



ПРАВИЛА ИГРЫ

SETI — это игра о поисках внеземного разума. Вы уверены, что инопланетная жизнь существует, — осталось только найти её. Каждый игрок станет главой космического агентства, оснащённого по последнему слову земной науки и техники. Вам предстоит использовать свои ограниченные возможности, чтобы запускать космические аппараты, исследовать планеты, изучать сигналы со звёзд, развивать экзобиологию — и в конце концов совершить величайшее открытие в истории человечества.

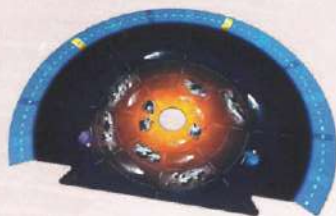
► видеоправила



cge.as/se-http

В какую точку неба вы бы ни
направили телескоп — там
будут скрываться миллионы
галактик с миллиардами звёзд
в каждой. У звёзд могут быть
планеты, на планетах может
зародиться жизнь, жизнь может
стать разумной. А значит, когда
вы смотрите на звёздное небо,
всегда есть шанс, что кто-то
смотрит на вас в ответ.

ОСНОВНОЕ ПОЛЕ



поле Солнечной системы

ITEM #1



поле технологий

ITEM #2



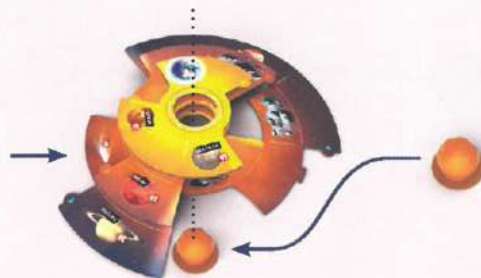
поле планет

ITEM #3



3 диска Солнечной системы

ITEM #4



Солнце

ITEM #5



4 плашки секторов

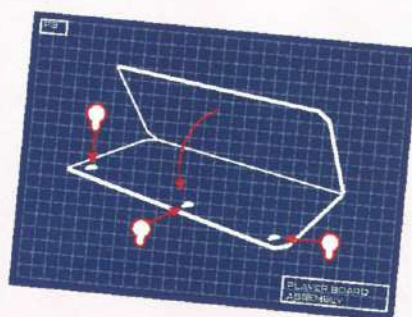
ITEM #6

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



4 планшета (соберите, как показано на иллюстрации справа)

ITEM #7



В КАЖДОМ ЦВЕТЕ:



4 памятки

ITEM #8



8 фигурок*

ITEM #9



30 маркеров*

ITEM #10



1 фишка подсчёта известности

ITEM #11



1 фишка подсчёта очков

ITEM #12



1 жетон «100/200 очков»

ITEM #13



1 карта дохода

ITEM #14

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



24 жетона одиночных целей

ITEM #15



19 карт действий соперника

ITEM #16

Эти компоненты нужны только для одиночной игры (см. стр. 22).

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



48 жетонов технологий

ITEM #17



12 двухочковых жетонов

ITEM #18



1 маркер первого игрока

ITEM #19

2 жетона вращения
Солнечной системы

ITEM #20



4 золотых жетона начисления

ITEM #21



основная колода из 138 карт

ITEM #22

30 жетонов кредитов
и 30 жетонов энергии*

ITEM #23



70 жетонов данных*

ITEM #24

ИНОПЛАНЕТНЫЕ ВИДЫ

МАСКАМИТЫ

- 1 поле инопланетян
- 1 лист правил
- 10 карт Маскамитов
- 7 образцов Маскамитов



ITEMS ET #25

First discovered on: / /

ЭКЗЕРТИАНЕ

- 1 поле инопланетян
- 1 лист правил
- 15 карт Экзертиан
- 2 жетона рубежей
Экзертиан



ITEMS ET #26

First discovered on: / /

ОУМУАМУА

- 1 поле инопланетян
- 1 лист правил
- 10 карт Оумуамуа
- 17 жетонов окаменелостей
Оумуамуа*



ITEMS ET #26

First discovered on: / /

ЦЕНТАВРИАНЕ

- 1 поле инопланетян
- 1 лист правил
- 10 карт Центавриан
- 4 жетона посланий
Центавриан



ITEMS ET #29

First discovered on: / /

АНОМАЛИИ

- 1 поле инопланетян
- 1 лист правил
- 10 карт Аномалий
- 3 жетона Аномалий



ITEMS ET #27

First discovered on: / /

В каждой партии вы можете
обнаружить два из этих пяти
инопланетных видов.

* Запас этих компонентов неограничен. Если они закончатся, используйте любую удобную замену.
Вы можете использовать маркеры игроков вместо фигурок и наоборот.

1 ОСНОВНОЕ ПОЛЕ

Состоит из поля планет (А), поля Солнечной системы (Б) и поля технологий (В). Собрав основное поле, разместите его в центре стола.

2 ИНОПЛАНЕТЯНЕ

Перемешайте пять полей инопланетян лицом вниз, выберите из них **два случайных** и присоедините к полю планет. Эти инопланетные виды останутся неизвестными, пока игроки их не обнаружат. Не подсматривая уберите остальные поля в коробку. Карты и другие компоненты инопланетян пока оставьте в коробке.

3 ПОЛЕ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

Три диска в центре поля и четыре окружающие плашки секторов размещаются случайным образом. Вы можете расположить их сами или получить случайную раскладку, отсканировав QR-код. Следите за тем, чтобы **диски образовывали восемь чётких секторов с одной ближней звездой в каждом**.

В ходе игры диски будут крутиться, вращая планеты вокруг Солнца.



cge.as/seti-solarsystem

А – ПОЛЕ ПЛАНЕТ



5



6

4 РЯД КАРТ

Перемешайте основную колоду и выложите из неё в ряд 3 карты **лицом вверх**.

5 ЗАПАС КРЕДИТОВ И ЭНЕРГИИ

Поместите жетоны кредитов и энергии рядом с полем.

6 ДАННЫЕ

Заполните жетонами данных прорези у ближних звёзд. Некоторые звёзды получают больше данных, чем другие. Оставшиеся жетоны сложите рядом.

7 ЖЕТОНЫ НАЧИСЛЕНИЯ

Эти четыре жетона двусторонние. Разместите их рядом с полем случайными сторонами вверх.

8 НЕЙТРАЛЬНЫЕ РУБЕЖИ

Выложите над делениями 20 и 30 очков нейтральные маркеры (цвета, не выбранного игроками).

В игре на одного или двоих — по 2 маркера над каждым делением.

В игре на троих — по 1 маркеру над делением.

В игре на четверых маркеры не выкладываются.



Б – ПОЛЕ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

В – ПОЛЕ ТЕХНОЛОГИЙ

10 КАРТЫ КОНЦА РАУНДА

Выложите лицом вниз 4 стопки карт. В каждой стопке должно быть на одну карту больше, чем игроков участвует в игре. (Например, в игре на троих в каждой стопке будет по 4 карты.) Спасовав в 1, 2, 3 и 4 раундах, вы будете брать одну карту из соответствующей стопки.

9 ТЕХНОЛОГИИ

В игре 12 разных технологий (по четыре каждого из трёх цветов), и все они изображены на поле технологий. Перемешайте по отдельности **стопки из 4 жетонов каждой технологии** и разместите их на соответствующие места на поле лицом (изображением технологии) вниз. Положите двухочковый жетон на каждую стопку.



11 ЖЕТОНЫ ВРАЩЕНИЯ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

Положите один жетон на указанное место на поле технологий, а второй — на первую стопку карт конца раунда. Это напомним вам о том, что первый игрок, спасовавший в раунде, поворачивает Солнечную систему.



Каждый игрок выбирает цвет. Возьмите компоненты выбранного цвета и сложите их рядом со своим планшетом.



Тот, кто последним видел НЛО, становится первым игроком и берёт соответствующий маркер. Игроки ставят свои фишки на трек подсчёта очков: первый — на деление 1, второй — на 2, третий — на 3 и четвёртый — на 4. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ

Возьмите стартовую карту дохода своего цвета. На её обороте указаны ваши стартовые ресурсы: 4 известности, 4 кредита, 3 энергии и 5 карт.



Известность учитывается на треке в левой части поля технологий. Все игроки начинают с 4 известности — поставьте фишки её подсчёта на отмеченное деление.



Возьмите из запаса нужное количество жетонов кредитов и энергии.



Затем возьмите 5 карт из колоды.



Наконец, поместите в доход одну из своих карт.

Рост дохода

Символ  означает, что вы можете подложить одну карту с руки под свою стартовую карту дохода. Подложенная карта увеличивает ваш доход до конца игры. Сразу же получите то, что указано в правом нижнем углу карты. **Вы также будете получать этот бонус в начале каждого раунда, начиная со второго.**



стартовая карта дохода



Доход в следующих раундах (кроме первого)

То, что вы получите при подготовке и в качестве дохода в следующих раундах

Партия продолжается 5 раундов. В течение раунда игроки совершают ходы по очереди, по часовой стрелке, начиная с обладателя маркера первого игрока. Если игрок спасовал в этом раунде, его пропускают. В конце пятого раунда происходит финальный подсчёт очков и тот, кто набрал их больше всего, побеждает.

ВАШ ХОД

В свой ход вы совершаете **одно и только одно из основных действий**:

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Помимо основного действия, в свой ход вы можете выполнить сколько угодно **свободных действий**. Такие действия выделены в книге правил зелёным цветом, а также перечислены в памятке. **Свободные действия** можно выполнить в любой момент хода: перед основным действием, после или даже во время него.

РАУНД ИГРЫ

После того как вы выполнили **основное действие** и любые **свободные действия**, ваш ход заканчивается. Затем вы должны разыграть эффекты достигнутых **рубежей** и **обнаруженных инопланетных видов**. После этого наступает ход следующего игрока.

Как правило, игрокам понадобится несколько ходов, чтобы сделать всё, что они хотят и могут. Если игрок спасовал, он больше не совершает действий в этом раунде, но остальные продолжают ходить как обычно. После того как все игроки спасовали, раунд завершается и игроки получают доход. Маркер первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке, и он делает первый ход в новом раунде.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



ЗАПУСТИТЬ зонд



ВЫЙТИ на орбиту



СЕСТЬ на планету или спутник



СКАНИРОВАТЬ ближние звёзды



АНАЛИЗИРОВАТЬ данные



СЫГРАТЬ карту ради её эффекта



ИЗУЧИТЬ технологию



СПАСОВАТЬ

СТРОЕНИЕ КАРТ

Каждую карту можно использовать только одним способом. Например, если вы сыграли карту основным действием, её уже нельзя сбросить свободным действием.

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Можете сбросить карту в любой момент своего хода, чтобы получить то, что здесь указано.

ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

ЦЕНА

Платите эту цену, только если играете карту основным действием.

ЭФФЕКТ

Срабатывает, когда вы играете карту основным действием.

МИССИЯ

Некоторые карты дают дополнительные бонусы, если вы выполните их условия (см. стр. 15).



ЦВЕТ СЕКТОРА

Имеет значение во время действия «Сканировать».

Каждая карта представляет собой конкретный исследовательский проект, уже реализованный или планируемый.

ДОХОД

То, что будет приносить карта, если подложить её по эффекту.

Не упустите возможность узнать больше о проектах, которые играете!



Заплатите 2 кредита, чтобы **запустить зонд**. Выставьте свою фигурку на клетку с Землёй на поле Солнечной системы.

Изначально у каждого игрока может быть только один зонд в космосе. Если вы достигли этого лимита, то не можете запустить зонд. (Космос — это все клетки на поле Солнечной системы. Зонды на поле планет не находятся в космосе.)



3... 2... 1... ПУСК!

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы можете перемещать свои зонды по Солнечной системе.

За каждый потраченный  переместите один свой зонд на соседнюю клетку (не по диагонали).



Летать через астероиды сложнее. Чтобы покинуть клетку с астероидами, вы должны потратить ещё одно движение.

Совет: при вращении диска Солнечной системы могут сдвигать зонды (см. стр. 16). Постарайтесь извлечь из этого пользу.



Солнце не считается клеткой, перемещаться через него нельзя.

Если ваш зонд находится на планете, вы можете сделать из него  или , как описано на следующей странице.

Движение можно получить разными способами:

  Можете потратить 1 энергию, чтобы получить 1 движение. Это **свободное действие**. Таким образом, вы можете переместить зонд в тот же ход, когда запустили его, или в любой из следующих своих ходов.



Кроме того, такой символ в углу карты означает, что вы можете сбросить её, чтобы переместить зонд. Это тоже **свободное действие**.

 Если вы переместили зонд на клетку с символом известности, получите 1 известность (за посещение Земли она не даётся).

В этом примере зелёный игрок получает в сумме 3 известности (за посещение кометы, Венеры и Юпитера).





Заплатите 1 кредит и 1 энергию, чтобы **сделать из одного своего зонда орбитальный аппарат**. Это основное действие доступно, только если у вас есть зонд на клетке с планетой (кроме Земли).

Как правило, награда за это действие включает

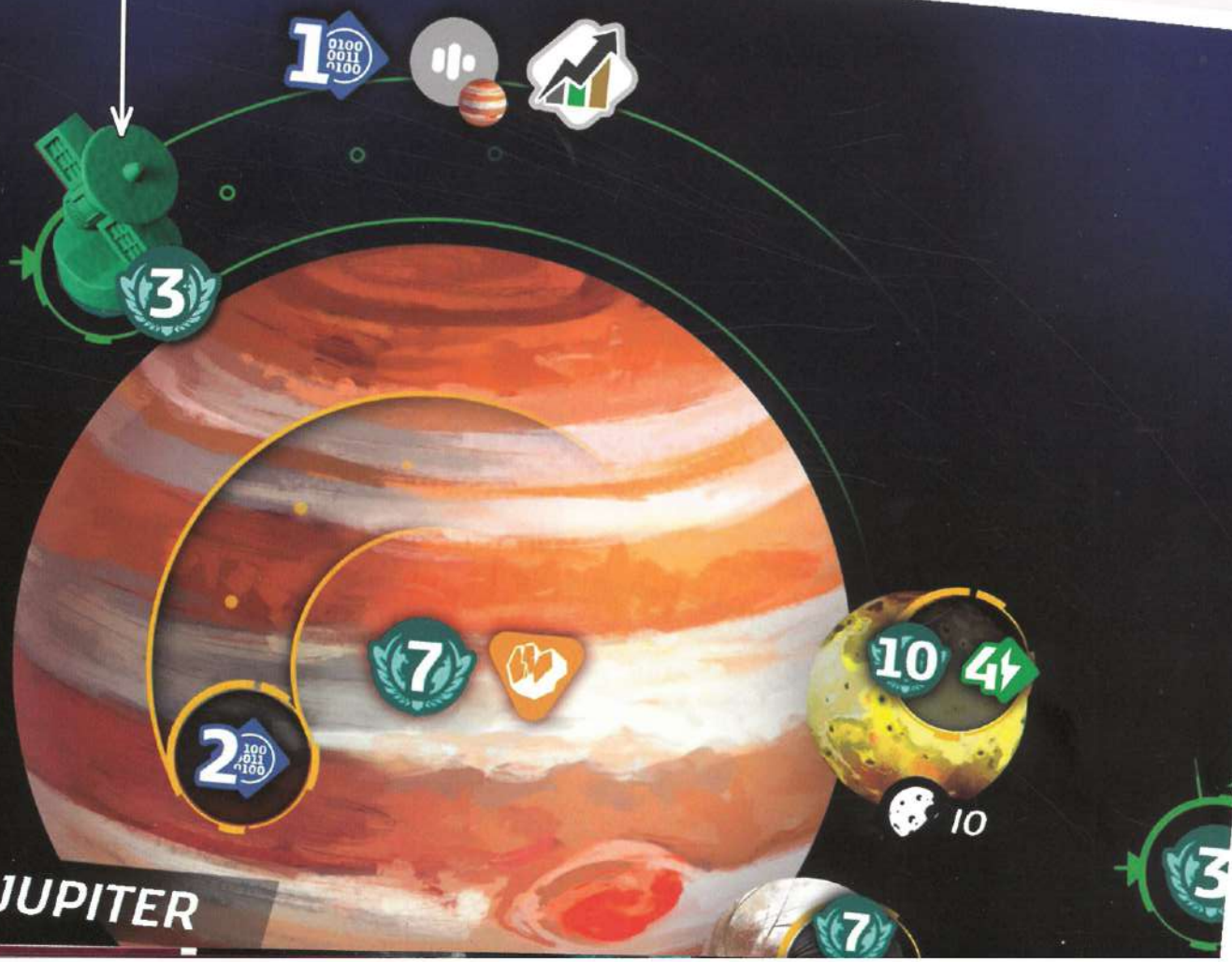


Переместите фигурку этого зонда с поля Солнечной системы на соответствующую орбиту на поле планет.

Получите то, что указано над изображением планеты (в этом примере — и). Если вы первым вывели аппарат на орбиту этой планеты, также получите 3 очка. Закройте фигуркой символ этих очков, чтобы не забыть, что их больше никто не получит. На орбите планеты может быть сколько угодно аппаратов.

НЕ ЗАБУДЬТЕ:

Фигурки на поле планет не считаются находящимися в космосе и не влияют на лимит зондов в космосе.





У некоторых планет есть спутники. Просто так сесть на спутник нельзя — только если это позволяет эффект или технология. Сев на спутник, получите то, что там указано. На каждом спутнике может находиться только один аппарат.



3

: 2

Заплатите 3 энергии, чтобы **сделать из одного своего зонда спускаемый аппарат**. Это основное действие доступно, только если у вас есть зонд на клетке с планетой (кроме Земли). Если на орбите этой планеты уже есть орбитальный аппарат любого игрока, это действие стоит 2 энергии вместо трёх.

Высадка — это основной способ получить

Переместите фигурку этого зонда с поля Солнечной системы на соответствующую планету на поле планет.

Получите то, что указано посередине планеты. Эта награда всегда включает и очки. Если вы первым посадили аппарат на эту планету, также получите указанные данные. Закройте фигуркой символ этих данных, чтобы не забыть, что их больше никто не получит. (На Марсе два символа данных. Впервые посадив аппарат на Марс, выберите и закройте один из них.)

На планете может быть сколько угодно спускаемых аппаратов.

Уточнение: несколько космических аппаратов NASA были отправлены исследовать газовые гиганты — Юпитер и Сатурн. Несмотря на то, что огромное давление и высокие температуры в конечном счёте уничтожили эти зонды, они успели собрать и передать на Землю бесценные данные. Для единообразия мы используем термин «сесть на планету» и для таких аппаратов.

Следы внеземной жизни



Когда вы получаете один из таких символов, это значит, что вы нашли следы внеземной жизни! Под каждым полем инопланетян есть три **ячейки открытия** — по одной для каждого типа следов. Выложите свой маркер в подходящую ячейку, если она свободна. Если обе подходящие ячейки заняты (и ни один вид ещё не обнаружен), поместите маркер в резервную зону под ячейкой. Подробности — на стр. 20.



Заняв маркером эту ячейку, вы получаете 1 известность и 5 очков. Вы также можете получить дополнительные бонусы, когда этот инопланетный вид будет обнаружен.



Это универсальный след — можете считать его любым из трёх типов.

После того как инопланетный вид будет обнаружен (см. стр. 20), у игроков появится куда больше ячеек для найденных следов.



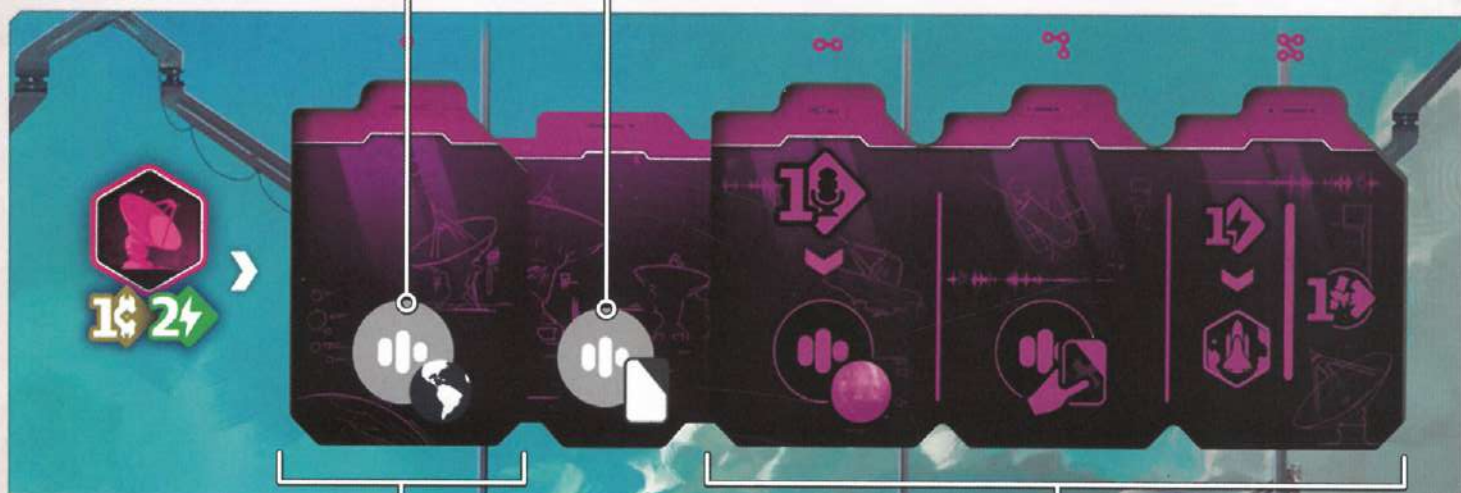
Заплатите 1 кредит и 2 энергии, чтобы **сканировать ближние звёзды** с Земли. Это основное действие позволяет вам принимать сигналы (вы отмечаете их, выкладывая маркеры на секторы) и собирать данные, не используя зонды. Сканирование — это основной способ получить .

Выполните нижеописанные шаги (указанные на вашем планшете) в любом порядке.



Отметьте 1 сигнал в секторе с Землёй (см. следующую страницу).

Сбросьте 1 карту из ряда карт и отметьте 1 сигнал в одном из двух подходящих секторов (чей цвет указан в правом верхнем углу этой карты). Затем пополните ряд карт.



Если у вас есть технологии телескопов, можете применить их в любом порядке (см. стр. 17). Обратите внимание, что за большинство из них надо дополнительно заплатить.

Действием сканирования вы отмечаете как минимум 2 сигнала (и до 4 сигналов с применением технологий).



Эффекты некоторых карт также позволяют отмечать сигналы в секторах.

Если у карты несколько эффектов, требующих для отметки сигнала сбросить карту из ряда карт, сначала разыграйте все эти эффекты, а уже потом пополните ряд карт.

Сигналы в секторе

В ходе игры у вас будут появляться возможности отметить сигнал в секторе — не только за счёт действия «Сканировать», но и по эффекту некоторых карт. Нельзя отказаться отмечать сигнал — этот эффект обязателен.

Чтобы отметить сигнал в секторе, заберите самый левый жетон данных из прорези этого сектора. Выложите на его место свой маркер, а взятый жетон поместите в свой банк данных.

Если поместили маркер на вторую позицию в секторе, сразу получите 2 очка.



Если вам надо выложить в сектор больше маркеров, чем там помещается, просто кладите их справа от прорези. Эти маркеры не принесут вам данных, но сыграют роль в борьбе за победу в секторе.

Данные заменяются маркерами строго по порядку, слева направо.

Завершение сектора

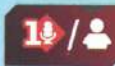
Если вы заменили своим маркером последний жетон данных в прорези, этот сектор считается завершённым. Закончив выполнять основное действие, подсчитайте маркеры в каждом завершённом секторе (в любом порядке).



Игрок, чьих маркеров в прорези больше всего, побеждает в секторе. Он помещает свой маркер в ячейку рядом с этой звездой и получает то, что там указано.

Ничья разрешается в пользу того игрока, чей маркер был выставлен позже (и лежит правее).

«Лишние» маркеры (лежащие справа от прорези) также учитываются при определении победителя.



Каждый, кто выложил в сектор хотя бы 1 маркер (в том числе победитель), получает 1 известность.

ПРИМЕР: у всех игроков по 2 маркера в секторе, но побеждает оранжевый, потому что выставил свой маркер позже всех (не взяв за него данных, зато получив победу). Все три игрока получают по 1 известности. Оранжевый ставит маркер в ячейку с , а также в аналогичную ячейку открытия у одного инопланетного вида.

Обновление сектора

Теперь определите того, кто занял второе место в секторе (разрешая ничью тем же способом).

Игрок, занявший второе место (если такой есть), оставляет один из своих маркеров в самой левой позиции прорези.

Верните владельцам все остальные маркеры из прорези и заполните освободившиеся места жетонами данных, как при подготовке.



Начиная со следующего хода, игроки снова смогут отмечать сигналы в этом секторе и получать из него данные. Его даже можно будет ещё раз завершить (и победить в нём). Заметьте, что некоторые секторы дают большую награду тому, кто победит в них первым, и меньшую — тем, кто сделает это позже.

Всегда отмечайте победу в секторе маркером — часть карт даёт награду за секторы, в которых вы победили. Маркеры прошлых побед, расположенные выше прорези, не учитываются при определении победителя.



Заплатите 1 энергию, чтобы **проанализировать собранные вами данные**. Это основное действие доступно, только если **весь верхний ряд вашего компьютера заполнен данными**. (Технологии компьютеров дают вам дополнительные ячейки в нижнем ряду. Их заполнять необязательно.) Анализ данных — это основной способ получить

Сбросьте **все данные из компьютера** (но не из банка данных). Затем **поставьте свой маркер в ячейку открытия** с у одного инопланетного вида. Теперь ваш компьютер пуст, и его можно снова загружать данными.



Загрузка данных

В любой момент своего хода вы можете переместить жетон из своего банка данных в свой компьютер. Это **свободное действие**.

Данные размещаются слева направо. Поместив жетон данных в ячейку, сразу же разыграйте её эффект (если он есть).

Закрыв эту ячейку жетоном данных, вы получите 1 известность.



Закрыв эту ячейку, вы сможете добавить в доход 1 карту с руки. Подложенная карта принесёт свой бонус немедленно — а также всякий раз при получении дохода между раундами.

Технологии компьютеров дадут вам новые возможности для анализа (см. стр. 17).

Разместив данные здесь, получите 2 очка.



Здесь нельзя разместить данные, поскольку ячейка сверху ещё пуста.

Тут можно разместить данные, поскольку ячейка сверху уже занята.

Ёмкость банка данных

В банке данных может быть не более шести жетонов. Если вы получаете лишние жетоны данных, их придётся сбросить.

Помните, что загрузка компьютера данными — это свободное действие. Вы можете выполнять свободные действия в любой момент своего хода, но не в чужой ход.



Своим основным действием вы можете сыграть карту с руки, чтобы применить её эффект (указанный на белом фоне). Цена розыгрыша карты обозначена на ней самой.

Если эффект карты включает в себя другие основные действия (запустить зонд, сканировать звёзды и т. п.), вы совершаете эти действия, не выплачивая их обычную стоимость.

Разыграв карту, положите её лицом вверх в стопку сброса рядом с основной колодой (если только это не карта одного из описанных ниже типов).

КАРТЫ МИССИЙ

Сыграв одну из таких карт, оставьте её лежать перед вами.

Условные миссии



На таких картах указаны условие и награда, которую вы получите при выполнении этого условия. Разыграв эффект такой карты, оставьте её лежать лицом вверх перед вами.

В любой момент своего хода, если условие миссии выполняется, вы можете завершить её **свободным действием**. Получите указанную на карте награду и переверните её лицом вниз.

Если в момент, когда вы играете такую карту, её условие уже выполняется, вы можете сразу завершить миссию. С другой стороны, вы не обязаны завершать миссию, как только выполнили её условие, — вы можете сделать это в любой свой ход, пока условие выполняется.

Держите все завершённые миссии перед собой лицом вниз до конца игры.

Срабатывающие миссии



Такие миссии срабатывают от наступления определённых событий. Когда указанное событие происходит, вы можете закрыть соответствующую ячейку своим маркером и получить то, что там указано. Миссии срабатывают только от событий, случившихся после их розыгрыша; более ранние события не учитываются. Каждую ячейку можно закрыть только один раз.

Обратите внимание: некоторые миссии могут работать даже не в ваш ход.

ПРИМЕР: если вы сыграете карту *Mariner 10*, когда ваш зонд уже находится на Меркурии, ничего не произойдёт. Миссия сработает, только когда вы переместите свой зонд на клетку Меркурия или Венеры. Но даже тогда вы не обязаны получать награду. Например, если ваш зонд прилетел на Венеру, а у вас и так 10 известности, вы можете сохранить награду до своего следующего визита на эту планету. Или можете потратить увеличение известности впустую, просто чтобы закрыть ячейку на карте. Когда обе ячейки закрыты, миссия завершена.

Если от одного и того же события срабатывает несколько ячеек (на одной карте или на разных), вы можете закрыть любую из них, но только одну. Чтобы вы смогли закрыть другую ячейку, нужное событие должно произойти ещё раз. Как только все ячейки на такой карте закрыты, миссия завершена, — оставьте её лежать перед собой лицом вниз до конца игры, вместе с остальными завершёнными миссиями.

КАРТЫ ФИНАЛЬНОГО НАЧИСЛЕНИЯ



Карты с золотым фоном могут принести вам очки в конце игры. Разыграв такую карту, оставьте её перед собой до конца игры.

Эффекты карт всегда подразумевают вас (ваши компоненты, ваши действия), если только особо не сказано иное.



6

Заплатите 6 известности (сдвиньте свою фишку на треке известности на 6 делений вниз), чтобы **изучить новую технологию**. Это основное действие доступно, только если у вас есть 6 или больше известности (не забывайте, что известность можно получить за сброс карт, и это свободное действие).



Прежде всего поверните Солнечную систему (см. внизу страницы).

Затем выберите одну технологию, которой у вас ещё нет, и возьмите из её стопки верхний жетон.

Если до вас ещё никто не брал жетон технологии из той стопки, **сбросьте с неё двухочковый жетон и получите 2 очка**.

Немедленно получите то, что указано на рубашке взятого жетона. Затем переверните его лицом вниз и разместите на своём планшете.



Технологии зондов и телескопов размещаются в отведённых для них местах.



Технологии компьютеров размещаются в любых местах вашего компьютера. Если там уже лежит жетон данных, он не сбрасывается, а просто переходит на жетон технологии. Однако это не считается размещением данных, поэтому вы не получите 2 очка за ячейку, которую теперь закрывает этот жетон.

Если на карте стоит символ / / , её эффект позволяет вам изучить технологию указанного типа (но не другого). На таких картах также есть напоминание, что при этом нужно повернуть Солнечную систему. Изучая технологию по эффекту карты, вы не платите известность. Если вы уже изучили все 4 технологии этого типа, игнорируйте эту возможность, однако вы всё равно поворачиваете Солнечную систему.

ВРАЩЕНИЕ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

Поворачивайте Солнечную систему всякий раз, когда изучаете технологию, — основным действием или по эффекту карты. Также это делает тот, кто спасовал первым в раунде.

1. В первый раз поверните диск 1 (верхний).
2. Во второй раз поверните диск 2 (диск 1 повернётся вместе с ним).
3. В третий раз поверните диск 3 (при этом также повернутся два других диска).

В следующий раз вернитесь к пункту 1, и так далее.

Диски всегда вращаются на один сектор против часовой стрелки. Фигурки зондов будут вращаться вместе с дисками. Однако из-за вырезов на дисках зонд может остаться на месте, даже когда планеты в том же кольце движутся. Кроме того, при вращении диск может сдвинуть зонд на следующую клетку. Такое движение ничего не стоит владельцу фигурки, но считается полноценным перемещением (например, если новая клетка даёт известность, владелец зонда сразу получает её).



Жетон вращения помогает не забыть, какой диск поворачивать на этот раз. Всякий раз, когда вы поворачиваете Солнечную систему, переместите этот жетон на следующую позицию.



В начале игры поле выглядит следующим образом.



При первом повороте Солнечной системы движется верхний диск. Зелёный зонд стоит в выемке и поэтому не перемещается.



В следующий раз движется средний диск. Он сдвигает зелёный зонд на комету, и его владелец получает .



При третьем повороте движется нижний диск, и вместе с ним — оба других диска и зонд.

ТЕХНОЛОГИИ ЗОНДОВ

Эти технологии улучшают возможности ваших зондов.



PT #01

У вас может быть до 2 зондов в космосе (на поле Солнечной системы).

Это действует уже на тот зонд, который вы запускаете с помощью немедленного эффекта на рубашке этого жетона.



PT #02

Платите на 1 энергию меньше, когда сажаете зонд на планету (делаете из него спускаемый аппарат). Эта скидка складывается со скидкой за орбитальный аппарат.



PT #03

Получите 1 известность, когда ваш зонд попадает на клетку с астероидами. Кроме того, вы не должны тратить дополнительное движение, чтобы покинуть такую клетку.



PT #04

Теперь вы можете садиться на спутники. Стоимость высадки — такая же, как на планету, которой принадлежит спутник.

ТЕХНОЛОГИИ ТЕЛЕСКОПОВ

Эти технологии можно использовать только при сканировании (см. стр. 12). Они применяются в любом порядке.



TT #01

При сканировании можете отметить сигнал не в секторе с Землёй, а в любом соседнем. Немедленный эффект на рубашке этого жетона даёт вам 2 данных.



TT #02

При сканировании можете сбросить с руки 1 карту, чтобы дополнительно отметить 1 сигнал в подходящем секторе.



TT #03

При сканировании можете заплатить , чтобы дополнительно отметить 1 сигнал в секторе с Меркурием.



TT #04

При сканировании можете заплатить , чтобы запустить зонд, — либо получите 1 движение.

ТЕХНОЛОГИИ КОМПЬЮТЕРОВ

Эти технологии увеличивают мощность компьютера. Они размещаются в любых местах компьютера (но, как и все технологии, не могут повторяться). Поместив данные в верхнюю ячейку, вы получите 2 очка, а в нижнюю — то, что там указано.

Поместить данные в нижнюю ячейку технологии можно, только если ячейка над ней уже занята. Вы не обязаны заполнять нижние ячейки, чтобы использовать действие «Анализировать данные», — для этого достаточно верхних. В верхнем ряду ячейки заполняются данными слева направо. Нижние ячейки можно заполнять в любом порядке (при условии, что ячейки над ними заняты).

В конце действия «Анализировать данные» сбросьте жетоны со всех ячеек компьютера.



CT #01



CT #02



CT #03



CT #04

РУБЕЖИ

Эти события происходят, когда фишка игрока достигает определённого деления на треке подсчёта очков (или минует его). Рубежи разыгрываются между ходами, после того как текущий игрок завершит все свои действия.



ЗОЛОТЫЕ РУБЕЖИ

После того хода, в течение которого вы достигли рубежа в 25, 50 или 70 очков (или миновали его), выберите один золотой жетон начисления и поставьте туда свой маркер. Золотые жетоны начисления описаны на стр. 21.



На каждом жетоне начисления есть несколько ячеек с разным числом очков. Тот, кто выбрал жетон первым, ставит маркер на самое ценное деление, следующий — на второе и т. д.

На жетоне достаточно места для маркеров всех игроков.

Вы не можете выбрать один и тот же жетон дважды. Таким образом, к концу игры (если наберёте хотя бы 70 очков), у вас будет по одному маркеру на трёх жетонах и не будет маркера на четвёртом.

Уточнение: если вы набрали 100 очков и пошли на второй круг по треку, не разыгрывайте эти рубежи, когда снова их достигнете.

ОДНОВРЕМЕННОЕ ДОСТИЖЕНИЕ РУБЕЖЕЙ

Рубежи разыгрываются между ходами. Если несколько игроков достигли рубежей в течение одного хода, они разыгрывают их по очереди, начиная с того игрока, чей ход только что закончился, и далее по часовой стрелке. Так, если и вы, и другой игрок достигли золотого рубежа в ваш ход, вы первым выбираете золотой жетон начисления.

Нейтральные рубежи не привязаны к игрокам и всегда разыгрываются в последнюю очередь.



НЕЙТРАЛЬНЫЕ РУБЕЖИ

Если играет меньше 4 игроков, при подготовке вы разместили нейтральные маркеры на рубежах в 20 и 30 очков. После того хода, в течение которого вы достигли такого рубежа (или миновали его), независимая группа исследователей делает важное открытие, касающееся одного из инопланетных видов. У каждого вида есть 3 ячейки открытия. Если хотя бы одна из шести таких ячеек пуста, переместите нейтральный маркер с этого рубежа на самую левую пустую ячейку. Это может привести к обнаружению инопланетного вида, как описано на стр. 20.

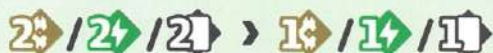
Если же к моменту достижения такого рубежа все шесть ячеек открытия заняты, значит, оба инопланетных вида уже обнаружены и нейтральный рубеж не разыгрывается.

Также нейтральный рубеж не разыгрывается, если в его ячейках не осталось нейтральных маркеров.

В игре на четверых нейтральные рубежи не действуют.

Обменивать ресурсы

В свой ход вы можете обменивать 2 карты, 2 кредита или 2 энергии на 1 карту, 1 кредит или 1 энергию. Это **свободное действие**.



Например, вы можете сбросить 2 карты, чтобы получить 1 кредит, 1 энергию или даже 1 новую карту.

Получая карту с помощью обмена, вы можете взять её из ряда карт или с верха колоды.

Купить карту



В свой ход вы можете заплатить 3 известности, чтобы получить 1 карту. Это **свободное действие**. Вы можете взять карту из ряда карт или с верха колоды.





Спасовать — это основное действие, поэтому вы вправе совершать свободные действия в тот ход, когда спасовали. Затем по порядку выполните следующие шаги (уже без свободных действий):

1

Если у вас на руке больше 4 карт, **сбросьте** карты до четырёх.

Уточнение: в ходе раунда вы можете держать на руке сколько угодно карт.

2

Проверьте, должны ли вы **повернуть Солнечную систему**. Если в текущем раунде вы спасовали первым, уберите жетон вращения со стопки карт этого раунда (положите его на стол рядом) и поверните Солнечную систему. (В пятом раунде вы тоже поворачиваете Солнечную систему, но сбрасываете жетон.)

3

Возьмите из стопки карт конца этого раунда 1 карту на свой выбор, а остальные верните обратно. Игроки выбирают себе эти карты по мере того, как пасуют. Чем раньше вы спасуете, тем шире будет ваш выбор.

Уточнение: как правило, ваш выбор карты не зависит от того, что сделают соперники на своих оставшихся ходах. Но если это важно, вы можете подождать, пока не спасует кто-нибудь ещё, и только тогда сделать выбор.



После того как все игроки спасовали и последний, кто сделал это, выбрал одну из двух оставшихся карт конца раунда, он сбрасывает невыбранную карту, и раунд заканчивается.

МЕЖДУ РАУНДАМИ

Прежде чем начинать новый раунд, сделайте следующее.

1

Каждый игрок **получает доход**: всё, что указано на его стартовой карте дохода и на подложенных под неё картах.



2

Передайте налево **маркер первого игрока**. Его новый владелец будет ходить первым в следующем раунде.

3

Переложите **жетон вращения Солнечной системы** со стола на стопку карт конца следующего раунда.

Для экономии времени можете получить доход сразу после того, как спасовали, не дожидаясь конца раунда.

Как ещё получить карты

Такой символ позволяет вам взять карту из ряда карт или с верха колоды. Он встречается на технологиях, картах и других элементах игры.

А такой символ означает, что вы можете взять карту с верха колоды (но не из ряда карт).

Пополнение ряда карт

Взяв карту из ряда карт, немедленно выложите ей на замену карту с верха колоды (лицом вверх). Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса и используйте как новую колоду.

Инопланетные виды представлены двумя полями инопланетян, лежащими лицом вниз. Рядом с каждым из них есть 3 ячейки открытия (символизирующие следы внеземной жизни), которые надо заполнить, чтобы обнаружить этот вид.



Такие следы обычно можно найти сканированием ближних звёзд.

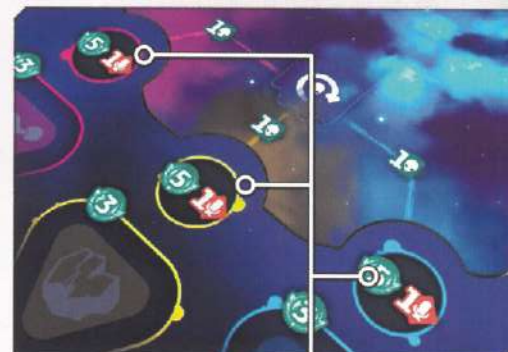


Такие следы обычно можно найти, высадившись на планету.



Такие следы обычно можно найти, проанализировав данные.

Как только все три ячейки открытия рядом с полем инопланетян заняты маркерами (в игре на двоих или троих это могут быть нейтральные маркеры), этот инопланетный вид обнаружен.



ячейки открытия

ОБНАРУЖЕНИЕ

Если на вашем ходу обнаружен инопланетный вид, после своего хода выполните следующие шаги. (Сначала разыграйте рубежи, если они достигнуты.)

1. Переверните поле инопланетян и узнайте, какой вид был обнаружен.
2. Прочитайте лист правил для этого вида.
3. Проведите описанную на листе подготовку. Игроки, чьи маркеры лежат в трёх ячейках открытия у этого вида, получают то, что указано на листе.



листы правил инопланетян



карты инопланетян

КАРТЫ ИНОПЛАНЕТЯН

У каждого вида своя колода карт. Они несколько сильнее обычных карт, и их можно получить только через взаимодействие с инопланетянами. Когда такие карты у вас на руке, они подчиняются тем же правилам, что и обычные карты (кроме карт Экзертиан, которые не учитываются в лимите карт на руке).

ДАЛЬНЕЙШИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

На каждом поле инопланетян есть ячейки для дальнейших исследований.

Они работают аналогично ячейкам открытий: когда вы находите след — , ,  или  — займите своим маркером любую ячейку этого типа и получите указанную там награду.

Уточнение: нейтральные маркеры в игре на двоих или троих могут занимать только шесть ячеек открытия рядом с полями инопланетян. Они никогда не ставятся на сами поля инопланетян.

Резервные зоны

Под каждой ячейкой открытия есть резервная зона для избыточных следов внеземной жизни. Если вы нашли след, но все подходящие для него ячейки уже заняты, можете положить свой маркер в соответствующую резервную зону одного из инопланетных видов и получить 3 очка.

Если в тексте карты упоминается найденный след того или иного типа, учитываются не только маркеры в ячейках открытия и на самом поле инопланетян, но и маркеры в соответствующей резервной зоне.



резервные зоны

Уточнение: вы можете разместить маркер в резервной зоне, даже если на поле инопланетян есть подходящая пустая ячейка.

Не обязательно читать правила для всех пяти видов заранее. Чтобы ощутить вкус открытия, читайте их, только когда данный вид будет обнаружен.

В одиночной игре ваш соперник — конкурирующий научный центр. Чтобы победить, наберите больше очков, чем он.



ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к игре так же, как на двоих игроков.

Дайте сопернику все компоненты любого цвета. Поставьте один его маркер на стартовое деление трека прогресса.

Случайным образом определите первого игрока. После каждого раунда маркер первого игрока передаётся между вами и соперником. Как обычно, первый игрок начинает с первого деления на треке очков, а второй — со второго. Оба начинают с известностью, равной 4.

Выберите уровень сложности и дайте сопернику нужный планшет игрока (1 и 2 уровни — на одном планшете).

Если вы играете в SETI впервые, советуем выбрать сложность 1. Без целей вам будет проще разобраться в игре и не придётся осваивать всё сразу.

Колода действий соперника

С помощью этих карт соперник решает, чем заняться в свой ход. Возьмите 4 базовые карты действий (S.1–S.4), перемешайте их и положите колодой лицом вниз.



Если вы играете на сложности 3 или выше, выберите одну случайную продвинутую карту (S.5–S.15) и замешайте её в колоду действий соперника. Это усилит его колоду.

Оставшиеся продвинутые карты отложите. В ходе игры соперник сможет их получать.

У каждого инопланетного вида есть своя особая карта действия. Пока тоже отложите их в сторону.



Столка целей

Уточнение: пропустите этот этап, если играете на сложности 1.



Цели бывают трёх уровней: I, II и III.

Перемешайте лицом вниз по отдельности стопки целей каждого уровня. Вы соберёте из них стопку целей на эту игру.

Возьмите из каждой стопки столько жетонов, сколько указано на выбранном вами планшете соперника, и сложите их как показано: внизу — цели уровня III, посередине — цели уровня II и наверху — цели уровня I. Оставшиеся жетоны целей в игре не участвуют — уберите их в коробку.

Собрав стопку целей, откройте из неё три верхних жетона. Это ваши первые цели.



ПРИМЕР: на 4 уровне сложности используются 2 цели уровня I, 6 целей уровня II и 7 целей уровня III. Три верхние цели открыты.

Игра заканчивается после пятого раунда. Когда спасовал последний игрок, проведите финальное начисление очков:

Игроки получают очки за свои карты финального начисления (с золотым фоном).

Игроки получают очки за золотые жетоны финального начисления.

У части инопланетных видов есть свои способы начисления очков.

Игрок с наибольшей суммой очков побеждает. При ничьей побеждает самый верный поклонник Карла Сагана. (Шутка. Это же евро. Если игроки набрали одинаково много очков, они заслужили ничью.)

Золотые жетоны начисления

Каждый такой жетон приносит очки за определённый набор игровых существностей. За каждый такой набор вы получаете столько очков, сколько указано на занятой вашим маркером ячейке.

ТЕХНОЛОГИИ



Эта сторона даёт очки **за каждый ваш набор из трёх технологий разных типов.** Иными словами, подсчитайте свои технологии каждого типа и получите очки за каждую технологию того типа, которого у вас меньше всего.



Эта сторона даёт очки **за каждую пару ваших технологий.** Например, если у вас 5 технологий, это две пары, и вы получите очки дважды.

МИССИИ



Эта сторона даёт очки **за каждую вашу завершённую миссию** (учитываются как условные, так и срабатывающие миссии).



Эта сторона даёт очки **за каждую пару ваших завершённых миссий и/или карт начисления.** Пара может состоять из двух миссий, двух карт начисления или миссии и карты начисления.

ДОХОД



Эта сторона даёт очки **за каждый набор из трёх подложенных карт разных типов** (дающих кредит, энергию, карту) **в вашем доходе.**

(Стартовая карта дохода и карты, дающие иные ресурсы, не учитываются).



Эта сторона даёт очки **за каждую подложенную карту в вашем доходе, которая даёт кредит или энергию** (выберите тот тип, которого у вас больше).

(Стартовая карта дохода не учитывается).

ПРОЧЕЕ



Эта сторона даёт очки **за каждый набор из трёх найденных вами следов разных типов.** Помните, что маркеры в резервных зонах также учитываются.



Эта сторона даёт очки **за каждую пару из вашей победы в секторе и вашего аппарата** (орбитального или спускаемого). Иными словами, подсчитайте победы и аппараты и получите очки за то, чего меньше.

Учитываются все ваши маркеры за победы в секторах, даже если их несколько в одном секторе.

РЕСУРСЫ СОПЕРНИКА

Трек прогресса



Всякий раз, когда ваш соперник выполняет действие с таким эффектом, его маркер прогресса продвигается по треку прогресса на следующее деление по часовой стрелке.



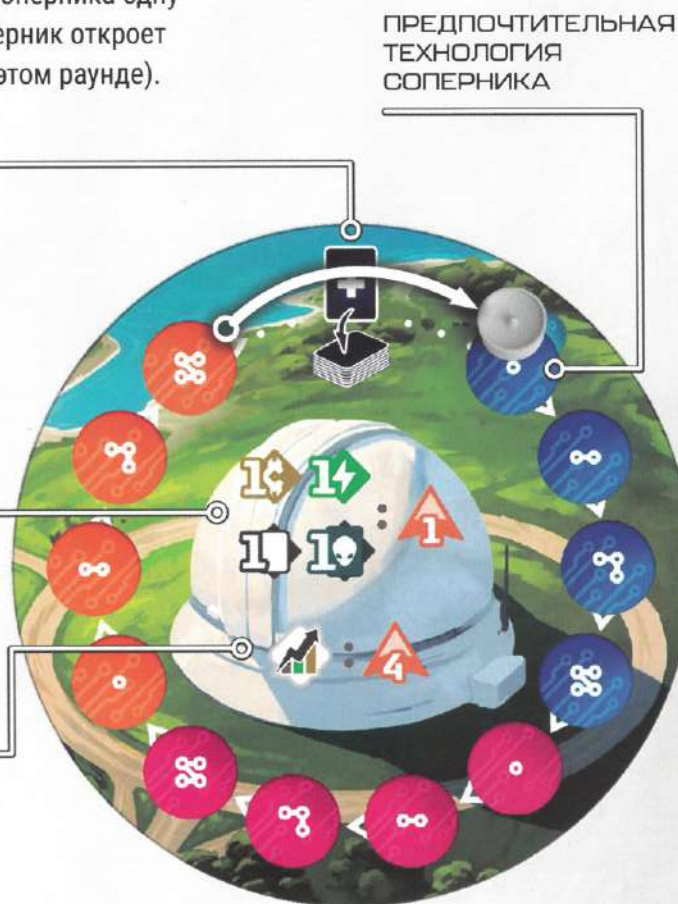
Всякий раз, когда маркер прогресса проходит такой символ, соперник становится сильнее. Добавьте на верх колоды действий соперника одну случайную продвинутую карту действий лицом вниз. Соперник откроет эту карту в свой следующий ход (если ещё не спасовал в этом раунде). Добавленная карта остаётся в колоде до конца игры.



Соперник не получает эти ресурсы. Вместо этого всякий раз, когда он должен их получить, продвиньте маркер прогресса на 1 деление за каждый кредит, каждую энергию и каждую карту. (Учитываются любые карты, которые должен был получить соперник, в том числе за , , за то, что он спасовал или участвовал в обнаружении инопланетян.



Когда соперник получает , вместо этого продвиньте его маркер прогресса на 4 деления. Обычно это случается, когда соперник выводит зонд на орбиту.



Кроме того, соперник продвигается по треку прогресса, если вы не достигли нужного числа целей за раунд (см. стр. 26).

Компьютер соперника



Банк данных соперника неограничен.

Когда соперник получает жетон данных, тот сразу размещается в его компьютере. Если компьютер уже заполнен, вместо этого положите жетон в банк данных соперника. Закрыв ячейку с символом, соперник сразу получает то, что там указано.

Известность соперника

Когда соперник получает известность, передвиньте его фишку на треке известности. Соперник тратит известность на приобретение технологий (см. стр. 24).

Очки соперника

Когда соперник получает очки, передвиньте его фишку на треке подсчёта очков.

Золотые и нейтральные рубежи срабатывают от движения как фишки игрока, так и фишки соперника. Соперник всегда занимает первую, самую ценную ячейку на золотом жетоне. Если жетонов со свободной первой ячейкой несколько, соперник выбирает самый левый или самый правый из них, в зависимости от стрелки решений на его текущей карте. Если все первые ячейки заняты, соперник никуда не ставит маркер.



стрелка решений

ХОД СОПЕРНИКА

Соперник ходит так, как если бы он был вторым игроком в игре на двоих.

В начале хода соперника откройте верхнюю карту действий из его колоды. Соперник выполняет **одно** из указанных на ней действий – самое верхнее из возможных. Двигайтесь по карте сверху вниз и, как только дойдёте до действия, которое соперник может совершить, он его выполняет. Как минимум одно из действий соперник сможет совершить обязательно.

После того как соперник выполнил действие, его ход окончен.



ДЕЙСТВИЯ СОПЕРНИКА

ТЕХНОЛОГИИ



Соперник тратит 6 известности, чтобы изучить технологию. Если у него не хватает известности, пропустите это действие и попытайтесь выполнить следующее.



Некоторые действия дают сопернику технологию бесплатно.

Всякий раз, когда соперник получает технологию, поверните Солнечную систему, как обычно.

Соперник решает, какую технологию получить, следующим образом:

1. Текущая позиция маркера прогресса указывает на предпочтительную технологию соперника. Если на ней есть двухочковый жетон, соперник выбирает её.
2. Если на ней нет двухочкового жетона, проверьте следующую технологию на треке прогресса. Продолжайте, пока соперник не найдёт технологию с двухочковым жетоном: он выбирает её. Если ни на одной технологии нет двухочкового жетона, соперник выбирает свою предпочтительную технологию.
3. Соперник получает всё, что указано на взятом жетоне технологии, включая 2 очка, если на там был двухочковый жетон.

Исключение: соперник не получает и с жетонов технологий.

ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Соперник использует технологии не ради их эффектов, как игроки, а в качестве ресурса. Многие действия соперника выполняются с большей эффективностью, если он сбросит соответствующую технологию.

Противник получает следующие преимущества за сброс технологий при выполнении действий:

- **ТЕХНОЛОГИЯ ЗОНДОВ** – позволяет высадиться на спутник.
- **ТЕХНОЛОГИЯ ТЕЛЕСКОПОВ** – отмечает ещё один сигнал за сброс карты из ряда.
- **ТЕХНОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРОВ** – даёт 3 очка и 1 прогресс.



Технологии соперника хранятся на указанных местах его планшета, каждый тип в своей стопке.

ЗАПУСК



Выставьте фигурку зонда соперника на клетку с Землей на поле Солнечной системы.

Если у него уже есть зонд на Земле, пропустите это действие и попытайтесь выполнить следующее.

ОРБИТАЛЬНЫЙ / СПУСКАЕМЫЙ АППАРАТ



Переместите зонд соперника с Земли на планету. Двигайтесь по списку планет слева направо, пока не найдёте ту, до которой зонд может добраться за указанное число движений. Учитывайте, что соперник тоже платит дополнительное движение, покидая клетку с астероидами. Если ни одна планета из списка недостижима, либо у соперника нет зонда на клетке с Землёй, пропустите это действие и попытайтесь выполнить следующее.

После перемещения соперник получает известность за посещение планет и комет. Если до нужной планеты можно добраться разными путями за доступное число движений, соперник выбирает маршрут, дающий больше известности.

Наконец, зонд становится спускаемым или орбитальным аппаратом.



Если у этой планеты есть незанятый спутник и соперник может сбросить технологию зондов, он делает это и высаживается на спутник. Если доступны несколько спутников, соперник выбирает самый левый или самый правый, в зависимости от стрелки решений.

Если высадиться на спутник не получилось, соперник пытается занять первую ячейку на орбите или на поверхности планеты. Если обе первые ячейки свободны или обе заняты, соперник выбирает орбиту или высадку в соответствии с картой. Например, в данном случае он выберет выход на орбиту: .

В любом случае соперник получает все положенные очки, ресурсы и следы жизни.

СЛЕДЫ ЖИЗНИ



Когда соперник находит след жизни, проверьте соответствующий столбец у каждого инопланетного вида. Соперник занимает нижнюю из свободных ячеек в этих столбцах. Он ставит маркер в резервную зону, только если все подходящие ячейки заняты. Найдя , соперник проверяет все доступные столбцы.

Если нижние свободные ячейки в нужных столбцах находятся на одном уровне, соперник выбирает самый левый или самый правый, в зависимости от стрелки решений.



ТЕЛЕСКОП



Отметьте маркерами соперника указанные сигналы. Когда соперник получает сигнал за сброс карты из ряда, он выбирает самую левую или самую правую карту в ряду, в зависимости от стрелки решений.

Если соперник может сбросить технологию телескопов, он делает это и отмечает ещё один сигнал за сброс карты из ряда.

Когда соперник отметил все сигналы, полученные за сброс карт, пополните ряд карт.

Если у соперника есть выбор, в каком секторе отметить сигнал, он принимает решение по следующей логике:

1. Если, отметив сигнал, соперник **победит в секторе**, он выбирает этот сектор.
2. Если победить нигде не получается, соперник выбирает сектор, где **получит очки** за то, что занял вторую позицию.
3. Если не выходит ни победить, ни получить очки, соперник выбирает сектор, где **у него больше маркеров**.

На каждом из этих шагов при прочих равных соперник выбирает тот из секторов, в прорезь которого вмещается больше данных.

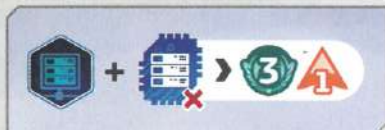
Никакие обстоятельства не могут помешать сопернику выполнить это действие.



ПРИМЕР: соперник (белый) должен отметить сигнал.

1. Он не может победить ни в одном секторе.
2. Он нигде не получает очков.
3. Он выбирает тот из секторов, где его маркеров больше.

АНАЛИЗ



Соперник может выполнить это действие, только если его компьютер заполнен данными. Если нет, пропустите это действие и попытайтесь выполнить следующее.

Соперник сбрасывает все данные из компьютера (но не из банка данных) и получает то, что указано на карте действия, а также , как показано на планшете.

Затем, если у соперника есть жетоны в банке данных, он загружает в компьютер как можно больше данных, получая обычные награды за закрытые ячейки.

Если соперник может сбросить технологию компьютеров, он делает это и получает 3 очка и 1 прогресс. Даже если у него несколько таких технологий, он может сбросить только одну.

ОБНАРУЖЕНИЕ ИНОПЛАНЕТНОГО ВИДА



Некоторые карты действий предписывают проверить, не обнаружен ли тот или иной инопланетный вид. Если он обнаружен, удалите эту карту из игры и замените её особой картой действий для этого вида. Затем разыграйте эту новую карту.

Если этот вид ещё не обнаружен, пропустите это действие и попытайтесь выполнить следующее.

ПАС

Если в начале хода соперника в его колоде не осталось карт действий, соперник пасует. Перемешайте все разыгранные карты действий и положите их лицом вниз — это колода на следующий раунд. Сбросьте верхнюю карту из стопки карт конца этого раунда (не забудьте, что при этом маркер прогресса продвинется на следующее деление трека). Если соперник спасовал в этом раунде раньше вас, не забудьте повернуть Солнечную систему.

ЦЕЛИ

На каждой цели есть одна или несколько задач. Выполнив задачу, закройте её ячейку маркером. Если все задачи с жетона выполнены, вы достигли этой цели.

В конце хода сложите все цели, которых достигли, в запас достигнутых целей рядом со своим планшетом и выложите им на замену новые жетоны из стопки. Таким образом, пока стопка не закончится, у вас всегда будет 3 актуальные цели.



В конце раундов 1, 2, 3 и 4, прежде чем получать доход, сбросьте из запаса столько достигнутых целей, какой раунд сейчас закончился (в конце первого — 1 цель, в конце второго — 2 цели и т. д.). Если у вас не хватает достигнутых целей, продвиньте маркер прогресса на 3 деления по треку за каждую недостающую цель.

В конце пятого раунда подсчитайте все недостигнутые цели — оставшиеся в стопке и в ряду открытых целей. Соперник получает 5 очков за каждую такую цель.

На сложности 1 игра идёт без целей. Соперник не продвигается по треку прогресса за недостающие цели между раундами и не получает очков за недостигнутые цели в конце игры.

Уточнение: как и в случае со срабатывающими миссиями, каждое событие позволяет вам выложить только один маркер. Например, если на одной вашей цели , а на другой , и вы изучили технологию телескопов, выполните одну любую из этих задач, но не обе.

АВТОР ИГРЫ: ТОМАШ ГОЛЕК

Задачи

Символы большинства задач уже знакомы вам по срабатывающим миссиям. Когда вы сделали то, что изображено у ячейки задания, отметьте его своим маркером как выполненное. Если в задании есть косая черта (/), отметьте его, когда выполните любую из его частей. Символы, которые могут вызвать вопросы, описаны ниже.



Отметьте это задание, когда наберёте 16 очков. Если у вас уже 16 очков или больше, отметьте его сразу.



Отметьте это задание, когда в вашем банке данных есть хотя бы 5 жетонов. Если там уже 5 жетонов или больше, отметьте его сразу. Жетоны в компьютере не считаются.



Отметьте это задание, когда у вас станет 9 известности. Если у вас уже 9 известности или больше, отметьте его сразу.



Отметьте это задание, когда ваш зонд посетит астероиды (это должно случиться уже при открытом задании).



Отметьте это задание, когда ваш зонд посетит комету (это должно случиться уже при открытом задании).



Отметьте это задание, когда сыграете карту ценой ровно 3 кредита (ради её эффекта, а не свободным действием).



Отметьте это задание, когда завершите миссию (это должно случиться уже при открытом задании).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после пятого раунда, как обычно. Подсчитайте победные очки так же, как в обычной игре. Золотые жетоны ничего не дают сопернику, но он получает 5 очков за каждую не достигнутую вами цель. Если у вас больше очков, чем у соперника, вы победили!

С вопросами и предложениями, касающимися перевода на русский язык, пишите на b.translate@mail.ru

Разработчики: Томаш Углирж (Uhlik)
Вит Водичка
Мин и Эльвен
Адам Шпанель
Якуб Углирж

Дизайнеры: Радек Боксан (RBX)
Тибор Визи

Арт-директор: Якуб Политзер

Художники: Ондржей Грдина, Йиржи Кус,
Якуб Ланг, Михаэла Ловецка,
Йиржи Миковец, Якуб Политзер,
Петра Рамешова, Фанда Седлачек,
Йосеф Суры, Петр Штих

Видео и 3D: Радим Пех (Finder)
Роман Беднарж

Продюсер: Вит Водичка

Текст правил: Ясон Хольт, Майкл Мёрфи

Художественный текст: Милан Зборник, Гас Кук

Менеджер проекта: Ян Звоничек (Zvonda)

Руководитель проекта: Петр Мурмак

БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо всем художникам и команде CGE! Отдельно хочу поблагодарить Радека Боксана и Якуба Политзера за их неустанную работу над дизайном. Огромное спасибо вам, Углик, Витек, Эльвен и Мин, за встречи в течение года и неоценимую помощь в доводке игровых механик. Ваши советы, идеи и поддержка сыграли решающую роль в улучшении и доработке игры.

Также хотел бы поблагодарить Карла Сагана, благодаря которому начал работать над этой игрой. Меня невероятно вдохновили его непреходящая верность астрономии, науке и их популяризации, а также новаторский подход к поиску внеземной жизни.

Далее, большое спасибо Милану Зборнику за потрясающие тексты на картах, погружающие в атмосферу космического поиска, и за его обширные знания о научных проектах, которые добавили игре разнообразия.

Наконец, хочу от всего сердца поблагодарить свою жену Эвичку и нашего сына Бенямина. Эвичка, спасибо за твою любовь, постоянную поддержку и безграничное терпение, которые позволили мне довести эту игру до издания. Ты мой неисчерпаемый источник вдохновения.

Спасибо Адаму Шпанелю за организацию онлайн-тестирования SETI на платформе CGO. Благодаря его усилиям было проведено невероятное число тестовых игр, позволивших всесторонне изучить и улучшить игру. Также спасибо Майклу Мёрфи за неоценимую помощь в тестировании игры и множество отзывов как от него, так и от других игроков.

Спасибо всем в CGE за ваш вклад в игру, каким бы он ни был.

СПАСИБО ВСЕМ, КТО ТЕСТИРОВАЛ ИГРУ

Джеффри Берман, Томаш Крауз, Ариен Малец, Джо Риттер, Катарина Шремпп, UtterMarcus, Анди Мухаммад Фадиллах Фирстиогусран (Xiot), Брайан Ян, Дирк Нильсен, Руда Малы, Михал Рингер, Михал Машек, Филип Мурмак, Мартин Седмера, Михал Пейхль, Йиржи Баума, Милош Прохазка, dilli, Збышек Наденик, Криштоф Селуцкий, Мартин Гавлат, Ондржей Ситарж, Станислав Кубеш, Анета Пласова, Ондржей Плас, Ладя Поспех, Ондржей Чернох, Юрай Сулик, Михаэла Мацкова, Диана Лафферсова, Ян Шафра, Павлина Прейскова, Даниель Кнапек, Ленка Варгова, Мартин Шпанель, RBX, Youda, Pitrs, Ozzy, Владимир Сухи, Ольга Рейл, Йосеф Шевцу, Петр Войтех, Йиндржих Павласек, Ян Гржебейк, Йиржи Яничек, Радомир Выходил, и игроки из клубов District 5 (Градец-Кралове), Kavenu (Плзень) и Dekl (Ческе-Будеёвице).

И огромная благодарность всем участникам проекта SETI за ценнейшую работу по поиску внеземной жизни. Без вашей приверженности делу исследования неизвестного эта игра не появилась бы.



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Поверните Солнечную систему перед взятием технологии.
- Заплатите ещё , чтобы покинуть астероиды.
- Подложив карту в свой доход, немедленно получите то, что она приносит.
- Тот, кто первым спасовал в раунде, поворачивает Солнечную систему в конце своего хода, прежде чем взять карту. В пятом раунде Солнечная система тоже поворачивается.
- Если у вас 10 известности, на вас не действуют эффекты, дающие известность.
- Если в вашем банке данных нет места, сбрасывайте все лишние жетоны данных, которые получаете.
- Если чья-либо фишка достигла рубежа, он разыгрывается не сразу, а между ходами.
- Нельзя совершать свободные действия между ходами, а также в чужой ход.
- Игрок, занявший второе место в завершённом секторе, оставляет в прорези один маркер. (Но если в секторе маркеры только одного игрока, он не считается вторым.)

ФОРМУЛИРОВКИ НА КАРТАХ

 **на планете** — фигурка (спускаемый или орбитальный аппарат) на поле планет — на орбите планеты, на самой планете или её спутнике (но не на поле Солнечной системы).

 **в секторе** — отметьте сигнал (где указано).

 — сбросьте карту из ряда карт и отметьте сигнал в подходящем секторе.

 — отметьте сигнал в секторе этого цвета.

 — победа в секторе этого цвета.

 — победа в секторе.

Перемещение в том же кольце — перемещение, которое не меняет расстояние зонда от Солнца.

Ваши  — следы инопланетной жизни (, , , которые вы нашли и отметили).

Сбросить карту ради её сигнала — сбросить карту с руки и отметить сигнал в одном из секторов, чей цвет указан в правом верхнем углу этой карты.

Посетить планету — переместить свой зонд на клетку с планетой. Эффекты, срабатывающие при посещении планеты, не действуют, если ваш зонд уже находится на этой планете, когда вы играете карту.

ПРИ ПОДГОТОВКЕ

- В игре на троих поместите по одному нейтральному маркеру на нейтральные рубежи в 20 и 30 очков.
- В игре на двоих поместите по два нейтральных маркера на нейтральные рубежи в 20 и 30 очков.
- Первый игрок начинает на первом делении трека подсчёта очков, второй — на втором и т. д.
- Получите то, что указано на вашей стартовой карте дохода.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Как долго можно игнорировать лимит зондов в космосе?

Если карта позволяет вам запустить зонд, игнорируя лимит зондов в космосе, вы можете игнорировать его только для текущего действия запуска (и должны соблюдать в будущем).

Можно ли обменять два разных ресурса, например карту и энергию на кредит?

Нет, нельзя. Обменять на другой ресурс можно только два одинаковых ресурса. Обратите внимание, что карты инопланетян на вашей руке считаются обычными картами, поэтому вы можете сбросить 1 карту и 1 карту инопланетян, чтобы получить 1 кредит. (Исключение: карты Экзертиан не находятся на вашей руке и их нельзя сбросить.)

После победы в секторе я оставил в нём свой маркер.

Поможет ли он победить мне в том же секторе в будущем?

Нет. Это маркер просто показывает, что вы победили в этом секторе ранее.

Получу ли я , если Солнечная система сдвинет мой зонд на клетку с кометой?

Да. Ваши зонды всегда приносят вам , когда посещают комическое тело, даже не в ваш ход.

У меня кончились маркеры. Могу ли я сканировать звёзды?

Да. Запас маркеров у игрока неограничен. Можете использовать фигурки зондов, ничейные маркеры и т. п.

Маскамит сожрал мои правила! Где мне взять новые?

Можете скачать с czechgames.com

