są przedstawione w formie ilustracji na planszeczce gracza).

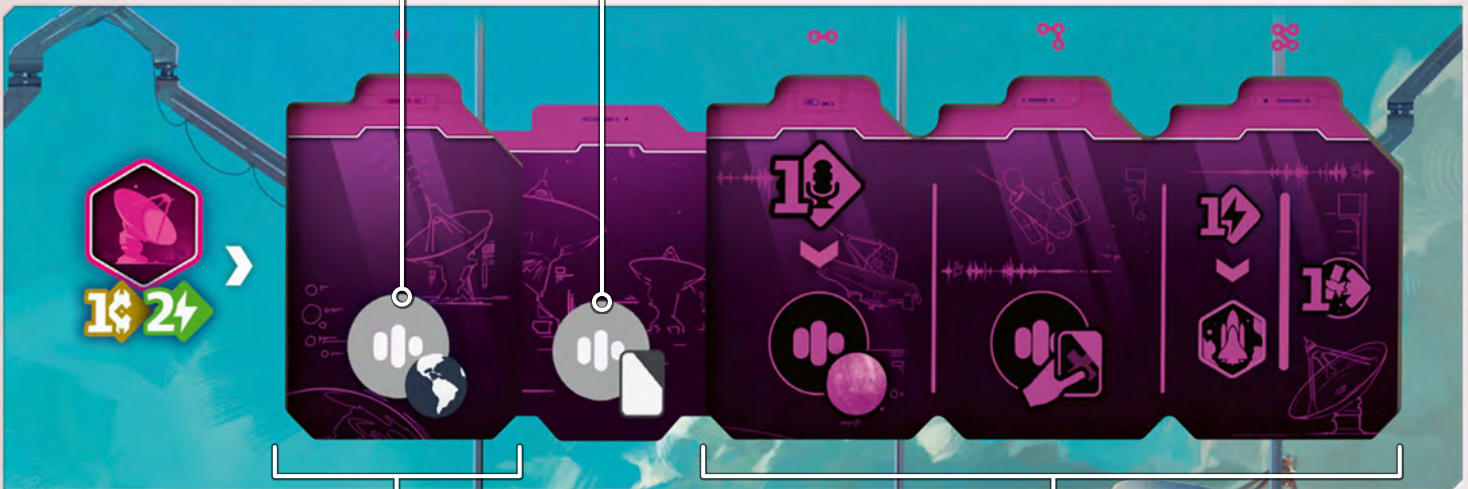


Gracz oznacza 1 sygnał w sektorze z Ziemią. (Informacje szczegółowe zamieszczono na sąsiedniej stronie).

Gracz odrzuca 1 kartę z rzędu kart i oznacza jej sygnał, tj. sygnał w 1 z 2 sektorów odpowiadających kolorowi w prawym górnym rogu karty.



Następnie gracz uzupełnia rząd kart.



Jeśli gracz ma technologie teleskopu, może je aktywować w dowolnej kolejności (zob. str. 17). W przypadku większości tych technologii gracz musi dodatkowo opłacić koszt aktywacji.

Jeśli wykonujesz akcję skanowania pobliskich gwiazd, możesz oznaczyć co najmniej 2 sygnały. Mając właściwe technologie, możesz zwiększyć tę liczbę do 4.



Niektóre efekty kart pozwalają oznaczać sygnały.

Jeśli karta ma więcej efektów, które nakazują graczowi odrzucenie karty z rzędu w celu oznaczenia sygnału, gracz rozpatruje wszystkie te efekty, a dopiero potem uzupełnia rząd kart.

Oznaczanie sygnałów

Podczas rozgrywki wielokrotnie może pojawić się możliwość oznaczenia sygnału w sektorze. Zazwyczaj będzie się wiązać ze akcją główną skanowania pobliskich gwiazd, ale może być również efektem na karcie. Gracz nie może pominąć oznaczenia sygnału, rozpatrzenie tego efektu jest obowiązkowe.

By oznaczyć sygnał w sektorze, gracz bierze z gniazda danych sektora 1. z lewej żeton danych. Umieszcza ten żeton w swojej puli danych, a na jego miejscu umieszcza znacznik w swoim kolorze.

Jeśli gracz umieści znacznik na 2. od lewej miejscu w gnieździe danych sektora, natychmiast otrzymuje 2 PZ.



Może dojść do sytuacji, w której liczba żetonów danych w sektorze będzie mniejsza niż liczba znaczników, które gracz ma umieścić. To nie problem. Gracz umieszcza te znaczniki jako nadmiarowe – nie otrzymuje wtedy żetonów danych za nadmiarowe znaczniki, ale może wykorzystać te znaczniki, by zdobyć dominację nad sektorem po tym, jak zostanie ukończony.

Należy zastępować żetony danych znacznikami w kolejności od lewej do prawej.

Ukończenie sektora

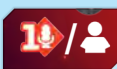
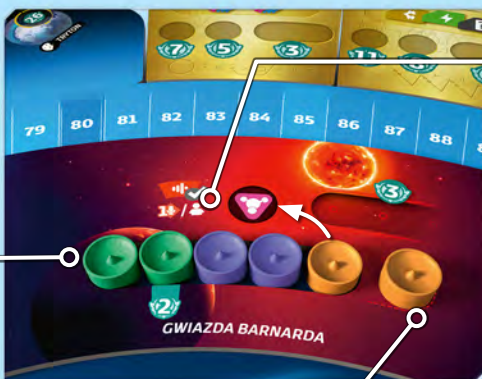
Jeśli ostatni żeton danych został zastąpiony znacznikiem, sektor jest ukończony. Po wykonaniu akcji głównej należy w dowolnej kolejności rozpatrzyć wszystkie sektory, które zostały ukończone.





Gracz z największą liczbą znaczników w gnieździe danych zdobywa dominację nad sektorem. Gracz, który zdobył dominację nad sektorem, umieszcza swój znacznik na polu obok pobliskiej gwiazdy i otrzymuje widoczną tam nagrodę.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego znacznik został umieszczony później.

Wszystkie nadmiarowe znaczniki wykorzystane do oznaczania sygnału w sektorze liczą się podczas ustalania, który gracz zdobywa dominację nad sektorem.



Każdy gracz, który umieścił w sektorze co najmniej 1 znacznik, zwiększa swój poziom rozgłosu o 1 (włącznie z graczem, który zdobył dominację nad sektorem).

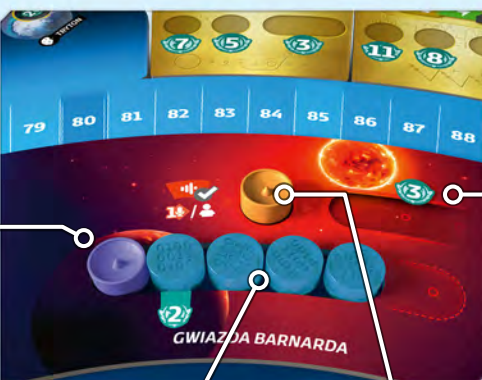
PRZYKŁAD. Jest remis, ponieważ każdy gracz umieścił w sektorze po 2 znaczniki. Wygrywa gracz pomarańczowy, ponieważ umieścił ostatni znacznik. (Gracz pomarańczowy nie otrzymał żetonu danych za umieszczenie ostatniego znacznika, ale warto było to zrobić, ponieważ dzięki temu zdobył dominację nad sektorem). Każdy gracz, który umieścił tutaj znacznik, zwiększa swój poziom rozgłosu o 1. Gracz pomarańczowy oznacza , zatem oznacza również  wybranego gatunku obcych.

Resetowanie sektora

Po ustaleniu, kto zdobywa dominację nad sektorem, należy ustalić na takich samych zasadach, kto zajął 2. miejsce.

Gracz, który zajął 2. miejsce – jeśli taki jest – zostawia swój znacznik na 1. od lewej miejscu w gnieździe danych sektora.


Pozostałe znaczniki z gniazda danych należy zwrócić graczom, a następnie wypełnić gniazdo żetonami danych, tak samo jak podczas przygotowania do gry.




Dzięki temu gracze będą mogli oznaczać sygnały i otrzymywać żetony danych z tego sektora w kolejnych turach. Sektor będzie można ponownie ukończyć i ustalić, kto zdobywa nad nim dominację. Należy pamiętać, że niektóre sektory zapewniają większe nagrody graczowi, który jako 1. zdobędzie nad nimi dominację.

Zwycięzcy zawsze zostawiają w sektorach swój znacznik, ponieważ niektóre karty pozwalają otrzymywać nagrody na podstawie liczby sektorów, nad którymi gracz zdobył dominację. Podczas ustalania dominacji nie należy uwzględniać znaczników na polu obok gwiazdy, liczą się tylko znaczniki w gnieździe danych.



By **przeanalizować zebrane dane**, należy opłacić koszt w postaci 1 żetonu energii. Jest to akcja główna, którą można wykonać tylko, **jeśli górny rząd komputera gracza został w całości wypełniony żetonami danych**. (Jeśli gracz ma technologie komputera, dostępne są również pola w dolnym rzędzie. Pola te mogą być zajęte albo puste – nie ma to wpływu na to, czy gracz może wykonać tę akcję główną). Analizowanie danych to podstawowy sposób zdobywania .

By przeanalizować dane, **należy odrzucić wszystkie żetony danych z komputera** (zachowując jednak wszelkie żetony danych znajdujące się w puli danych gracza). **Następnie należy oznaczyć pole**  1 z 2 gatunków obcych. Komputer został opróżniony, co umożliwia ponowne wypełnienie go żetonami danych.



Umieszczanie żetonów danych

W swojej turze gracz może w dowolnym momencie wziąć żeton danych ze swojej puli danych i umieścić go w komputerze. To **akcja dodatkowa**.

Żetony danych umieszcza się od lewej do prawej. Po umieszczeniu żetonu na polu z efektem należy natychmiast rozpatrzyć ten efekt.

Jeśli gracz umieści na tym polu żeton danych, zwiększa swój poziom rozgłosu o 1.



Jeśli gracz zakryje to pole, może wsunąć 1 ze swoich kart z ręki jako dochód. Gracz natychmiast otrzymuje wskazany na karcie zasób. Otrzymuje go również za każdym razem, kiedy pomiędzy rundami uzyskuje dochód.

Technologie komputera mogą zwiększać Twoje możliwości (zob. str. 17).

Po umieszczeniu żetonu danych na tym polu gracz otrzymuje 2 PZ.



Gracz może umieścić żeton danych na tym polu, ponieważ pole powyżej zostało wypełnione.

Gracz nie może umieścić żetonu danych na tym polu, ponieważ pole powyżej nie zostało wypełnione.

Pojemność puli danych

W puli danych jednocześnie nie może znajdować się więcej niż 6 żetonów danych. Jeśli gracz otrzyma żetony, a w puli będzie już 6 żetonów danych, musi odrzucić nadmiarowe żetony.

Należy pamiętać, że umieszczenie żetonu danych w komputerze to akcja dodatkowa. Akcje dodatkowe można wykonywać w dowolnym momencie własnej tury – nie można umieszczać żetonów danych w komputerze w trakcie tury innego gracza.



Zagrywanie karty, by rozpatrzyć jej efekt (białą część karty) to akcja główna. Na karcie podany jest koszt jej zagrania.

Jeśli efekt karty obejmuje inne akcje (np. wystrzelenie sondy lub skanowanie pobliskich gwiazd), wykonuje się je bez opłacania ich standardowego kosztu.

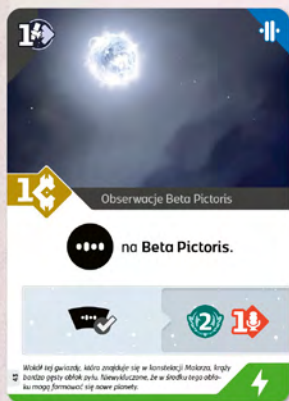
Po rozpatrzeniu efektu karty należy umieścić ją odkrytą na stosie kart odrzuconych obok głównej talii, chyba że karta to karta misji (zob. niżej).



KARTY MISJI

Po zagraniu takiej karty należy umieścić ją przed sobą.

Misje warunkowe



Na tych kartach znajduje się warunek do spełnienia i nagroda za jego spełnienie. Po zagraniu takiej karty należy umieścić ją odkrytą przed sobą.

Jeśli w dowolnym momencie tury gracza warunek na jego karcie zostanie spełniony, gracz może wykonać **akcję dodatkową** polegającą na ukończeniu misji i otrzymać nagrodę. Następnie należy odwrócić kartę awerssem do dołu.

Jeśli warunek jest spełniony w momencie zagrania karty, gracz może natychmiast ukończyć misję i otrzymać nagrodę. Gracz nie ma obowiązku ukończenia misji w momencie spełnienia warunku – może ukończyć misję w dowolnym momencie podczas swojej tury, o ile warunek jest dalej spełniony.

Wszystkie karty ukończonych misji gracz przechowuje w swoim obszarze gry przez całą rozgrywkę.

Misje wymagające aktywacji



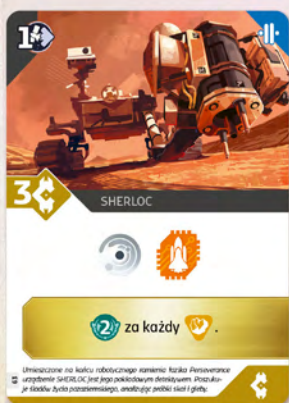
Te misje można aktywować, wykonując określone działania. Po aktywowaniu misji można zakryć okrągłe pole swoim znacznikiem, by otrzymać widoczną nagrodę. Misje można aktywować działaniami wykonanymi **po zagraniu** karty danej misji. Wykonane wcześniej działania nie są brane pod uwagę. Każde okrągłe pole misji wymagającej aktywacji można zakryć tylko raz. Jeśli na karcie jest kilka pól, można je zakrywać w dowolnej kolejności.

Uwaga! Niektóre misje można aktywować poza swoją turę.

Jeśli dane działanie spowodowałoby sytuację, w której gracz mógłby otrzymać kilka nagród (z tej samej karty lub z różnych kart), gracz wybiera 1 pole, które zakryje swoim znacznikiem. By zakryć kolejne pole, należy ponownie aktywować misję.

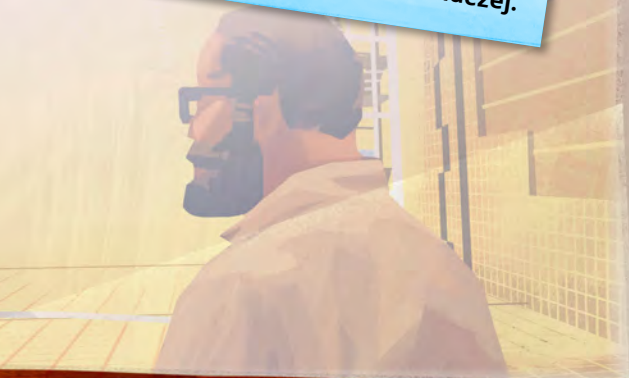
Po zakryciu wszystkich pól misja zostaje automatycznie ukończona – należy położyć jej kartę zakrytą przed sobą razem z innymi ukończonymi misjami.

KARTY PUNKTOWANE NA KONIEC GRY



Za karty ze złotymi polami gracze otrzymują PZ w trakcie punktowania końcowego. Po rozpatrzeniu efektu takiej karty gracz nie odrzuca tej karty, zostaje ona w jego obszarze gry do końca rozgrywki.

Karty odnoszą się do Twoich zasobów, Twoich akcji lub tego, co Ty masz zrobić, chyba że efekt karty mówi inaczej.





6

By **opracować nową technologię**, należy opłacić koszt w postaci 6 poziomów rozgłosu – gracz przesuw swój znacznik rozgłosu o 6 pól w dół. Jest to akcja główna i nie można jej wykonać, jeśli poziom rozgłosu gracza wynosi mniej niż 6. Należy jednak pamiętać, że niektóre karty można odrzucić, by rozpatrzyć efekt z ich pól akcji dodatkowej i zwiększyć swój poziom rozgłosu.



Opracowanie technologii rozpoczyna się od obrotu dysku Układu Słonecznego (zgodnie z zasadami przedstawionymi w poniższej ramce).

Następnie gracz wybiera 1 z technologii, której jeszcze nie opracował. Gracz bierze kafelek technologii z wierzchu wybranego stosu.

Gracz, który jako 1. bierze kafelek technologii z danego stosu, **najpierw odrzuca żeton 2 PZ i od razu otrzymuje 2 PZ**.

Każdy kafelek technologii zapewnia widoczną na nim premię. Premię otrzymuje się natychmiast po wzięciu danego kafelka. Następnie należy odwrócić kafelek i umieścić go na swojej planszecie stroną z technologią do góry.



Na planszecie są wyznaczone miejsca na kafelki technologii sondy i teleskopu.



Kafelki technologii komputera można umieszczać w dowolnych pustych gniazdach technologii komputera. Nie ma znaczenia, czy w gnieździe znajduje się już żeton danych – jeśli tak, należy umieścić kafelek technologii pod tym żetonem. Takiego działania nie uznaje się za umieszczenie żetonu danych, więc gracz nie otrzymuje PZ za pole 2 PZ, które teraz zakrywa jego żeton danych.



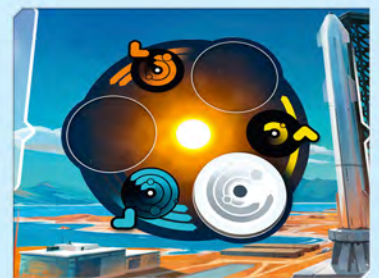
Karta z ikoną / / / umożliwia opracowanie konkretnego rodzaju technologii. Efekt karty odpowiada akcji głównej „opracowanie technologii”. Różnica polega na tym, że wybór gracza jest ograniczony do technologii określonego rodzaju. Karta przypomina również o tym, by obrócić dysk Układu Słonecznego. Otrzymanie kafelka technologii w wyniku rozpatrywania efektu karty nie wymaga opłacenia kosztu w postaci poziomów rozgłosu. Jeśli gracz opracował już 4 technologie danego rodzaju i miałby opracować następną technologię tego samego rodzaju z powodu efektu karty, należy zignorować tę część efektu. (Nadal jednak należy obrócić dysk Układu Słonecznego).

OBACZANIE DYSKÓW UKŁADU SŁONECZNEGO

Gracz obraca dysk Układu Słonecznego zawsze, gdy opracuje technologię – bez względu na to, czy wykonuje akcję główną, czy rozpatruje efekt karty. Ponadto gracz, który jako 1. spawuje w danej rundzie, obraca dysk Układu Słonecznego.

- Za 1. razem należy obrócić dysk 1 (dysk wewnętrzny, czyli ten na samej górze).
- Za 2. razem należy obrócić dysk 2. Dysk 1 obróci się razem z nim.
- Za 3. razem należy obrócić dysk 3. Pozostałe 2 dyski obrócą się razem z nim.
- Za 4. razem należy ponownie obrócić dysk 1 itd.

Dyski zawsze obracają się o 1 sektor, przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Gdy dyski się obracają, sondy, które się na nich znajdują, również czasem się przemieszczają. Jednak ze względu na wycięcia w dyskach czasami sondy pozostaną na swoich miejscach, chociaż dyski się obrócą. W innych przypadkach sonda stojąca w wycięciu może zostać popchnięta przez obracający się dysk. W takiej sytuacji zostaje ona przesunięta na następne pole. (Taki ruch nie wymaga opłacenia kosztu, a jeśli nowe pole zwiększa poziom rozgłosu gracza, ten gracz natychmiast zwiększa swój poziom rozgłosu).



Żeton obrotu przypomina, który dysk należy obrócić. Po dokonaniu obrotu dysku Układu Słonecznego gracz przesuw żeton obrotu na następne pole (przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara).



Założmy, że jest to początkowe ustawienie planszy.



Za 1. razem należy obrócić dysk wewnętrzny. Zielona sonda znajduje się w wycięciu. Nie została popchnięta, więc się nie przesunie.



Za 2. razem należy obrócić dysk środkowy. Zielona sonda zostaje popchnięta na pole z kometą i zielony gracz otrzymuje 1P.



Za 3. razem należy obrócić dysk zewnętrzny. Wraz z nim obrócą się pozostałe dyski i sonda.

TECHNOLOGIE SONDY

Technologie sondy pozwalają ulepszać możliwości sond.



Na planszy Układu Słonecznego gracz może mieć jednocześnie nie więcej niż 2 swoje sondy.

Dotyczy to również premii natychmiastowej na kafelku tej technologii, która pozwala wystrzelić sondę bez opłacania jej kosztu.

TS#01



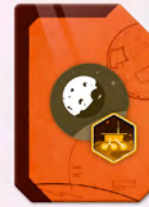
Koszt lądowania sondy zostaje zmniejszony o 1 żeton energii. (Jeśli na orbicie tej planety jest orbita, koszt lądowania to 1 żeton energii, a jeśli orbita nie ma – 2 żetony energii).

TS#02



Po dotarciu do pola z planetoidami gracz zwiększa swój poziom rozgłosu o 1. Opuszczenie pola z planetoidami nie wymaga już użycia dodatkowego ruchu.

TS#03



Od teraz gracz może wylądować na księżycu planety zamiast na planecie. Lądowanie na księżycu planety wymaga opłacenia takiego samego kosztu jak w przypadku lądowania na planecie.

TS#04

TECHNOLOGIE TELESKOPU

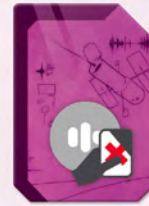
Technologie teleskopu można używać tylko podczas wykonywania akcji skanowania pobliskich gwiazd (zob. str. 12). Można je aktywować w dowolnej kolejności.



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd można oznaczyć sygnał w sektorze sąsiadującym z Ziemią, zamiast oznaczać sygnał w sektorze z Ziemią.

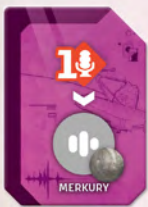
Premia natychmiastowa na tych kafelkach zapewnia graczowi 2 żetony danych.

TT#01



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd gracz może odrzucić 1 z kart na ręce, by oznaczyć dodatkowy sygnał sektorze odrzucanej karty.

TT#02



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd gracz może opłacić koszt w postaci 1 żetonu danych, by oznaczyć dodatkowy sygnał w sektorze z Merkurem.

TT#03



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd gracz może opłacić koszt w postaci 1 żetonu energii, by wystrzelić sondę, albo może wykonać 1 ruch.

TT#04

TECHNOLOGIE KOMPUTERA

Technologie komputera służą do rozbudowy komputera. Kafelki technologii komputera można umieścić w dowolnym pustym gnieździe komputera (gracz nie może jednak opracować tej samej technologii kilka razy). Po umieszczeniu żetonu danych na górnym polu kafelka technologii komputera gracz otrzymuje 2 PZ. Dolne pole umożliwia otrzymanie widocznej na nim nagrody.

Żeton danych można umieścić na dolnym polu wyłącznie wówczas, gdy pole nad nim jest wypełnione. Do przeprowadzenia analizy danych nie jest wymagane wypełnienie dolnych pól – wystarczy wypełnienie wszystkich górnych pól. Żetony danych są umieszczane na górnych polach od lewej do prawej. Dolnych pól nie trzeba wypełniać żetonami danych w kolejności; można wypełnić dowolne pole pod warunkiem, że wypełniono odpowiadające mu górne pole.

Podczas akcji analizowania danych należy usunąć ze wszystkich pól żetony danych.



TK#01



TK#02



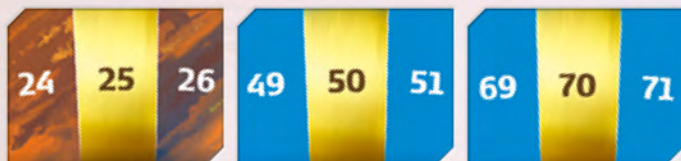
TK#03



TK#04

KAMIENIE MILOWE

Niektóre wydarzenia są aktywowane, gdy znacznik punktacji gracza znajdzie się na określonym polu na torze punktacji lub je minie. Takie wydarzenia należy rozpatrywać między turami, gdy aktualny gracz zakończy wykonywanie wszystkich swoich akcji.



ZŁOTE KAMIENIE MILOWE

Na koniec tury, w której znacznik punktacji gracza znalazł się na polu „25”, „50”, „70” lub je minął, ten gracz wybiera 1 ze złotych kafelków punktacji i oznacza go. Opis złotych kafelków punktacji znajduje się na stronie 21.



Na każdym złotym kafelku punktacji jest kilka pól wartych określoną liczbę punktów. Gracz, który jako 1. wybierze dany kafelek, umieszcza swój znacznik na polu nad najwyższą wartość. Gracz, który jako 2. wybierze dany kafelek, umieszcza swój

znacznik na polu nad 2. najwyższą wartością itd. Kafelek ma wystarczającą liczbę pól, by mogli go wybrać wszyscy gracze.

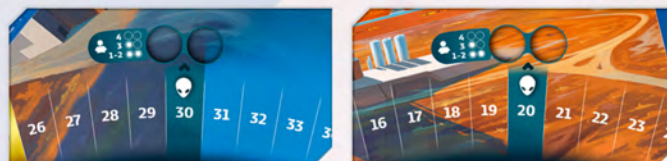
Gracz nie może oznaczyć tego samego kafelka dwukrotnie. Zatem na koniec gry (gdy liczba PZ gracza będzie wynosić co najmniej 70) gracz będzie miał po 1 znaczniku na 3 kafelkach i nie będzie miał żadnego znacznika na 4. kafelku.

Uwaga! Jeśli liczba PZ gracza będzie wynosić ponad 100, może zdarzyć się sytuacja, w której znacznik punktacji gracza minie dane pole 2. raz. Należy zignorować efekt, ponieważ gracz nie może oznaczyć więcej złotych kafelków punktacji.

KILKA KAMIENI MILOWYCH

Efekty kamieni milowych są rozpatrywane między turami. Jeśli znaczniki punktacji kilku graczy znalazły się na polach z kamieniami milowymi lub je minęły, należy rozpatrzyć efekty kamieni milowych zgodnie z kolejnością rozgrywania tur, zaczynając od gracza, którego тура właśnie się zakończyła. Zatem jeśli znaczniki punktacji 2 graczy równocześnie miną złoty kamień milowy podczas tury 1 z tych graczy, ten gracz jako 1. wybiera, który złoty kafelek punktacji chce oznaczyć.

Neutralne kamienie milowe nie należą do graczy, dlatego zawsze są rozpatrywane jako ostatnie.



NEUTRALNE KAMIENIE MILOWE

Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 graczy, podczas przygotowania do rozgrywki umieszcza się znaczniki neutralne (czyli nienależące do żadnego gracza) nad polami „20” i „30” na torze punktacji. To neutralne kamienie milowe. Na koniec tury, w której znacznik punktacji gracza znalazł się na polu z neutralnym kamieniem milowym lub je minął, neutralny ośrodek naukowy zdobywa istotne informacje na temat 1 z gatunków obcych. Do każdego gatunku przypisano 3 pola, które należy wypełnić, by odkryć dany gatunek. Jeśli dowolne z tych pól jest puste, należy wziąć znacznik z neutralnego kamienia milowego i umieścić go na 1. od lewej pustym polu na ślady życia. Możliwe, że spowoduje to odkrycie gatunku obcych zgodnie z opisem na stronie 20.

Jeśli jednak w momencie znalezienia się na polu z neutralnym kamieniem milowym wszystkie 6 pól jest już wypełnionych, oznacza to, że oba gatunki obcych zostały już odkryte – wówczas neutralne kamienie milowe nie wywołują żadnych efektów.

Neutralne kamienie milowe nie wywołują również żadnych efektów, jeśli wszystkie ich znaczniki neutralne zostały już użyte.

W przypadku rozgrywki 4-osobowej należy całkowicie pominąć neutralne kamienie milowe.

Wymiana zasobów

Podczas swojej tury gracz może wymienić 2 karty, 2 żetony kredytów albo 2 żetony energii na 1 kartę, 1 żeton kredytów albo 1 żeton energii. To **akcja dodatkowa**.



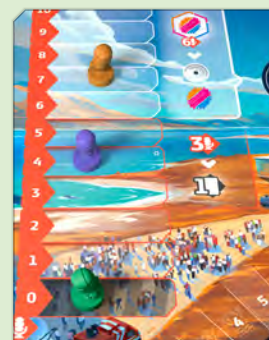
Na przykład gracz może odrzucić 2 karty, by otrzymać 1 żeton kredytów, 1 żeton energii albo nawet 1 nową kartę.

Jeśli gracz wymienia zasoby na kartę, może dobrać kartę z rzędu kart albo z wierzchu talii.

Kupno karty



Podczas swojej tury gracz może kupić kartę. To **akcja dodatkowa**. By kupić kartę, gracz zmniejsza swój poziom rozgłosu o 3. Nową kartę można dobrać z rzędu kart albo z wierzchu talii.





Pasowanie to akcja główna, więc gracz może wykonywać akcje dodatkowe w turze, w której pasuje. Po spasowaniu w danej turze gracz wykonuje poniższe kroki we wskazanej kolejności, nie wykonując już więcej akcji dodatkowych:

1

Jeśli gracz ma więcej niż 4 karty, musi **odrzuć** tyle, by zostały mu 4 (jeśli ma mniej, pozostaje z taką liczbą kart, jaką ma).

Uwaga! Nie ma limitu kart, które gracz może mieć na ręce w trakcie rundy.

2

Należy sprawdzić, czy konieczne jest obrócenie dysku Układu Słonecznego.

Gracz, który jako 1. spasuje podczas danej rundy, bierze żeton obrotu ze stosu aktualnej rundy. Umieszcza żeton obrotu obok stosu, a następnie obraca dysk Układu Słonecznego. (W rundzie 5. gracz nadal obraca dysk Układu Słonecznego, ale odrzuca żeton).

3

Gracz wybiera 1 kartę końca rundy ze stosu aktualnej rundy i odkłada na miejsce pozostałe karty. Pozostali gracze wybiorą karty dla siebie, gdy spasują w danej rundzie. Im wcześniej w rundzie gracz zdecyduje się spasować, z tym większej puli kart może wybierać.

Uwaga! Zazwyczaj działania innych graczy podczas ich pozostałych tur nie mają wpływu na wybór karty końca rundy przez gracza, który właśnie spasował. Jednak jeśli ma to znaczenie, gracz może wstrzymać się z decyzją do momentu spasowania przez kolejnego gracza.



Runda kończy się, gdy wszyscy gracze spasują i ostatni z nich wybierze 1 z pozostałych 2 kart, a następnie odrzuci niewybraną kartę.

POMIĘDZY RUNDAMI

Pomiędzy rundami należy wykonać 3 czynności.

1

Każdy z graczy uzyskuje dochód, czyli zasoby przedstawione na karcie dochodu i zasoby przedstawione na wszystkich kartach wsuniętych jako dochód pod tę kartę.



2

**Gracz mający znacznik pierwszego gracza przekazuje go graczo-
wi siedzącemu po swojej lewej stronie.** Następną rundę rozpoczyna gracz, który otrzymał znacznik pierwszego gracza.

3

Należy przenieść żeton obrotu na stos następnej rundy.

By przyspieszyć rozgrywkę, możesz wykonać krok uzyskiwania dochodu w dowolnym momencie po spasowaniu, nawet przed zakończeniem bieżącej rundy.

Inne sposoby zdobywania kart


Ten efekt pozwala dobrać kartę z rzędu kart albo losową kartę z wierzchu talii. Można go znaleźć na niektórych kafelkach technologii, kartach oraz w innych miejscach w grze.


Ten efekt pozwala dobrać losową kartę z wierzchu talii (ale nie z rzędu kart).


Uzupełnianie rzędu kart

Po dobraniu karty z rzędu kart należy natychmiast go uzupełnić kartą z wierzchu talii (jeśli gracz ma dobrać kilka kart z rzędu, uzupełnia go dopiero po dobraniu wszystkich kart). (Jeśli talia się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię).

Gatunki obcych obecne w grze są reprezentowane przez 2 planszетки leżące na początku gry awersami do dołu. Poniżej każdej planszетки obcych znajdują się 3 pola odkryć przedstawiające ślady obcego życia, które gracze wspólnie wypełniają, by odkryć dany gatunek.

 Te ślady życia najczęściej można zdobyć, skanując pobliskie gwiazdy.

 Te ślady życia najczęściej można zdobyć, lądując na planetach.

 Te ślady życia najczęściej można zdobyć, analizując dane.

Po wypełnieniu wszystkich 3 pól odkryć znacznikami (w przypadku rozgrywki 2- albo 3-osobowej mogą to być znaczniki neutralne) odpowiedni gatunek obcych zostaje odkryty.



pola odkryć

ODKRYCIE

Jeśli gatunek został odkryty podczas tury gracza, należy rozpatrzyć odkrycie po jej zakończeniu (przed rozpatrzeniem odkrycia należy rozpatrzyć ewentualne kamienie milowe).

1. Należy odwrócić planszетkę obcych, by ujawnić, który gatunek został odkryty.
2. Należy wziąć arkusz odpowiedniego gatunku obcych i przeczytać zasady dotyczące tego gatunku.
3. Należy przygotować obcych zgodnie z zasadami dotyczącymi odkrytego gatunku obcych. Każdy gracz, który oznaczył przynajmniej 1 z pól odkryć, otrzymuje nagrodę opisaną w arkuszu zasad odkrytego gatunku (gracz nie otrzymuje nagrody za znacznik na polu nadmiarowym).



arkusze zasad obcych







karty obcych

KARTY OBCYCH

Każdy gatunek obcych ma swoją talię kart. Te karty są nieco silniejsze od standardowych kart. Można je otrzymać wyłącznie od obcych. Na ręce gracza te karty obowiązują takie same zasady, jak w przypadku standardowych kart (wyjątek stanowią karty Egzercjan, które nie wliczają się do limitu kart na ręce).

DALSZE BADANIA

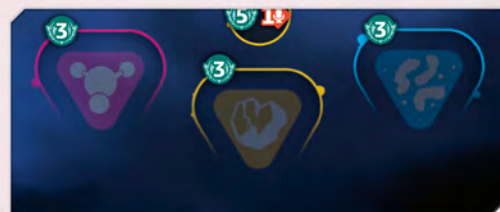
Każda planszетка obcych zapewnia nowe możliwości badań po odkryciu gatunku. Pola widoczne po odkryciu gatunku działają w taki sam sposób jak standardowe 3 pola odkryć. Po otrzymaniu śladów życia, czyli rozpatrzeniu ikony , ,  lub , należy oznaczyć dowolne puste pole w pasującym kolorze i otrzymać nagrodę tego pola.

Uwaga! Znaczniki neutralne używane podczas rozgrywki 2- i 3-osobowej można umieszczać tylko na 6 polach poniżej planszетek obcych. Nigdy nie zajmują pól na planszетkach obcych.

Pola nadmiarowe

Obszar poniżej 3 pól odkryć jest przeznaczony na dodatkowe ślady życia. Czasami gracz może oznaczyć ślad życia, jednak wszystkie pola danego koloru są już wypełnione. W takim przypadku można umieścić znacznik na polu nadmiarowym obcych i otrzymać 3 PZ.

Jeśli karta mówi o śladach życia, obejmuje to znaczniki na polach nadmiarowych i polach odkryć. (Oczywiście liczą się także znaczniki umieszczone na planszетce danego gatunku obcych).



pola nadmiarowe

Nie musisz przed rozgrywką czytać zasad dotyczących wszystkich 5 gatunków. By w pełni poczuć emocje związane z odkryciem obcych, przeczytaj zasady dopiero po odkryciu danego gatunku.

Uwaga! Można umieścić znacznik na polu nadmiarowym także wtedy, gdy na planszетce obcych jest dostępne inne pole.

Gra kończy się po rozegraniu 5 rund. Gdy ostatni gracz spsuje w ostatniej rundzie, należy wykonać punktowanie końcowe:

Gracze otrzymują PZ za zagrane karty punktowane na koniec gry (ze złotymi polami).



Gracze otrzymują PZ za złote kafelki punktacji.



W przypadku odkrycia niektórych gatunków obcych wykonuje się dodatkowy krok punktowania końcowego.

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej PZ. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje największy fan Carla Sagana. *(Spokojnie – to tylko żart. W tej grze można zebrać 100 PZ, a nawet więcej. Jeśli 2 graczy osiągnęło ten sam wynik, oznacza to, że zapracowali na ten remis).*

ZŁOTE KAFELKI PUNKTACJI

W przypadku każdego złotego kafelka punktacji otrzymuje się nagrodę za swoje zestawy elementów. Za każdy skompletowany zestaw gracz otrzymuje PZ widoczne pod jego znacznikiem.

TECHNOLOGIE



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za zestawy 3 kafelków technologii – po 1 każdego rodzaju.** Zatem należy policzyć wszystkie kafelki swoich technologii każdego rodzaju. Gracz otrzymuje PZ za każdy kafelek technologii tego rodzaju, którego ma najmniej.



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za każdą parę kafelków technologii (niezależnie od ich rodzaju).** Jeśli gracz ma 5 kafelków technologii, ma 2 pary, więc otrzymuje liczbę PZ widoczną pod jego znacznikiem 2 razy.

MISJE



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za każdą ukończoną misję** (zarówno za misję warunkową, jak i wymagającą aktywacji).



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za każdą parę ukończonych misji i kart punktowanych na koniec gry (ze złotymi polami).** Para może składać się z 2 ukończonych misji, 2 kart ze złotymi polami lub z 1 ukończonej misji i 1 karty ze złotym polem.

DOCHÓD



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za każdy zestaw 3 kart różnego rodzaju** wsuniętych jako dochód.

(Nie wlicza się do tego ikon przedstawionych na karcie dochodu).



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za rodzaj kart wsuniętych jako dochód, których ma najwięcej.** Gracz wybiera spośród kart zapewniających kredyty albo energię.

(Nie wlicza się do tego ikon przedstawionych na karcie dochodu).

INNE



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za każdy zestaw 3 różnych (różniących się kolorami) śladów życia oznaczonych przez tego gracza.** Należy pamiętać, że liczą się również znaczniki na polach nadmiarowych!



Jeśli kafelek odwrócony jest tą stroną do góry, **gracz otrzymuje PZ za każdą parę elementów: dominację w sektorze i orbiter albo lądownik.** (Czyli za sumę dominacji w sektorach lub sumę orbiterów i lądowników, zależnie od tego, która liczba jest mniejsza).

Podczas sumowania dominacji w sektorach należy policzyć wszystkie znaczniki gracza oznaczające dominację, nawet jeśli ten gracz zdobył dominację w sektorze więcej niż raz.

W rozgrywce w trybie solo rywalizujesz z konkurencyjnym ośrodkiem badawczym. Twoim celem jest zebranie większej liczby PZ od rywala.



POZIOM TRUDNOŚCI

Dostępnych jest 5 różnych poziomów trudności. Poziom trudności wskazuje liczba złotych gwiazdek z tyłu planszetek graczy.

KOMPAS RYWALA

ELEMENTY RYWALA

POCZĄTKOWA TALIA RYWALA

W skład tej talii wchodzi 4 podstawowe karty akcji i ewentualnie dodatkowa zaawansowana karta akcji.

ZNA CZNIK POSTĘPU

Znacznik postępu rywala umieść na tak oznaczonym polu.

UKŁAD STOSU CEŁÓW

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak dla 2 graczy według standardowych zasad.

Wybierz poziom trudności – to planszeczka rywala. Umieść ją w obszarze gry. (Poziomy 1. i 2. używają tej samej planszeczki).

Przeładaj rywalowi wszystkie elementy w wybranym kolorze. Umieść 1 ze znaczników rywala na początkowym polu toru postępu.

Losowo wybierz pierwszego gracza. Znacznik pierwszego gracza będziesz pomiędzy rundami przekazywać między sobą a rywalem. Jak w przypadku standardowych zasad pierwszy gracz rozpoczyna grę z 1 PZ, a 2. gracz z 2 PZ. Umieść oba znaczniki rozgłosu na polu „4”.

Jeśli to Twoja 1. rozgrywka w SETI, zalecamy wybór 1. (1-gwiazdkowego) poziomu trudności. Na tym poziomie nie używasz żetonów celów, więc możesz stopniowo poznawać zasady rozgrywki.

Talia akcji rywala

Rywal używa kart akcji, za pomocą których decyduje, co zrobi w swojej turze. Weź wskazane 4 podstawowe karty akcji (S.1–S.4) i potasuj je. Następnie utwórz z nich zakryty stos i umieść go w obszarze gry. To talia akcji rywala.



Jeśli grasz na 3. lub wyższym poziomie trudności, losowo wybierz 1 zaawansowaną kartę akcji (S.5–S.14) i wtasuj ją do talii akcji rywala. Wzmacnia to talię rywala.

Pozostałe zaawansowane karty akcji potasuj i połóż w obszarze gry. Rywal będzie mógł je otrzymać w trakcie rozgrywki.



Każdy gatunek obcych ma własne karty akcji. Na razie odłóż je na bok.

Stos celów

Uwaga! Jeśli grasz na 1. poziomie trudności, pomiń tę sekcję.



Są 3 poziomy celów: I, II i III.

Potasuj zakryte wszystkie kafelki celów poziomu I, a następnie zrób to samo w przypadku celów poziomu II i III. Kafelki posłużą do utworzenia stosu celów.

Zgodnie z informacjami na planszeczce gracza należącej do rywala weź odpowiednią liczbę celów z każdego stosu i połóż je jak na ilustracji. Umieść cele poziomu III na spodzie, cele poziomu II w środku stosu, a cele poziomu I na wierzchu stosu. Pozostałe kafelki celów nie będą używane podczas tej rozgrywki, możesz je odłożyć do pudełka.

Po utworzeniu stosu celów odkryj 3 wierzchnie kafelki. Te kafelki to Twoje początkowe cele.



PRZYKŁAD. Na 4. poziomie trudności używasz 2 celów poziomu I, 6 celów poziomu II i 7 celów poziomu III. Odkrywasz 3 pierwsze kafelki celów.

ZASOBY RYWALA

Tor postępu






Gdy rywal użyje karty, na której widoczny jest taki efekt, przesuwa swój znacznik postępu o 1 pole na torze postępu. Znacznik postępu zawsze przesuwa się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, w kierunku wskazywanym strzałkami.




Gdy znacznik postępu minie **tę ikonę**, siła rywala wzrośnie. Umieść wtedy na wierzchu talii rywala 1 losową zaawansowaną kartę akcji awersem do dołu. (Oznacza to, że w kolejnej turze rywal ją dobierze, chyba że spasował już w danej rundzie). Karta jest teraz częścią talii akcji rywala.

PREFEROWANA
TECHNOLOGIA
RYWALA



Rywal nie otrzymuje wskazanych zasobów. Jeśli rywal miałby otrzymać te zasoby, przesuwa swój znacznik postępu na torze postępu o 1 pole za każdy zasób, który miałby otrzymać, czyli żeton kredytów, żeton energii lub kartę. (Karty mogą pochodzić z dowolnego miejsca. Obejmuje to ikony , , i , a nawet karty otrzymywane po spasowaniu lub za pomoc w odkryciu gatunku obcych).



Gdy rywal ma zwiększyć swój , przesuwa swój znacznik postępu o 4 pola na torze postępu. Zazwyczaj ma to miejsce, gdy rywal wykonuje wejście na orbitę planety.



Rywal przesuwa swój znacznik postępu również wtedy, gdy nie zrealizujesz wystarczającej liczby celów podczas rundy (zob. str. 26).

Komputer rywala



Rywal nie ma limitu żetonów danych, które może mieć w puli danych.

Za każdym razem, gdy rywal otrzyma żeton danych, umieszcza go bezpośrednio w swoim komputerze. Gdy komputer zostanie wypełniony, kolejne żetony danych umieszcza w puli danych. Po umieszczeniu żetonu danych rywal rozpatruje ikony, które zakrywa.

Rozgłos rywala

Gdy rywal zwiększa swój poziom rozgłosu, przesuwa swój wskaźnik rozgłosu o odpowiednią liczbę pól. Rywal może opłacić koszt w postaci rozgłosu, by opracować technologię (zob. str. 24).

PZ rywala

Gdy rywal otrzymuje PZ, przesuwa swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól.

Rywal rozpatruje neutralne i złote kamienie milowe w taki sam sposób, jak robi to gracz. Rywal zawsze zajmuje tylko najcenniejsze pole na złotym kafelku punktacji. Jeśli dostępnych jest kilka złotych kafelków, na których nie ma żadnego znacznika, wybiera ten z kafelków, który jest 1. od lewej albo 1. od z prawej, zgodnie ze strzałką decyzji umieszczoną w górnej części bieżącej karty akcji. Jeśli na wszystkich kafelkach są znaczniki, rywal nie zajmuje żadnego pola.



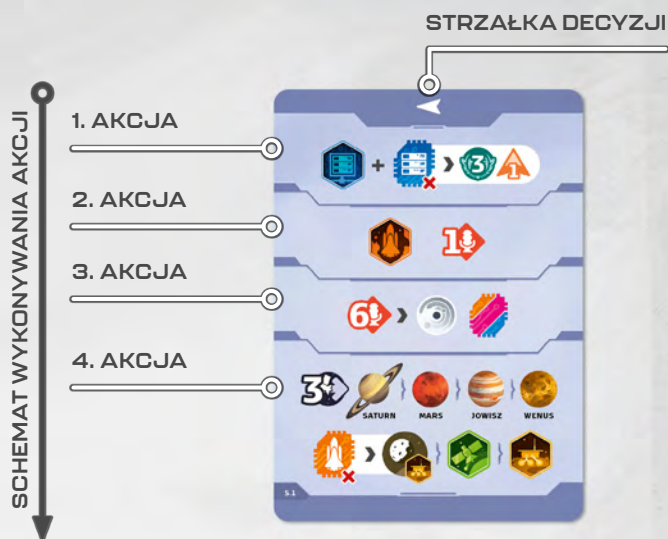
Strzałka decyzji

TURY RYWALA

Konkurencyjny ośrodek badawczy rozgrywa tury w ten sam sposób, jak robiłby to inny gracz w przypadku rozgrywki 2-osobowej.

Tura rywala rozpoczyna się od odkrycia karty akcji z wierzchu jego talii. Rywal wykonuje 1 z akcji przedstawionych na karcie: jeśli to możliwe, 1. akcję; jeśli nie, 2. akcję itd., poruszając się w dół karty do momentu znalezienia możliwej do wykonania akcji. (Zawsze będzie możliwe wykonanie przez rywala co najmniej 1 akcji przedstawionej na karcie).

Wykonanie akcji przez rywala powoduje zakończenie jego tury.



AKCJE RYWALA

TECHNOLOGIE



By opracować technologię, rywal musi opłacić koszt w postaci 6 poziomów rozgłosu. Jeśli poziom rozgłosu rywala wynosi mniej niż 6, rywal pomija tę akcję i próbuje wykonać następną akcję przedstawioną na karcie.

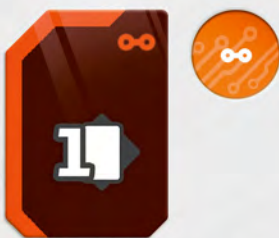




Na niektórych kartach rywala znajdują się akcje dotyczące technologii, które nie wymagają rozgłosu.

Gdy rywal otrzyma kafelki technologii, obraca dysk Układu Słonecznego zgodnie ze standardowymi zasadami.

Rywal wybiera technologie do opracowania w następujący sposób:

1. Pozycja znacznika postępu rywala na torze postępu wskazuje preferowaną przez rywala technologię. Jeśli na kafelku technologii jest żeton 2 PZ, rywal wybiera daną technologię.
2. Jeśli na kafelku technologii nie ma żetonu 2 PZ, rywal sprawdza następną technologię na torze postępu. Powtarza tę czynność do momentu, aż znajdzie kafelki z żetonem 2 PZ. W rzadkich przypadkach, gdy żeton 2 PZ nie znajduje się na żadnym kafelku technologii, rywal wybiera na podstawie pozycji swojego znacznika postępu 1. dostępną technologię, nawet jeśli nie ma na niej żetonu 2 PZ.
3. Rywal otrzymuje premię natychmiastową wybranego kafelka, włączając z 2 PZ, jeśli żeton 2 PZ był na wziętym kafelku technologii.



Wyjątek. Rywal ignoruje widoczne na kafelkach technologii premie  oraz .

KORZYSTANIE Z KAFELKÓW TECHNOLOGII

Rywal nie korzysta z technologii w ten sam sposób, co Ty. Możliwości, które zazwyczaj zapewniają technologie, nie mają zastosowania w przypadku rywala. Zamiast tego używa on otrzymanych technologii jako zasobów. Wiele akcji umożliwia rywalowi odrzucenie technologii określonego rodzaju w zamian za premię.

Dostępne są następujące premie:

- **TECHNOLOGIA SONDY** – lądowanie na księżycu,
- **TECHNOLOGIA TELESKOPU** – oznaczenie dodatkowego sygnału karty z rzędu kart,
- **TECHNOLOGIA KOMPUTERA** – otrzymanie 3 PZ i przesunięcie znacznika postępu o 1 pole na torze postępu



Rywal umieszcza żetony technologii na swojej planszeczce w stosach na odpowiadających im polach.

WYSTRZELENIE



Rywal umieszcza swoją sondę na polu z Ziemią.

Jeśli rywal ma już sondę na polu z Ziemią, pomija tę akcję i próbuje wykonać następną akcję przedstawioną na karcie.

ORBITER/LĄDOWNIK



Rywal przesuwając swoją sondę z pola z Ziemią na pole z planetą. Sprawdza planety w kolejności od lewej do prawej, aż znajdzie taką, do której może dotrzeć, wykonując wskazaną liczbę ruchów. Wykonanie ruchu z pola z planetoidami wymaga od rywala opłacenia dodatkowego kosztu w postaci 1 ruchu, co należy wziąć pod uwagę, ustalając możliwe cele ruchu. Jeśli rywal nie może dotrzeć do żadnej planety z listy lub rywal nie ma sondy na Ziemi, pomija tę akcję i próbuje wykonać następną akcję przedstawioną na karcie.

Po wykonaniu ruchu rywal zwiększa swój poziom rozgłosu zależnie od tego, do jakich planet i komet dotarł. Jeśli jest kilka sposobów dotarcia do danej planety przy użyciu dostępnej liczby ruchów, rywal wybiera drogę, która najbardziej zwiększy jego poziom rozgłosu.

Następnie przekształca sondę w lądownik albo orbiter:



Jeśli planeta ma księżyc, na którym jest dostępne pole, rywal najpierw próbuje odrzucić 1 z technologii sondy, by wylądować na księżycu. Jeśli jest dostępnych kilka księżyców, rywal wybiera księżyc 1. od lewej lub 1. od prawej, zgodnie ze strzałką decyzji.

Jeśli rywal nie ląduje na księżycu, podejmuje próbę zajęcia 1. miejsca orbitera lub 1. miejsca lądownika na planecie. Jeśli dostępne są oba miejsca albo nie jest dostępne żadne z nich, rywal wykona akcję wskazaną na karcie, np. wybiera orbiter w następującym przypadku .

Rywal otrzymuje PZ, zasoby i ślady życia zapewniane przez orbiter lub lądownik.

ŚLADY ŻYCIA -

Gdy rywal zdobędzie ślad życia, sprawdza odpowiednie kolumny obu gatunków obcych. Rywal oznacza pole w tej kolumnie, w której pierwsze nieoznaczone pole jest niżej. (Rywal ignoruje pole nadmiarowe poniżej kolumny, chyba że wszystkie inne pola są wypełnione).

W przypadku rywal bierze pod uwagę wszystkie dostępne kolumny.

Jeśli dostępne pola w wybranych kolumnach znajdują się na tym samym poziomie, rywal wybiera kolumnę położoną najdalej po lewej albo prawej stronie, zgodnie ze strzałką decyzji.



TELESKOP



Rywal oznacza sygnały w sposób przedstawiony przez akcję. W przypadku sygnałów kart z rzędu kart rywal używa strzałek decyzji, by określić, czy wybiera kartę 1. od lewej czy od prawej.

Jeśli rywal ma kafelek technologii teleskopu, odrzuca go, a następnie oznacza dodatkowy sygnał karty z rzędu kart.

Gdy rywal oznaczy sygnały kart z rzędu kart, uzupełnia miejsca po odrzuconych kartach kartami z wierzchu talii.

Jeśli rywal może oznaczyć sygnał w kilku sektorach, wybiera sektor zgodnie z poniższymi kryteriami:

1. Jeśli umieszczenie sygnału spowodowałoby **zdobycie dominacji nad sektorem**, rywal wybiera dany sektor.
2. Jeśli rywal nie może zdobyć dominacji nad żadnym sektorem, sprawdza, czy umieszczenie sygnału może spowodować **otrzymanie PZ** za oznaczenie 2. sygnału w sektorze.
3. Jeśli rywal nie może zdobyć dominacji nad żadnym sektorem ani otrzymać PZ, wybiera sektor, w którym **ma najwięcej swoich znaczników**.

Jeśli w danym kroku rywal ma do wyboru kilka sektorów, wybiera większy sektor (czyli sektor, w którym można umieścić więcej danych).

Nie istnieją okoliczności, które mogłyby uniemożliwić rywalowi wykonanie akcji związanej z teleskopem.




PRZYKŁAD. Rywal (biały gracz) próbuje oznaczyć

1. Nie jest w stanie zdobyć dominacji nad żadnym z 2 sektorów.
2. Nie ma także możliwości otrzymania PZ.
3. Rywal wybiera zatem sektor, w którym znajduje się najwięcej jego znaczników.

ANALIZOWANIE



Rywal może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy jego komputer jest wypełniony żetonami danych. Jeśli komputer rywala nie jest wypełniony żetonami danych, rywal pomija tę akcję i próbuje wykonać następną akcję przedstawioną na karcie.

Rywal usuwa wszystkie żetony danych ze swojego komputera (ale nie z puli danych). Rywal otrzymuje korzyści przedstawione na karcie akcji. Rywal otrzymuje również  zgodnie z oznaczeniem na jego planszecie gracza.

Jeśli po wykonaniu tych działań w puli danych rywala pozostaną jakiegokolwiek żetony danych, rywal umieszcza w komputerze tyle żetonów danych, ile może, i natychmiast rozpatruje efekty zakrywanych pól.

Jeśli rywal dysponuje technologią komputera, odrzuca ją, otrzymuje 3 PZ i przesuwa swój znacznik postępu o 1 pole na torze postępu. (Nawet jeśli rywal ma wiele technologii komputera, może odrzucić tylko 1 z nich).

ODKRYWANIE GATUNKÓW OBCYCH



W przypadku niektórych kart akcji obowiązuje dodatkowy warunek w postaci odkrycia odpowiedniego gatunku obcych. Jeśli wskazany gatunek został odkryty, rywal usuwa daną kartę akcji z gry i zastępuje ją specjalną kartą akcji danego gatunku obcych. Następnie rozpatruje nową kartę.

Jeśli wskazany gatunek obcych nie został jeszcze odkryty, rywal pomija tę akcję i próbuje wykonać następną akcję przedstawioną na karcie.

PASOWANIE

Jeśli rywal rozpoczyna turę bez kart w talii akcji, natychmiast pasuje. Tasuje wszystkie swoje zagrane karty akcji i tworzy nowy zakryty stos, z którego będzie korzystał od następnej rundy. Usuń wierzchnią kartę ze stosu kart końca rundy. Pamiętaj, że usunięcie tej karty powoduje, że rywal przesuwa swój znacznik postępu na torze postępu o 1 pole. Jeśli rywal spasował jako 1. w trakcie danej rundy, obraca dysk Układu Słonecznego.

CELE

Do każdego celu jest przypisane co najmniej 1 zadanie, które należy oznaczyć po jego wykonaniu. Oznaczenie wszystkich zadań jest równorzędne ze zrealizowaniem celu.

Na koniec swojej tury umieść wszystkie zrealizowane cele obok swojej planszетки i uzupełnij je nowymi celami ze stosu. W każdym momencie rozgrywki masz 3 cele do osiągnięcia, aż do momentu wyczerpania stosu.





Po zakończeniu 1., 2., 3. i 4. rundy, przed uzyskaniem dochodu, wydaj zrealizowane cele w liczbie równej numerowi właśnie zakończonej rundy (tj. usuń 1, 2, 3 albo 4 kafelki ze swoich osiągniętych celów). Za każdy cel, którego nie możesz wydać (ponieważ nie dysponujesz ich wystarczającą liczbą), rywal przesuwa swój znacznik postępu o 3 pola na torze postępu.

Na koniec 5. rundy policz wszystkie niezrealizowane cele, zarówno znajdujące się w rzędzie 3 celów, jak i na stosie. Rywal otrzymuje 5 PZ za każdy niezrealizowany cel.

Na 1. poziomie trudności nie używasz żetonów celów, zatem rywal nie przesuwa swojego znacznika postępu na torze postępu pomiędzy rundami ani nie otrzymuje PZ za niezrealizowane cele na koniec rozgrywki.

Uwaga! Podobnie jak w przypadku misji wymagających aktywacji, 1 aktywacja pozwala na umieszczenie tylko 1 znacznika.

Na przykład jeśli masz  na 1. celu i  na 2. celu, musisz wybrać tylko 1 cel do oznaczenia. Nie możesz oznaczyć obu celów w ramach tego samego opracowania technologii.

Zadania

W większości zadań są używane ikony, które znasz z misji wymagających aktywacji. Oznacz zadanie po jego ukończeniu. Jeśli w tekście zadania występuje ukośnik (/), zadanie można oznaczyć po spełnieniu dowolnego z jego warunków. Zadania, które wymagają dodatkowego wyjaśnienia, opisano poniżej.



Oznacz to zadanie, gdy zbierzesz 16 PZ. Jeśli masz już 16 PZ, oznacz je natychmiast.



Oznacz to zadanie, gdy umieścisz co najmniej 5 żetonów danych w swojej puli danych. Jeśli masz już co najmniej 5 żetonów danych w puli, oznacz je natychmiast. (Żetony danych w komputerze nie są brane pod uwagę).



Oznacz to zadanie, gdy Twój poziom rozgłosu wynosić będzie 9. Jeśli Twój poziom rozgłosu już wynosi 9, oznacz je natychmiast.



Oznacz to zadanie, gdy Twoja sonda dotrze do pola z planetoidą. (Twoja sonda musi dotrzeć do takiego pola **po** odkryciu karty z tym zadaniem).



Oznacz to zadanie, gdy Twoja sonda dotrze do pola z kometą. (Twoja sonda musi dotrzeć do takiego pola **po** odkryciu karty z tym zadaniem).



Oznacz to zadanie, gdy zagrasz kartę, która wymaga opłacenia kosztu w postaci co najmniej 3 żetonów kredytów. (Karta musi zostać zagrana, by rozpatrzyć jej efekt, nie odrzucona, by rozpatrzyć efekt z jej pola akcji dodatkowej).



Oznacz to zadanie, gdy ukończysz misję. (Musisz ukończyć misję **po** odkryciu zadania).

KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu 5 rund. PZ oblicz w ten sam sposób, jak w przypadku rozgrywki wieloosobowej. Rywal nie otrzymuje PZ za złote kafelki punktacji – zamiast tego otrzymuje 5 PZ za każdy niezrealizowany cel. Wygrywasz, jeśli zgromadzisz więcej PZ niż rywal!

© Czech Games Edition
Październik 2024 r.
www.CzechGames.com



rebel

GRA AUTORSTWA TOMÁŠA HOLKA

Opracowanie gry: Tomáš „Uhlík” Uhlíř
Vít Vodička
Mín & Elwen
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Projekt graficzny: Radek „RBX” Boxan
Tibor Vizi

Kierownik artystyczny: Jakub Politzer

Ilustracje: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jakub Lang,
Michaela Lovecká, Jiří Mikovec,
Jakub Politzer, Petra Ramešová,
Fanda Sedláček, Josef Surý, Petr Štich

Zwiastun i modele 3D: Radim „Finder” Pech
Roman Bednář

Produkcja: Vít Vodička

Instrukcja obsługi: Jason Holt, Michael Murphy

Teksty dodatkowe: Milan Zborník, Gus Cook

Kierownik projektu: Jan „Zvonda” Zvoníček

Nadzór projektu: Petr Murmak

Tłumaczenie: studio Euron

Redakcja i korekta: zespół Rebel

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

Pragnę podziękować wszystkim ilustratorom i całemu zespołowi studia CGE. Specjalne podziękowania należą się Radkowi „RBX” Boxanowi i Jakubowi Politzerowi za ogromną pracę włożoną w stworzenie grafik.

Bardzo dziękuję Uhlíkowi, Vítkowi, Elwenowi i Míni, z którymi dane mi było wielokrotnie się spotykać, i którzy nie szczędzili wysiłków, aby dopracować mechanikę rozgrywki. Wasze rady, pomysły i wsparcie miały kluczowe znaczenie dla zakończenia prac i uczynienia gry jeszcze lepszą.

Pragnę także podziękować Carlowi Saganowi, dzięki któremu narodził się pomysł na stworzenie tej gry. Całe życie poświęcił astronomii, naukom ścisłym i ich popularyzacji. Stworzył również podwaliny pod poszukiwania życia pozaziemskiego. Stanowił dla mnie wielką inspirację.

Poza tym chcę podziękować Milanowi Zborníkowi za doskonałe teksty wprowadzające do gry wyjątkową atmosferę oraz konsultacje w zakresie projektów kosmicznych i badania kosmosu, które przyczyniły się do urozmaicenia rozgrywki.

Z całego serca dziękuję również mojej żonie, Evičce, i naszemu synowi, Benjaminowi. Dziękuję Evičce za jej miłość, nieustanne wsparcie i nieskończoną cierpliwość, które pozwoliły mi ukończyć pracę nad grą. Jesteś dla mnie niewyczerpanym źródłem inspiracji. Chciałbym również podziękować Adamowi Španělovi za przygotowanie makiety gry SETI na internetowej platformie testowej CGO i zarządzanie tym projektem. Dzięki jego wysiłkom mogliśmy przeprowadzić wiele sesji testowych, które pozwoliły dogłębnie zbadać mechanikę gry i znacząco ją ulepszyć. Chciałbym również wyrazić wdzięczność Michaelowi Murphy'emu za jego nieocenioną pomoc w testowaniu gry i zebranie mnóstwa opinii pochodzących zarówno od niego samego, jak i od innych testerów.

Dziękuję wszystkim pracownikom CGE za każdy, nawet najmniejszy wkład w niniejszą grę.


NASI TESTERZY, KTÓRYM RÓWNIEŻ NALEŻĄ SIĘ PODZIĘKOWANIA:

Jeffrey Berman, Tomáš Krauz, Arien Malec, Joe Ritter, Katharina Schrempf, UtterMarcus, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Bryan Yan, Dirk Nielsen, Ruda Malý, Michal Ringer, Michal Mašek, Filip Murmak, Martin Sedmera, Michal Peichl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, díll, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Havlát, Ondřej Sítař, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Láďa Pospěch, Ondřej Černoch, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Lafféřsová, Jan Šafra, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítr, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlášek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček i Radomír Vychodil oraz członkowie klubów gier planszowych District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Pílzno) i Dekl (Czeskie Budziejowice).


Chciałbym wyrazić wdzięczność organizacji SETI za istotną pracę na polu poszukiwania życia pozaziemskiego. Jej zaangażowanie w odkrywanie nieznanego było ogromną inspiracją podczas opracowywania tej gry.


— T. H.


PRZYPOMNIENIE ZASAD


- Przed wybraniem technologii obróć dysk Układu Słonecznego.
- Wykonanie ruchu z pola z planetoidami wymaga opłacenia (poza kosztem standardowym) dodatkowego kosztu w postaci .
- Gdy wsuniesz kartę jako dochód, natychmiast otrzymujesz dany zasób.
- Jeśli jako 1. gracz spasujesz w danej rundzie, obracasz dysk Układu Słonecznego na koniec swojej tury i przesuwasz żeton obrotu na następne pole. Robisz to przed wybraniem karty końca rundy. Pamiętaj, by obrócić dysk Układu Słonecznego również w przypadku ostatniej rundy.
- Jeśli Twój poziom rozgłosu wynosi 10, ignoruj wszystkie efekty zwiększające Twój poziom rozgłosu.
- Jeśli liczba żetonów danych w Twojej puli osiągnie limit (6), odrzuć wszystkie otrzymywane nadmiarowe żetony danych.
- Jeśli Twój znacznik punktacji znajdzie się na polu z kamieniem milowym lub je minie, nie rozpatruj efektu kamienia milowego natychmiast. Zrób to między turami.
- Nie możesz wykonywać akcji dodatkowych między turami ani w trakcie tury innego gracza albo rywala.
- Jeśli zajmiesz 2. miejsce pod względem liczby znaczników w ukończonym sektorze, zachowaj 1 znacznik w gnieździe danych po zresetowaniu sektora. (Jeśli wszystkie znaczniki należą do tego samego gracza, nie przyznaje się 2. miejsca).


NAJWAŻNIEJSZE TERMINY I IKONY POJAWIAJĄCE SIĘ NA KARTACH


 **na planecie:** Sonda na planszy planet jest na orbicie planety, na danej planecie albo na 1 z jej księżyców. (Nie wliczają się w to sondy na planszy Układu Słonecznego).

 **w sektorze:** Oznacz sygnał we wskazanym sektorze.

 Odrzuć 2 karty z rzędu kart i oznacz sygnały tych kart. Następnie uzupełnij rząd kart.

 Oznacz sygnał w sektorze wskazanego koloru.

 Dominacja w sektorze wskazanego koloru.

 Dominacja w sektorze dowolnego koloru.

Ruch w ramach 1 pierścienia: Ruch, który nie powoduje zmiany odległości sondy od Słońca.

Oznaczony  : Ślad życia ,  albo , który został przez Ciebie oznaczony.

Odrzuć kartę, by oznaczyć jej sygnał: Odrzuć kartę z ręki. Oznacz sygnał w sektorze wskazanym w prawym górnym rogu karty.

Dotarcie do planety: Przesunięcie sondy na pole z planetą. Efekty rozpatrywane po spełnieniu warunku „Gdy dotrzesz do...” nie są rozpatrywane, jeśli w momencie zagrania karty sonda gracza znajduje się już na polu ze wskazaną planetą.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- W rozgrywce 3-osobowej używasz 2 neutralnych kamieni milowych. Umieść po 1 znaczniku neutralnym na polach „20” i „30”.
- W rozgrywce 2-osobowej używasz 2 neutralnych kamieni milowych. Umieść po 2 znaczniki neutralne na polach „20” i „30”.
- Pierwszy gracz otrzymuje 1 PZ, 2. gracz – 2 PZ itd.
- Otrzymujesz zasoby początkowe widoczne na rewersie karty do chodu oraz na karcie wsuniętej podczas przygotowania do gry.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Na czym polega ignorowanie limitu sond w przestrzeni kosmicznej?

Jeśli karta zapewnia akcję wystrzelenia sondy i wyraźnie wskazuje możliwość zignorowania limitu sond w przestrzeni kosmicznej, wtedy możesz zignorować te limity, jednak w odniesieniu tylko do tej akcji. (Limit obowiązuje normalnie w przypadku późniejszego wykonywania akcji wystrzelenia sondy).


Czy mogę wymienić 2 różne zasoby – na przykład kartę i żeton energii na 1 żeton kredytów?

Nie, to niemożliwe. Możesz wymienić 2 zasoby tego samego rodzaju na 1 inny zasób. Karty obcych na ręce są uważane za karty, więc możesz odrzucić 1 standardową kartę i 1 kartę obcych, by otrzymać 1 żeton kredytów. (Wyjątek stanowią karty Egzercjan, które nie są uważane za karty na ręce, więc nie możesz ich odrzucać).

Czy po zdobyciu dominacji nad sektorem pozostawiony tam znacznik pomoże mi ponownie zdobyć dominację nad tym sektorem?

Nie. Taki znacznik wskazuje tylko to, kto wcześniej zdobył dominację nad sektorem.

Czy otrzymam , jeśli sonda dotrze do komety w wyniku obrotu Układu Słonecznego?

Tak. Sondy zawsze zapewniają , jeśli dotrą do obiektu w przestrzeni kosmicznej, nawet jeśli stanie się to podczas tury innego gracza.

Skończyły mi się znaczniki. Czy nadal mogę skanować pobliskie gwiazdy?

Tak. Nie ma ograniczenia liczby znaczników należących do gracza. Jeśli znaczniki się skończą, należy je czymś zastąpić. Mogą to być niepotrzebne sondy, znaczniki w kolorze, którego nikt nie używa itp.

Maskamici pożarli mi arkusz zasad. Skąd wziąć jego kopię?

Znajdziesz ją na stronie czechgames.com!

