

SETI

ПОСІБНИК

«SETI» — це гра про дослідження космосу і, зрештою, відкриття. Ви знаєте, що інопланетне життя існує — вам просто треба його знайти. Завдяки продуманому використанню обмежених ресурсів ви будете запускати зонди, досліджувати планети, слухати зірки та розвивати екзобіологію.

Кожен гравець керує агенцією космічних досліджень, яка за допомогою реальних технологій та методів спробує розкрити найбільші таємниці людства.

* SETI (від англ. Search for Extraterrestrial Intelligence) — проєкт із пошуку позаземних цивілізацій.

► відеоправила

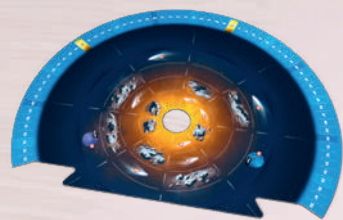


cge.as/se-htp

Придивіться уважніше до будь-якої ділянки неба, і ви побачите мільйони галактик, кожна з яких містить мільярди зірок.

У зірок можуть бути планети; на планетах може існувати життя; а життя може розвинути до розумних форм. А це означає, що хай куди ви дивитиметеся у свій телескоп, хтось може так само дивитися на вас.

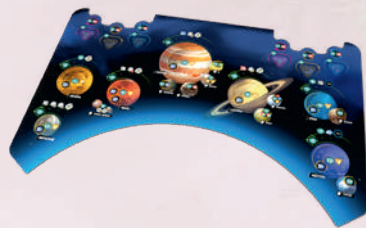
ОСНОВНЕ ПОЛЕ



поле Сонячної системи
ПРЕДМЕТ №1



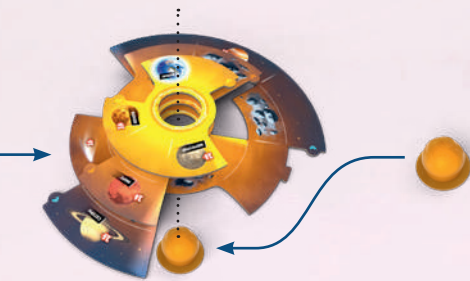
поле технологій
ПРЕДМЕТ №2



поле планет
ПРЕДМЕТ №3



3 диски Сонячної системи
ПРЕДМЕТ №4



Сонце
ПРЕДМЕТ №5

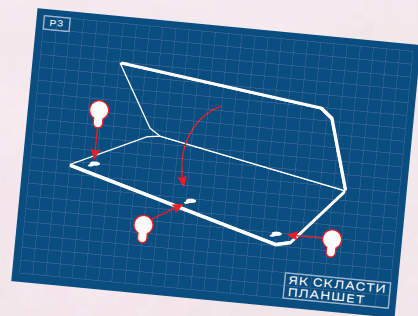


4 поля секторів з найближчими зірками
ПРЕДМЕТ №6

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦІВ



4 планшети гравців, які треба скласти
ПРЕДМЕТ №7



У КОЖНОМУ КОЛЬОРІ:



4 пам'ятки
ПРЕДМЕТ №8



8 фігурок*
ПРЕДМЕТ №9



30 маркерів*
ПРЕДМЕТ №10



1 лічильник репутації
ПРЕДМЕТ №11



1 лічильник ПО
ПРЕДМЕТ №12



жетон «100/200 ПО»
ПРЕДМЕТ №13



1 карта доходу
ПРЕДМЕТ №14

СОЛО-ГРА



24 плитки цілей для соло-гри
ПРЕДМЕТ №15



19 карт дій конкурента
ПРЕДМЕТ №16

Ці компоненти потрібні лише для соло-гри, докладніше див. на с. 22.

ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ



48 плиток технологій
ПРЕДМЕТ №17



12 2-очкових плиток
ПРЕДМЕТ №18



1 жетон першого гравця
ПРЕДМЕТ №19



2 жетони обертання Сонячної системи
ПРЕДМЕТ №20



4 золоті плитки ПО
ПРЕДМЕТ №21



основна колода зі 138 карт
ПРЕДМЕТ №22



30 жетонів кредитів і 30 жетонів енергії*
ПРЕДМЕТ №23



70 жетонів даних*
ПРЕДМЕТ №24

ІНОПЛАНЕТНІ ВИДИ

МАСКАМІТИ

- 1 планшет інопланетян
- 1 лист правил
- 10 карт маскамітів
- 7 зразків маскамітів



НАБІР ПРЕДМЕТІВ №25

Уперше виявлено: / / .

ІКЗЕРТІЙЦІ

- 1 планшет інопланетян
- 1 лист правил
- 15 карт ікзертійців
- 2 плитки здобутків ікзертійців



НАБІР ПРЕДМЕТІВ №28

Уперше виявлено: / / .

ОУМУАМУА

- 1 планшет інопланетян
- 1 лист правил
- 1 плитка Оумуамуа
- 10 карт Оумуамуа
- 17 жетонів екзофосилій Оумуамуа*



НАБІР ПРЕДМЕТІВ №26

Уперше виявлено: / / .

ЦЕНТАВРІЙЦІ

- 1 планшет інопланетян
- 1 лист правил
- 10 карт центаврійців
- 4 плитки центаврійських послань



НАБІР ПРЕДМЕТІВ №29

Уперше виявлено: / / .

АНОМАЛІЇ

- 1 планшет інопланетян
- 1 лист правил
- 10 карт аномалій
- 3 жетони аномалій



НАБІР ПРЕДМЕТІВ №27

Уперше виявлено: / / .

У кожній партії можна відкрити 2 з цих 5 інопланетних видів.

* Кількість цих компонентів необмежена. Якщо вони вичерпуються, замініть їх чимось підходящим. Можна використовувати маркери гравців замість фігурок того самого кольору й навпаки.

1 ОСНОВНЕ ПОЛЕ

Складіть основне поле із поля планет (А), поля Сонячної системи (Б) і поля технологій (В) та покладіть його на середину стола.

2 ІНОПЛАНЕТНІ ВИДИ

Перемішайте долілиць 5 планшетів інопланетних видів і покладіть 2 випадкові планшети у вирізи на краю поля планет. Ви не знатимете, які це види, поки не відкриєте їх. Решту планшетів поверніть у коробку, не дивлячись на них. Поки що всі карти інопланетян та інші їхні компоненти залиште в коробці.

3 ПОЛЕ СОНЯЧНОЇ СИСТЕМИ

Три диски в центрі поля та 4 поля секторів навколо них викладають у випадковій конфігурації.

Можете скористатися QR-кодом, щоб отримати випадкову схему викладання цих компонентів, або самостійно викласти їх випадковим способом. Однак ви повинні викласти диски так, щоб утворити вісім чітко окреслених секторів, у кожному з яких є одна найближча зірка.

Протягом гри диски обертаються, а планети обертаються навколо Сонця.



cge.as/seti-solarsystem

А — ПОЛЕ ПЛАНЕТ

7 ЗОЛОТІ ПЛИТКИ ПО

Усі 4 золоті плитки для набирання ПО двосторонні. Викладіть їх біля поля випадковою стороною догори.

Б — ПОЛЕ СОНЯЧНОЇ СИСТЕМИ

В — ПОЛЕ ТЕХНОЛОГІЙ

4 РЯД КАРТ

Перетасуйте основну колоду карт і викладіть горілиць 3 карти, утворивши ряд карт.

5 ЗАПАС КРЕДИТІВ / ЕНЕРГІЇ

Неподалік поля покладіть купю жетони енергії та кредитів.

6 ДАНІ

Покладіть у комірку даних кожної найближчої зірки стільки жетонів даних, щоб заповнити комірку. Комірки даних зірок мають різну місткість. Решту жетонів покладіть неподалік.

8 НЕЙТРАЛЬНІ ЗДОБУТКИ

Покладіть нейтральні маркери біля поділок «20» і «30» на треку ПО. Візьміть маркери не вибраного ніким кольору.

У соло-грі чи грі вдвох покладіть по 2 маркери біля кожної з цих двох поділок.

У грі втрьох покладіть по 1 маркеру біля кожної поділки.

У грі вчотирьох ігноруйте ці здобутки.



10 КАРТИ КІНЦЯ РАУНДУ

Підготуйте 4 стоси карт. У кожному стосі на 1 карту більше, ніж гравців. (Наприклад, у грі втрьох у кожному стосі буде по 4 карти.)

Після того як ви спасете в 1, 2, 3 або 4-му раундах, візьміть 1 карту зі стосу цього раунду.

11 ЖЕТОНІ ОБЕРТАННЯ СОНЯЧНОЇ СИСТЕМИ

Покладіть 1 жетон обертання на позначене місце на полі технологій. Покладіть другий жетон обертання на перший стос карт кінця раунду. Цей жетон нагадуватиме обернути Сонячну систему після того, як будь-який гравець уперше спасе в раунді.



Кожен гравець вибирає колір і бере відповідні компоненти, які кладе біля свого планшета гравця.



Гравець, який останнім бачив НЛО, буде першим гравцем — дайте йому жетон першого гравця. Потім розмістіть свій лічильник ПО. Перший гравець розміщує свій лічильник ПО на поділці «1» на треку ПО, другий гравець — на поділці «2», третій гравець — на поділці «3», а четвертий — на поділці «4». Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.

ПОЧАТКОВІ РЕСУРСИ

Візьміть початкову карту доходу свого кольору. Ваші початкові ресурси зображено на звороті карти — 4 очки репутації, 4 кредити, 3 енергії та 5 карт.



Для відстежування очок репутації розмістіть свій лічильник на зазначеній поділці на треку репутації (біля Сонячної системи). Усі гравці починають гру, маючи 4 очки репутації.



Щоб отримати кредити та енергію, просто візьміть відповідну кількість жетонів.




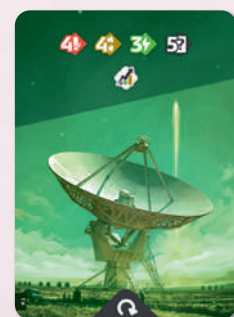
Потім візьміть із колоди 5 карт.



Насамкінець перетворіть одну зі своїх карт на джерело доходу.

Збільшення доходу

Щоразу, коли ви здобуваєте , можете підкласти карту з руки під початкову карту доходу. Підкладена карта тепер постійно збільшуватиме ваш дохід. негайно отримайте будь-який бонус, зображений у нижньому правому куті. **Ви отримуватимете цей бонус знову на початку кожного раунду, починаючи з 2-го раунду.**



Початкова карта доходу



Дохід для наступних раундів (не для 1-го раунду)

Бонусний ресурс для 1-го раунду, а також дохід для всіх наступних раундів.

Гра триває 5 раундів. Гравець із жетоном першого гравця виконує перший хід у раунді. Гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою, пропускаючи тих гравців, які вже спасували в цьому раунді. Наприкінці 5-го раунду ви підбиваєте підсумки гри, і перемагає гравець, що набрав найбільшу кількість переможних очок (ПО).

СТРУКТУРА ХОДУ

У свій хід ви виконуєте **тільки 1 основну дію**:

ДОДАТКОВІ ДІЇ









Крім основної дії, у свій хід ви можете робити й інші речі. Ці **додаткові дії** описано в різних розділах цієї книжки правил, а також наведено в пам'ятках гравців. Можете виконувати **додаткові дії** в будь-який момент свого ходу — перед його початком, після його завершення або навіть під час виконання своєї основної дії.

СТРУКТУРА РАУНДУ

Після виконання вашої **основної дії** й будь-яких **додаткових дій** ваш хід завершується. Далі вам треба перевірити досягнення **здобутків** або **відкриття видів**. Після цього настає хід наступного гравця.

Гравці виконують кілька ходів, перш ніж у них вичерпаються варіанти дій. Якщо гравець спасував, то він більше не бере участі в поточному раунді, однак інші гравці далі по черзі виконують ходи. Після того як усі гравці спасують, раунд завершується, і гравці отримують дохід. Жетон першого гравця переходить до наступного за годинниковою стрілкою гравця, який починає наступний раунд.

ОСНОВНІ ДІЇ

-  ЗАПУСТИТИ зонд
-  ВИЙТИ НА ОРБИТУ планети
-  ВИСАДИТИСЯ на планеті чи супутнику
-  СКАНУВАТИ найближчі зірки
-  АНАЛІЗУВАТИ дані
-  ЗІГРАТИ карту задля її ефекту
-  ДОСЛІДИТИ технологію
-  СПАСУВАТИ в раунді

ОГЛЯД КАРТ

Ви можете використовувати карту лише для отримання однієї з її переваг. Наприклад, якщо ви застосовуєте ефект карти як свою основну дію, то не можете скинути цю ж карту задля виконання її додаткової дії.

ДОДАТКОВА ДІЯ

Можете скинути карту в будь-який момент свого ходу, щоб отримати зображену на ній винагороду.

ОСНОВНІ ДІЇ

ВАРТІСТЬ

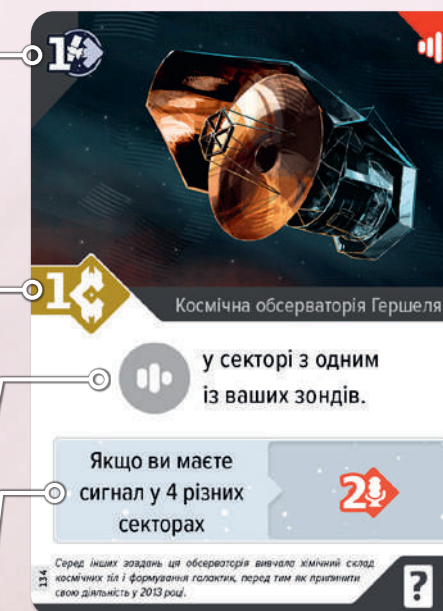
Ви платите цю вартість лише тоді, коли граєте цю карту своєю основною дією.

ЕФЕКТ

Зігравши карту своєю основною дією, ви застосовуєте цей ефект.

МІСІЇ

Деякі карти дають додаткові бонуси, якщо ви виконуєте їхні умови (див. с. 15).



КОЛІР СЕКТОРА

Цей колір важливий під час дії сканування.

Кожна карта представляє окремий науковий проєкт, або з минулого, або запланований на майбутнє.

ДОХІД

Це тип ресурсу, яким стає ця карта, коли вона підкладена задля її ефекту.

Не змарнуйте нагоди довідатися більше про проєкти, що трапляються у грі!



Витратьте 2 кредити, щоб **запустити зонд**. Візьміть одну зі своїх фігурок зондів і розмістіть її на клітинці Землі на полі Сонячної системи.





З початку гри кожен гравець може мати лише 1 зонд у космосі. Якщо ви досягли ліміту своїх запущених зондів, то не можете виконати дію запуску. («У космосі» — це на будь-яких клітинках поля Сонячної системи. На противагу, фігурки на полі планет не вважають «зондами в космосі».)




3 ... 2 ... 1 ... ЗЛІТ!

Сонце — це не клітинка, тому не можна переміщуватися через нього!

Наявність зонда на планеті дає вам можливість **перетворити його на**  або , як описано на наступній сторінці.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Ви можете переміщувати свої фігурки зондів по Сонячній системі.

За кожен використаний  ви переміщуєте один зі своїх зондів на сусідню клітинку (не по діагоналі).



Астероїди ускладнюють вам навігацію. Щоб переміститись із клітинки з астероїдами, ви повинні витратити 1 додаткове переміщення.

Порада: під час обертання Сонячна система іноді штовхає зонди (див. с. 16). Якщо вдало все сплануєте, то зможете скористатися з цього!

Є кілька способів для отримання кроків переміщення:



Можете витратити 1 енергію, щоб отримати 1 крок переміщення. Це — додаткова дія. Зокрема, коли ви запускаєте зонд, то можете перемістити його в той самий хід. Або можете почекати й перемістити його під час будь-якого свого наступного ходу.



Крім того, у куті деяких карт є цей символ. Він означає, що ви можете скинути таку карту, щоб переміститися додатковою дією.




Якщо ви переміщуєтеся на клітинку із символом репутації, то отримуєте 1 очко репутації. (За відвідування Землі ви не отримуєте очок репутації.)

У наведеному прикладі зелений гравець отримує загалом 3 очки репутації (за відвідування комети, Венери та Юпітера).






Витратьте 1 кредит і 1 енергію, щоб **перетворити один зі своїх зондів на орбітальний апарат**. Це основна дія, яку ви можете виконати лише тоді, коли ваш зонд перебуває на клітинці з планетою (крім клітинки Землі).



Перетворення зонда на орбітальний апарат зазвичай дає вам .

Щоб вийти на орбіту планети, заберіть свою фігурку з поля Сонячної системи й розмістіть її на орбіті цієї планети на полі планет.

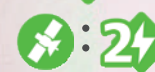
Отримайте бонуси, зазначені над планетою. (У наведеному тут прикладі це ,  та .) Гравець, який першим вийшов на орбіту планети, також набирає 3 ПО. Для нагадування, що наступні орбітальні апарати не дадуть цих ПО, накрийте своєю фігуркою відповідний символ. На орбіті планети може бути будь-яка кількість орбітальних апаратів.

ВАЖЛИВО!


Щойно ваша фігурка опиняється на полі планет, ви більше не рахуєте її до свого ліміту «зондів у космосі».




Деякі планети мають один або кілька супутників. Ви можете висадитися на них лише тоді, коли якийсь ефект або технологія дає вам змогу це зробити. Коли ви висаджуєтесь на супутнику, отримуєте зображені винагороди. На кожному супутнику є місце лише для 1 посадкового модуля.



Витратьте 3 енергії, щоб **перетворити один зі своїх зондів на посадковий модуль**. Це основна дія, яку ви можете виконати лише тоді, коли ваш зонд перебуває на клітинці з планетою (крім клітинки Землі). Якщо біля цієї планети вже є орбітальний апарат, то натомість ви витратите лише 2 енергії. (Байдуже, чий це орбітальний апарат.)

Висадка на планетах — це основний спосіб здобуття .

Щоб висадитися на планеті, заберіть свою фігурку з поля Сонячної системи й розмістіть її на цій планеті на полі планет.

Отримайте бонуси, зображені в центрі планети. Серед цих бонусів завжди буде  та кілька ПО. Перший гравець, який висадиться на планеті, також отримує певну кількість даних. Для нагадування, що наступні посадкові модулі не дадуть цих даних, накрийте своєю фігуркою відповідний символ. (Марс відрізняється тим, що має дві такі комірки, а не одну. Якщо ви один з перших, хто висадився на Марсі, накрийте своєю фігуркою один із цих відповідних символів.)

На планеті може бути будь-яка кількість ваших посадкових модулів.

Примітка. НАСА запустило кілька зондів для дослідження газових гігантів, таких як Юпітер і Сатурн. Хоч зонди не змогли витримати екстремального тиску й температури цих планет, вони успішно зібрали неоціненні дані. Для простоти ми все одно називатимемо ці зонди «посадковими модулями».


Позначання слідів життя



Здобувши один з цих символів, ви натрапляєте на сліди позаземного життя! Під кожним планшетом інопланетян є три комірки відкриття, які відповідають трьом типам слідів. Розмістіть свій маркер у відповідній комірці, якщо принаймні одна з них не заповнена. Якщо обидві комірки заповнені (і якщо жодного виду ще не відкрито), натомість розмістіть свій маркер у комірці переповнення під звичайними комірками (докладніше див. на с. 20).




Ви отримуєте 1 очко репутації та 5 ПО за те, що позначили цю комірку своїм маркером. Ця комірка також може дати вам інші винагороди, коли цей інопланетний вид буде відкритий пізніше в грі.

 Це універсальний символ — він може позначати будь-який із 3 символів слідів життя.

Після відкриття інопланетного виду (див. с. 20) у гравців раптом з'являється більше комірок, які вони можуть позначати маркерами, виявляючи сліди життя.



Витратьте 1 кредит і 2 енергії, щоб просканувати найближчі зірки за допомогою телескопів на Землі та скласти мапи ділянок неба. Це основна дія, яка дає вам змогу прослуховувати сигнали (позначаючи сектори вашими маркерами гравця) та отримувати дані без потреби запускати зонд. Сканування секторів — основний спосіб здобуття .

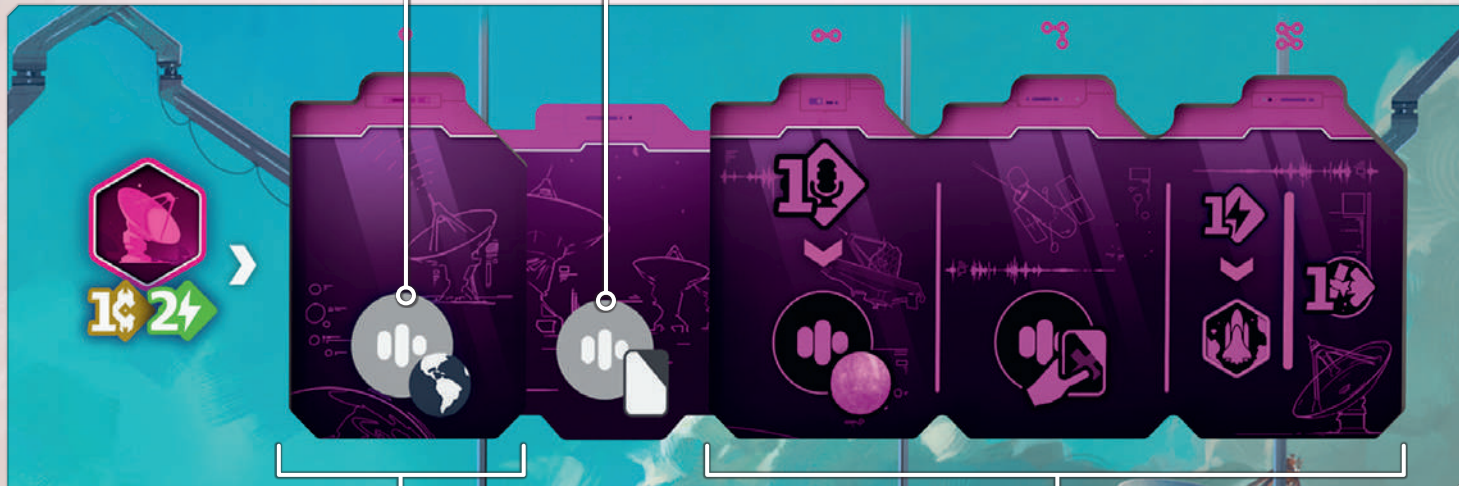


Щоб провести сканування, виконайте в довільному порядку такі кроки, як зображено на вашому планшеті гравця.



Позначте маркером 1 сигнал у секторі Землі. (Докладніше див. на наступній сторінці.)

Скиньте 1 карту з ряду карт і позначте маркером 1 сигнал у відповідному секторі, тобто в одному з двох секторів, які відповідають верхньому правому куту карти. Після цього поповніть ряд карт.



Якщо ви маєте будь-які технології телескопів, то можете активувати їх у довільному порядку (див. с. 17). Пам'ятайте, що за активацію більшості з них вам треба заплатити додатково.

Проводячи сканування, ви завжди позначаєте щонайменше 2 сигнали, але маючи потрібні технології, можете позначити маркерами до 4 сигналів.



Деякі ефекти карт також дають змогу позначати сигнали.

Якщо карта має кілька ефектів, які змушують вас скидати карту з ряду карт для позначення сигналу, розіграйте ці всі ефекти перед тим, як поповнити ряд карт.

Позначання сигналу

Під час гри ви матимете кілька можливостей «позначити сигнал у секторі». Часто ці можливості з'являються внаслідок дій сканування, а також завдяки ефектам карт. Ви ніколи не можете пропустити позначання сигналу, бо це обов'язковий ефект.

Щоб «позначити сигнал у секторі», візьміть крайній лівий жетон даних із комірки даних цього сектора. Покладіть жетон даних у свій резерв даних і замініть його маркером свого кольору.

Поклавши свій маркер на другу позицію в комірці даних, ви негайно набираєте 2 ПО.



Іноді у вас може з'явитися змога розмістити більше маркерів, ніж здатен умістити сектор. Усе гаразд. Ви не отримуєте даних за надлишкові маркери, але вони допоможуть вам виграти сектор після його завершення.

Жетони даних замінюють маркерами по порядку, зліва направо.

Завершення сектора

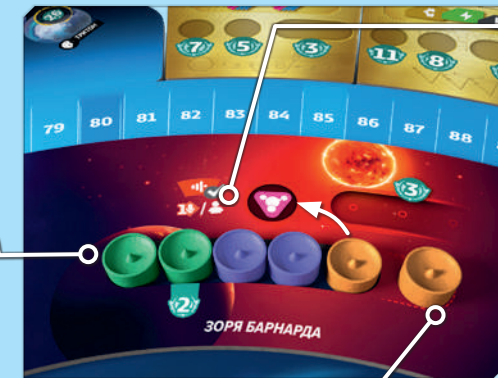
Після того як ви заміните останній жетон даних у комірці даних, ви «завершите сектор». Коли ви завершите свою основну дію, розіграйте всі сектори, які були завершені, у довільному порядку.





Гравець, що має найбільше маркерів у комірці даних, «виграє» сектор. Цей гравець розміщує маркер у комірці біля найближчої зірки та отримує зазначену винагороду.

У разі нічиєї за кількістю маркерів сектор виграв той гравець, що пізніше поклав у комірку свій маркер.

Будь-які надлишкові сигнали, які ви позначаєте в секторі, рахують для визначення гравця, який виграв сектор.



Кожен гравець, який поклав у комірку принаймні 1 маркер, отримує 1 очко репутації (зокрема й гравець, який виграв сектор).

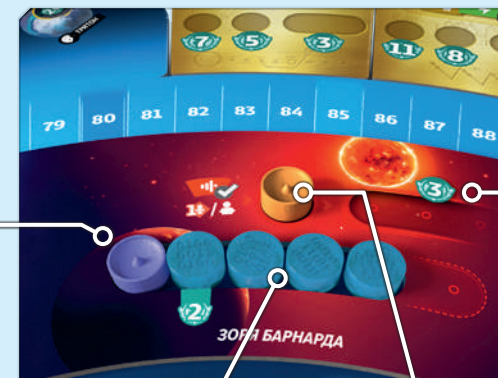
ПРИКЛАД. Усі поклали по 2 маркери, отже, виникла нічия, але оранжевий гравець виграв цей сектор, бо останнім поклав свій маркер. (Оранжевий гравець не отримує даних за останній маркер, але виграти сектор того вартувало.) Усі гравці, які поклали маркери, отримують по 1 очку репутації. Оранжевий гравець розміщує свій маркер у комірці , а отже, позначає  для одного з інопланетних видів.

Перезавантаження сектора

Визначивши гравця, який виграв сектор, визначте, хто посів друге місце, аналогічно розв'язуючи нічі.

Гравець, який посів друге місце (якщо такий є), залишає свій маркер на першій позиції комірки сектора.


Поверніть усі інші маркери з комірки даних у запаси гравців і заповніть порожні комірки жетонами даних, як ви це робили під час приготувань.




Так гравці зможуть позначати сигнали і знову отримувати дані з цього сектора під час наступних ходів. Сектор можна знову завершити й виграти. Зауважте, що деякі сектори дають більші винагороди першому гравцеві, який їх виграв, і менші винагороди тим гравцям, які виграють їх пізніше.

Гравці, які виграли сектор, завжди залишають свої маркери, адже деякі карти дають винагороди за виграні сектори. (Визначаючи наступного гравця, який виграв цей сектор, ігноруйте цей маркер над коміркою.)



Витратьте 1 енергію, щоб **проаналізувати зібрані вами дані**. Це основна дія, яку ви можете виконати лише тоді, **коли верхній ряд вашого комп'ютера заповнений даними**. (Якщо ви маєте комп'ютерні технології, то також маєте комірки в нижньому ряді. Їх можна заповнити або залишити порожніми, це не має значення.) Аналіз даних — основний спосіб здобуття .



Щоб проаналізувати свої дані, **вилучіть усі жетони даних зі свого комп'ютера** (але залиште всі дані у своєму резерві даних). **Потім позначте**  для одного з двох інопланетних видів. Тепер ваш комп'ютер порожній, і його можна буде знову заповнити даними.



Розміщення даних

У будь-який момент свого ходу можете взяти жетон даних зі свого резерву даних й розмістити його у своєму комп'ютері **додатковою дією**.

Дані розміщують зліва направо. Розмістивши жетон даних у комірку з будь-яким ефектом, негайно застосуйте цей ефект.

Накривши цю комірку своїм жетоном даних, ви отримаєте 1 очко репутації.



Накривши цю комірку жетоном даних, можете підкласти одну зі своїх карт для отримання доходу. Ви отримуєте цей ресурс негайно... і щоразу, коли отримуєте дохід між раундами.

Комп'ютерні технології розширюють ваші можливості (див. с. 17).

Розмістивши жетон даних тут, ви набираєте 2 ПО.



Ви не можете розмістити жетон даних тут, адже комірка вище їще не заповнена.

Ви можете розмістити жетон даних тут, адже комірка вище заповнена.

Місткість резерву даних

У вашому резерві даних ніколи не може бути більше ніж 6 жетонів даних. Якщо ви отримуєте дані, а ваш резерв даних заповнений, ви повинні скинути зайві жетони.

Пам'ятайте, що розміщення даних у вашому комп'ютері — це додаткова дія. Ви можете виконувати додаткові дії в будь-який момент свого ходу, але не можете розміщувати дані не у свій хід.



Своєю основною дією можете **зіграти карту задля її ефекту** (біла частина карти). Вартість розігрування зазначена на карті.

Якщо застосування ефекту карти передбачає виконання інших дій (як-от запуск зонда, сканування найближчих зірок тощо), ви виконуєте такі дії без оплати їхньої звичайної вартості.

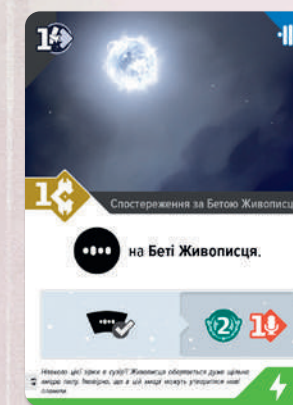


Після застосування ефекту покладіть карту горілиць у скид біля основної колоди, крім карт типів, описаних нижче.

КАРТИ МІСІЙ

Зігравши одну з таких карт, залиште її перед собою.

Обумовлені місії



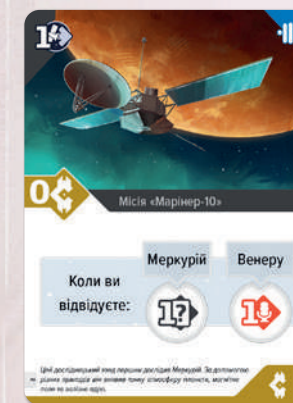
На картах цього типу зазначено умову й винагороду, яку ви отримуєте після виконання цієї умови. Зігравши таку карту задля її ефекту, залиште її горілиць перед собою.

Якщо в будь-який момент вашого ходу виконується умова місії, то додатковою дією ви можете завершити її — отримати винагороду, зазначену на карті, а саму карту перевернути долілиць.

Якщо на момент розігрування карти її умова вже була виконана, то можете негайно завершити її місію. І навпаки, ви не зобов'язані негайно завершувати місію, щойно виконаєте її умову — місію можна завершити будь-коли під час будь-якого вашого ходу, поки її умова залишається виконаною.

Карти всіх завершених місій тримайте долілиць перед собою до кінця гри.

Активовувані місії



Місії цього типу активуються залежно від того, що ви робите. Коли ви активуєте місію, то можете накрити своїм маркером одну з круглих комірок на карті й отримати зображений бонус. Активувати місію може лише те, що ви робите після розігрування карти місії. Те, що ви робили перед цим, не враховується. Кожну комірку на карті активовуваної місії можна накрити лише один раз.

Увага! Ви можете активувати деякі місії навіть не під час свого ходу.

ПРИКЛАД. Якщо ваш зонд перебуває на Меркурії, коли ви граєте карту місії «Марінер-10», нічого не відбувається. Ефект карти активується лише тоді, коли ви переміститеся на Меркурій (або Венеру). Навіть якщо він активується, ви не зобов'язані застосовувати цей ефект. Наприклад, якщо ваш зонд перемістився на Венеру, але ви вже маєте 10 очок репутації, то можете зберегти цей ефект до наступного разу, коли ви переміститеся на Венеру. Утім, ви можете застосувати цей ефект і змарнувати очки репутації лише заради того, щоб заповнити цю комірку. Коли обидві комірки на карті будуть заповнені, місію вважають завершеною.

Якщо один ефект активує отримання кількох винагород (з карти цього ефекту або інших карт), ви можете накрити будь-яку з цих круглих комірок, але за раз можете накрити своїм маркером лише одну з них. Вам треба буде знову активувати місію, щоб накрити іншу комірку.

Після того як усі комірки будуть накриті маркерами, місія буде автоматично завершена — тримайте її долілиць перед собою разом з іншими завершеними місіями.

КАРТИ НАБИРАННЯ ПО НАПРИКІНЦІ ГРИ —



Карти із золотими секціями дають вам ПО наприкінці гри. Після застосування ефекту карти тримайте її перед собою до кінця гри.

Карты посылаются на ваши компоненты або те, що ви зробили чи повинні зробити протягом гри, якщо не зазначено інакше.



Витратьте 6 очок репутації, щоб своєю основною дією **дослідити нову технологію**. (Перемістіть свій лічильник репутації на 6 поділок униз. Якщо ваша фішка не на поділці «6» чи вище, ви не можете виконувати цю дію, але пам'ятайте, що додатковою дією можна скинути певні карти й отримати очки репутації.)



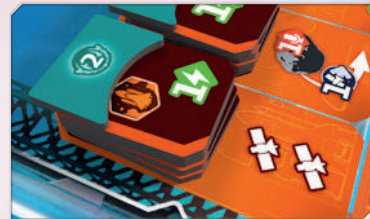
Досліджуючи технологію, ви починаєте з обертання Сонячної системи (див. розділ унизу).

6

Потім вибираєте одну з технологій, якої ще не маєте. Візьміть верхню плитку технології з вибраного вами стосу.

Якщо ви першим берете технологію з цього стосу, то **скиньте 2-очкову плитку й негайно наберіть 2 ПО**.




На кожній технології надруковано її бонус. Отримайте цей бонус негайно. Потім переверніть плитку технології та покладіть її у відповідну комірку вашого планшета.



Для технологій зондів і технологій телескопів на вашому планшеті відведено спеціальні комірки.



Комп'ютерну технологію можна покласти в будь-яку комірку комп'ютерних технологій. Якщо там уже є жетон даних, це не має значення — просто покладіть плитку технології під жетон даних. Однак це не вважають розміщенням даних, тож ви не наберете 2 ПО з відповідної комірки, яку зараз накриває ваш жетон даних.

Карта з одним із цих символів  /  /  дає змогу дослідити конкретну технологію. Це схоже на звичайну дію дослідження технології, за винятком того, що ваш вибір обмежений технологією певного типу. Карта також нагадує вам обернути Сонячну систему. Ви не витрачаєте очок репутації, щоб отримати технологію внаслідок ефекту карти. Якщо певний ефект дає вам технологію, але ви вже маєте всі 4 технології цього типу, ігноруйте цю частину ефекту (ви все одно повинні обернути Сонячну систему).

ОБЕРТАННЯ СОНЯЧНОЇ СИСТЕМИ

Ви завжди обертаєте Сонячну систему, коли досліджуєте технологію своєю основною дією або внаслідок ефекту карти. Крім того, щораунду гравець, який пасує першим, обертає Сонячну систему.

1. За першим разом оберніть диск 1 (найвищий).
 2. За другим разом — диск 2. Диск 1, звісно, обертається разом з ним.
 3. За третім разом — диск 3. Певна річ, два інші диски обернуться разом з ним.
- ... А потім знову повертаємося до диска 1.

Диски завжди обертаються на 1 сектор проти годинникової стрілки. Фігурки зондів обертаються разом з дисками. Однак через вирізи в дисках іноді фігурка може не рухатися, хоч планети в її кільці рухаються. В інших випадках фігурку у вирізі може штовхнути диск, що обертається. У такому разі фігурку переміщують на наступну клітинку. (Таке переміщення завжди безплатне, і якщо ця клітинка дає очки репутації, то власник зонда негайно отримує ці очки.)



Припустімо, що на початку партії ігрове поле має такий вигляд.



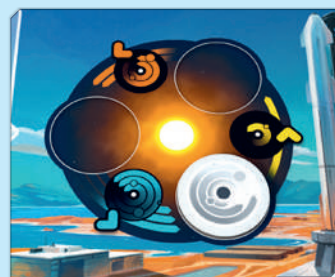
Коли система обертається вперше, оберніть верхній диск. Зелений зонд у прорізі. Його не штовхає диск, отже, зонд не рухається.



За другим разом оберніть середній диск. Зелений зонд посувається на комету й отримує 1 ПО.



За третім разом оберніть нижній диск. Усі диски та зонд обертаються разом з ним.



Жетон обертання нагадує вам, який диск обертати. Щоразу, коли ви обертаєте Сонячну систему, перемістіть жетон обертання на наступну поділку.

ТЕХНОЛОГІЇ ЗОНДІВ

Технології зондів поліпшують можливості ваших зондів.



Ви можете одночасно мати до 2 зондів на полі Сонячної системи.

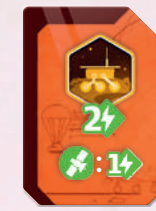
Це поліпшення відразу застосовують до негайного бонусу цієї технології, який дає вам змогу безплатно запустити зонд.

ТЗ №01



Коли ви переміщуєтеся на астероїди, то отримуєте 1 очко репутації. Щоб покинути астероїд, вам більше не треба витратити 1 додатковий крок переміщення.

ТЗ №03



Висадка зонда коштує на 1 енергію менше. (Висадка коштує 1 енергію, якщо на планеті вже є орбітальний апарат, або 2 енергії, якщо його там немає.)

ТЗ №02



Відтепер ви можете висаджуватися не на самій планеті, а на її супутнику. Вартість висадки така сама, як і на планету.

ТЗ №04

ТЕХНОЛОГІЇ ТЕЛЕСКОПІВ

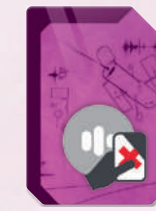
Технології телескопів можна використовувати лише під час виконання дії сканування, як описано на с. 12. Ви можете активувати їх у довільному порядку.



Під час дії сканування можете позначити сигнал у секторі, сусідньому із Землею, замість того щоб позначити сектор Землі.

Негайний бонус цієї технології також дає вам 2 жетони даних.

ТТ №01



Під час дії сканування можете скинути 1 карту з руки, щоб позначити додатковий сигнал у відповідному секторі.

ТТ №02



Під час дії сканування можете витратити 1 ПО, щоб позначити додатковий сигнал у секторі з Меркурієм.

ТТ №03



Під час дії сканування можете витратити 1 ПО, щоб запустити зонд або отримати 1 крок переміщення.

ТТ №04

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Комп'ютерні технології розширюють можливості вашого комп'ютера. Плитки комп'ютерних технологій можна розміщувати в будь-яких комірках (але ви все одно можете мати лише по 1 технології цього типу). Верхня кругла комірка плиток комп'ютерної технології дає вам 2 ПО, коли ви розміщуєте в ній жетон даних. Нижня кругла комірка — зображену винагороду.

Ви можете покласти жетон даних у нижню комірку лише після того, як заповните верхню комірку. Ви не зобов'язані заповнювати нижні комірки, щоб мати змогу аналізувати дані — достатньо заповнити лише верхні комірки. Жетони даних у верхніх комірках розміщують зліва направо. Нижні комірки не обов'язково заповнювати в такий спосіб; це можна робити в довільному порядку, за умови, що комірка вище накрита.

Виконуючи дію аналізу даних, вилучіть жетони даних з усіх комірок.



КТ №01



КТ №02



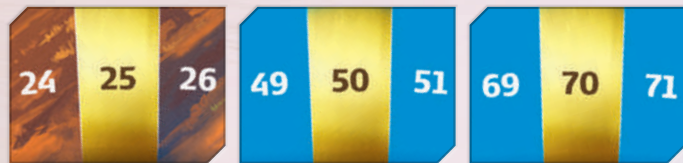
КТ №03



КТ №04

ЗДОБУТКИ

Деякі події активуються, коли лічильник ПО гравця досягає певної поділки на треку або проходить її. Ці події розігрують між ходами, після того як поточний гравець закінчить виконувати додаткові дії.



ЗОЛОТІ ЗДОБУТКИ

Наприкінці ходу, під час якого ви досягли або пройшли поділки «25», «50» або «70» треку ПО, ви вибираєте одну із золотих плиток ПО та позначаєте її своїм маркером. Докладніше про золоті плитки ПО див. на с. 21.



Кожна золота плитка ПО має кілька комірок, кожна з яких дає різну кількість ПО. Перший гравець, який вибрав цю плитку, кладе свій маркер у комірку з найбільшою кількістю ПО. Той, хто вибере її другим, отримує другу най-

більшу кількість ПО тощо. На кожній плитці місця в комірках вистачає для всіх гравців.

Ви можете покласти на кожну плитку зонайбільше 1 свій маркер. Отже, наприкінці гри (якщо ви набрали принаймні 70 ПО) ви матимете по 1 маркеру на 3 плитках і жодного маркера на четвертій.

Увага! Якщо ви наберете понад 100 ПО, то можете пройти ці поділки знову, але цього разу вже не розміщуватимете свої маркери на плитках.

КІЛЬКА ЗДОБУТКІВ

Здобутки розігрують між ходами. Якщо кілька гравців досягають добутоків, вони розігрують їх по порядку, починаючи з гравця, хід якого щойно закінчився, і далі за годинниковою стрілкою. Отже, якщо ви та інший гравець одночасно перетинаєте поділку золотого добутку під час вашого ходу, ви можете першими вибрати золоту плитку ПО.

Нейтральний добуток нічийний, і його завжди розігрують останнім.

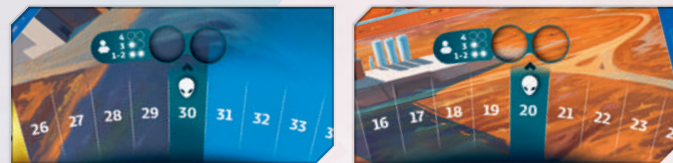
Обмін ресурсів

Під час свого ходу ви можете **додатковою дією** обміняти 2 карти, 2 кредити або 2 енергії на 1 карту, 1 кредит або 1 енергію:



Наприклад, ви можете скинути 2 карти, щоб отримати 1 кредит, 1 енергію або навіть 1 нову карту.

Коли ви обмінюєте ресурси на карту, то можете взяти її з ряду карт або з верху колоди.



НЕЙТРАЛЬНІ ЗДОБУТКИ

Якщо в грі менше ніж 4 гравці, під час приготувань до гри розмістіть нічийні маркери на добутках біля поділок «20» і «30». Наприкінці ходу, під час якого ви досягаєте або проходите одну з цих поділок добутоків, нічийна дослідницька агенція відкриває щось важливе про один із двох інопланетних видів. Під кожним планшетом інопланетян є 3 комірки відкриття. Якщо будь-яка з них порожня, перемістіть нічийний маркер зі добутку в крайню ліву порожню комірку. Цілком можливо, що це призведе до відкриття інопланетного виду, як описано на с. 20.

З іншого боку, якщо всі шість комірок уже заповнені, коли ви досягаєте цього добутку, то обидва види вже відкриті, і ці нейтральні добутки не мають значення.

Нейтральні добутки не мають ефекту, якщо всі нічийні маркери вже були використані.

У грі вчотирьох повністю ігноруйте нейтральні добутки.

Купівля карти



Під час свого ходу можете **додатковою дією** купити карту, витративши 3 очки репутції. Ви берете нову карту з ряду карт або з верху колоди.



Пасування — основна дія, а це означає, що ви можете виконувати додаткові дії під час того ходу, коли ви пасуєте. Потім виконайте ці кроки по порядку, не виконуючи більше ніяких додаткових дій:

1

Скиньте зайві карти з руки, щоб мати зонайбільше 4 карти.

Увага! Протягом раунду ви можете мати на руці будь-яку кількість карт.

2

Перевірте, чи обертаєте ви Сонячну систему. Якщо ви перший гравець, який спасував у цьому раунді, візьміть нагадувальний жетон обертання і покладіть його біля стосу карт, а тоді оберніть Сонячну систему. (У 5-му раунді ви також обертаєте систему, але жетон скидаєте).

Після того як усі спасують, раунд завершується, щойно останній гравець вибере одну із 2 карт, що залишилися, і скине не вибрану ним карту.

3

Виберіть одну карту зі стосу карт кінця цього раунду, а інші поверніть. Інші гравці виберуть власну карту тоді, коли вирішать спасувати. Що раніше ви спасуєте в раунді, то більше карт матимете для вибору.

Увага! Зазвичай ваш вибір карти не залежатиме від того, що інші гравці робитимуть під час решти своїх ходів. Але якщо це має значення, можете притримати карти й не робити свого остаточного вибору, поки не спасує хтось інший.



МІЖ РАУНДАМИ

Між раундами треба зробити три речі.

1

Кожен отримує дохід — ресурси, зазначені на вашій початковій карті доходу, а також ресурси на всіх ваших підкладених картах.



2

Гравець із жетоном першого гравця передає жетон гравцеві ліворуч. Наступний раунд почне новий гравець.

3

Перемістіть нагадувальний жетон обертання Сонячної системи на стос карт для наступного раунду.

Щоб пришвидшити гру, гравці можуть рахувати свій дохід у будь-який час після того як спасували, навіть до завершення поточного раунду.

Інші способи отримання карт

? Цей ефект дає вам змогу взяти карту з ряду карт або з верху колоди. Знайти цей ефект можна на деяких технологіях, у деяких ефектах карт і в інших елементах гри.

? На відміну від попереднього, цей ефект означає, що ви берете випадкову карту з верху колоди (а не з ряду карт).

Поповнення ряду карт

Коли ви берете карту з ряду карт, то негайно замінюєте її картою з верху колоди. (Якщо в будь-яку мить гри колода вичерпується, то перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду.)

Інопланетні види в грі представлені двома планшетами, що лежать долілиць. Нижче кожного планшета інопланетян є три комірки відкриття, що представляють сліди життя інопланетян, які треба заповнити, щоб відкрити цей вид.

Ці сліди життя зазвичай здобувають під час сканування найближчих зірок.

Ці сліди життя зазвичай здобувають під час висадки на планети.

Ці сліди життя зазвичай здобувають шляхом аналізу зібраних вами даних.

Після того як ці всі 3 комірки будуть заповнені маркерами (у грі вдвох або втроєх це можуть бути нічийні маркери), ви відкриєте відповідний інопланетний вид.



комірки відкриття

ВІДКРИТТЯ

Якщо під час вашого ходу будь-який вид стає відкритим, розіграйте відкриття після завершення свого ходу. (Якщо також активуються здобутки, то розіграйте їх перед розігруванням відкриття.)

1. Переверніть планшет виду, щоб дізнатися, який вид був відкритий.
2. Прочитайте лист правил для цього виду.
3. Дотримуйтеся правил приготувань для відкритих інопланетних видів. Гравці, які позначили три комірки відкриття, у цей момент здобувають винагороду.



карти інопланетян

КАРТИ ІНОПЛАНЕТЯН

Кожен вид інопланетян має свою колоду карт. Ці карти трохи сильніші за звичайні, і їх можна отримати лише відкривши інопланетні види. Поки вони у вас на руці, тракуйте їх як звичайні карти (крім карт ікзертійців, які не рахують до ліміту карт на руці).



листи правил інопланетян

ПОДАЛЬШІ ДОСЛІДЖЕННЯ

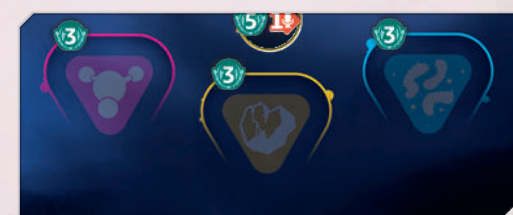
Кожен планшет інопланетян пропонує безліч нових можливостей для дослідження. Вони подібні до комірок дослідження і мають той самий ефект: коли ви здобуваєте символи — , , або — можете розмістити свій маркер у будь-якій порожній відповідній комірці й отримати винагороду.

Увага! Нічийні маркери, які використовують у партіях для 2 та 3 гравців, можна грати лише в 6 комірок відкриття. Вони ніколи не блокують комірку на самому планшеті інопланетян.

Комірки переповнення

Зона під комірками відкриття призначена для надлишкових слідів інопланетян. Іноді вам вдається позначити слід, але всі комірки для цього кольору вже зайняті. Якщо таке стається, ви можете розмістити свій маркер в одній з комірок переповнення для цього виду й набрати 3 ПО.

Якщо текст карти стосується вашого позначання слідів життя інопланетного виду, то враховуйте всі маркери в комірці переповнення, а також будь-які маркери в трьох комірках нижче планшета інопланетян. (Звісно, враховують і маркери на самому планшеті інопланетян.)



комірки переповнення

Увага! Ви можете розмістити свій маркер у комірці переповнення, навіть якщо інша комірка на планшеті інопланетян уже доступна.

Гра закінчується після 5 раундів. Після того як спасує останній гравець, настає час остаточного підрахунку ПО:

Гравці набирають ПО за будь-які зіграні ними карти набирання ПО наприкінці гри (ті, що із золотими секціями).

Гравці набирають ПО за золоті плитки ПО.

Деякі інопланетні види можуть додати ще один етап підрахунку ПО.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО. Нічий розв'язують на користь того, хто більше шанує Карла Саґана. (Жартуємо. Це ж гра, у якій набирають 100 ПО. Якщо два гравці мають однакову кількість ПО, вони заслужили цю нічию.)

Золоті плитки ПО

Кожна золота плитка ПО винагороджує вас за набір чогось. За кожен зібраний вами набір ви набираєте кількість ПО, указану вашим маркером.

ТЕХНОЛОГІЇ



Ця сторона дає ПО за кожен набір із 3 технологій, по одній кожного типу. Іншими словами, порахуйте, скільки ви маєте технологій кожного типу, і наберіть ПО за кожну технологію того типу, якого у вас найменше.



Ця сторона дає ПО за кожну пару технологій, які ви маєте. Наприклад, якщо ви маєте 5 технологій, тобто 2 пари, то ви набираєте ПО двічі.

МІСІЇ



Ця сторона дає ПО за кожну завершену місію. (Враховують як обумовлені, так і активовувані місії.)



Ця сторона дає ПО за кожну пару карт завершених місій / карт набирання ПО наприкінці гри. Пара може складатися з 2 карт завершених місій, 2 карт набирання ПО наприкінці гри або по 1 кожного типу.

ДОХІД



Ця сторона дає ПО за кожен набір із 3 карт, які ви підклали задля доходу, по 1 кожного типу.

(Не враховуйте 3 кредити, 2 енергії та 1 випадкову карту, надруковані на початковій карті доходу.)



Ця сторона дає ПО за тип карт доходу, яких ви підклали найбільше: кредити або енергія.

(Не враховуйте 3 кредити та 2 енергії, зазначені на початковій карті доходу.)

ІНШІ



Ця сторона дає ПО за кожен набір із 3 позначених вами слідів життя, по 1 кожного кольору. Зауважте, що маркери в комірці переповнення також враховують!



Ця сторона дає ПО за кожен виграш сектора разом з посадковим модулем або орбітальним апаратом. (Це означає загальну кількість виграшів або загальну кількість посадкових модулів чи орбітальних апаратів, залежно від того, яке число менше.)

Рахуючи виграші сектори, рахуйте всі свої маркери, навіть якщо ви кілька разів виграли той самий сектор.

У соло-грі ви змагаєтеся з конкурентною дослідницькою агенцією. Ваша мета — перевершити конкурента наприкінці гри.



ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйте гру так, як для партії вдвох.

Виберіть рівень складності й дайте конкурентові відповідний планшет гравця. (Для 1-го та 2-го рівнів складності використовують той самий планшет.)

Конкурент отримує всі компоненти одного кольору. Розмістіть один із маркерів конкурента на початковій поділці треку прогресу.

Будь-яким способом визначте першого гравця. Після кожного раунду жетон першого гравця переходить від вас до конкурента й назад. Як завжди, перший гравець починає з 1 ПО, а інший — з 2 ПО. Розмістіть обидва маркери очок репутації на поділці «4».

Якщо це ваша перша партія в «SETI», радимо вам вибрати 1-й рівень складності. Відсутність цілей полегшить вам освоєння гри, адже вам не доведеться вивчати все відразу.

Колода дій конкурента

Конкурент використовує карти дій, щоб вирішити, що робити у свій хід. Візьміть 4 карти базових дій, показані на малюнку (S.1 – S.4), і перетасуйте їх долілиць разом, утворивши колоду дій конкурента.



Якщо ви граєте на 3-му чи вищому рівні складності, виберіть 1 випадкову карту поліпшеної дії (S.5 – S.14) і затасуйте її в колоду дій конкурента. Це посилює початкову колоду конкурента.

Перетасуйте решту карт поліпшених дій і покладіть їх неподіліл. Конкурент зможе отримувати їх протягом гри.



Кожен інопланетний вид має свою особливу карту дій. Поки що відкладіть їх убік.

Стос цілей

Увага! Пропустіть цей розділ, якщо ви граєте на 1-му рівні складності.



Цілі бувають 3 рівнів: I, II та III.



Перемішайте долілиць усі цілі рівня I, потім зробіть те саме із цілями рівнів II та III. Із цих плиток ви сформуєте стос цілей.

Як зазначено на планшеті гравця конкурента, візьміть відповідну кількість цілей із кожного стосу й поскладайте їх так, як на малюнку — цілі рівня III внизу, на них покладіть цілі рівня II, а зверху — цілі рівня I. Решту цілей поверніть у коробку, у цій партії вони вам не знадобляться.

Після того як ви сформуєте стос цілей, відкрийте 3 верхні плитку. Це будуть ваші перші цілі.



ПРИКЛАД. На 4-му рівні складності вам потрібні 2 цілі рівня I, 6 цілей рівня II та 7 цілей рівня III. 3 верхні плитку цілей відкривають.

РЕСУРСИ КОНКУРЕНТА

Трек прогресу



Щоразу, коли конкурент виконує дію з цим ефектом, він просувається на 1 поділку треку прогресу. Конкурент завжди переміщує свій маркер на треку прогресу за годинниковою стрілкою у вказаному стрілками напрямку.




Щоразу, коли маркер прогресу проходить через **цей символ**, сила конкурента зростає. Покладіть 1 випадкову карту поліпшеної дії долілиць наверх колоди дій вашого конкурента. (Це означає, що конкурент відкриє її свого наступного ходу, якщо він тільки не спасував у цьому раунді.) Тепер ця карта стає постійною частиною його колоди дій.

ПРІОРИТЕТНА ТЕХНОЛОГІЯ КОНКУРЕНТА



Конкурент не відстежує цих ресурсів. Натомість, коли будь-який ефект дає вашому конкуренту ці ресурси, просувайте маркер прогресу на 1 поділку за кожен отриманий кредит, енергію та карту. (Кarti можуть бути отримані будь-яким способом. Це стосується 11, 11, 11, і навіть карти, отриманої під час пасування чи за допомогою у відкритті інопланетних видів.)

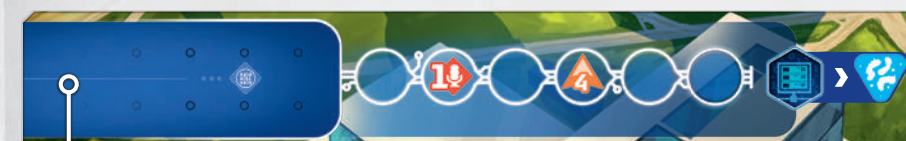


Коли конкурент здобуває , натомість просуньте його на 4 поділки вперед треком прогресу. Зазвичай це відбувається, коли конкурент розміщує орбітальний апарат.



Конкурент також може просунути вперед треком прогресу, якщо ви не виконаєте достатньої кількості цілей протягом раунду (див. с. 26).

Комп'ютер конкурента



Місткість резерву даних конкурента необмежена.

Щоразу, коли конкурент отримує жетон даних, додавайте його безпосередньо на комп'ютер конкурента. Якщо комп'ютер заповнений, кладіть їх у резерв даних. Коли жетон даних потрапляє в позначену комірку, конкурент отримує зображену винагороду.

Очки репутації конкурента

Коли конкурент отримує будь-яку кількість очок репутації, просуньте його лічильник репутації на відповідну кількість поділок. Конкурент витрачає очки репутації, щоб отримати технології, як описано на с. 24.

Переможні очки конкурента

Щоразу, коли конкурент набирає ПО, переміщуйте його лічильник ПО на відповідну кількість поділок.

Конкурент розігрує нейтральні та золоті здобутки так само, як звичайний гравець. Конкурент завжди займає першу, найціннішу комірку на золотій плитці. Якщо є кілька доступних золотих плиток з вільними першими комірками, конкурент вибирає крайню ліву або крайню праву, залежно від напрямку стрілки вибору у верхній частині поточної карти дій. Якщо всі перші комірки зайняті, конкурент нічого не отримує.



стрілка вибору

ХОДИ КОНКУРЕНТА

Конкурентна дослідницька агенція виконує ходи як гравець-людина у грі вдвох.

Почніть хід конкурента, розкривши верхню карту дії з його колоди. Ваш конкурент виконує **одну** з дій, зазначених на карті — верхню, якщо це можливо; другу, якщо першу неможливо виконати, і так далі вниз по карті, поки не знайдеться можлива дія. (Конкурент завжди матиме змогу виконати одну з дій, зазначених на карті.)

Після того як конкурент виконає будь-яку дію, його хід завершується.



ДІЇ КОНКУРЕНТА

ТЕХНОЛОГІЇ



Конкурент витрачає 6 своїх очок репутації на дослідження технології. Якщо конкурент має менше ніж 6 очок, пропустіть цю дію і натомість спробуйте виконати наступну дію з карти.

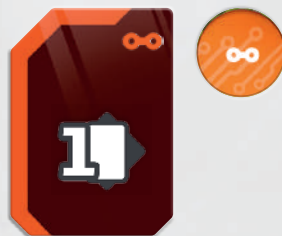


На деяких картах конкурента є дії технологій, які не вимагають очок репутації.

Щоразу, коли конкурент здобуває технологію, оберніть Сонячну систему як зазвичай.



Конкурент вибирає, яку технологію досліджувати, таким способом:

1. Подивіться на поточну позицію конкурента на треку прогресу. Він показує пріоритетну технологію конкурента. Якщо на технології є 2-очкова плитка, конкурент вибирає цю технологію.



2. Якщо на технології немає 2-очкової плитки, перевірте наступну технологію на треку прогресу. Повторюйте цей процес, доки конкурент не знайде технологію, на якій є 2-очкова плитка. У тих рідкісних ситуаціях, коли на жодній технології немає 2-очкової плитки, конкурент вибирає першу доступну технологію залежно від позиції свого маркера, навіть якщо на ній немає 2-очкової плитки.

3. Дайте конкурентові всі бонуси, зазначені на отриманій ним плитці технології, а також він набирає 2 бонусні ПО, якщо технологія мала 2-очкову плитку.

Виняток. Конкурент ніколи не отримує бонусів  чи  від технологій.

ВИКОРИСТАННЯ ПЛИТОК ТЕХНОЛОГІЙ

Конкурент використовує технології інакше, ніж гравці. Можливості, які зазвичай надають технології, не мають значення для конкурента. Натомість конкурент використовує технології як ресурс. Багато дій дозволяють конкурентові скинути технологію певного типу, щоб збільшити силу цієї дії.

Бонуси від скидання технологій:

- **ТЕХНОЛОГІЇ ЗОНДІВ** — пріоритет має висадка на супутник.
- **ТЕХНОЛОГІЇ ТЕЛЕСКОПІВ** — позначає додатковий сигнал з ряду карт.
- **КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ** — набирає 3 ПО та просувається на 1 поділку треком прогресу.



Конкурент зберігає свої технології на своєму планшеті. Складайте їх стосами на відповідних місцях.

ЗАПУСК



Розмістіть на Землі фігурку зонда конкурента.

Якщо конкурент уже має зонд на Землі, пропустіть цю дію і натомість спробуйте виконати наступну дію з карти.

ОРБИТАЛЬНИЙ АПАРАТ / ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ





Перемістіть зонд конкурента із Землі на іншу планету. Перевіряйте планети по порядку зліва направо, поки не знайдете ту, до якої зонд зможе дістатися за вказану кількість кроків переміщення. Як зазвичай, конкурентові треба виконати 1 додатковий крок, щоб покинути астероїд. Враховуйте це, визначаючи, які з планет досяжні. Якщо жодна планета з переліку не є досяжною або якщо конкурент не має зонда на Землі, пропустіть цю дію і натомість спробуйте виконати наступну дію з карти.

Після переміщення конкурент отримує очки репутації, отримані за відвідування планет і комет. Якщо є кілька способів долетіти до цієї планети, використовуючи наявну кількість кроків переміщення, виберіть той маршрут, який дасть найбільше очок репутації.

Насамкінець зонд стає посадковим модулем або орбітальним апаратом:




Якщо в планети є супутник з доступною коміркою, конкурент спершу спробує скинути одну зі своїх технологій зондів, щоб висадитися там. Якщо доступно кілька супутників, конкурент вибирає крайній лівий чи правий супутник, залежно від стрілки вибору.

Якщо конкурент не висаджується на супутнику, то намагається зайняти першу комірку для орбітального апарата або першу комірку для посадкового модуля на планеті. Якщо обидві перші комірки доступні або жодна з них недоступна, то конкурент перевіряє карту дії. (Наприклад, у цьому випадку конкурент віддає перевагу орбітальним апаратам:  .)

У будь-якому разі конкурент отримує очки, ресурси й сліди життя, зароблені завдяки орбітальному апарату чи посадковому модулю.

СЛІДИ ЖИТТЯ —   

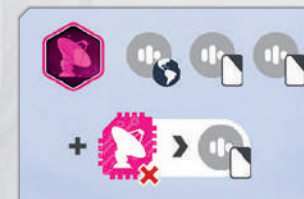
Щоразу, коли конкурент здобуває слід життя, перевіряйте цей стовпець для кожного інопланетного виду. Ваш конкурент позначає найнижчу доступну комірку в цьому стовпці. (Він ігнорує комірку переповнення під стовпцем, якщо тільки всі інші комірки не заповнені.)

У випадку цього символу , конкурент розглядає всі доступні стовпці.

Якщо у вибраних стовпцях однакові найнижчі комірки, виберіть крайню ліву або праву комірку, залежно від напрямку стрілки вибору.



СКАНУВАТИ



Позначайте сигнали вашого конкурента, як показано на карті дій. Для сигналів з ряду карт використовуйте стрілку вибору, щоб визначити, вибрати крайні ліві або праві карти.

Якщо конкурент має плитку технології телескопів, він скидає її та позначає додатковий сигнал з ряду карт.

Після того як конкурент завершить позначати сигнали з ряду карт, замініть скинуті карти новими картами з вершу колоди.

Якщо сигнал можна позначити в кількох різних секторах, конкурент вибирає сектор для свого сигналу за такою логікою:

1. Якщо, позначивши сигнал, конкурент **виграє сектор**, він вибирає цей сектор.
2. Якщо такий сектор не може бути виграний, конкурент натомість перевіряє, чи може позначення сигналу **дати ПО** за позначення другого сигналу в секторі.
3. Якщо конкурент не може виграти жодного сектора чи набрати ПО, то вибирає сектор, де **має найбільше маркерів**.

На кожному з цих етапів у разі кількох варіантів конкурент віддає перевагу більшому сектору (сектору, який може містити найбільше даних).

Немає ніяких умов, які б унеможливили виконання дії сканування конкурентом.




ПРИКЛАД. Конкурент (білий гравець) намагається позначити сигнал.

1. Не можна виграти жодного сектора.
2. Немає де набрати ПО.
3. Отже, конкурент вибирає сектор, де має найбільше маркерів.

АНАЛІЗУВАТИ



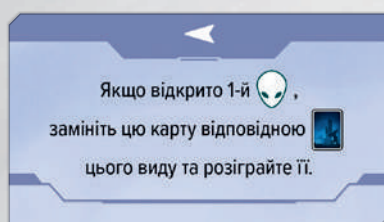
Конкурент може виконати цю дію лише тоді, коли його комп'ютер заповнений. Якщо комп'ютер конкурента не заповнений, пропустіть цю дію і натомість спробуйте виконати наступну дію з карти.

Вилучіть усі дані з комп'ютера конкурента (не з резерву даних) і дайте конкуренту винагороду, зазначену на карті дій. Конкурент також отримує , як зазначено на його планшеті гравця.

Якщо після цього в резерві даних конкурента є жетони даних, то потім він розміщує якнайбільше даних у своєму комп'ютері, негайно отримуючи винагороди від будь-яких комірок, які він позначить під час цього.

Якщо конкурент має комп'ютерну технологію, то скидає її та отримує 3 ПО та 1 просувається на 1 поділку треком прогресу. (Якщо конкурент має кілька комп'ютерних технологій, то може скинути лише одну.)

ВІДКРИТТЯ ВИДІВ



Деякі карти дій починаються з перевірки того, чи був відкритий певний інопланетний вид. Якщо так, вилучіть цю карту дій з гри та замініть її особливою картою дій для цього виду. Потім розіграйте цю нову карту.

Якщо цей інопланетний вид ще не відкритий, пропустіть цю дію і спробуйте виконати наступну дію з карти.

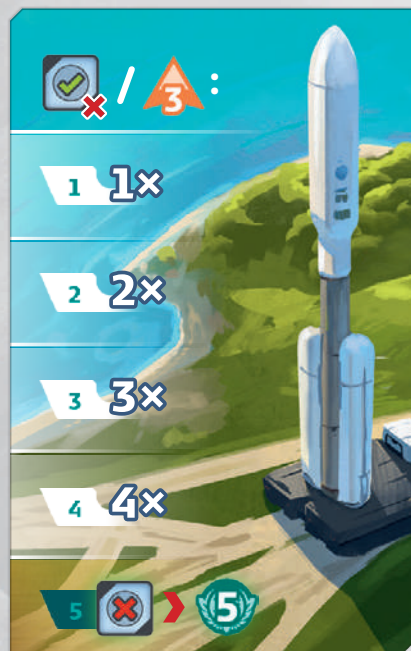
ПАСУВАННЯ

Якщо конкурент починає хід, а в його колоді дій не залишилися карт, то він пасує. Перетасуйте всі зіграні карти дій конкурента й утворіть для наступного раунду колоду карт дій і покладіть її долілиць. Вилучіть верхню карту зі стосу карт кінця раунду. Не забувайте, що внаслідок цього конкурент просувається на 1 поділку на треку прогресу. Якщо конкурент першим спасував у цьому раунді, не забудьте також обернути Сонячну систему.

ЦІЛІ

Кожна ціль передбачає виконання одного чи більше завдань. Виконавши завдання, позначте його. Коли всі завдання позначено, вважаєте ціль досягнутою.



Наприкінці свого ходу покладіть усі досягнуті цілі у стос досягнутих цілей біля свого планшета і замініть їх на нові зі стосу. Ви завжди матимете 3 цілі для досягнення, поки стос не вичерпається.



Наприкінці 1, 2, 3 та 4-го раундів, перед отриманням доходу, витратіть кількість досягнутих цілей, що дорівнюють номеру раунду, який ви щойно закінчили. (Тобто вилучіть 1, 2, 3 або 4 плитки зі свого стосу досягнутих цілей.) За кожну ціль, якої ви не можете витратити (тому що у вас їх замало), ваш конкурент просувається на 3 поділки на треку прогресу.

Наприкінці 5-го раунду підрахуйте всі не досягнуті цілі — ті, що лишаються в ряді із трьох цілей, а також у стосі. Ваш конкурент набирає 5 ПО за кожну не досягнуту ціль.

На 1-му рівні складності немає цілей. Ваш конкурент не просувається треком прогресу за не досягнуті цілі між раундами й не набирає за них ПО наприкінці гри.

Примітка. Як і активовувані місії, ви можете розміщувати лише один маркер за допомогою однієї активації. Наприклад, якщо ви маєте  на одній цілі та  на іншій, виберіть одну ціль для позначення. Ви не можете позначити обидва за допомогою того самого дослідження технології.

Завдання

У більшості завдань використано символи, які ви вже бачили в умовах активованих місій. Коли ви виконаєте зображену умову, позначте завдання як завершене. Якщо в умові завдання є скісна риска (/), позначте його, коли виконаєте будь-яку частину завдання. Завдання, які потребують додаткових пояснень, роз'яснено нижче.



Позначте це завдання, коли наберете 16 ПО. Якщо ви вже маєте 16 ПО або більше, позначте його негайно.



Позначте це завдання, коли матимете щонайменше 5 жетонів даних у своєму резерві даних. Якщо ви вже маєте 5 або більше жетонів, позначте його негайно. (Жетони в комітках вашого комп'ютера не враховують.)



Позначте це завдання, коли матимете 9 очок репутації. Якщо ви вже маєте 9 або більше очок репутації, позначте його негайно.



Позначте це завдання, коли один із ваших зондів відвідує астероїди. (Це відвідування повинно статися після розкриття цього завдання.)



Позначте це завдання, коли один із ваших зондів відвідує комету. (Це відвідування повинно статися після розкриття цього завдання.)



Позначте це завдання, коли зіграєте карту з руки вартістю рівно 3 кредити. (Карту треба зіграти основною, а не додатковою дією.)



Позначте це завдання, коли завершите місію. (Це завершення повинно статися після розкриття цього завдання.)

КІНЕЦЬ ГРИ

Як завжди, гра закінчується після 5 раундів. Ви набираєте ПО так само, як у звичайній грі. Конкурент не набирає ПО за золоті плитки, а натомість набирає по 5 ПО за кожну не досягнуту ціль. Ви перемагаєте, якщо маєте більше ПО, ніж у конкурента!



ГРА ВІД ТОМАША ГОЛЕКА

Команда розробників:	Томаш «Uhlík» Углірж Віт Водічка Мін та Елвен Адам Шпанел Якуб Углірж
Графічний дизайн:	Радек «RBX» Боксан Тібор Візі
Художнє керівництво:	Якуб Політцер
Ілюстрації:	Ондржей Грдіна, Їржі Кус, Якуб Ланг, Міхаела Ловецька, Їржі Міковець, Петра Рамешова, Фанда Седлачек, Йозеф Сури, Петр Штіч
Трейлер та 3D-арт:	Радим «Finder» Печ Роман Беднарж
Відповідальний за випуск:	Віт Водічка
Правила:	Джейсон Голт, Майкл Мерфі
Художній текст:	Мілан Зборник, Гас Кук
Керівництво проєктом:	Ян «Zvonda» Звонічек
Контроль за проєктом:	Петр Мурмак
УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ	
Керівник:	Олександр Борисенко
Перекладач:	Святослав Михаць
Випускова редактура:	Олена Науменко
	Особлива подяка Андрієві Журбі

ОСОБЛИВА ПОДЯКА:

Я хотів би подякувати всім ілюстраторам і всій команді CGE. Особливо вдячний Радеку «RBX» Боксану та Якубу Політцеру за їхню старанну роботу із графікою.

Щиро дякую Угліку, Вітеку, Елвену та Мін, з якими я регулярно зустрічався цілий рік і які невтомно допомагали допрацювати ігрову механіку. Ваші поради, ідеї та підтримка мали вирішальне значення для вдосконалення всієї гри.

Також хотів би подякувати Карлу Сагану, завдяки якому я почав працювати над цією грою. Його безмежна відданість астрономії, науці та популяризації цих сфер, а також новаторські дослідження в царині пошуку позаземного життя дуже надихнули мене.

Крім того, хочу подякувати Мілану Зборніку за його чудові тексти, які надали картам неповторної атмосфери, і за консультації щодо космічних проєктів, що зробили гру різноманітнішою.

Насамкінець хотів би від щирого серця подякувати дружині Евічці та нашому сину Бенджаміну. Дякую Евічці за її любов, постійну підтримку й нескінченне терпіння, які надихнули мене довести цю гру до пуття. Ти моє нескінченне натхнення.

Я хотів би подякувати Адаму Шпанелю за реалізацію гри та керівництво її онлайн-тестуванням на платформі CGO. Завдяки його зусиллям ми провели величезну кількість тестових сесій, що дало змогу ретельно вивчити та вдосконалити гру. Також хочу висловити свою вдячність Майклу Мерфі за його неоціненну допомогу в тестуванні гри та впорядкування великої кількості відгуків, як від нього самого, так і від інших тестувальників.


Дякую кожному в CGE за внесок у цю гру, як великий, так і маленький.

ДЯКУЮ ВСІМ ТЕСТУВАЛЬНИКАМ:


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 Pechl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, dillí, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Haviát, Ondřej Sifař, 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, Pítrš, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček, Radomír Vychodil, and people from board game clubs District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň) and Dekl (České Budějovice).


Я хотів би висловити свою вдячність організації SETI за їхню важливу роботу з пошуком позаземного життя. Їхнє прагнення дослідити незвідане стало величезним джерелом натхнення під час створення цієї гри.



ВАЖЛИВІ НАГАДУВАННЯ


- Перед вибором технології оберніть Сонячну систему.
- Ви витрачаєте 1 додатковий , щоб покинути астероїди.
- Підклавши карту для отримання доходу, ви також негайно отримуєте цей ресурс.
- Перший гравець, який спасував, наприкінці свого ходу обертає Сонячну систему, перш ніж узяти карти кінця раунду. Не забудьте обернути Сонячну систему також і у фінальному раунді.
- Якщо ви маєте 10 очок репутації, то ігноруйте будь-які ефекти, які дають вам більше.
- Якщо ваш резерв даних заповнений, скидайте всі надлишкові жетони даних, які отримуєте.
- Якщо маркер гравця проходить через поділку здобутку, ви розіграєте здобуток між ходами, а не відразу.
- Гравці не можуть виконувати додаткових дій між ходами або під час ходу іншого гравця.
- Гравець із другою найбільшою кількістю маркерів у завершеному секторі залишає один маркер у комірниці даних, під час оновлення сектора. (але якщо всі маркери належать одному гравцеві, то другого гравця немає.)



ТЕРМІНИ НА КАРТАХ



 **на планеті:** фігурка (посадковий модуль чи орбітальний апарат) на полі планет на орбіті планети; на самій планеті або на одному із супутників планети. (Не стосується зондів, які все ще розміщуються на полі Сонячної системи.)

 **у секторі:** позначити сигнал (на карті зазначено сектор).

  скиньте 2 карти з ряду карт і позначте сигнал у відповідному секторі за кожну з них. Після цього поповніть ряд карт.

 Позначте сигнал, який відповідає цьому кольору..

  Виграш сектора цього кольору.

  Виграш сектора.

Переміщення в межах того самого кільця: переміщення, унаслідок якого ваша відстань до Сонця не змінюється.

 , які ви маєте: за ,  або  сліди життя, які позначили.

Скинути карту задля сигналу: скиньте карту з руки. Подивіться на верхній правий кут карти й позначте сигнал у секторі відповідного кольору.

Відвідати планету: перемістити зонд у клітинку з планетою. Події, які активуються умовою «Якщо ви відвідуєте», не активуються, якщо ваш зонд уже перебуває в цьому місці, коли ви граєте карту.

НАГАДУВАННЯ ПРО ПРИГОТУВАННЯ

- У грі втрьох використовуйте 2 нейтральні здобутки на поділках «20» і «30» з одним нічийним маркером у кожній.
- У грі вдвох використовуйте 2 нейтральні здобутки на поділках «20» і «30» із двома нічийними маркерами в кожній.
- 1 ПО для першого гравця, 2 ПО для другого гравця і т. д.
- Візьміть свою початкову карту доходу й зазначені на ній ресурси.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

Як діє ігнорування ліміту кількості зондів у космосі?

Якщо карта дає вам змогу виконати дію запуску й на ній зазначено, що ви можете ігнорувати ліміт зондів у космосі, то ви ігноруєте цей ліміт, але тільки для цієї дії. (Під час наступних дій запуску ви повинні дотримуватися ліміту.)


Чи можу я обміняти 2 різні ресурси, скажімо, карту й енергію, на 1 кредит?

Ні, це неможливо. Тільки 2 ресурси одного типу можна обміняти на 1 інший ресурс. Однак карти інопланетян на вашій руці вважають картами, тому ви можете скинути 1 карту та 1 карту інопланетян, щоб отримати 1 кредит. (Виняток: карти ікзертійців не вважають картами на руці, тому їх не скидають як інші карти.)

Після того як я виграв сектор, чи допоможе мені маркер, який я залишу там, пізніше знову виграти цей сектор?

Ні. Цей маркер там лише для того, щоб показати, що ви вже вигравали цей сектор раніше.

Чи отримаю я , якщо під час обертання Сонячна система штовхне мій зонд у клітинку з кометою?

Так. Ваші зонди завжди дають вам , коли вони відвідують космічний об'єкт, навіть якщо це не ваш хід.

У мене вичерпалися маркери. Чи можу я все ще виконати дію сканування?

Так. Кількість маркерів у гравця необмежена. Якщо у вас вичерпалися маркери, замініть їх будь-чим підходящим — фігурками зондів, маркерами іншого кольору, які ніхто не використовує, тощо.

Маскаміт з'їв один з моїх листів правил. Де я можу знайти копію?

Можете завантажити правила на сайті czechgames.com!

