

## FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

This is a printable version of an online BGG article containing the official FAQ for SETI and individual cards.

Actual version:

[boardgamegeek.com/thread/3392878/official-faq-plus-cards-clarification](https://boardgamegeek.com/thread/3392878/official-faq-plus-cards-clarification)

## Действия



### GENERAL

#### Q1. Являются ли эффекты обязательными? Можно ли игнорировать награду?

Обычно этот вопрос относится к увеличению вашего дохода. Оценивая этот эффект, вы можете решить не выкладывать карту. Это может быть правильным решением, особенно в последнем раунде игры, когда вы, по сути, обмениваете карту на другой ресурс. Иногда вы можете просто захотеть сохранить все карты, чтобы иметь возможность сыграть их позже, но имейте в виду, что в начале игры эффект карты редко стоит того, чтобы пропустить увеличение дохода.

В целом, выполнять все эффекты обязательно, но некоторые из них дают вам право выбора, хотите ли вы это сделать. Например, когда вы получаете эффект перемещения, вы можете решить не перемещать ни один из ваших зондов. Увеличение дохода позволяет вам положить карту для получения дохода, но вы можете не делать этого.

К эффектам, которые нельзя пропустить, относятся вращение Солнечной системы, размещение сигнала, изучение технологии, получение ресурсов (включая карты и данные), начисление очков, размещение следа (помните, что вы всегда можете разместить след в одну из резервных ячеек на 3 очка) и выполнение основного действия, когда карта говорит вам об этом. Разыгрывать достигнутые рубежи также обязательно.

---

#### Q2. Что делать, если я не могу выполнить эффект?

Это может случиться, если, например, у вас нет карты, которую вы могли бы использовать для увеличения дохода, у вас нет зонда для перемещения, вы уже на пределе количества зондов, когда нужно запустить новый, или редкий случай, когда у вас уже есть все четыре технологии одного цвета, а вы должны получить еще одну. В этом случае вы просто пропускаете этот эффект. Остальные эффекты вы все равно выполняете (например, вращаете Солнечную систему, даже если не смогли взять технологию).

---

#### Q3. Нужно ли выполнять эффекты слева направо?

Да. Порядок не строго определен правилами, но мы бы хотели, чтобы эффекты разрешались слева направо. Часто порядок не имеет значения, но мы постарались расположить их так, чтобы сначала шли эффекты, в которых игрок не принимает никакого решения, а затем эффекты, в которых у него есть выбор (например, в случае с доходом, когда нужно выбрать, какую карту со стола взять в руку). Таким образом, игроки в любом случае будут интуитивно решать их слева направо.

Есть пара случаев, когда порядок действительно имеет значение - когда вы берете улучшение технологии, вы всегда сначала поворачиваете Солнечную систему.

В случае с картами вам нужно рассматривать всю карту в контексте. Текст в нижней части некоторых карт уточняет, как вы должны применить эффекты, которые предшествуют тексту.

---

#### Q4. Когда именно я могу разыгрывать свободные действия? Могут ли они прервать основное действие?

Свободные действия можно выполнять только во время вашего хода, до, после или даже во время основного действия. Вы можете прервать основное действие свободным действием, но вы не можете прервать свободное действие другим свободным действием (вы должны выполнить весь эффект свободного действия за один раз).

**Пример 1:** При выполнении действия «Сканирование» вы можете разместить первые два сигнала и получить 2 данных, затем вы можете прервать действие «Сканирование» и переместить эти данные на первые два места в компьютере, получив 1 известность за закрытие второго места. Затем вы можете продолжить выполнение действия «Сканирование», возможно, потратив полученную известность на то, чтобы разместить еще один сигнал в секторе с Меркурием (если у вас есть соответствующая технология).

**Пример 2:** Вы помещаете жетон данных на четвертое место в компьютере, что позволяет добавить в доход 1 карту с руки. Возможно, у вас на руке нет карт, которые вы хотели бы использовать для увеличения дохода, поэтому вы можете поместить еще несколько данных и закрыть нижнее место в компьютере, что позволит вам получить карту и использовать ее для увеличения дохода. Но это невозможно, потому что вы должны сначала полностью выполнить эффект увеличения дохода (как часть свободного действия), прежде чем выполнять другое свободное действие и размещать дополнительные данные.



## LAND

### Q5. Можно ли приземлиться с помощью орбитального аппарата?

Нет. Как только зонд перемещается на орбиту планеты, он становится орбитальным аппаратом и остается там до конца игры. Его нельзя снова переместить на поле Солнечной системы, и он не может приземлиться на планету.

### Q6. Получу ли я скидку на посадку с орбитальным аппаратом соперника?

Да, вы можете приземлиться дешевле, пока на планете есть орбитальный аппарат, и неважно, кому он принадлежит.

### Q7. Можно ли высаживаться на спутники со скидкой?

Да, считайте, что высадка на спутник - это то же самое, что и высадка на планету. Единственное различие заключается в том, что для высадки на спутник нужна определенная технология. Так что если на планете есть орбитальный аппарат, посадка на спутник этой планеты будет стоить на 1 энергию меньше. Аналогично, если у вас есть технология, дающая скидку на посадку, это распространяется и на посадку на спутники.



## SCAN

### Q8. Считается ли сигналом маркер, которым отмечается победа в секторе?

Нет, этот маркер служит лишь напоминанием о вашей победе и закрывает лучшую награду в некоторых секторах (чтобы показать, что она больше не доступна). Некоторые карты и золотые жетоны дают награду за победу в определенном секторе.

### Q9. Является ли размещение сигнала обязательным?

Да. И вы всегда можете разметить сигнал, даже если слот данных сектора заполнен - вы можете его разметить как дополнительный сигнал (не набирая за него данных).

### Q10. Что означает «сектор»?

Поле Солнечной системы разделено на восемь отдельных секторов (обозначенных белыми линиями), которые тянутся от солнца до края поля. Когда на карте упоминается «сектор», это часто связано с маркировкой сигнала - каждый сектор содержит половину (один цвет) поля звездной системы, где вы отмечаете эти сигналы.

### Q11. Что означает «отметить сигнал в секторе определенной планеты»?

Доска разделена на 8 секторов - каждое кольцо поля Солнечной системы состоит из 8 областей, связанных с 8 звездными системами (Процион, Вега и т.д.), в которых вы отмечаете сигналы. Так, например, когда вы должны отметить сигнал в секторе с Землей, вы отмечаете его в той звездной системе, которая в данный момент совмещена с положением Земли.

**Q12. Когда пополнять ряд карт во время сканирования?**

Если указано, что действие «Сканирование» требует сбросить 1 карту из ряда карт, чтобы отметить сигнал в соответствующем секторе. В этом случае вы пополняете ряд карт после завершения действия «Сканировать».

Есть несколько карт, которые позволяют отметить таким образом 2 или даже 3 сигнала. В этом случае вам нужно сначала сбросить указанное количество карт из ряда карт (и отметить соответствующие сигналы), а затем пополнить ряд карт.

**Q13. Кто выиграет сектор в случае ничьей?**

Если количество маркеров равное, сделайте выбор в пользу игрока, чей маркер был поставлен последним.

**ANALYZE DATA****Q14. Когда можно использовать действие «Анализ данных»?**

Все 6 мест в верхнем ряду вашего компьютера должны быть заполнены данными.

Если у вас есть компьютерные технологии, необходимо заполнить данными лишь их верхние ячейки. Если все нижние ячейки пусты, вы все равно можете выполнить действие «Анализ данных».

Вы не помещаете данные на шестиугольную иконку «Анализировать данные» справа от компьютера. В верхнем ряду есть только 6 круглых ячеек для данных, и только они должны быть заполнены, чтобы вы могли выполнить действие «Анализировать данные».

**Q15. Как удалить данные с компьютера?**

Когда вы выполняете действие «Анализ данных», вы удаляете все 6 данных из верхней строки и все данные, которые могут находиться на нижних ячейках (при наличии изученных компьютерных технологий).

Это единственный способ удалить данные из компьютера (чтобы вы могли снова заполнить эти ячейки).

При очистке компьютера вы удаляете только данные из круглых ячеек (верхний и нижний ряд). Сохраните все данные, которые находятся в вашем банке данных.

**Q16. В чем разница между зондами, орбитальными и спускаемыми аппаратами?**

Пока фигурка находится на поле Солнечной системы, мы называем ее «зондом». Когда вы отправляете зонд на орбиту/посадку, вы перемещаете фигурку с поля Солнечной системы на планетарное поле (на соответствующую планету), и она становится «орбитальным аппаратом» / «спускаемым аппаратом». Орбитальные и спускаемые аппараты больше не считаются зондами для получения каких-либо эффектов.

**PROBES / ORBITERS / LANDERS****Q17. Считываются ли орбитальные/спускаемые аппараты зондами в секторе?**

Нет. Орбитальные и спускаемые аппараты больше не считаются зондами для получения каких-либо эффектов.

**Q18. Когда я разыгрываю карту, требующую «посетить определенную планету», считаются ли орбитальные/спускаемые аппараты находящиеся на планете?**

Нет. Посещение планеты означает, что вам нужно переместить зонд в область с этой планетой на поле Солнечной системы. Также обратите внимание, что если зонд уже находится в области, где находится планета, при разыгрывании карты это условие не выполняется - вам нужно будет переместиться в эту область снова.

**Q19. Как двигается зонд?**

Зонд может перемещаться в любое ортогонально смежное пространство.

Зонд никогда не может двигаться на Солнце или сквозь него.

**Q20. Могу ли я делить перемещения между моими зондами?**

Да, если эффект дает вам несколько перемещений, вы можете распределить их между своими зондами.

**Q21. Когда я снова посещаю одну и ту же планету в один и тот же ход, получаю ли я известность за каждое посещение?**

Да.

## TECHS

**Q22. Нужно ли заполнять слоты компьютерных технологий на игровом поле синими технологиями слева направо?**

Нет, в отличие от оранжевых и фиолетовых технологий, у синих технологий нет определенного слота, в котором они должны находиться. Обычно лучше сначала заполнять крайние левые пустые слоты для технологий, потому что так вы сможете быстрее получить награды за жетоны. Однако если в левых слотах есть маркеры данных, лучше поместить жетон технологии в следующий пустой слот, чтобы не пропустить награду в 2 очка с верхней ячейки.

**Q23. Можно ли поместить синюю технологию в слот для компьютерной технологии, содержащей маркер данных?**

Да, вы можете. Просто положите технологию под маркер данных. Однако это не считается размещением данных, поэтому вы не получите 2 очка за закрытую ячейку, которую теперь занимает ваш жетон данных.

**Q24. Orange #1 tech (расширенный лимит 2 зонда)**

Эта технология увеличивает предельное количество зондов, которые вы можете запустить на поле Солнечной системы одновременно. Когда вы достигнете предела, вы должны превратить зонд в орбитальный/спускаемый аппарат, чтобы иметь возможность запустить еще один. Однако действие «Запустить зонд» по-прежнему запускает только один зонд, даже с этой технологией.

**Q25. Purple #4 tech (Запуск зонда при сканировании)**

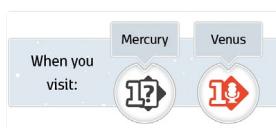
Запуск зонда с помощью этой технологии стоит всего 1 энергию - вам не нужно платить 2 кредита, которые обычно стоят действие «Запуск зонда». Обратите внимание, что вы можете запустить зонд за 1 энергию только в рамках действия «Сканирование». Использование базового действия «Запуск зонда» по-прежнему стоит 2 кредита.

## MISSIONS

**Q26. В чем разница между «условной миссией» и «срабатывающей миссией»?**



**Условные миссии** требуют определенного состояния в процессе игры, обычно требуя накопить определенное количество чего-либо (например, наличие орбитального или спускаемого аппарата на Венере, наличие не менее 3 фиолетовых следов и т. д.).



**Срабатывающие миссии** требуют от вас выполнения определенных действий, и когда вы их выполняете, они срабатывают (например, выполнить действие «Сканирование», получить синий след, посетить определенную планету). Они не срабатывают, если вы сделали что-то до того, как разыграли карту.

**Q27. Относятся ли условия только к тому, что сделал я, или я должен учитывать и то, что сделали другие игроки (например, набрать очки за каждый орбитальный/спускаемый аппарат на Юпитер)?**

Карты всегда ссылаются на ваши материалы и действия, которые вы совершили, если в них не указано иное.

### TRIGGERABLE MISSIONS

**Q28. Когда я выполняю условие миссии, обязательно ли закрывать ячейку и брать награду?**

Нет, вы можете не делать этого. Но если вы захотите сделать это позже, вам придется выполнить условие миссии снова.

**Q29. Можно ли одним действием получить сразу несколько наград в срабатывающих миссиях?**

Если один эффект запускает выполнение нескольких миссий (они могут быть на одной карте или на разных картах), вы можете закрыть маркером и получить награду за любую из доступных ячеек, но за один раз можно закрыть только одну ячейку. Чтобы закрыть еще одну ячейку, вам придется снова выполнить миссию.

Это правило также относится к триггерам, которые существуют как определенного типа (например, определенный след, технология, планета или сектор), так и общего (любой след, любая технология, любая планета или любой сектор). За один раз вы по-прежнему можете закрыть только одну ячейку.

## MILESTONES

**Q30. Нужно ли ставить оба нейтральных маркера, когда я достигаю нейтрального рубежа?**

Нет, вы размещаете только один. Когда другой игрок достигает этого рубежа, он помещает второй нейтральный маркер (если он есть).

**Q31. Куда именно нужно поместить нейтральный маркер после достижения нейтрального рубежа?**

Поместите нейтральный маркер в крайнее левую пустую ячейку для открытий. Всего есть 6 ячеек для открытий: 3 под левым инопланетным видом и 3 под правым видом. Если все они пусты, маркер отправляется в фиолетовую ячейку под левым видом. Только если все три места под левым видом заняты (они дают 5 очков и 1 известность), нейтральный маркер может отправиться в одно из мест под вторым видом, снова отдав предпочтение самой левой пустой ячейке.

Если при достижении этого рубежа все шесть ячеек для открытий уже заняты, вы больше не размещаете нейтральные маркеры, даже если рядом остались свободные.

Нейтральные маркеры никогда не помещаются ни на резервные зоны, ни на ячейки на полях инопланетных видов.

### Q32. Какое точное время для разыгрывания рубежей?

Рубежи всегда разыгрываются в конце хода, в котором они были достигнуты. Поэтому во время и после их выполнения нельзя больше играть свободные действия. Это относится ко всем рубежам, включая те, которые приносят в игру различные инопланетные виды.

Если несколько игроков достигли рубежей в один ход, они выполняют их в порядке очереди, начиная с того игрока, чей ход был завершен, и далее по часовой стрелке.

## GOLD SCORING TILES

### Q33. 2x completed mission / end-of-game scoring card



Карты с начислением очков в конце игры, набравшие 0 очков, все равно засчитываются в золотой жетон.

Засчитываются только завершенные миссии.

### Q34. 3 types of income



Вы учитываете только те карты, которые лежат под вашей картой стартового дохода (а не ресурсы, напечатанные на самой карте стартового дохода).

Например, если у вас есть 4 карты, приносящие доход кредитами, 2 карты, приносящие доход энергией, и 3 карты, приносящие доход случайными картами, это дает 2 набора. В этом случае вы получите в два раза больше очков, чем указано на ячейке золотого жетона, где находится ваш маркер.

Некоторые карты инопланетян могут давать другие виды дохода (кроме кредитов, энергии или случайных карт). Эти виды дохода не учитываются при подсчете очков на этом золотом жетоне.

### Q35. Credit/energy income



Вы учитываете только те карты, которые лежат под вашей картой стартового дохода (а не ресурсы, напечатанные на самой карте стартового дохода).

Например, если у вас есть 5 карт, приносящих доход кредитами, и 2 карты, приносящие доход энергией, вы будете считать очки, основываясь на 5 картах дохода кредитами. Это даст вам в пять раз больше очков, чем указано на ячейке золотого жетона, где находится ваш маркер.

### Q36. Sector win + orbiter/lander



Каждый раз, когда вы должны будете считать очки за это условие, вам нужно выиграть сектор и разместить либо орбитальный аппарат, либо спускаемый. Например, если вы одержали 4 победы в секторах, разместили 2 орбитальных аппарата и 3 спускаемых аппарата, это дает 4 набора. В этом случае вы получите в четыре раза больше очков, чем указано на ячейке золотого жетона, где находится ваш маркер.

При подсчете побед в секторах учитываются все ваши маркеры, даже если у вас несколько побед в одном секторе. При подсчете спускаемых аппаратов учитывайте как те, что находятся на планетах, так и те, что на спутниках.

## ALIEN SPECIES

### Q37. Когда вид будет обнаружен, получу ли я награду за маркеры следа в резервных зонах?

Нет, награду получают только те игроки, которые отметили одну из 3 ячеек для открытий под полем инопланетян.

### Q38. Считаются ли «ячейки открытия» и «резервные зоны» следами, отмеченными для этого вида?

Да. Если карта ссылается на след, отмеченный для конкретного вида инопланетян, все маркеры в резервной зоне считаются, как и любые маркеры на ячейках открытия. Разумеется, маркеры на поле самого инопланетного вида тоже считаются.

Обратите внимание, что у обоих видов инопланетян есть свои собственные резервные зоны, поэтому, размещая след в резервную зону, вы должны решить, для какого вида он предназначен.

### Q39. Нужно ли заполнять места на поле инопланетян в порядке снизу вверх?

Нет. Когда вы должны отметить след инопланетян, вы можете выбрать любое незанятое место соответствующего цвета. К ним относятся ячейки на любом из двух полей инопланетных видов, ячейки открытия (на случай, если некоторые виды еще не открыты) и резервные зоны.

### Q40. Можно ли использовать карты инопланетян для размещения сигналов?

Да, но только если у вас есть соответствующая технология, позволяющаябросить карту из руки за сигнал. Если вы сбрасываете карту из ряда карт, чтобы разместить сигнал, вы не можетебросить таким образом лежащую лицевой стороной вверх карту пришельца рядом с колодой пришельцев.

Иключение составляют карты экзерцианцев - их нельзя сбрасывать никаким способом.

## 'ОУМИАМУА

### Q41. Могу ли я обменять жетоны окаменелости на другие ресурсы (так же, как и другие ресурсы с помощью бесплатного действия «Обмен ресурсов»)?

Нет, основной способ использования окаменелостей - тратить их на маркировку определенных ценных ячеек на поле 'Оумиатиа. Кроме того, некоторые карты 'Оумиатиа могут позволить вам тратить окаменелости на различные эффекты.

### Q42. Начисляется ли мне что-то за оставшиеся окаменелости в конце игры?

Нет, неиспользованные окаменелости ничего не стоят в конце игры.

## CENTAURIANS

### Q43. Считаются ли карты Центавриан миссиями?

Нет.

## EXERTIANS

---

### Q44. Считываются ли карты Exertians миссиями или картами начисления очков в конце игры?

Нет. Несмотря на то, что по ним начисляются очки в конце игры, их нельзя применять к золотым жетонам, как карты начисления очков в конце игры.

---

### Q45. Можно ли получать очки за карту Exertian несколько раз (например, имея не 3, а 6 орбитальных аппаратов)?

Нет. Вы получаете указанные очки до тех пор, пока выполняете условие, но только один раз.

## CARDS

### Q46. Существует ли ограничение по количеству карт на руке?

Во время раунда у вас на руке может быть столько карт, сколько вы хотите. Но когда вы пасуете, вы должны сбросить до 4 карт. Не забывайте, что все карты могут быть сброшены для получения эффекта бесплатного действия - поэтому перед пасом подумайте, не могли бы вы сбросить эти карты более эффективно.

---

### Q47. Сколько раз я могу вращать Солнечную систему с помощью карт, которые имеют и эффект вращения, и эффект технологии?

Каждый раз, когда вы изучаете технологию, вы сначала вращаете Солнечную систему. Значок вращения на этих картах - лишь напоминание о необходимости делать это. Вы вращаете Солнечную систему только один раз.

FAQ по каждой карте см. на стр. 12.

## SOLO GAME

### **Q48. Получает ли соперник доход?**

Нет, соперник даже не использует стартовую карту дохода, не получает никаких кредитов, энергии или карт в начале игры. Во время игры каждый раз, когда соперник должен увеличить свой доход (обычно за размещение орбитального аппарата), он вместо этого продвигается на 4 шага вперед по треку прогресса.

### **Q49. Как золотые жетоны используются в игре с соперником?**

Соперник всегда отмечает только первое место на золотом жетоне с очками. Если первое место на каждом золотом жетоне уже занято, соперник не отмечает ни одного золотого жетона, когда достигает золотого рубежа.

Соперник не набирает очки на золотых жетонах - он просто блокирует первые места. Вместо этого соперник получает 5 очков за каждую цель, которую игрок не выполнил.

### **Q50. Можно ли одним действием отметить и задание на цели, и место на выполняемой миссии?**

Да, выполняемые миссии и цели - это разные вещи, и вы можете пометить и то, и другое.

Например, допустим, у вас есть миссия с заданием «исследовать фиолетовую технологию» и цель с точно таким же заданием. Когда вы исследуете фиолетовую технологию, вы можете отметить и место в миссии, и задание в цели.

### **Q51. Может ли соперник сканировать 'Оумиатиа?**

Соперник может отметить сигнал на жетоне/корабле 'Оумиатиа только с помощью карты специального действия, принадлежащей этому виду.

Когда соперник разыгрывает иконку, на которой изображен сигнал с маленьким изображением 'Оумиатиа, он всегда отмечает этот сигнал на жетон/корабль 'Оумиатиа. Для всех остальных иконок, позволяющих сопернику отмечать сигналы, они никогда не выбирают жетон 'Оумиатиа в качестве места для размещения сигнала. Если соперник должен отметить сигнал в секторе, где также есть жетон/корабль 'Оумиатиа, он отмечает сигнал в звездной системе этого сектора.

## **ALIEN SPECIES ACTION CARDS**

### **#S.15 MASCAMITES action card**



Второе действие может быть выполнено всегда - на расстоянии до 4 ходов от Земли будет находиться либо Сатурн, либо Юпитер на расстоянии до 5 ходов.

В зависимости от того, на Сатурн или Юпитер (или их спутники) приземлился соперник, возьмите 1 случайный жетон образца с этой планеты. Соперник не получает награду за образец. Переверните жетон образца лицевой стороной вверх и положите ее на следующее выделенное место на доске Маскамитов - с этого момента оно может быть обозначено как любое другое синее место.

Если на планете, на которую приземлился соперник, больше нет жетонов образцов, пропустите взятие образца.

## #S.16 ANOMALIES action card



Сначала проверьте, аномалия какого цвета активируется следующей (та, что находится ближе всего от Земли против часовой стрелки). Затем проверьте, у кого на поле ANOMALIES след этого цвета отмечен выше. Если это не соперник, то выполните первое действие. В противном случае выполните нижнее действие.

При выполнении первого действия соперник отмечает на поле ANOMALIES след, соответствующий цвету аномалии, которая будет вызвана следующей. Как обычно, они отмечают самое нижнее доступное место этого цвета, даже если это означает, что он всё равно не выигрывает следующую аномалию. Соперник получает награду за отмеченное им место плюс 3 дополнительных очка.

## #S.17 'OUMUAMUA action card



Первым действием соперник пытается переместиться на жетон/корабль 'Оумуамуа и приземлиться на планету или выйти на орбиту. Если у соперника нет зонда в космосе или если невозможно достичь 'Оумуамуа за 4 хода, он выполняет второе действие.

Если выполняется второе действие, то третий изображенный сигнал (со значком 'Оумуамуа) должен быть отмечен (закрыт) на жетоне/корабле 'Оумуамуа .

## #S.18 CENTAURIANS action card



Когда Центавриане обнаружены, каждый игрок кладет жетон послания своего цвета на дорожку подсчета очков в качестве вехи послания. Затем соперник берет два оставшихся жетона посланий неиспользованных цветов и считает, что они принадлежат ему. Они могут быть помещены на трек подсчета очков благодаря эффекту этой карты.

Первое действие выполняется только в том случае, если у соперника в данный момент нет жетона послания на треке подсчета очков - он должен сначала достичь жетона на треке подсчета очков, прежде чем сможет положить еще один. Если соперник разместил все три свои жетона посланий, пропустите первое действие.

## #S.19 EXERTIANS action card



Эта карта - единственный способ, при помощи которого соперник может разыгрывать карты Экзерцианцев. Он никогда не берет карту Экзерцианца в руку, даже если участвовал в открытии этого вида. Поэтому, если эта карта указывает сопернику сыграть карту Экзерциан, он берет одну случайную карту из колоды Экзерциан и играет ее лицом вниз.

Первое действие выполняется только в том случае, если количество карт Экзерциан, сыгранных соперником, + количество отмеченных им следов на поле Экзерцианцев меньше 5. Так, например, если соперник сыграл 2 карты Экзерцианцев и отметил 3 следа на поле Экзерцианцев, он больше никогда не выполнит первое действие.

При подсчете количества следов, отмеченных на поле Экзерциан, не учитывайте ячейки открытия и резервные зоны под полем Экзерциан. Другими словами, считайте только те следы, которые дают угрозу.

## #1 Pioneer 11 Mission / #2 Mariner 10 Mission / #3 Voyager 2 Mission / #4 Galileo Mission



Несмотря на то, что карта стоит 0 кредитов, разыгрывание ее эффектов все равно считается основным действием.

«Посещение планеты» требует, чтобы вы переместили свой зонд в область с этой планетой. Если при разыгрывании карты зонд уже находится в области с одной из планет, требуемых для выполнения задания, вы не можете получить награду за выполнение задания. Чтобы ее получить, вам нужно снова переместиться в область с этой планетой. Наличие орбитального или посадочного аппарата на требуемой планете также не считается посещением планеты.

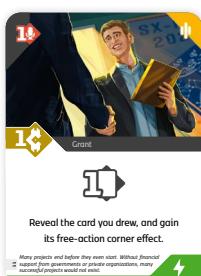
## #9 Falcon Heavy



По умолчанию вы ограничены тем, что в космосе (на поле Солнечной системы) одновременно находится не более 1 зонда. Два запуска зондов на этой карте игнорируют это ограничение, поэтому если у вас есть 1 зонд в космосе, когда вы разыгрываете эту карту, то в итоге у вас будет 3 зонда в космосе (или даже 4, если у вас есть оранжевая технология, которая увеличивает ограничение, и у вас было 2 зонда в космосе до разыгрывания этой карты).

Лимит по-прежнему действует при регулярных запусках, поэтому, чтобы запустить еще один зонд, вам придется сначала избавиться от тех, что уже находятся в космосе (обычно превращая их в орбитальный или спускаемый аппарат).

## #11 Grant



Эффект свободного действия относится к левому верхнему углу карты.

Эта карта позволяет вам взять карту из ряда карт или случайную карту из колоды. Только имейте в виду, что, взяв случайную карту, вы рискуете не захотеть использовать ее эффект свободного действия.

## #15 Atmospheric Entry



Когда вы убираете орбитальный аппарат с 1-го места (с дополнительной наградой в 3 очка), это место снова становится свободным. Это касается и тех случаев, когда на орбите планеты находится несколько орбитальных аппаратов - они не сдвигаются, когда освобождается 1-е место, поэтому в следующий раз, когда кто-то будет запускать орбитальный аппарат, он получит эти 3 очка.

## #16 Dragonfly



Первый игрок, высадившийся на планету, также получает данные и закрывает награду своим зондом. При высадке с картой Dragonfly вы получаете данные, даже если их символ уже был закрыт.

Dragonfly позволяет высадиться даже на уже занятый спутник (если, конечно, у вас есть необходимые технологии).

## #17 OSIRIS-REX



Вы можете выбрать зонд, который не находится на участке с астероидами (и получить по 1 данных за каждый участок с астероидами, ортогонально соседствующий с ним).

## #19 Gravitational Slingshot



«Посещение планеты» означает, что вам нужно переместиться в область с планетой. Вы не получаете награду за планету, на которой уже находитесь, при разыгрывании этой карты.

Эффект длится весь ход, поэтому вы можете получить награду и во время дополнительных ходов, выполняемых в качестве бесплатных действий после розыгрыша этой карты.

## #20 Mercury Flyby / #21 Venus Flyby / #22 Mars Flyby / #23 Jupiter Flyby / #24 Saturn Flyby



«Посещение планеты» означает, что вам нужно переместиться в область с планетой. Вы не получаете награду за планету, на которой уже находитесь, при разыгрывании этой карты.

Вы получаете указанные очки только один раз, даже если посещаете планету несколько раз за этот ход.

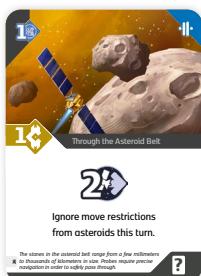
## #25 Lightsail



Посещение планеты означает, что вам нужно переместиться в область с этой планетой. Вы не получаете награду за планету, на которой уже находитесь, при разыгрывании этой карты.

«Уникальная» в эффекте этой карты означает, что вы получаете это 1 очко за каждую конкретную планету только один раз (например, посещение Венеры дважды за этот ход все равно дает вам только 1 очко).

## #26 Through the Asteroid Belt



«Игнорировать ограничения на перемещение с астероидами» означает, что перемещение из пространства с астероидами будет стоить вам всего 1 движение (так же, как если бы у вас была соответствующая оранжевая технология).

## #27 Hubble Space Telescope / #28 Kepler Space Telescope / #29 James Webb Space Telescope



Прежде чем размещать сигналы, необходимо закончить движение.  
Зонд должен находиться на поле Солнечной системы (орбитальные и посадочные аппараты на планетарных полях не учитываются).

## #30 Great Observatories Project



Зонды должны находиться на поле Солнечной системы (орбитальные и посадочные аппараты на планетарных полях не учитываются).

Обратите внимание, что с соответствующими оранжевыми технологиями вы можете иметь до двух зондов в космосе одновременно, так что это может помочь вам использовать весь потенциал карты.

## #45 Allen Telescope Array / #46 ALMA Observatory / #47 Very Large Array



Сначала разместите оба сигнала (бросив две из трех карт в ряду карт) и только потом пополните ряд карт.

## #50 Square Kilometre Array



Сначала разместите три сигнала (сбросьте все три карты в ряду карт) и только потом пополните ряд карт.

Эффект карты может дать вам до 6 очков, если вы отметите каждый из трех сигналов в разных секторах

## #51 Lovell Telescope / #52 Parkes Observatory / #53 Deep Synoptic Array / #54 VERITAS Telescopes / #55 Arecibo Observatory



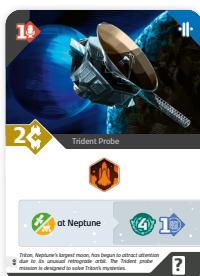
Вы не платите базовую стоимость действия «Сканирование», но вам все равно придется оплатить ваши фиолетовые технологии, если вы решите их использовать.

## #58 Uranus Orbiter and Probe



К сожалению, в этой карте не хватает уточнения, относится ли условие миссии к спутникам Урана или нет. Мы сожалеем, что пропустили его при вычитке. Однако всегда подразумевалось, что условие миссии распространяется на спутники, и это даже было протестировано в игре.

## #60 Trident Probe



К сожалению, на этой карте не хватает пояснения, относится ли условие миссии к спутникам Нептуна или нет. Мы сожалеем, что пропустили его при вычитке. Однако всегда подразумевалось, что условие миссии распространяется на спутники, и это даже было проверено в игре.

## #65 FAST Telescope Construction



Сначала разместите оба сигнала (сбросьте две из трех карт в ряду карт), затем пополните ряд карт и только после этого вращайте Солнечную систему и получайте технологию. Это важно, особенно если немедленная награда технологии даст вам карту, тогда вы сможете выбрать ее из пополненного ряда карт.

## #67 Yevpatoria Telescope Construction



Сбросить карту за сигнал с руки означает, что вы отмечаете сигнал в секторе, соответствующем цвету правого верхнего угла карты.

## #73 Clean Space Initiative / #74 Pre-launch Testing



Эффект свободного действия относится к левому верхнему углу карты. Если вы не хотите использовать свободные действия всех трех карт (например, потому что вы не можете или не хотите перемещать зонд), вы все равно сбрасываете все три карты в ряду карт.

## #78 SETI Institute / #79 ISS / #80 Cape Canaveral SFS



Когда вы выполняете действие, предусмотренное заданием, вы можете отметить только одну из наград по вашему выбору. Ячейки могут быть закрыты в любом порядке.

## #81 International Collaboration



Хотя вы не получаете обычную немедленную награду от жетона технологии (3 очка, 1 известность, 1 энергия, 1 карта), вы все равно можете получить бесплатный запуск зонда или 2 данных от двух особых технологий.

## #84 Sample Return



Когда вы убираете спускаемый аппарат с 1-го места (с дополнительным вознаграждением в виде 2 данных), это место снова становится доступным. Это касается и тех случаев, когда на планете находится несколько спускаемых аппаратов - они не сдвигаются, когда освобождается 1-е место, поэтому в следующий раз, когда кто-то приземлится на планету, он получит эти 2 данных.

## #88 Chandra Space Observatory



Зонд должен находиться на поле Солнечной системы (орбитальные и посадочные аппараты на планетарных полях не учитываются).

Для завершения миссии на поле должны находиться 4 сигнала, требуемые условиями миссии. Ранее размещенные сигналы, которые были возвращены после завершения сектора, не учитываются.

Однако вы можете разметить 2 сигнала с помощью эффекта этой карты и завершить миссию до выполнения обновления сектора, если в результате размещения сектора был завершен.

## #89 NIAC Program



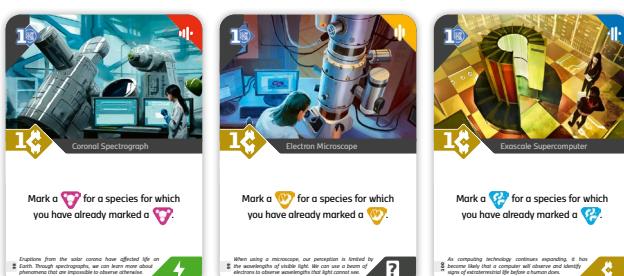
Карты Экзерцианцев не считаются находящимися в вашей руке, поэтому они не учитываются в условии миссии.

## #91 Fusion Reactor / #92 NASA Image of the Day / #93 Government Funding



Сначала получите изображенные награды за карты, которые вы уже положили в доход, а затем положите эту карту в доход. Это считается увеличением дохода, поэтому вы сразу же берете ее ресурс.

## #98 Coronal Spectrograph / #99 Electron Microscope / #100 Exascale Supercomputer



Размещенные следы в ячейки открытий и резервные зоны также засчитываются, как следы этого вида.

### #101 Telescope Time Allocation



Когда вы выполняете действие «Сканирование», предусмотренное заданием, вы можете отметить только одну из наград по вашему выбору. Ячейки могут быть заняты в любом порядке.

Если вы завершили сектор с помощью действия «Сканирование», вы можете накрыть одну из наград миссии и разместить дополнительный сигнал, который она дает, перед тем как обновить сектор. Это может быть полезно, если этот дополнительный сигнал поможет вам выиграть сектор (он будет помещен как дополнительный сигнал).

### #103 Westerbork Synthesis Radio Telescope



Условие миссии требует, чтобы вы дважды победили в одном и том же секторе.

### #106 Strategic Planning



Чтобы выполнить условие миссии, вам нужно разыграть карту в качестве основного действия, и эта карта должна стоить 1, 2 или 3 кредита. Сбрасывание карты за свободное действие или любым другим способом не учитывается.

### #107 First Black Hole Photo



Когда вы получаете синий след, необходимый для выполнения задания, вы можете получить только одну из наград по вашему выбору. Ячейки могут быть закрыты в любом порядке.

### #112 Planetary Geologic Mapping



К сожалению, на этой карте не хватает пояснения, относится ли условие миссии к высадке на спутник планеты или нет. Мы сожалеем, что пропустили его при вычитке. Тем не менее, всегда подразумевалось, что она включает в себя спутник, и она даже была протестирована в таком виде.

### #113 Solvay Conference



В каждой игре вы должны выбрать 3 из 4 золотых жетона. Условие начисления очков этой карты позволяет вам получить очки за золотой жетон, который вы не выбрали. Вы считаете, как если бы заняли самую меньшую по значению ячейку (крайняя правая ячейка).

Если во время игры вы выбрали менее 3 золотых жетонов, вы можете выбрать любой из оставшихся жетонов по указанному выше правилу.

### #114 Planet Hunters



Сбросить карту за сигнал с руки означает, что вы отмечаете сигнал в секторе, соответствующем цвету правого угла карты.

### #116 Control Center



Одним действием «Сканирование» (или картой, позволяющей отмечать несколько сигналов) можно получить несколько наград в этой миссии, если вы размещаете сигналы в секторах указанных цветов.

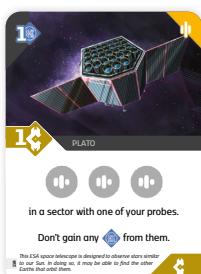
Ранее отмеченными сигналами нельзя воспользоваться для выполнения этого задания. Помните, что вы можете не закрывать награду при срабатывании (и сохранить его для следующего раза). Это может пригодиться, когда у вас нет зонда в космосе для перемещения.

### #117 Lunar Gateway



Когда вы выполняете действие орбитальный или спускаемый аппарат, предусмотренное миссией, вы можете отметить только одну из наград по вашему выбору. Ячейки могут быть закрыты в любом порядке.

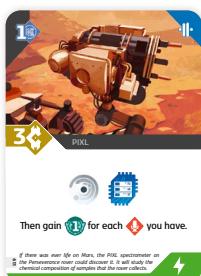
### #118 PLATO



Вы отмечаете сигналы, заменяя данные в секторах своими маркерами, как обычно, но вместо того, чтобы получить эти данные, верните их в общий запас.

Эта карта отлично подходит для размещения дополнительных маркеров в секторе (которые превышают слот данных сектора и не дают никаких данных), так как вы все равно не получите никаких данных за размещение маркеров сигналов с помощью эффекта этой карты.

## #119 PIXEL



Поскольку бесплатным действием можно прервать основное действие, эта карта позволяет использовать ее с умом. Например, можно взять синюю технологию, у которой в нижней ячейке есть награда в 2 известности, разместить данные в качестве бесплатного действия, чтобы получить эту известность и набрать 2 дополнительных очка благодаря текстовому эффекту карты.

## #120 Orbiting Lagrange Point

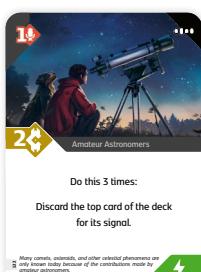


Зонд должен находиться на поле Солнечной системы (орбитальные и посадочные аппараты на планетарных полях не учитываются).

Чтобы вернуть карту в руку, в слоте данных сектора до разыгрывания карты не должно быть маркеров вашего цвета.

Если сигнал, который вы разместили этой картой, завершил сектор, вы все равно можете вернуть карту в руку (до обновления сектора), если это был ваш единственный сигнал в этом секторе.

## #122 Amateur Astronomers

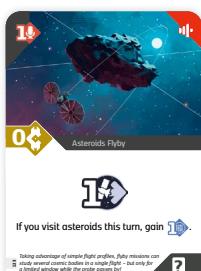


Сброс карты за сигнал означает, что вы отмечаете сигнал в секторе, соответствующем цвету правого верхнего угла карты.

Эти три сигнала должны быть размещены по очереди - вы должны отметить сигнал с первой карты, прежде чем смотреть на другую и т.д.

Помните, что разметить сигнал обязательно, поэтому вы должны разметить все три сигнала, даже если некоторые из них могут помочь вашим противникам.

## #123 Asteroids Flyby



Несмотря на то, что карта стоит 0 кредитов, разыгрывание ее эффектов все равно считается основным действием.

«Посещение астероидов» требует, чтобы вы переместили свой зонд в зону с астероидами. Нахождение зонда в области с астероидами на момент разыгрывания карты не дает права на получение награды в 1 данные.

Вы получаете награду в размере 1 данных только один раз, даже если вы посещаете астероиды несколько раз за этот ход.

## #124 Cometary Encounter



«Посещение кометы» означает, что вам нужно переместиться в область, где есть комета. Вы не получаете очки за комету, на которой уже находитесь, при разыгрывании этой карты.

Вы получаете очки, указанные на карте, только один раз, даже если посещаете комету несколько раз за этот ход.

## #125 Trajectory Correction



«Перемещение в пределах одного кольца» - это перемещение, которое не меняет вашего расстояния от Солнца.

## #126 Euclid Telescope Construction



Вы можете выбрать оранжевую или фиолетовую технологию. В любом случае вы вращаете Солнечную систему только один раз.

## #127 NEAR Shoemaker



Чтобы набрать 13 очков по условию карты, вы должны иметь зонд в области с астероидами на момент окончания игры (поэтому вы не сможете превратить зонд в орбитальный/земной аппарат). Обратите внимание, что даже после того, как вы пасуете, другой игрок все еще может вращать Солнечную систему, что может привести к выталкиванию вашего зонда за пределы астероидов - в этом случае вы не получаете очки за карту.

## #128 Advanced Navigation System



«Посещение планеты» означает, что вам нужно переместиться в область с планетой. Наличие зонда на планете при разыгрывании этой карты не учитывается.

Когда вы посещаете планету, вы можете получить только одну из наград миссии по вашему выбору. Ячейки могут быть закрыты в любом порядке. Вы можете закрыть несколько ячеек за посещения одной и той же планеты, но для этого вам придется посетить ее несколько раз.

## #129 Asteroids Research



Несмотря на то, что карта стоит 0 кредитов, разыгрывание ее эффектов все равно считается основным действием.

«Посещение астероидов» требует, чтобы вы переместили свой зонд в область с астероидами. Нахождение зонда в области с астероидами при разыгрывании карты не засчитывается.

Вы можете получить несколько наград за посещение одних и тех же астероидов, но для этого вам придется посетить их несколько раз.

Если вы будете вращать Солнечную систему, в результате чего ваш зонд будет вытолкнут на астероиды, это активирует миссию. Но выталкивание вашего зонда к астероидам в ход другого игрока не засчитывается, потому что вы должны посетить астероиды в свой ход.

#133 Optimal Launch Window



Эта карта дает вам 1 перемещение за каждую планету или каждую комету перед Землей в направлении от Солнца. Таким образом можно получить до 3 перемещений (для этого нужно, чтобы планета или комета находилась в каждом из трех секторов, расположенных на одной линии с Землей).

#134 Herschel Space Observatory



Зонд должен находиться на поле Солнечной системы (орбитальные и посадочные аппараты на планетарных полях не учитываются).

Для завершения миссии на поле должны находиться 4 сигнала, требуемые условиями миссии. Ранее размещенные сигналы, которые были возвращены после завершения сектора, не учитываются.

Однако вы можете разметить 1 сигнал с помощью эффекта этой карты и завершить миссию до выполнения обновления сектора, если в результате размещения сектор был завершен.

#135 Noto Radio Observatory



Вы не платите базовую стоимость действия «Сканирование», но вам все равно придется оплатить ваши фиолетовые технологии, если вы решите их использовать.

#136 Algonquin Radio Observatory



Вы отмечаете сигналы, заменяя данные в секторах своими маркерами, как обычно, но вместо того, чтобы получить эти данные, верните их в общий запас.

Эта карта отлично подходит для размещения дополнительных маркеров в секторе (которые превышают слот данных сектора и не дают никаких данных), так как вы все равно не получите никаких данных за размещение маркеров сигналов с помощью эффекта этой карты.

#138 Cornell University



«Сбросив карту из руки для бесплатного действия, вы получаете эффект, указанный в левом верхнем углу. Этот эффект может быть либо 1-известность, либо 1-данные, либо 1-перемещение, каждый из которых активирует одну из наград миссии.

Инопланетные карты часто сочетают в себе известность, данные и перемещение с какой-либо дополнительной наградой. Эти более сильные эффекты свободного действия также могут быть использованы, если они включают в себя награду, требуемую миссией.

## ALIEN CARDS

#ET.1 First Contact / #ET.2 Rover Exploration / #ET.3 Mass Sample Collection /  
#ET.4 Martian Quarantine Lab



Эти карты можно использовать для посадки (выход на орбиту в случае Массового Сбора Образцов) на любую планету, но забрать образец можно только на Юпитере или Сатурне (или их спутниках) и только до тех пор, пока там остались жетоны образцов.

Чтобы доставить образец, ваша капсула с образцом должна находиться в области Земли (или Марса в случае карты «Марсианская карантинная лаборатория»). Вам не обязательно завершать миссию сразу после перемещения в такую область. Вы можете завершить ее в любой момент позже в качестве свободного действия, если капсула с образцом все еще находится в пункте назначения.

### #ET.5 Ecosystem Study



Ваш зонд должен находиться в пространстве Юпитера или Сатурна, чтобы вы могли взять награду с одного из его образцов. Наличие орбитального или посадочного аппарата на планете не учитывается.

Забрав награду, верните выбранный образец на его место. Вы должны показать выбранный образец, остальные образцы в этом секторе остаются тайной для других игроков.

### #ET.6 The Queen / #ET.7 Breeding Sample



Эти карты можно использовать для посадки на любую планету, но забрать образец можно только на Юпитере или Сатурне (или их спутниках) и только до тех пор, пока там остались жетоны образцов.

Чтобы доставить образец, ваша капсула с образцом должна находиться в области с Землей. Вам не обязательно завершать миссию сразу после перемещения в эту область. Вы можете завершить ее в любой момент позже в качестве свободного действия, если капсула с образцом все еще находится в пункте назначения.

Награда за миссию на карточке «Образец для разведения» дает вам награду за доставленный образец дважды.

### #ET.13 Concerned People



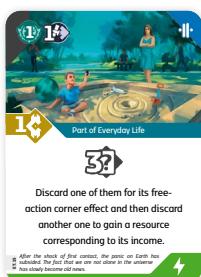
Когда вы исследуете технологию, как того требует задание, вы можете получить только одну награду по вашему выбору. Ячейки могут быть закрыты в любом порядке.

## #ET.14 Listening Carefully



Вы не платите базовую стоимость действия «Сканирование», но вам все равно придется оплатить ваши фиолетовые технологии, если вы решите их использовать.

## #ET.15 Part of Everyday Life



Сначала возьмите 3 случайные карты. Затем выполните немедленно:

- Выберите одну из них, сбросьте её и получите эффект свободного действия. (Эффект свободного действия относится к левому верхнему углу карты).
- Сбросьте одну из двух оставшихся карт и получите ресурс, соответствующий ее доходу (то есть либо кредит, либо энергию, либо случайную карту).
- Оставшуюся карту возьмите в руку.

## #ET.20 Amazing Uncertainty



Получите очки за все размещенные вами сигналы в трех секторах, содержащих жетон аномалии (включая сигнал, который вы только что отметили этой картой, если он находился в секторе с аномалией). Если вы завершили сектор, отметив сигнал этой картой, сначала получите очки, а затем выполните обновление сектора.

## #ET.21 Visitor in the Sky

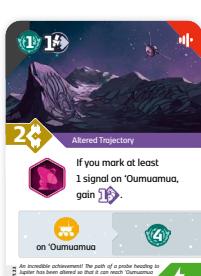


Вы не платите базовую стоимость действия «Сканирование», но вам все равно придется оплатить ваши фиолетовые технологии, если вы решите их использовать.

Получите 2 очка за размещение сигналов на жетоне/корабле 'Oumuamua благодаря эффекту этой карты.

Условие миссии требует, чтобы Вы закрыли хотя бы одну из 25-очковых ячеек, которые стоят 4 окаменелости, или одну из всегда доступных 6-очковых ячеек, которые стоят 1 окаменелость.

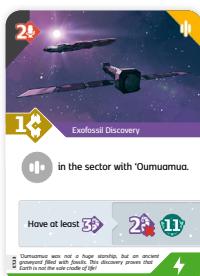
## #ET.22 Altered Trajectory



Вы не платите базовую стоимость действия «Сканирование», но вам все равно придется оплатить ваши фиолетовые технологии, если вы решите их использовать.

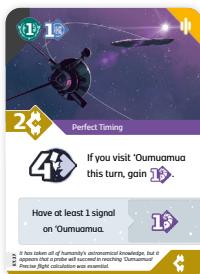
Вы можете получить 1 окаменелость, если разместили хотя бы один сигнал на жетоне/корабле 'Oumuamua в результате эффекта этой карты.

## #ET.23 Exofossil Discovery



Отмечая сигнал в секторе с 'Оумуамуа, вы можете разместить его либо в соответствующей звездной системе, либо на жетоне/корабле 'Оумуамуа.

## #ET.27 Perfect Timing



«Посещение 'Оумуамуа» требует, чтобы вы переместили зонд в область с 'Оумуамуа. Наличие зонда в этой области на момент розыгрыша карты не учитывается. Вам нужно снова переместиться в область с этой планетой, чтобы использовать эту карту. Наличие сигнала на 'Оумуамуа означает, что ваш маркер должен находиться на жетоне/корабле 'Оумуамуа.

## #ET.29 Comparative Analysis



Когда вы размещаете след, как того требует задание, вы можете получить только одну награду по вашему выбору. Ячейки могут быть закрыты в любом порядке.

## #ET.31 Vessel Designs / #ET.32 Exocomputers / #ET.33 Infocluster / #ET.38 Hivemind Concept / #ET.39 Telescope Blueprints / #ET.40 Torrent-chain Signal



Увеличивая свой доход с помощью этой карты благодаря отложенной награде, не забудьте сразу же получить изображенный ресурс.

Эти карты можно использовать для увеличения дохода также как карты с обычным эффектом дохода.

Доход от известности и данных не учитывается в жетонах подсчета очков в конце игры, так как они учитывают только доходы кредитов, энергии и случайных карт.

## PROMO CARDS

### #SE EN 01 – Не планета с 2006 года



Плутон не имеет выделенного места на поле Солнечной системы, поэтому вы не можете посетить его своим зондом (чтобы получить известность и т. д.). Однако если у вас есть зонд в любом месте внешнего кольца, вы можете выполнить действие отправиться на орбиту или Сесть на планету, чтобы превратить этот зонд в орбитальный или посадочный аппарат на Плутоне. Переместите зонд с поля Солнечной системы в соответствующее место на иллюстрации карты.

Только вы можете отправиться на орбиту или сесть на Плутоне. Действие «Орбита» стоит 1 кредит и 1 энергию, а действие «Посадка» - 3 энергии (или 2 энергии, если у вас уже есть орбитальный аппарат на Плутоне). Стоимость посадки может быть снижена с помощью соответствующей оранжевой технологии.

На Плутоне есть место только для 1 орбитального аппарата и 1 посадочного модуля. Пусть вас не обманывает название карты - Плутон по-прежнему считается планетой для других игровых эффектов. Возможно, в 2006 году Плутон был понижен в статусе до карликовой планеты, но в наших сердцах он по-прежнему гигант, ведь он был частью всей нашей школьной жизни.

Орбитальный и спускаемый аппарат на Плутоне засчитываются в золотой жетон подсчета очков в конце игры, который начисляет очки за пары победы в секторе + орбитальные/спускаемые аппараты. Они также применяются в миссиях, требующих орбитального или посадочного аппарата.

Карты #15 **Atmospheric Entry** и #84 **Sample Return** могут удалить орбитальный/спускаемый аппарат с Плутона, позволяя вам выйти на орбиту или сесть на Плутон во второй раз. Кarta #16 **Dragonfly** также позволяет совершить посадку на Плутон во второй раз.



**CREDITS:**

**Game Design:** Tomáš Holek | **Art:** Ondřej Hrdina, Jakub Politzer, Jiří Kůs, Jiří Mikovc, Petr Štich, Josef Surý, Michaela Lovecká, Jakub Lang, Petra Ramešová, Oto Kandera, František Sedláček

[www.czechgames.com/en/seti](http://www.czechgames.com/en/seti)

© Czech Games Edition | November 2024