

# SETI

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

SETI — это игра про исследования и открытия. Внеземная жизнь существует, нужно лишь её найти. Разумно используйте ограниченные ресурсы, запускайте космические аппараты, исследуйте планеты, ищите сигналы с далёких звёзд и развивайте астробиологию.

Каждый игрок будет управлять агентством космических исследований и использовать реально существующие технологии и методы для разгадки величайших тайн человечества.

► Видеоправила



cge.as/se-htp

Внимательно вглядитесь в ночное небо, и вы обнаружите миллион галактик, в каждой из которых миллиарды звёзд.

Вокруг звёзд могут быть планеты; на планетах может быть жизнь; жизнь может стать разумной. А значит, куда бы вы ни направили свой телескоп, на вас могут смотреть в ответ.

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Планшет Солнечной системы

ОБЪЕКТ № 1



Планшет технологий

ОБЪЕКТ № 2



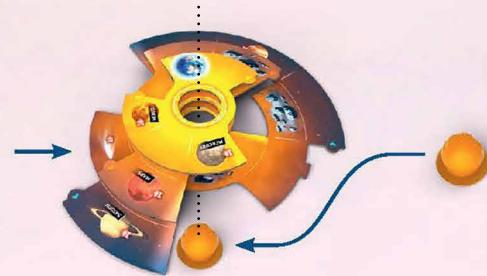
Планшет планет

ОБЪЕКТ № 3



3 диска Солнечной системы

ОБЪЕКТ № 4



Солнце

ОБЪЕКТ № 5



4 планшета секторов

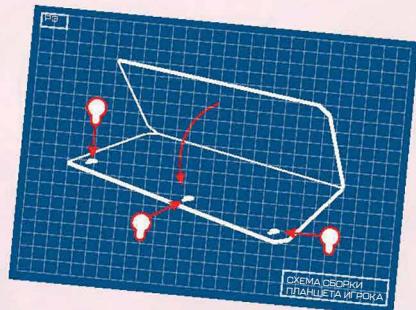
ОБЪЕКТ № 6

## КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



4 сборных планшета игроков

ОБЪЕКТ № 7



КАЖДОГО ИЗ 4 ЦВЕТОВ:



4 памятки

ОБЪЕКТ № 8



8 фигурок аппаратов\*

ОБЪЕКТ № 9



30 фишек\*

ОБЪЕКТ № 10



1 маркер известности

ОБЪЕКТ № 11



1 маркер победных очков

ОБЪЕКТ № 12



1 жетон 100/200 очков

ОБЪЕКТ № 13



1 карта дохода

ОБЪЕКТ № 14

## ОДНОЧНАЯ ИГРА



24 жетона задач

ОБЪЕКТ № 15



19 карт действий

ОБЪЕКТ № 16

Эти компоненты используются только в одиночной игре (стр. 22).

## ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



48 жетонов технологий

ОБЪЕКТ № 17



12 жетонов 2 очков

ОБЪЕКТ № 18



1 жетон первого игрока

ОБЪЕКТ № 19



2 жетона вращения

ОБЪЕКТ № 20



4 планшета целей

ОБЪЕКТ № 21



138 основных карт

ОБЪЕКТ № 22



30 жетонов кредитов и 30 жетонов энергии\*

ОБЪЕКТ № 23



70 фишек данных\*

ОБЪЕКТ № 24

## ВНЕЗЕМНЫЕ ВИДЫ

### МАСКАМИТЫ

1 планшет

1 лист правил

10 карт

7 жетонов образцов

ОБЪЕКТЫ № В-25



Впервые обнаружены

### ЭКЗЕРТИАНЦЫ

1 планшет

1 лист правил

15 карт

2 жетона достижений

ОБЪЕКТЫ № В-28



Впервые обнаружены

### ОУМУАМУА

1 планшет

1 лист правил

10 карт

1 жетон Оумуамуа

17 жетонов окаменелостей

ОБЪЕКТЫ № В-26



Впервые обнаружены

### ЦЕНТАВРИАНЦЫ

1 планшет

1 лист правил

10 карт

4 жетона сообщений

ОБЪЕКТЫ № В-29



Впервые обнаружены

### АНОМАЛИИ

1 планшет

1 лист правил

10 карт

3 жетона

ОБЪЕКТЫ № В-27



Впервые обнаружены

В каждой партии могут быть открыты  
2 инопланетных вида из 5.

\* Количество этих компонентов не ограничено. Если они закончатся, замените их подручными предметами.  
Например, можете использовать фишки игроков вместо фигурок, и наоборот.

**1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ**

Соберите в центре стола игровое поле из планшета планет (А), планшета Солнечной системы (Б) и планшета технологий (В).

**2 ВНЕЗЕМНЫЕ ВИДЫ**

Перемешайте 5 планшетов внеземных видов и **разместите 2 из них лицом вниз** сверху от планшета планет. Вы не должны знать, что это за виды, пока не откроете их в ходе игры. Остальные планшеты верните в коробку, не глядя на них. Также пока оставьте в коробке все другие компоненты внеземных видов.

**3 СОЛНЕЧНАЯ СИСТЕМА**

Соедините Солнце и 3 диска Солнечной системы (схема сборки на стр. 2), а также соберите в кольцо 4 планшета секторов в произвольном порядке. Расположите их на планшете Солнечной системы так, чтобы **белые линии, разделяющие ячейки, были друг напротив друга, деля поле на 8 равных секторов**.

Есть разные конфигурации, в которых может быть собрано поле. Вы можете выбрать начальную конфигурацию сами, либо получить готовую по QR-коду.



6

**4 РЯД КАРТ**

Перемешайте все основные карты и положите получившуюся колоду лицом вниз. Возьмите из неё **3 карты и выложите их в ряд лицом вверх**.

**5 КРЕДИТЫ И ЭНЕРГИЯ**

Сложите жетоны энергии и кредитов рядом с полем.

**6 ДАННЫЕ**

Заполните вырезы на планшетах секторов фишками данных (у некоторых звёзд будет больше фишек, чем у других). Оставшиеся фишечки сложите рядом с полем.



cge.as/seti-solarsystem

### 7 ПЛАНШЕТЫ ЦЕЛЕЙ

Положите рядом с полем 4 планшета целей случайными сторонами вверх.

### Б – ПЛАНШЕТ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ



### 9 ТЕХНОЛОГИИ

В игре 12 видов технологий, все они изображены на планшете технологий. Для каждой технологии найдите 4 её жетона, перемешайте их и положите в соответствующую ячейку планшета технологий. Они должны лежать стороной с изображением технологии вниз (стороной с наградой вверх).

После этого положите по жетону 2 очка на каждую из стопок.



### 8 НЕЙТРАЛЬНЫЕ ФИШКИ

Возмите фишку игрока неиспользуемого цвета и разместите их в ячейки рядом со шкалой победных очков.

При игре в **одиночку или вдвоём** разместите по 2 фишк над 20 очками и над 30 очками.

При игре **втроём** разместите по 1 фишке над 20 очками и над 30 очками.

При игре **вчетвером** не размещайте нейтральные фишки.



### В – ПЛАНШЕТ ТЕХНОЛОГИЙ



### 10 КАРТЫ КОНЦА РАУНДА

**Составьте 4 стопки карт**, взяв для этого карты из колоды (не переворачивайте их). В каждой из стопок должно быть на 1 карту больше, чем игроков (например, при игре втроём в каждой стопке будет по 4 карты). Разместите их рядом с планшетом технологий.

### 11 ЖЕТОНЫ ВРАЩЕНИЯ

Разместите жетон вращения в отмеченной ячейке на планшете технологий. Ещё один жетон вращения положите на первую стопку карт конца раунда.



Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе соответствующие компоненты.



## НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Каждый игрок получает начальные ресурсы, указанные в верху его карты дохода. После чего переворачивает её и кладёт перед собой.



Известность отмечается маркером на шкале.

Поставьте свой маркер на деление 4.



Кредиты и энергия представлены жетонами.

Возьмите себе 4 жетона кредитов и 3 жетона энергии.



Возьмите в руку 5 карт с верха колоды.



Используйте 1 из взятых карт для увеличения дохода.

## Увеличение дохода

Эффект  означает, что вы **можете** увеличить свой доход. Чтобы сделать это, положите под свою карту дохода 1 карту из руки так, чтобы был виден значок в её правом нижнем углу. Затем сразу же получите указанный в этом углу ресурс. **Вы будете получать все ресурсы из нижних углов вашей карты дохода и карт под ней в начале каждого раунда (начиная со второго).**



## Ресурсы в начале игры



## Ресурсы в начале раунда (с 2-го)



Ресурс в начале игры и в начале раунда (с 2-го)

Игра длится 5 раундов. **Начиная с первого игрока, участники ходят поочереди по часовой стрелке, пропуская тех, кто уже спасовал в этом раунде.** В конце 5-го раунда происходит подсчёт очков, и побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

## ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход вы должны совершить ровно **1 основное действие**.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход, кроме основных действий, вы можете совершать сколько угодно **дополнительных действий**. Это можно делать в любое время вашего хода — до, после и даже во время основного действия. Дополнительные действия будут объясняться по ходу книги правил, а также все они указаны на памятках.

## СТРУКТУРА ХОДА

Когда вы заканчиваете выполнять действия (**1 основное и сколько угодно дополнительных**), ваш ход завершается. Если требуется, выполните эффекты **достижений** (стр. 18) и **откройте внеземные виды** (стр. 20). Затем начинается ход следующего игрока.

Игроки совершают по несколько ходов, прежде чем у них закончатся ресурсы для выполнения действий, после чего спасают. Некоторые игроки могут спасать раньше других, остальные при этом продолжат совершать ходы. Когда все игроки спасают, раунд завершится и начнётся следующий.

## ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТИЯ

-  ЗАПУСК зонда
-  ВЫВЕДЕНИЕ спутника
-  ПОСАДКА планетохода
-  НАБЛЮДЕНИЕ за звёздами
-  АНАЛИЗ данных
-  РОЗЫГРЫШ карты
-  ИССЛЕДОВАНИЕ технологии
-  ПАС

## СТРУКТУРА КАРТ

Каждую карту можно использовать одним из способов (но не несколькими сразу). Например, если вы разыгрываете карту, чтобы выполнить её эффект, вы не можете сбросить её в качестве дополнительного действия.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТИЕ

В качестве дополнительного действия можете сбросить карту из руки, чтобы применить эффект, указанный в её левом верхнем углу.

### ОСНОВНОЕ ДЕЙСТИЕ

#### СТОИМОСТЬ

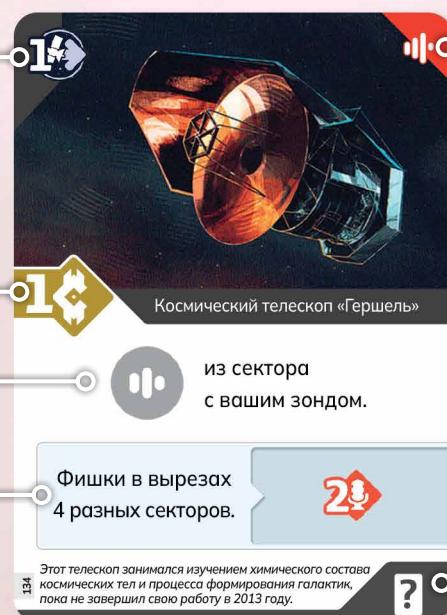
Её нужно оплатить, чтобы разыграть карту.

#### ЭФФЕКТ

Эффект разыгранной карты.

#### МИССИЯ

Некоторые разыгранные карты имеют особые условия, которые можно выполнить позже, чтобы получить дополнительные награды (стр. 15).



### ЦВЕТ СЕКТОРА

Используется во время наблюдения за звёздами.

Каждая карта представляет собой научный проект либо из прошлого, либо запланированный на будущее.

### ДОХОД

Ресурс, который вы будете получать, если увеличите доход,  этой картой.

Узнайте больше о проектах, в которых вы участвуете!

Фишки в вырезах 4 разных секторов.



20

134

Этот телескоп занимался изучением химического состава космических тел и процесса формирования галактик, пока не завершил свою работу в 2013 году.

## ЗАПУСК ЗОНДА



**2\$**

Заплатите 2 кредита, чтобы **запустить зонд**. Разместите свою фигурку аппарата в ячейке с Землёй на планшете Солнечной системы. Это основное действие.

Единовременно у вас может быть только 1 зонд в космосе (то есть только 1 аппарат на планшете Солнечной системы; аппараты на планшете планет не являются зондами в космосе). Некоторые эффекты позволяют увеличить этот лимит. Вы не можете запускать новый зонд, если уже достигли лимита зондов в космосе.



**3... 2... 1... ПОЛЕТЕЛИ!**

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



Вы можете перемещать свои зонды по Солнечной системе.

За каждое использованное очко движения  переместите один из своих зондов на соседнюю ячейку (не по диагонали).



Пролетать через скопления астероидов сложнее. Чтобы **покинуть** ячейку с астероидами, вы должны потратить на 1 очко движения больше.

**Примечание.** Также зонды могут менять своё положение из-за вращения Солнечной системы (стр. 16). Страйтесь использовать это в свою пользу!





#### Как получить очки движения:

➔ В качестве **дополнительного действия** потратите 1 энергию, чтобы получить 1 очко движения. Это можно делать в тот же ход, когда вы запустили зонд, и в любой другой свой ход.

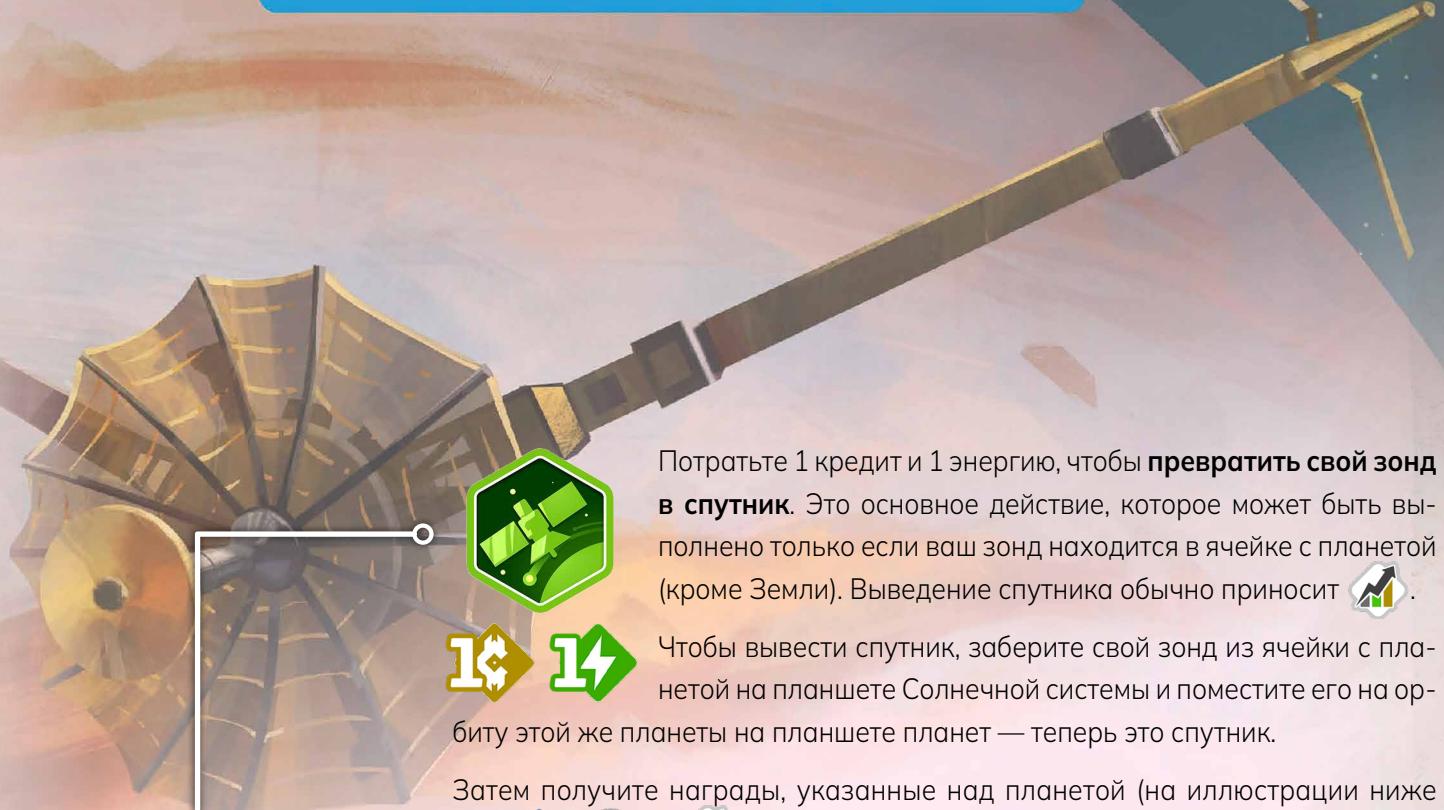


Также на некоторых картах есть значок очков движения в углу. Вы можете получить их, сбросив такую карту в качестве **дополнительного действия**.

Когда вы перемещаете зонд в ячейку со значком известности, получайте 1 известность (посещение Земли не повышает известность).

В примере на иллюстрации зелёный игрок получит 3 известности — за комету и Венеру, через которые он переместился, и за Юпитер, где он остановился.





Потратите 1 кредит и 1 энергию, чтобы **превратить свой зонд в спутник**. Это основное действие, которое может быть выполнено только если ваш зонд находится в ячейке с планетой (кроме Земли). Выведение спутника обычно приносит .

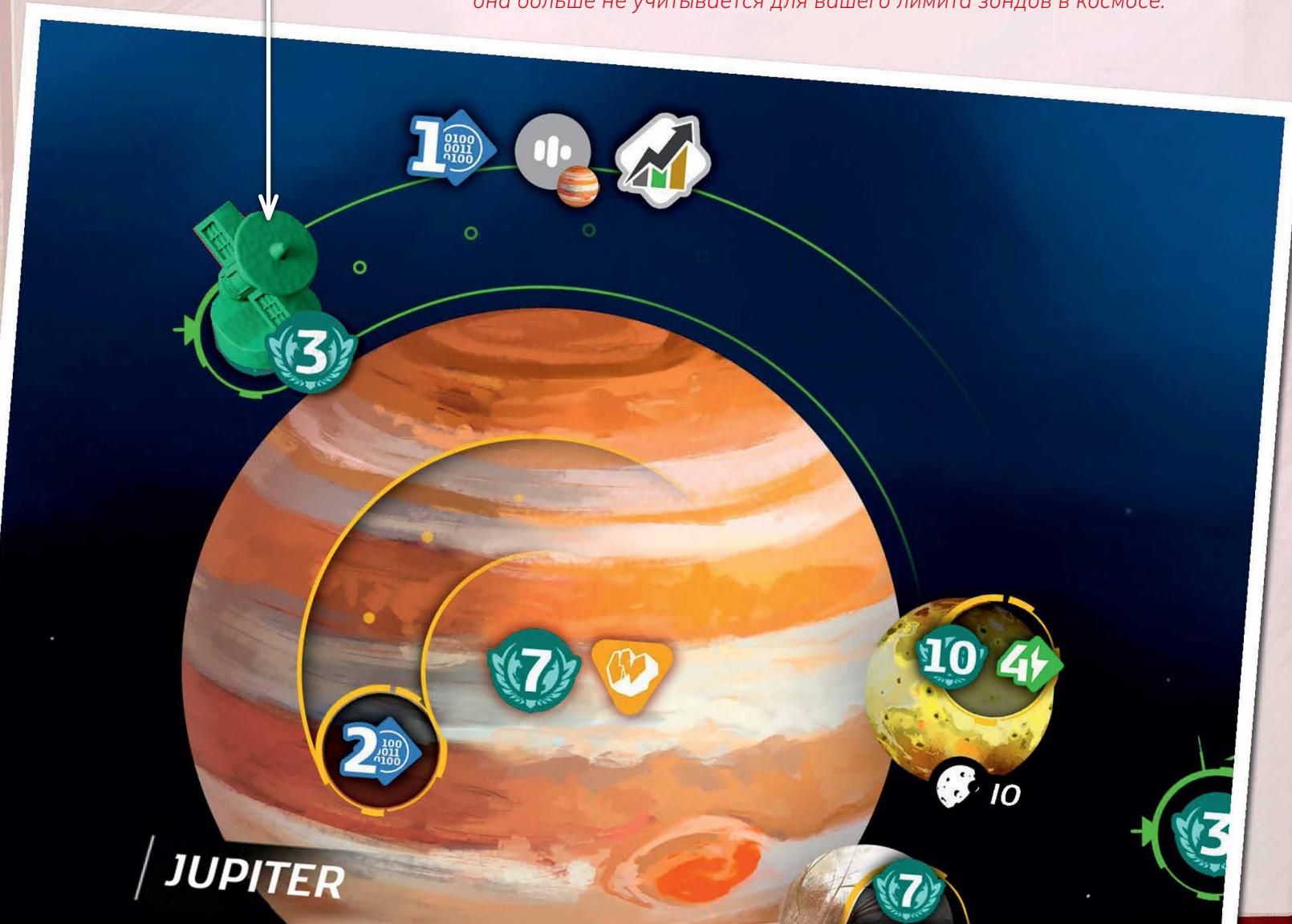
 

Затем получите награды, указанные над планетой (на иллюстрации ниже это , и ). Если вы были первым, кто вывел спутник на орбиту этой планеты, также получите 3 победных очка. Поставьте свой спутник на значок победных очков для напоминания, что их больше нельзя получить.

На орбите планеты может быть сколько угодно спутников.

ПОМНИТЕ

Как только ваша фигурка аппарата оказывается на планшете планет, она больше не учитывается для вашего лимита зондов в космосе.





У некоторых планет есть естественные спутники. Изначально на них нельзя садиться, но некоторые карты и технологии могут позволить вам сделать это. Сажаясь на спутник, получите указанные на нём награды. На каждом спутнике есть место только для 1 планетохода.



Потратьте 3 энергии, чтобы **превратить свой зонд в планетоход**. Если на орбите этой планеты есть спутник игрока (неважно чей), то вместо этого потратите только 2 энергии. Это основное действие, которое может быть выполнено только, если ваш зонд находится в ячейке с планетой (кроме Земли). Посадка планетоходов — главный способ получения .

Чтобы посадить планетоход, заберите свой зонд из ячейки с планетой на планшете Солнечной системы и поместите его на эту же планету на планшете планет — теперь это планетоход.

Затем получите награды, указанные в центре планеты. Если вы были первым, кто совершил посадку здесь, также получите указанное количество данных. Поставьте свой спутник на значок данных для напоминания, что их больше нельзя получить. На Марсе таких значков два; награду из одного любого получит тот, кто совершил посадку здесь первым, а из другого — тот, кто совершил посадку вторым.

На планете может быть сколько угодно планетоходов.

**Примечание.** Для простоты всё многообразие исследовательских аппаратов, спускаемых на планеты, в этой игре будет называться «планетоходами». Например, NASA запустило несколько зондов для исследования газовых гигантов — Юпитера и Сатурна. Несмотря на то, что зонды не смогли выдержать экстремального давления и температуры на этих планетах, они успешно собрали бесценные данные.

### Следы жизни



Эти значки обозначают следы внеземной жизни, которые вы можете отыскать. Ниже обоих планшетов внеземных видов есть по 3 ячейки открытых разных цветов. Получив след жизни, разместите свою круглую фишку в свободной ячейке открытых того же цвета, что и полученный след. Если обе такие ячейки уже заняты, поместите свою фишку в одну из дополнительных ячеек соответствующего цвета ниже (стр. 20).



Затем получите награды, указанные в ячейке, куда вы разместили фишку.



Выполняя такой эффект, получите след жизни любого цвета.

Когда будет открыт новый внеземной вид (стр. 20), появятся новые ячейки, куда можно будет размещать фишки, получая следы.

# НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ЗВЁЗДАМИ



Потратьте 1 кредит и 2 энергии, чтобы **проводить наблюдение за близлежащими звёздами** с помощью телескопов на Земле. Это основное действие. Наблюдение за звёздами — главный способ получения

**1\$ 2\$**

Для наблюдения за звёздами в любом порядке выполните эффекты, указанные в фиолетовой части вашего планшета игрока.



Получите 1 сигнал из сектора Земли. Как получать сигналы, объясняется на следующей странице.

Сбросьте 1 карту из ряда карт и получите 1 сигнал из любого сектора, имеющего цвет, указанный в правом верхнем углу сброшенной карты. На место сброшенной карты откройте новую из колоды.



Космический центр Л. Б. Джонсона



Выполните эффекты технологий телескопов (стр. 17), если они у вас есть.

За одно действие наблюдения вы всегда получаете как минимум 2 сигнала, но с определёнными технологиями можно получить до 4 сигналов.



Эффекты некоторых карт также позволяют получать сигналы.

Если вы должны сбросить несколько карт из ряда, чтобы получить соответствующие им сигналы, полностью выполните эти эффекты, прежде чем восполнять ряд карт.

## Получение сигналов

Сигналы можно получать с помощью действия наблюдения, а также благодаря другим эффектам.

Чтобы получить сигнал из сектора, заберите из его выреза самую левую фишку данных (положите её в своё хранилище данных). На место, откуда вы забрали данные, поместите свою круглую фишку.

Если вы поместили свою фишку на второе слева место в вырезе, сразу получите 2 победных очка.



Если вы должны получить сигнал из сектора, где не осталось данных, поместите свою фишку справа от выреза, не получая данные. Эта фишка всё ещё будет считаться находящейся в вырезе этого сектора для любых эффектов.

Данные в вырезе заменяются фишками игроков слева направо.

## Заполнение сектора

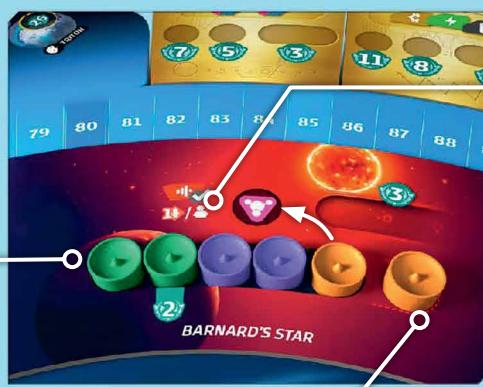
Сектор заполнен, если все данные в нём заменены фишками игроков. Когда вы закончите выполнять основное действие, определите победителей во всех заполненных секторах в любом порядке.



Победителем в секторе становится игрок с наибольшим количеством фишек в вырезе этого сектора (и справа от него). Он помещает 1 свою фишку в ячейку над вырезом и получает указанную в ней награду.

В случае ничьей побеждает тот, чья фишка была размещена позднее.

Фишки, не помещившиеся в вырез и размещённые справа от него, тоже учитываются при определении победителя.



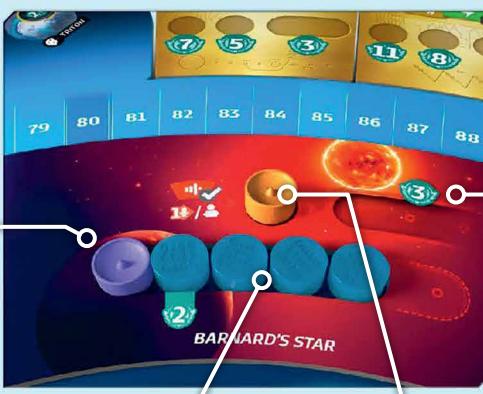
Также каждый игрок, имеющий хотя бы 1 фишку в вырезе этого сектора (или справа от него), получает по 1 известности (в том числе победитель).

**ПРИМЕР.** Каждый игрок имеет по 2 фишки в секторе. Последним фишкой в этот сектор размещал оранжевый игрок, поэтому он становится победителем. Каждый игрок получает по 1 известности. Оранжевый игрок помещает свою фишку в ячейку над вырезом и получает указанный в ней 🌐.

## Обновление сектора

После определения победителя в секторе определите, кто занял второе место (разрешайте ничьи по тем же правилам). Игрок, занявший второе место (если такой есть), помещает свою фишку на самое левое место в вырезе.

Остальные фишки возвращаются игрокам. Пустые места в вырезе снова заполняются данными.



Игроки снова смогут получать сигналы из этого сектора и определить там нового победителя. Некоторые секторы имеют разные ячейки для фишек победителей: с большими наградами за первую победу здесь и с меньшими за все последующие.

Фишки победителей из ячеек над вырезом не убираются при обновлении сектора, они остаются там до конца игры. Они не учитываются при подсчёте фишек для определения новых победителей в этом секторе.



Потратите 1 энергию, чтобы **проанализировать собранные данные**. Это основное действие, которое может быть выполнено, только если верхний ряд вашего компьютера полностью заполнен **данными**. (Технологии компьютеров добавляют нижний ряд ячеек для данных, но его не обязательно заполнять для выполнения анализа.) Анализ данных — главный способ получения .

Выполняя анализ, сбросьте все данные из ячеек своего компьютера (но оставьте данные, находящиеся в хранилище данных) и получите . Теперь ваш компьютер пуст, и его можно снова заполнять данными.



### Размещение данных

В качестве **дополнительного действия** можете взять фишку данных из своего хранилища и поместить её в самую левую незаполненную ячейку верхнего ряда своего компьютера. Если в этой ячейке указана награда, сразу получите её.

Разместив данные в эту ячейку,  
получите 1 известность.



Разместив данные в эту ячейку,  
можете увеличить свой доход (стр. 6).

Технологии компьютеров добавляют новые  
ячейки для данных с другими правилами (стр. 17).

Разместив данные в эту ячейку,  
получите 2 очка.



В этой дополнительной ячейке нельзя  
разместить данные, потому что ячейка  
над ней ещё не заполнена.

В этой дополнительной ячейке можно разместить  
данные, так как ячейка над ней заполнена.

### Объём хранилища

В вашем хранилище данных может находиться не больше 6 фишек одновременно. Если вы не можете разместить в хранилище данные, которые получили, сбросьте лишние.

Помните, что вы можете размещать данные из хранилища в компьютере в качестве дополнительного действия. То есть можете делать это сколько угодно раз во время любого своего хода (но не в чужой ход).



Оплатите стоимость, указанную на карте в вашей руке, чтобы **разыграть её и выполнить её эффект** (на белом фоне).

Если эффект карты предписывает выполнить другое действие (например, запустить зонд), вам не нужно оплачивать его обычную стоимость.



После выполнения эффекта, положите разыгранную карту лицом вверх в сброс рядом с колодой или, если это карта миссии или конца игры, оставьте её лежать перед собой лицом вверх.

## КАРТЫ МИССИЙ

### Миссии с условиями



Такие карты содержат условие (на сером фоне слева) и награду за его выполнение (на сером фоне справа).

В качестве **дополнительного действия** можете завершить лежащую перед вами миссию, если вами выполнено её условие. Сделав это, получите награду и переверните карту миссии лицом вниз.

Вы можете завершить миссию сразу же после её разыгрыша, если её условие уже выполнено. И наоборот, выполнив условие миссии, можете не завершать её сразу, а сделать это позже.

Оставляйте перевёрнутые карты завершённых миссий у себя, они могут повлиять на финальный подсчёт очков.

### Миссии с событиями



На таких картах указаны события (на сером фоне) и награды за них (в кружках под событиями). Когда происходит событие, указанное на лежащей перед вами миссии (обычно это совершение вами какого-либо действия или получение какой-либо награды), можете поместить свою фишку в ячейку под этим событием и получить указанную в ней награду. Это можно сделать, только если событие происходит после разыгрыша этой миссии — то, что происходило до этого, не учитывается. В каждой ячейке может быть только 1 фишка.

**ПРИМЕР.** Если у вас есть зонд на Меркурии и вы разыгрываете карту «Зонд „Маринер-10“», вы не можете сразу получить награду с неё. Ваш зонд должен переместиться в ячейку с Меркурием или Венерой после того, как миссия была разыграна. Также, даже если это произойдёт, вы не обязаны размещать фишку и получать награду — можете оставить её на потом (но тогда для её получения вам будет нужно снова посетить одну из этих планет).

**Примечание.** Вы можете получать награды за миссии с событиями даже не в свой ход.

Если происходит событие, указанное на ваших миссиях несколько раз (на одной и той же карте или на разных), вы можете разместить свою фишку только в 1 из подходящих ячеек. Для размещения фишк в другой ячейке вам нужно, чтобы это событие произошло снова. Когда все ячейки миссии заполнены, она завершается — переверните её карту лицом вниз.

## КАРТЫ КОНЦА ИГРЫ



Такие карты остаются лежать перед вами до конца игры. Их эффект на золотом фоне применяется только во время финального подсчёта очков.

Если на карте упоминаются какие-либо действия или компоненты без уточнения конкретных игроков, то имеются в виду выполняемые вами действия и ваши компоненты.



Потратьте 6 известности, чтобы **исследовать новую технологию**. Это основное действие.

**Примечание.** Тратя известность, перемещайте свой маркер известности вниз. Один из способов получить больше известности — сбросить дополнительным действием карту со значком известности в углу.



Исследуя технологию, сначала поверните Солнечную систему (подробнее внизу страницы).

Затем выберите технологию, **которой у вас ещё нет**. Возьмите верхний жетон технологии из соответствующей стопки на планшете технологий.

Если вы первый, кто берёт технологию из этой стопки, также сбросьте с её верха жетон 2 очков и получите 2 очка.

Получите награду, указанную на взятом жетоне технологии, после чего переверните его и поместите на свой планшет.



Каждая из технологий зондов и телескопов размещается в строго отведённую ей ячейку вашего планшета.

Технология компьютеров может быть размещена в любую ячейку для технологий компьютеров. Если в ячейке, куда размещается технология, находятся данные, переложите их поверх технологии (это не считается размещением данных — не получайте награду за это).

Эффекты , или на картах позволяют вам бесплатно исследовать технологию указанного типа. Идущий перед этим эффект предписывает повернуть Солнечную систему, так же как при исследовании технологии основным действием. Если вы должны исследовать технологию, но у вас уже есть все 4 технологии этого типа, вы не получаете новую (но всё ещё поворачиваете Солнечную систему).

## ПОВОРОТ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

Эффект поворота Солнечной системы включён в основное действие исследования технологии, и им сопровождаются эффекты исследования технологий на картах. Также Солнечная система поворачивается, когда впервые за раунд кто-нибудь пасует (стр. 19).



Чтобы повернуть Солнечную систему, переместите жетон вращения, лежащий на планшете технологий, на 1 деление против часовой стрелки. При этом он пройдёт через значок одного из дисков Солнечной системы. Поверните этот диск на 1 ячейку против часовой стрелки.

При первом за игру повороте Солнечной системы будет повернут верхний диск. При втором — средний диск (при этом верхний повернётся вместе с ним). При третьем — нижний диск (и два других вместе с ним). При четвёртом — снова верхний и так далее.

Фигурки зондов на дисках будут вращаться вместе с ними. Если врачающийся диск сталкивается с фигуркой, находящейся в его вырезе, он смещает её в следующую по ходу вращения ячейку. Если в результате этого зонд оказывается в ячейке со значком известности, его владелец получает 1 известность, как при обычном перемещении.



Начальное расположение дисков в этой партии.



При первом повороте за игру, вращается верхний диск. Зелёный зонд находится в его вырезе, но диск не смещает его и он остаётся на месте.



При втором повороте вращается средний диск. Зелёный зонд оказывается смещён в ячейку с кометой, его владелец получает .



При третьем повороте вращается нижний диск, вращая с собой все остальные диски и зонды на них.

## ТЕХНОЛОГИИ ЗОНДОВ

Технологии зондов улучшают возможности ваших зондов.



Ваш лимит одновременно находящихся в космосе зондов увеличен до 2.

В награду за получение этой технологии всегда входит запуск зонда (увеличенный лимит действует и на него).

T3 № 1



Когда вы перемещаете зонд в ячейку с астероидами, получайте 1 известность. Чтобы покинуть ячейку с астероидами, вам больше не нужно тратить на 1 очко движения больше.

T3 № 2



Посадка планетохода стоит на 1 энергию меньше (то есть 2 энергии или, если на орбите планеты есть спутник игрока, 1 энергию).

T3 № 3



Вместо посадки на планету можете совершать посадку на её естественный спутник. Стоимость такого действия такая же, как у посадки на эту планету.

T3 № 4

## ТЕХНОЛОГИИ ТЕЛЕСКОПОВ

Технологии телескопов добавляют эффекты, которые вы применяете, выполняя действие наблюдения. Их можно применять в любом порядке.



Выполняя наблюдение, вместо 1 сигнала из сектора Земли можете получить 1 сигнал из соседнего с Землёй сектора.

В награду за получение этой технологии всегда входят 2 данных.

T4 № 1



Выполняя наблюдение, можете потратить **1**, чтобы получить 1 сигнализацию сектора Меркурия (в дополнение к другим полученным сигналам).

T4 № 2



Выполняя наблюдение, можете сбросить 1 карту из руки, чтобы получить 1 сигнал из любого сектора, имеющего цвет, указанный в правом верхнем углу сброшенной карты (в дополнение к другим полученным сигналам).

T4 № 3



Выполняя наблюдение, можете получить **1** либо можете потратить **1**, чтобы запустить зонд.

T4 № 4

## ТЕХНОЛОГИИ КОМПЬЮТЕРОВ

Каждая из технологий компьютеров добавляет награду в 2 победных очка ячейке для данных верхнего ряда (вы будете получать её, размещая сюда данные) и новую ячейку для данных в нижний ряд. Вы можете размещать технологии компьютеров в любые ячейки для технологий компьютеров, но у вас всё ещё не может быть двух одинаковых технологий.

Размещая данные, можете помещать их в ячейки нижнего ряда, чтобы получить указанные в них награды. Вы можете размещать данные в любую свободную ячейку нижнего ряда (не обязательно в самую левую), но только если ячейка над ней уже заполнена.

Не обязательно заполнять нижний ряд, чтобы выполнить анализ данных. При выполнении анализа сбрасываются все данные из ячеек компьютера, в том числе из нижнего ряда.



TK № 1



TK № 2



TK № 3



TK № 4

Эффекты достижений выполняются, когда маркеры игроков достигают определённых значений на шкале победных очков. Это происходит между ходами, после того как текущий игрок полностью закончит ход.



### ЦЕЛИ

После хода, в котором ваш маркер победных очков прошёл через золотое деление шкалы (25, 50 или 70 очков) или остановился на нём, разместите свою фишку на одном из золотых планшетов целей, **где ещё нет вашей фишки**. Если вы первый, кто размещает фишку на этом планшете, поместите её в самую левую

ячейку — с наибольшим количеством очков. Если она занята, то в следующую свободную. А если занята и она, то в оставшуюся — самую правую.



Вы не получаете указанные очки сразу, а получите их в конце игры (стр. 21). К этому времени у вас будет по одной фишке на 3 планшетах целей из 4 (если вы наберёте хотя бы 70 очков).

**Примечание.** Когда вы наберёте 100 очков, ваш маркер начнёт новый круг по шкале (используйте жетон 100/200 очков, чтобы отмечать набранные вами сотни очков). Эффекты достижений не срабатывают, если маркер снова достигает деления с ними после набора 100 очков.



### НЕЙТРАЛЬНЫЕ ФИШКИ

При игре менее чем вчетвером в ячейках над 20 и 30 победными очками размещаются нейтральные фишки. После хода, в котором ваш маркер прошёл через одно из этих делений или остановился на нём, возьмите 1 нейтральную фишку из ячейки над этим делением и поместите её в ячейку открытый (одну из 6 ячеек под планшетами внеземных видов) — исследовательская группа, не принадлежащая игрокам совершила открытие. Нейтральная фишка помещается в самую левую свободную ячейку открытый. Это может привести к открытию нового вида (стр. 20).

Если все 6 ячеек открытый уже заняты или если над делением, которое прошёл ваш маркер победных очков, нет нейтральных фишек, ничего не происходит.

## НЕСКОЛЬКО ДОСТИЖЕНИЙ

Если на конец хода должны быть выполнены эффекты достижений разных игроков, они выполняют их по порядку, начиная с игрока, чей ход только что закончился, и далее по часовой стрелке. Например, если вы и другой игрок набрали 25 победных очков в ваш ход, сначала вы размещаете свою фишку на планшете цели, а затем другой игрок.

Достижения с нейтральными фишками происходят после всех остальных — они не относятся к конкретному игроку, несмотря на то что его маркер вызвал их срабатывание.

### Обмен ресурсов

В качестве **дополнительного действия** можете обменять 2 карты, 2 кредита или 2 энергии на 1 карту, 1 кредит или 1 энергию.



Например, сбросив 2 карты, можете получить или 1 кредит, или 1 энергию, или взять 1 новую карту.

Беря карты таким образом, можете взять одну из открытых карт из ряда или верхнюю карту колоды.

### Покупка карт



В качестве **дополнительного действия** можете потратить 3 известности, чтобы взять 1 карту из ряда или с верха колоды.





Если вы больше не можете или не хотите выполнять другие действия, вы можете спасовать. Это считается основным действием, и вы можете совершать дополнительные действия в этот же ход. В конце этого хода выполните следующие шаги (с этого момента больше нельзя совершать дополнительные действия):

1

Если у вас больше 4 карт в руке, **бросьте** столько из них, чтобы их осталось 4.

**Примечание.** В течение раунда нет ограничения на количество карт в руке.

2

Если вы спасовали первым в этом раунде, **поворните Солнечную систему** (в том числе в 5-м раунде). Убедите жетон вращения со стопки карт конца раунда — следующие игроки, пасующие в этом раунде, не будут поворачивать Солнечную систему.

Когда все игроки спасовали, раунд завершается. Сбросьте последнюю карту, оставшуюся в текущей стопке конца раунда.

3

**Посмотрите карты в стопке конца раунда**, соответствующей текущему раунду, и выберите из них 1. Заберите её в руку, а остальные карты верните на место лицом вниз. Следующий спасавший игрок будет выбирать из меньшего количества карт.

**Примечание.** Вы можете выбрать карту из стопки конца раунда сразу, как спасуете. Но если хотите, можете отложить этот выбор вплоть до момента, когда спасует следующий игрок.



## МЕЖДУ РАУНДАМИ

Между раундами выполните следующие шаги:



1

**Каждый игрок получает доход:** все ресурсы, указанные в нижнем углу его карты дохода и в нижних углах карт, лежащих под ней.



2

**Игрок с жетоном первого игрока передаёт его** игроку слева — тот начнёт следующий раунд.

3

**Положите жетон вращения** на следующую стопку конца раунда.

Для ускорения игры можете получать доход сразу после того, как спасовали, не дожидаясь остальных игроков.

### Получение карт

- ◆ Выполняя такой эффект, возьмите одну из открытых карт из ряда или верхнюю карту колоды.
- ◆ Выполняя такой эффект, возьмите карту с верха колоды (не из ряда).

### Пополнение ряда карт

Забирая карту из ряда, открывайте на её место новую карту с верха колоды. Если колода закончится, сформируйте новую, перемешав сброс.

В одной партии может быть открыто только 2 внеземных вида. Каждый из них представлен лежащим лицом вниз планшетом с 3 ячейками открытий трёх цветов под ним. Эти ячейки заполняются при нахождении следов жизни.



Эти следы чаще всего можно найти, наблюдая за звёздами.



Эти следы чаще всего можно найти, сажая планетоходы.



Эти следы чаще всего можно найти, анализируя данные.

Как только все 3 ячейки открытий под планшетом вида заполнены (фишками игроков и/или нейтральными фишками), он становится открыт.

Ячейки открытий



## ОТКРЫТИЕ

После окончания хода, в котором был открыт новый вид (и после применения всех эффектов достижений), выполните следующие шаги:

1. Переверните планшет открытого вида.
2. Найдите и изучите лист правил этого вида.
3. Выполните подготовку, описанную на листе правил. На этом шаге игроки, участвовавшие в открытии, получат награды.



Листы правил



Карты внеземных видов

## КАРТЫ ВНЕЗЕМНЫХ ВИДОВ

Каждый вид имеет свою колоду карт. Эти карты сильнее карт из основной колоды. Они могут быть получены некоторыми эффектами, связанными с внеземными видами. После того, как они получены игроком, на них распространяются все те же правила, что и на обычные карты.

## ДАЛЬНЕЙШИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

На планшете вида есть ячейки, подобные ячейкам открытий. Когда вы получаете след жизни — , , или — можете разместить свою фишку в любой такой свободной ячейке соответствующего цвета и получить указанную в ней награду (либо, как обычно, можете разместить её в свободной ячейке открытий, если такие ещё остались у второго внеземного вида).

**Примечание.** Нейтральные фишki (при игре менее чем вчетвером) не размещаются на планшетах видов.

## Дополнительные ячейки

У каждого внеземного вида есть по 3 дополнительные ячейки под ячейками открытий. В них может находиться сколько угодно фишек игроков. Получив след жизни, вы всегда можете разместить свою фишку в дополнительной ячейке соответствующего цвета (вместо размещения её в какой-либо другой ячейке). Это принесёт вам 3 победных очка.

Эффекты могут упоминать полученные вами следы жизни. В них входят все ваши фишки на планшете вида, фишки в ячейках открытий и фишки в дополнительных ячейках.

Чтобы в полной мере ощутить эффект открытия, не читайте заранее листы правил внеземных видов.



Дополнительные ячейки

**Примечание.** Дополнительные ячейки полезны, если не осталось других свободных мест для размещения фишек. Но вы можете помещать в них фишки, даже если такие места ещё есть.

После завершения 5-го раунда игра заканчивается, получите финальные победные очки:

За ваши карты конца игры (с эффектами на золотом фоне).

За планшеты целей с вашими фишками (см. далее).

За особые правила внеземных видов (если такие есть).

**Игрок, набравший больше всех очков, побеждает!** В случае ничьей победа отдаётся самому большому фанату Карла Сагана (но лучше просто разделите триумф — вы это заслужили).

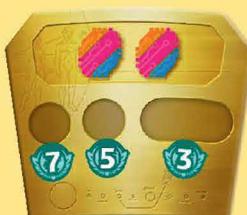
### Планшеты целей

Каждый планшет целей, на котором есть ваша фишка, приносит победные очки за наборы из чего-либо. За каждый набор получите столько очков, сколько указано под ячейкой с вашей фишкой.

#### ТЕХНОЛОГИИ



Получите очки **за каждый ваш набор из 3 технологий разных типов** (цветов). Другими словами, получите очки столько раз, сколько у вас технологий типа, которого у вас меньше всего.



Получите очки **за каждый ваш набор из 2 любых технологий**. Например, если у вас 5 технологий (неважно каких типов), получите очки дважды.

#### МИССИИ



Получите очки **за каждую вашу завершённую миссию**. Учитываются и миссии с условиями, и миссии с событиями.



Получите очки **за каждый ваш набор из 2 завершённых миссий и/или карт конца игры**. Набор может состоять из 2 миссий, из 2 карт конца игры или из 1 миссии и 1 карты конца игры.

#### ДОХОД



Получите очки **за каждый набор из 3 разных значков в нижних углах карт, лежащих под вашей картой дохода** (учтываются только значки кредитов, энергии и карт с верха колоды).

#### ПРОЧЕЕ



Получите очки **за каждый набор из 3 полученных вами следов жизни разных цветов**. Учитываются фишки на планшете вида, в ячейках открытых и в дополнительных ячейках.



Получите очки **за каждый ваш набор из победы в секторе и спутника/планетохода**. Другими словами, определите что меньше — количество ваших побед в секторах или сумма ваших спутников и планетоходов — и получите очки столько раз. Если вы побеждали несколько раз в одном секторе, каждая из этих побед учитывается как отдельная.

(Значки на самой карте дохода не учитываются.)



Получите очки **за каждый значок кредита либо за каждый значок энергии в нижних углах карт, лежащих под вашей картой дохода** (только за один вид значков — тот, которого у вас больше всего).

(Значки на самой карте дохода не учитываются.)

В одиночной игре вы будете соревноваться с конкурирующим исследовательским учреждением.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку как для партии на 2 игроков.

Соперник использует обратную сторону планшета игрока. Выберите для него планшет с желаемой сложностью игры (1-й и 2-й уровни сложности делят один планшет). На 1-м уровне не используются жетоны задач — он рекомендуется для первой партии.

Поместите одну из фишек соперника на начальное деление шкалы прогресса (в правой части планшета изображено, на какое именно).

Случайным образом определите первого игрока. Как обычно, 1-й игрок начинает с 1 победным очком, 2-й — с 2 очками, и жетон первого игрока будет передаваться между вами каждый раунд.

Соперник не получает никаких начальных ресурсов, кроме 4 известности.

## Колода действий соперника



Соперник использует карты действий, чтобы решить, что делать в свой ход. Перемешайте 4 базовые карты действий (с номерами **S.1-S.4**) и положите получившуюся колоду лицом вниз. Если вы играете на 3-м уровне сложности или выше, возьмите 1 случайную усиленную карту действий (с номером **S.5-S.14**) и замешайте её в колоду соперника.



Пока отложите остальные усиленные карты действий и карты действий внеземных видов — они понадобятся позже.

## Стопка задач

**Примечание.** Пропустите этот шаг, если вы играете на 1-м уровне сложности.



Задачи делятся на 3 уровня: I, II и III.

В правой части планшета соперника указано, как должна быть собрана стопка задач. Сначала возьмите указанное количество случайных жетонов задач III уровня и сложите их стопкой лицом вниз. Аналогичным образом положите на них указанное количество случайных жетонов задач II уровня, а затем указанное количество случайных задач I уровня.

Оставшиеся жетоны задач уберите в коробку.

Затем откройте из этой стопки 3 верхних жетона и выложите их в ряд.



**ПРИМЕР.** На 4-м уровне сложности стопка задач собирается из 7 задач III уровня, поверх которых кладутся 6 задач II уровня, поверх которых кладутся 2 задачи I уровня. Затем из неё открываются 3 верхние задачи.

## РЕСУРСЫ СОПЕРНИКА

### Шкала прогресса



Когда соперник выполняет такой эффект, продвигните маркер прогресса на 1 деление вперёд (он двигается по часовой стрелке).



Когда маркер прогресса проходит через этот значок, соперник становится сильнее: возьмите 1 случайную усиленную карту действий (из отложенных при подготовке) и поместите её на верх колоды соперника лицом вниз. Он использует эту карту в свой следующий ход (если только он уже не спасовал), и она останется частью его колоды до конца игры.

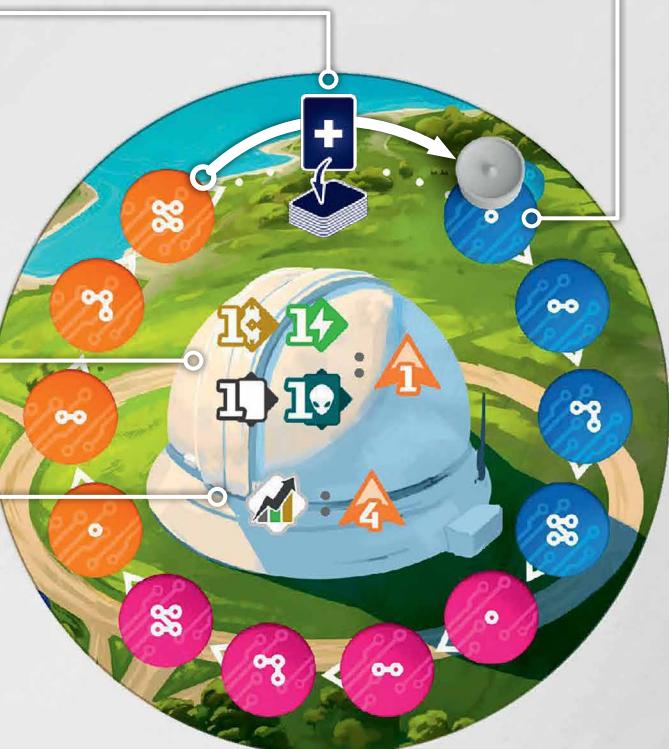
### ПРЕДПОЧИТАЕМАЯ ТЕХНОЛОГИЯ СОПЕРНИКА



Соперник не использует кредиты, энергию, основные карты и карты внеземных видов.  
Когда он должен получить один из этих ресурсов, вместо этого продвигните маркер прогресса на 1 деление вперёд за каждую единицу получаемого ресурса. На этот эффект заменяются карты, получаемые любым способом: , , , за пас и за открытие внеземного вида.



Когда соперник должен увеличить доход, вместо этого продвигните маркер прогресса на 4 деления вперёд.



Также маркер прогресса будет продвигаться в конце раунда, если вы не выполните достаточно задач (стр. 26).

### Компьютер соперника



Объём хранилища данных соперника не ограничен.

Когда соперник получает данные, он сразу размещает их в компьютере, получая указанные в ячейках награды. Если компьютер заполнен, соперник размещает полученные данные в хранилище.

### Известность соперника

Так же, как и игрок, соперник может получать известность и тратить её на исследование технологий (стр. 24).

### Победные очки соперника

Когда маркер соперника достигает золотого деления на шкале победных очков, он пытается разместить свою фишку на одном из планшетов целей. Он всегда размещает фишку в самую левую ячейку планшета — с наибольшим количеством очков. Если эта ячейка уже занята, он выбирает другой планшет. Если не осталось ни одного планшета со свободной левой ячейкой, соперник не размещает фишку.

Если есть несколько подходящих планшетов, соперник выбирает либо самый левый, либо самый правый из них в зависимости от того, куда указывает стрелка выбора в верху последней открытой карты действий.

Достижения с нейтральными фишками работают для соперника так же, как для игрока.

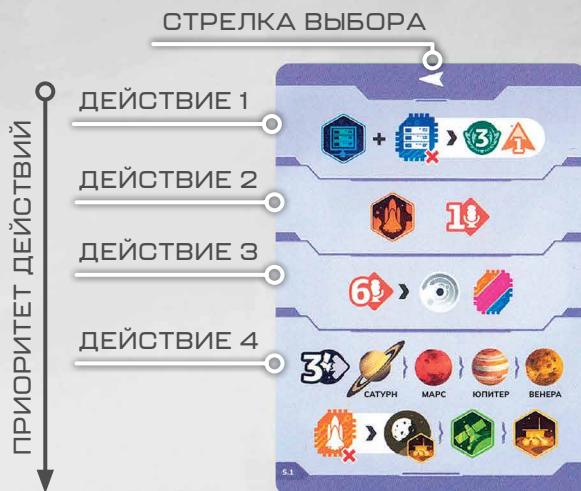


Стрелка выбора

## ХОДЫ СОПЕРНИКА

Соперник ходит по очереди с вами как обычный игрок. В начале его хода откройте верхнюю карту колоды действий. Соперник выполняет **1** действие с неё — самое верхнее. Если его невозможно выполнить, то следующее за ним. Если и его невозможно выполнить, то следующее за ним и так далее, пока не найдётся действие, которое можно выполнить (такое всегда есть на карте).

Выполнив действие, соперник заканчивает ход.



## ДЕЙСТВИЯ СОПЕРНИКА

## ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ



Соперник тратит 6 известности, чтобы исследовать технологию. Если у него нет 6 известности, он пропускает это действие и переходит к следующему на карте.



На некоторых картах встречается действие, позволяющее сопернику исследовать технологию бесплатно.

Когда соперник исследует технологию, как обычно поворачивайте Солнечную систему.

Соперник выбирает технологию следующим образом:



- На делении с маркером прогресса указана предпочтаемая технология (её цвет и символ). Если на стопке с ней лежит жетон 2 очков, соперник исследует эту технологию.
- Если жетона 2 очков нет на предпочтаемой технологии, проверьте есть ли он на технологии, указанной на следующем делении шкалы прогресса. Если его нет и там, то на следующем делении и так далее. Когда найдётся технология с жетоном 2 очков, соперник исследует её. Если таких не осталось, соперник исследует предпочтаемую технологию (или, если они закончились, следующую по ходу шкалы прогресса) даже без жетона 2 очков.
- Соперник забирает исследованную технологию себе, получив награду, указанную на её жетоне, а также 2 очка, если сбросил с неё жетон 2 очков.

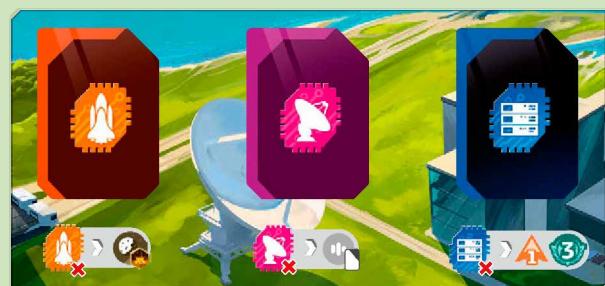
**Исключение.** Соперник не получает награды и с жетонов технологий.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ТЕХНОЛОГИЙ

Эффекты технологий не действуют на соперника. Вместо этого он использует жетоны технологий как ресурс. Некоторые действия позволяют сопернику сбросить жетон технологии определённого типа для усиления этого действия.

## Это усиление зависит от типа технологии:

- ТЕХНОЛОГИЯ ЗОНДОВ** — позволяет совершить посадку на спутник.
- ТЕХНОЛОГИЯ ТЕЛЕСКОПОВ** — позволяет получить дополнительный сигнал.
- ТЕХНОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРОВ** — приносит 3 очка и продвигает маркер прогресса на 1 деление.



Технологии соперника хранятся на его планшете, рассортированные на 3 стопки по их типу.

## ЗАПУСК ЗОНДА



Соперник размещает зонд в ячейке с Землёй. Если там у него уже есть зонд, он пропускает это действие и переходит к следующему на карте.

## ВЫВЕДЕНИЕ СПУТНИКА / ПОСАДКА ПЛАНЕТОХОДА



Соперник перемещает свой зонд с Земли на самую левую указанную в действии планету, которую он может достичь, использовав указанное количество очков движения. Так же, как и игрок, он тратит на 1 очко движения больше, чтобы покинуть ячейку с астероидами. Если у соперника нет зонда в ячейке с Землёй или если с помощью этого количества очков движения невозможно достичь ни одной из указанных планет, соперник пропускает это действие и переходит к следующему на карте.

Если есть несколько путей до планеты, соперник выбирает тот, который принесёт больше известности (за посещение ячеек со значениями известности).

Затем этот зонд превращается в спутник или планетоход.



Если у планеты есть свободный естественный спутник, а у соперника есть жетон технологии зондов, он сбрасывает этот жетон и совершают посадку на спутник. Если подходящих спутников несколько, соперник выбирает самый левый или самый правый из них в зависимости от направления стрелки выбора на карте действий.

Если соперник не совершил посадку на естественный спутник, он совершает посадку на саму планету или выводит спутник на её орбиту. Он выбирает тот вариант, в результате которого получит награду за первую посадку на этой планете или за первое выведение на орбиту этой планеты. Если эта награда доступна у обоих вариантов или, наоборот, недоступна у обоих, он выбирает самый левый вариант, указанный в действии (например, означает, что в приоритете выведение спутника).

Как обычно соперник получает очки, ресурсы и следы жизни за посадку планетохода или выведение спутника.

## СЛЕДЫ ЖИЗНИ



Когда соперник получает след жизни, он размещает свою фишку в самую нижнюю свободную ячейку подходящего цвета (для подходит ячейка любого цвета), но не в дополнительную ячейку. В дополнительные ячейки соперник размещает фишки, только если нет других вариантов.

Если есть несколько подходящих одинаково низких ячеек, соперник выбирает самую левую или самую правую из них в зависимости от направления стрелки выбора на карте действий.



Соперник получает сигналы, указанные в действии. Если для этого нужно сбросить карты из ряда, соперник выбирает самые левые или самые правые из них в зависимости от направления стрелки выбора на карте действий. Действие наблюдения всегда может быть выполнено и не пропускается.

Также, если у соперника есть жетон технологии телескопов, он сбрасывает его и ещё 1 карту из ряда, чтобы получить соответствующий ей сигнал.

Восполните ряд карт только в конце этого действия, после того как все сигналы будут получены.

Если есть несколько секторов, из которых может быть получен сигнал, соперник делает выбор между ними следующим образом:

1. Соперник выбирает сектор, **где он сразу победит**, если получит оттуда сигнал.
2. Если таких нет, соперник выбирает сектор, **где его фишка будет второй** (и её размещение принесёт ему победные очки).
3. Если нет и таких, соперник выбирает сектор, **в котором больше его фишек**.

Если несколько секторов подходят под одно условие, соперник выбирает из них тот, чей вырез больше (вмещает больше фишек).



**ПРИМЕР.** Соперник (белые фишки) получает .

1. Он не побеждает ни в одном из этих секторов.
2. И его фишка не будет второй ни в одном из них.
3. Он выбирает сектор, где больше его фишек (2).

## АНАЛИЗ ДАННЫХ

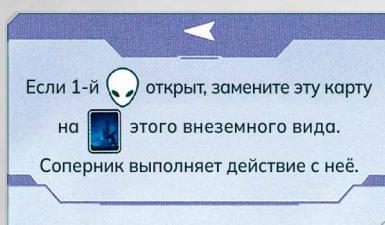


Соперник сбрасывает все данные из своего заполненного компьютера (но не хранилища) и получает награды, указанные в действии, а также (указанный на его планшете). Если компьютер соперника не полностью заполнен, он пропускает это действие и переходит к следующему на карте.

Затем, если у него в хранилище есть данные, он сразу размещает в компьютере столько из них, сколько сможет (как обычно получая награды).

Также, если у соперника есть жетон технологии компьютеров, он сбрасывает его, получает 3 победных очка и продвигает маркер прогресса на 1 деление вперёд (даже если у него есть несколько жетонов технологий, он использует только 1 за действие).

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ВНЕЗЕМНЫХ ВИДОВ



Некоторые карты действий предписывают заменить саму себя на карту внеземного вида, если он уже открыт. Когда это происходит, уберите заменяемую карту из игры, а соперник сразу выполняет действие с полученной карты внеземного вида.

Если указанный внеземной вид ещё не открыт, соперник не заменяет карту и переходит к следующему действию на ней.

## ПАС

Если на начало хода соперника у него нет карт в колоде действий, он пасует. Перемешайте все его карты действий, сформировав новую колоду для следующего раунда. Сбросьте 1 верхнюю карту из соответствующей стопки конца раунда (соперник должен был взять её, поэтому продвиньте за это маркер прогресса на 1 деление). Если соперник спасовал первым, не забудьте повернуть Солнечную систему.

## ЗАДАЧИ

Каждая задача имеет одну или несколько ячеек с указанными над ними условиями. Выполнив условие, указанное над свободной ячейкой задачи, поместите в неё свою фишку. Если во всех ячейках задачи есть фишки, она выполнена.

В конце своего хода заберите себе жетоны выполненных задач и откройте на их место новые из стопки. У вас всегда будет 3 доступные задачи, пока стопка не закончится.



В конце 1-го, 2-го, 3-го и 4-го раундов, перед получением дохода, потратьте (сбросьте) свои жетоны выполненных задач, в количестве равном номеру заканчивающегося раунда. Если у вас недостаточно жетонов выполненных задач, маркер прогресса продвигается на 3 деления за каждый недостающий жетон.

В конце 5-го раунда соперник получает по 5 победных очков за каждую задачу, оставшуюся невыполненной (учитываются и задачи в ряду, и оставшиеся в стопке).

На 1-м уровне сложности задачи не используются — их невыполнение не будет продвигать маркер прогресса и приносить очки сопернику.

**Примечание.** Аналогично правилам миссий с событиями, когда происходит событие, являющееся условием нескольких ячеек задач, вы можете разместить свою фишку только в 1 из этих ячеек. Например, если на одной задаче есть ячейка с , а на другой с , исследуя технологию телескопов, вы должны выбрать, в какую 1 из них вы разместите фишку. Однако в результате одного события можно разместить и 1 фишку на задачу, и 1 фишку на миссию.

## ИГРА ТОМАША ГОЛЕКА

## Задачи

На большинстве задач используются такие же значки, как на миссиях с событиями. Когда происходит указанное событие, помещайте свою фишку в одну из подходящих ячеек. Если у ячейки несколько условий, разделённых косой чертой, достаточно, чтобы выполнилось любое из них. Ниже описаны правила значков, уникальных для задач.



Имейте хотя бы 16 победных очков (сразу поместите сюда фишку, если при открытии задачи это условие уже выполняется).



Имейте хотя бы 5 данных в хранилище (сразу поместите сюда фишку, если при открытии задачи это условие уже выполняется). Данные в ячейках компьютера не учитываются.



Имейте хотя бы 9 известности (сразу поместите сюда фишку, если при открытии задачи это условие уже выполняется).



Ваш зонд посещает астероиды (это должно произойти после открытия задачи).



Ваш зонд посещает комету (это должно произойти после открытия задачи).



Вы разыгрываете карту стоимостью ровно в 3 кредита (это должно произойти после открытия задачи). Сброс карты в качестве дополнительного действия не считается её розыгрышем.



Вы завершаете миссию (это должно произойти после открытия задачи).

## КОНЕЦ ИГРЫ

После 5-го раунда вы как обычно получаете финальные победные очки. Соперник не получает очки за планшеты целей (но получает за невыполненные задачи, как описано на предыдущей странице). Вы побеждаете, если набрали больше очков, чем соперник!



## Разработка:

Томаш «Углик» Углирж  
Вит Водичка  
Мин и Элвен  
Адам Шпанел  
Якуб Углирж

## Графический дизайн:

Радек «RBX» Боксан  
Тибор Визи

## Арт-директор:

Якуб Политцер

## Иллюстрации:

Ондржей Грдина, Яиржи Кус, Якуб Ланг, Михаэла Ловецка, Яиржи Миковец, Петра Рамешова, Якуб Политцер, Фанда Седлачек, Йосеф Суры, Петр Штих

## Видеоролик и 3D-модели:

Радим «Finder» Пех  
Роман Беднарж

## Производство:

Вит Водичка

## Книга правил:

Джейсон Холт, Майкл Мёрфи

## Художественный текст:

Милан Зборник, Гус Кук

## Управление проектом:

Ян «Звонда» Звоничек

## Контроль проекта:

Петр Мурмак

## ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Я хотел бы поблагодарить всех иллюстраторов и всю команду CGE. Но особенно Радека «RBX» Боксана и Якуба Политцера за их неоценимый вклад в оформление игры.

Большое спасибо Углику, Витеку, Элвену и Мин, с которыми я регулярно встречался в течение года. Они постоянно помогали с отладкой игровых механик. Ваши советы, идеи и поддержка сыграли решающую роль в доработке и улучшении всей игры.

Я также хотел бы поблагодарить Карла Сагана, благодаря которому начал работать над этой игрой. Меня вдохновили его преданность астрономии, науке и популяризации этих областей, а также его новаторская работа по поиску внеземной жизни.

Кроме того, я хотел бы поблагодарить Милана Зборника за потрясающие тексты, сделавшие карты атмосфернее, и за консультации по космическим проектам, сделавшие игру разнообразнее.

Наконец, я хотел бы от всей души поблагодарить мою жену Эвичку и нашего сына Бенджамина. Спасибо Эвичке за её любовь, постоянную поддержку и нескончаемое терпение, которые помогли мне довести эту игру до конца. Ты — моя бесконечное вдохновение.

Я хотел бы поблагодарить Адама Шпанела за создание и поддержку игры SETI на платформе онлайн-тестирования CGO. Благодаря его усилиям было проведено огромное количество тестовых партий. Это позволило тщательно изучить и усовершенствовать игру. Я также хочу выразить благодарность Майклу Мёрфи за его неоценимую помощь в тестировании игры и сбор огромного количества отзывов, как от него самого, так и от других тестировщиков.

**Спасибо всем сотрудникам CGE за вклад в создание этой игры.**

## СПАСИБО ВСЕМ ТЕСТИРОВЩИКАМ:

Джеффри Берман, Томаш Крауз, Ариэн Малец, Джо Риттер, Катарина Шремпф, UtterMarcus, Анди Мухаммад Фадиллах Фирстиогурсан (Xiot), Брайан Йэн, Дирк Нильсен, Руда Малы, Майкл Рингер, Михал Машек, Филипп Мурмак, Мартин Седмера, Михал Пейхл, Яиржи Баума, Милош Прохазка, dillí, Збышек Наденик, Крыштоф Селуцки, Мартин Гавлат, Ондржей Ситярж, Станислав Кубеш, Анета Пласова, Ондржей Плас, Ладя Поспех, Ондржей Чернох, Юрай Сулик, Михаэла Мацкова, Диана Лафферсова, Ян Шафра, Павлина Прейскова, Даниэл Кнапек, Ленка Варгова, Мартин Шпанел, RBX, Youda, Pítrs, Ozzy, Владимир Сухи, Ольда Рейл, Йосеф Шевцу, Петр Войтех, Йиндржих Павласек, Ян Гржебейк, Яиржи Яничек, Радомир Выходил, участники клубов настольных игр District 5 (Градец-Кралове), Kavenu (Пльзень) и Dekl (Ческе-Будеёвице).

Я хотел бы выразить благодарность организации SETI за их важную работу по поиску внеземной жизни. Их стремление исследовать неизведанное стало огромным источником вдохновения при разработке этой игры.

— Т. Г.

## ВАЖНЫЕ НАПОМИНАНИЯ

- Перед получением технологии поворачивайте Солнечную систему.
- Чтобы покинуть ячейку с астероидами, нужно потратить на  больше.
- Увеличивая доход, сразу получайте ресурс с карты, которую кладёте под карту дохода.
- Пасуя первым, поворачивайте Солнечную систему. В том числе в последнем раунде.
- Если у вас 10 известности, вы не можете получать ещё известность.
- Если у вас 6 данных в хранилище, сбрасывайте новые данные, которые получаете.
- Эффекты достижений применяются между ходами (а не сразу после продвижения маркера, вызвавшего их срабатывание).
- Вы не можете выполнять дополнительные действия ни между ходами, ни в ход другого игрока.
- Если вы заняли второе место в секторе, обновляя его, оставьте в нём 1 свою фишку. Если в секторе были фишки только одного игрока, он не занял второе место и не оставляет фишку.

## ЭФФЕКТЫ КАРТ

 **на планете.** Фигурка на планшете планет (спутник или планетоход): на орбите, на самой планете или на её естественном спутнике. Фигурки на планшете Солнечной системы (зонды) не находятся на планетах.

 **из сектора.** Получите сигнал из указанного сектора.

 За каждый такой значок сбросьте 1 карту из ряда и получите сигнал из сектора, имеющего цвет, указанный в правом верхнем углу этой карты. Затем восполните ряд карт.

 **Получите сигнал из сектора этого цвета.**

 **Победа в секторе этого цвета.**

 **Победа в любом секторе.**

**Перемещение в пределах одного кольца.** Перемещение зонда по планшету Солнечной системы, не изменяющее его расстояние от Солнца.

**Полученные вами**  . Следы жизни (,  и )**,** за получение которых вы разместили фишки на планшетах внеземных видов и под ними.

**Сбросьте карту, чтобы получить её сигнал.** Сбросьте карту и получите сигнал из сектора, имеющего цвет, указанный в правом верхнем углу этой карты

**Посетить.** Переместить свой зонд в ячейку с указанным небесным телом (например, планетой). Это условие не выполняется, если на момент розыгрыша карты с ним ваш зонд уже находится в нужной ячейке.

## ПАМЯТКА ПО ПОДГОТОВКЕ

- При игре втроём разместите по 1 нейтральной фишке над 20 очками и над 30 очками.
- При игре в одиночку или вдвоём разместите по 2 нейтральные фишки над 20 очками и над 30 очками.
- 1-й игрок начинает с 1 победным очком, 2-й — с 2 очками и так далее.
- Игроки получают начальные ресурсы, указанные на обратной стороне карты дохода.

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

**Если эффект позволяет запустить зонд, не учитывая лимит зондов в космосе, как долго действует этот эффект?**

Он действует только на этот запуск. Для запуска всех последующих зондов вы снова должны учитывать лимит зондов в космосе.

**Можно ли обменять 2 разных ресурса на 1 другой? Например, 1 карту и 1 энергию на 1 кредит?**

Нет, обменивать можно только 2 одинаковых ресурса. Однако карты внеземных видов всё ещё считаются картами — вы можете сбросить для обмена 1 основную карту и 1 карту внеземного вида (кроме карт экзерианцев — они не могут быть сброшены).

**Фишки, оставленные в секторе за победы (в ячейках с наградами), учитываются для определения новых победителей здесь?**

Нет, они нужны только для подсчёта количества побед (это может быть важно для некоторых эффектов).

**Что произойдёт, если из-за поворота Солнечной системы мой зонд сместится в ячейку с  ?**

Вы получите  , как при обычном перемещении, даже если сейчас не ваш ход.

**Что делать, если мне нужно разместить фишку, но у меня они закончились?**

Количество фишек не ограничено. Если они закончатся, замените их подручными предметами. Например, своими неиспользуемыми фишками аппаратов или фишками игроков неиспользуемого цвета.

**Если я должен выполнить какой-либо эффект (например, получить сигнал), могу ли я не делать этого?**

Нет, эффекты обязательны к выполнению. За исключением тех, в которых есть указание «можете», — только они могут быть прощены. Например, можно пропускать эффекты увеличения дохода. Также вы не обязаны тратить все полученные очки движения.

**Маскимы съели один из моих листов правил. Где мне взять копию?**

Вы можете скачать правила на [czechgames.com](http://czechgames.com)

