

SETI

PŘÍRUČKA PRAVIDEL

SETI je hra o lidské touze po poznání. Jste přesvědčeni, že ve vesmíru existuje život... a je na vás, abyste ho našli. Budete řídit start vesmírných sond, prozkoumávat planety Sluneční soustavy, naslouchat blízkým hvězdám a posouvat hranice poznání v oblasti exobiologie.

Každý hráč se postaví do vedení vesmírné agentury opírající se o skutečné objevy a technologie ze současnosti, ale i blízké budoucnosti. Tajemství vesmíru vám leží na dosah.

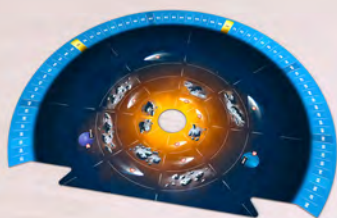
► videonávod (EN)



cge.as/se-htp

Pokud se dostatečně upřeně zadíváte na jakoukoli část oblohy, zahlédnete milion galaxií a v každé z nich miliardu hvězd. Kolem hvězd obíhají planety; na těchto planetách může existovat život; život se může stát inteligentním. A to znamená, že pokaždé když upřeme svůj pohled ke hvězdám, možná se někdo tam odtud zrovna dívá na nás.

HERNÍ PLÁN



deska Sluneční soustavy

POLOŽKA Č. 1



deska technologií

POLOŽKA Č. 2



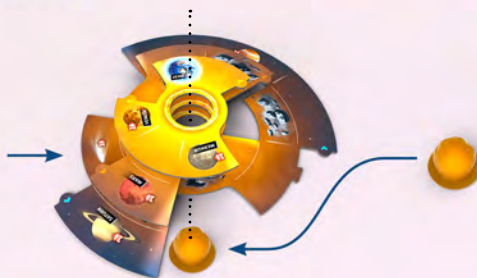
deska planet

POLOŽKA Č. 3



3 disky Sluneční soustavy

POLOŽKA Č. 4



Slunce

POLOŽKA Č. 5



4 desky blízkých hvězd

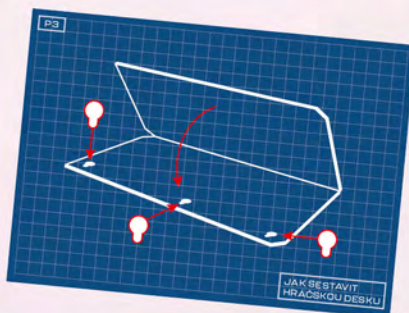
POLOŽKA Č. 6

KOMPONENTY HRÁČŮ



4 hráčské desky (k sestavení)

POLOŽKA Č. 7



4 přehledové příručky

POLOŽKA Č. 8

V KAŽDÉ BARVĚ:



8 figurek sond*

POLOŽKA Č. 9



30 žetonů*

POLOŽKA Č. 10



1 ukazatel publicity

POLOŽKA Č. 11



1 ukazatel bodů

POLOŽKA Č. 12



žeton 100/200 bodů

POLOŽKA Č. 13



1 karta základního příjmu

POLOŽKA Č. 14

SÓLOVÁ HRA



24 dílků výzev pro sólovou hru

POLOŽKA Č. 15



19 akčních karet rivala

POLOŽKA Č. 16

Tyto komponenty se využívají pouze v sólové variantě hry, popsané na str. 22.

SPOLEČNÉ KOMPONENTY



48 dílků technologií

POLOŽKA Č. 17



12 dvoubodových dílků

POLOŽKA Č. 18



1 žeton začínajícího hráče

POLOŽKA Č. 19



2 žetony otáčení Sluneční soustavy

POLOŽKA Č. 20



4 zlaté bodovací dílky

POLOŽKA Č. 21



hlavní balíček 138 karet

POLOŽKA Č. 22



30 žetonů kreditů a 30 žetonů energie*

POLOŽKA Č. 23



70 žetonů dat*

POLOŽKA Č. 24

MIMOZEMSKÝ ŽIVOT

MASCAMITI

1 deska mimozemského života

1 list pravidel

10 karet Mascamitů

7 vzorků Mascamitů



POLOŽKA Č. 25

Poprvé objeven dne: . . .

EXERTIANÉ

1 deska mimozemského života

1 list pravidel

15 karet Exertianů

2 dílky exertianských milníků



POLOŽKA Č. 28

Poprvé objeven dne: . . .

'OUMUAMUA

1 deska mimozemského života

1 dílek 'Oumuamua

1 list pravidel

10 karet 'Oumuamua

17 žetonů exofosilií*



POLOŽKA Č. 26

Poprvé objeven dne: . . .

CENTAURIANÉ

1 deska mimozemského života

1 list pravidel

10 karet Centaurianů

4 dílky zpráv



POLOŽKA Č. 29

Poprvé objeven dne: . . .

ANOMÁLIE

1 deska mimozemského života

1 list pravidel

10 karet Anomálií

3 žetony anomálií



POLOŽKA Č. 27

Poprvé objeven dne: . . .

V každé partii mohou být objeveny 2 z těchto 5 mimozemských forem života.

* Zásoba těchto komponent je neomezená, a pokud vám někdy dojdou, použijte vhodnou náhradu. Místo figurek sond můžete použít např. žetony v barvě hráče a naopak.

1 HERNÍ PLÁN

Sestavte herní plán z desky planet (A), desky Sluneční soustavy (B) a desky technologií (C) a položte jej doprostřed stolu.

2 MIMOZEMSKÝ ŽIVOT

Zamíchejte všech 5 desek mimozemských životů lícem dolů a **náhodně umístěte 2 z nich do výřezů** na okraji desky planet. Dokud je neobjevíte, nikdo nesmí vědět, které dva mimozemské životy jsou ve hře – zbylé desky vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali. Všechny karty a komponenty mimozemských životů prozatím ponechte v krabici.

3 DESKA SLUNEČNÍ SOUSTAVY

Do desky vložte Slunce a 3 disky Sluneční soustavy a náhodně je natočte. Kolem Sluneční soustavy náhodně rozmístěte desky blízkých hvězd.

Náhodné rozestavení můžete vygenerovat použitím QR kódu nebo vlastnoručně. Důležité je, aby **byly disky natočeny tak, že spolu s deskami blízkých hvězd vytvoří 8 jasně definovaných sektorů**.

V průběhu hry budete disky otáčet a planety budou obíhat okolo Slunce.



cge.as/seti-solarsystem

A – DESKA PLANET



5



6

4 NABÍDKA KARET

Zamíchejte hlavní balíček a vrchní **3 karty vyložte lícem vzhůru jako nabídku**.

5 ZÁSoba KREDITŮ/ENERGIE

Žetony kreditů a energie nechte poblíž herního plánu.

6 DATA

Výřezy na deskách blízkých hvězd naplňte žetony dat. Některé výřezy pojmu více žetonů (celkem vždy 4–6). Zbylé žetony dat ponechte poblíž.

7 ZLATÉ BODOVACÍ DÍLKY

4 zlaté bodovací dílky jsou oboustranné. Položte je vedle herního plánu náhodně zvolenou stranou vzhůru.

B - DESKA SLUNEČNÍ SOUSTAVY



8 NEUTRÁLNÍ MILNÍKY

Nad pole „20“ a „30“ na bodovací stupnici položte žetony nepoužité hráčské barvy.

Při hře 1–2 hráčů položte nad každé z těchto polí 2 žetony.

Při hře 3 hráčů položte nad každé z těchto polí 1 žeton.

Při hře 4 hráčů tyto milníky ignorujte.



C - DESKA TECHNOLOGIÍ

9 TECHNOLOGIE

Ve vašem pátrání po mimozemském životě vám může pomoci 12 různých technologií. Každá z nich je zobrazena na desce technologií: celkem jde o 4 technologie v každé ze 3 barev. Pro každou technologii zamíchejte 4 odpovídající dílky a položte je v komínku na odpovídající pole, a to stranou znázorňující druh technologie otočenou dolů. Na každý z 12 komínků položte dvoubodový dílek.



10 PASOVACÍ BALÍČKY

Připravte 4 balíčky karet tak, aby každý z nich obsahoval o 1 kartu více, než hraje hráčů (např. pro hru 3 hráčů budou v každém balíčku 4 karty).

Jakmile hráč pasuje v kterémkoli z prvních čtyř kol, vybere si 1 kartu z příslušného balíčku.

11 ŽETONY OTÁČENÍ SLUNEČNÍ SOUSTAVY

Jeden z žetonů položte na vyznačené pole na desce technologií. Druhý žeton položte na první pasovací balíček – slouží jako připomínka toho, aby hráč, který v kole pasuje jako první, otočil Sluneční soustavou.



Každý hráč si vybere barvu, vezme si příslušné komponenty a položí je vedle své hráčské desky.



Začíná hráč, který jako poslední viděl UFO – dejte mu žeton začínajícího hráče. První hráč začíná hru s 1 bodem, druhý hráč se 2 body, třetí hráč se 3 a čtvrtý hráč se 4 body. Hráči hrají v pořadí po směru hodinových ručiček.

POČÁTEČNÍ ZDROJE

Vezměte si kartu základního příjmu své barvy. Na jejím rubu jsou vyznačeny vaše počáteční zdroje: 4 publicity, 4 kredity, 3 energie a 5 karet.



Umístěte svůj ukazatel publicity na příslušné místo na stupnici publicity. Tu najdete na desce technologií. Všichni hráči začínají hru se 4 publicitami.



Kredity a energii si vezměte v podobě žetonů ze zásoby.




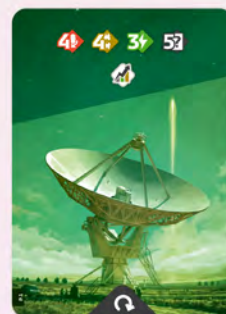
Poté si doberte 5 karet z balíčku.



Nakonec jednu ze svých karet využijte na příjem.

Zvyšování příjmu

Kdykoli získáte , můžete zasunout jednu kartu ze své ruky pod svou kartu základního příjmu – říkáme tomu „využít kartu na příjem“. Okamžitě získáte zdroj z této karty (uvedený v jejím pravém dolním rohu). **Uvedený zdroj získáte znovu na začátku každého následujícího kola (kromě 1. kola).**



karta základního příjmu



příjem pro následující kola (kromě 1. kola)

zdroj získaný při přípravě hry a příjem pro další kola

Hra trvá 5 kol. **Jako první je v každém kole na tahu hráč, který má žeton začínajícího hráče.** Dále se hráči střídají v pořadí po směru hodinových ručiček; hráče, kteří již pasovali, přeskočte. Na konci 5. kola proběhne závěrečné bodování a hráč s nejvíce body se stává vítězem hry.

PRŮBĚH TAHU HRÁČE

Ve svém tahu provedete vždy **pouze 1 hlavní akci**:

VOLNÉ AKCE






Navíc ke své hlavní akci můžete ve svém tahu provést libovolný počet **volných akcí**. Jednotlivé volné akce jsou vysvětleny na různých místech napříč těmito pravidly. Jejich souhrn najdete také v přehledové příručce. **Volné akce** můžete provádět kdykoli v průběhu svého tahu – před svou hlavní akcí, po ní, a dokonce i v jejím průběhu!

STRUKTURA HERNÍHO KOLA

Jakmile provedete svou **hlavní akci** a případné **volné akce**, váš tah končí. Následně musíte vyhodnotit všechny dosažené **milníky** a **nově objevené životy**. Poté je na řadě další hráč.

Než vám v daném kole dojdou možnosti, provedete nejspíš několik tahů. Jakmile pasujete, po zbytek kola se hry neúčastníte, i když ostatní ještě mohou hrát. Poté, co pasovali všichni hráči, končí celé kolo. Hráči obdrží příjem, žeton začínajícího hráče se přesune k dalšímu hráči v pořadí a ten zahájí nové kolo.

HLAVNÍ AKCE

-  START sondy
-  navedení na OBĚŽNOU DRÁHU
-  navedení na PŘÍSTÁNÍ
-  PŘÍJEM SIGNÁLŮ
-  ANALÝZA DAT
-  ZAHRÁNÍ KARTY pro efekt
-  VÝZKUM TECHNOLOGIE
-  PASOVÁNÍ

POPIS KARTY

Každou kartu lze využít pouze na jeden účel – pokud ji tedy zahrajete jako hlavní akci pro její efekt, nemůžete ji zároveň odhodit a využít její volnou akci.

VOLNÁ AKCE

Kartu můžete odhodit kdykoli v průběhu svého tahu, abyste získali uvedenou výhodu.

HLAVNÍ AKCE

CENA

Tuto cenu platíte, pouze pokud hrajete kartu jako svou hlavní akci.

EFEKT

Pokud hrajete kartu jako svou hlavní akci, vyhodnoťte tento efekt.

MISE

Součástí některých karet jsou mise, jejichž splnění vám může poskytnout dodatečné výhody (viz str. 15).




BARVA SEKTORU

Tato barva je důležitá při akci Přijem signálů.

Každá karta představuje vědecký projekt, ať už současný, nebo teprve plánovaný.

PŘÍJEM

Tato část karty ukazuje, jaký zdroj získáte, pokud ji využijete na .

Neváhejte si zjistit víc o projektech, které zahrajete!



2

Zaplaťte 2 kredity, abyste **vypustili sondu**: vezměte jednu ze svých figurek sond a položte ji na pole se Zemí na desce Sluneční soustavy.


Standardně smí mít každý hráč ve vesmíru v jednu chvíli nanejvýš jednu sondu. Pokud byste měli tento limit překročit, nemůžete akci Start sondy vůbec provést. (Pojem „ve vesmíru“ zahrnuje celou desku Sluneční soustavy. Naopak figurky sond na desce planet nejsou sondami „ve vesmíru“.)



3 ... 2 ... 1 ... ZÁŽEH!

POHYB

Svémi figurkami sond můžete pohybovat napříč Sluneční soustavou.

Za každý , který použijete, pohnete jednou svou sondou na sousední pole (ne úhlopříčně).






Navigace skrze asteroidy je obtížná. Abyste opustili pole s asteroidy, musíte zaplatit jeden pohyb navíc.

Tip: Sluneční soustava při svém otáčení občas postrčí sondy na jiné pole (viz str. 16). Budete-li pečlivě plánovat, můžete toho využít ve svůj prospěch!

Slunce není pole a nelze se přes něj pohnout!


Mít sondu na poli s planetou vám poskytne možnost udělat z ní  **nebo** , jak je popsáno na následující straně.

Pohyb lze získat různě:

  >  Můžete utratit 1 energii, abyste získali 1 pohyb. Jde o **volnou akci**. Lze tedy vypustit sondu a pohnout jí ve stejném tahu. Nebo můžete počkat a pohnout jí až v některém ze svých pozdějších tahů.



Kromě toho mohou mít některé karty v levém horním rohu tento symbol, který znamená, že je můžete odhodit a provést pohyb jako **volnou akci**.


 Pokud se pohnete na pole se symbolem publicity, získáte 1 publicitu. (Za návštěvu Země publicitu nezískáte.)

V tomto příkladu získá zelený hráč celkem 3 publicitu (za návštěvu komety, Venuše a Jupiteru).






Zaplaťte 1 kredit a 1 energii, abyste navedli jednu svou sondu na oběžnou dráhu, **a tím ji přeměnili na družici**.

Jedná se o hlavní akci, kterou lze provést pouze, pokud se vaše sonda nachází na poli s planetou (jinou než Země).

Navedení sondy na oběžnou dráhu vám obvykle umožňuje zvýšit .



Pokud navedete sondu na oběžnou dráhu, přesuňte její figurku z desky Sluneční soustavy na oběžnou dráhu dané planety na desce planet.

Získáte bonusy uvedené nad planetou. (V příkladu zde byste získali ,  a ) První hráč, který navede svou sondu na oběžnou dráhu dané planety, získá navíc 3 body. Abyste znázornili, že tento bonus již nebude k dispozici, zakryjte svou figurkou sondy pole s těmito body. Kolem každé planety může obíhat libovolné množství družic.

NEZAPOMEŇTE:

Jakmile se vaše figurka přesune na desku planet a změní se na družici, již se nepočítá do limitu počtu „sond ve vesmíru“.





Některé planety mají jeden či více měsíců. Na měsících nemůžete přistát, pokud vám to neumožní efekt karty nebo technologie. Pokud přistanete na měsíci, získáte uvedené odměny. Na každém měsíci je místo pouze na 1 lander.



34

24

Zaplaťte 3 energie, abyste navedli jednu ze svých sond na přistání, **čímž se z ní stane lander**. Jedná se o hlavní akci, kterou lze provést pouze, pokud se vaše sonda nachází na poli s planetou (jinou než Země). Pokud má daná planeta již družici, cena akce se snižuje na 2 energie. (Nezáleží na tom, kterému hráči družice patří.)

Přistání na planetách je hlavním zdrojem .

Pokud navedete sondu na přistání, přesuňte její figurku z desky Sluneční soustavy na povrch příslušné planety na desce planet.

Získáte bonusy uvedené uprostřed planety. Ty vždy zahrnují a určitý počet bodů. První hráč, který přistane na dané planetě, také získá určité množství dat. Abyste znázornili, že tento bonus již nebude k dispozici, zakryjte svou figurkou sondy pole s těmito daty. (Mars je unikátní v tom, že má dvě taková pole. Pokud přistanete na Marsu jako první, vyberte si, které z nich zakryjete.)

Na každé planetě může přistát libovolné množství landerů.

Poznámka: NASA vypustila několik sond určených pro průzkum plyných obrů, jako jsou Jupiter a Saturn. Přestože tyto sondy nepřežily extrémní teploty a tlaky panující na těchto planetách, úspěšně sesbíraly data neoceitelné hodnoty. Pro jednoduchost označujeme ve hře i takové sondy jako „landery“.

Nalezení stop života



Kdykoli získáte některý z těchto symbolů, objevili jste stopu mimozemského života! Pod každou deskou života se nacházejí 3 **pole pro objevení** mimozemského života, přičemž každé odpovídá jednomu druhu stopy. Pokud je odpovídající pole ještě volné, položte na něj svůj žeton.



Za označení tohoto pole svým žetonem získáte 5 bodů a 1 publicitu. Může vám přinést i další odměny, až bude tento život objeven.

Pod poli pro objevení je u každého života ještě tříbodové pole, které pojme neomezený počet žetonů. Pokud už jsou obě pole pro objevení odpovídající získané stopě obsazená, označte místo toho jedno z těchto tříbodových polí (detaily na str. 20).



Tento symbol označuje stopu libovolného druhu.

Kdykoli je objeven mimozemský život (viz str. 20), spolu s ním přibudou do hry nová pole pro stopy, která je možné označovat.

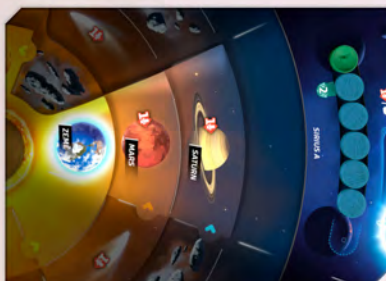


Zaplaťte 1 kredit a 2 energie, abyste za pomoci pozemských radioteleskopů **přijali signály** přicházející z blízkých hvězdných soustav. Jedná se o hlavní akci, která vám umožňuje označit signály (tj. umístit žetony do sektorů) a získat data, aniž byste museli použít sondu.

Příjem signálů je hlavním zdrojem .

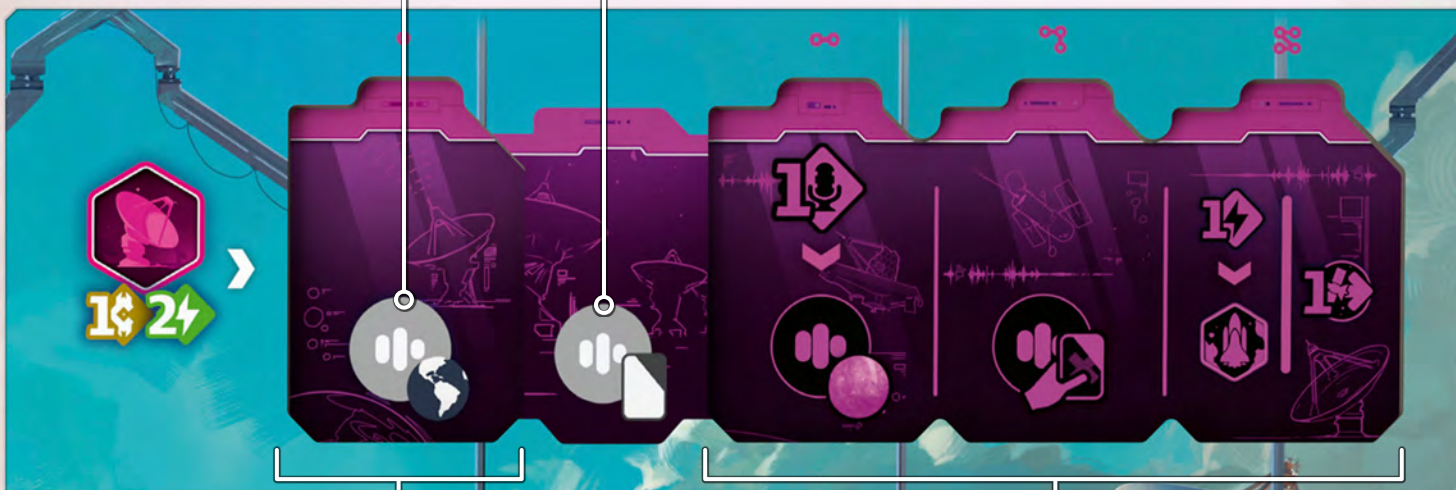


Při provedení akce Příjem signálů vyhodnoťte níže uvedené kroky vyznačené na své desce hráče, a to v libovolném pořadí.



Označte 1 signál v sektoru se Zemí (podrobněji na následující straně).

Odhoďte 1 kartu z nabídky karet a označte 1 signál v odpovídajícím sektoru – tzn. v jednom ze dvou sektorů, které odpovídají pravému hornímu rohu této karty. Poté nabídku karet doplňte.



Máte-li technologie teleskopů, můžete je v libovolném pořadí aktivovat (viz str. 17). Nezapomeňte, že za tuto aktivaci většinou musíte zaplatit určitou cenu.

V rámci akce Příjem signálů vždy označíte alespoň 2 signály; se správnými technologiemi však můžete označit až 4.



Signály lze označovat i pomocí efektů některých karet.

Pokud efekt karty vyžaduje odhození více karet z nabídky na signály, nabídku doplňte až po označení všech těchto signálů.

Označení signálu

Během hry budete mít často příležitost „označit signál v sektoru“. Nejčastěji se s tím setkáte během akce Přijem signálů, ale signály je možné označovat i díky efektům některých karet. Označení signálu je vždy povinné.

Při „označení signálu v sektoru“ vezměte žeton dat nejvíce vlevo z výřezu pro data v daném sektoru, přesuňte jej do svého úložiště dat a uvolněné místo zaplňte žetonem své barvy.

Pokud umístíte svůj žeton na druhou pozici ve výřezu, ihned získáte 2 body.



Někdy budete moci umístit více žetonů, než se do sektoru vejde. To je v pořádku.

Za nadbytečné žetony sice nezískáte žádná data, mohou vám ale pomoci sektor vyhrát po jeho uzavření.

Data se nahrazují žetony hráčů v pořadí zleva doprava.

Uzavření sektoru

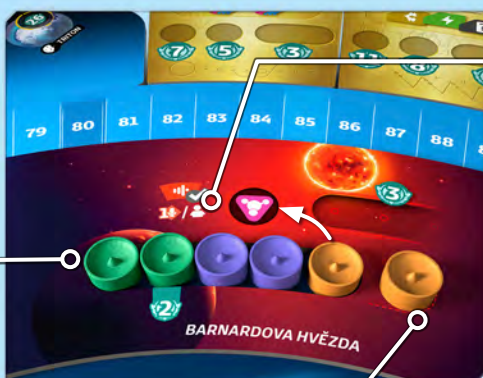
Pokud nahradíte poslední žeton dat v sektoru, „uzavřeli“ jste jej. Jakmile dokončíte svou hlavní akci, vyhodnoťte v libovolném pořadí všechny uzavřené sektory.





Hráč s nejvíce žetony ve výřezu uzavřeného sektoru jej „vyhrál“. Tento hráč umístí svůj žeton na pole poblíž odpovídající hvězdy a získá uvedenou odměnu.

Při shodě v počtu žetonů má přednost hráč, jehož žeton byl přidán do sektoru později.

Při porovnávání počtu žetonů se počítají také nadbytečné žetony v sektoru (tedy ty, za něž hráč nezískal data).



Každý hráč, který k uzavření sektoru přispěl alespoň 1 žetonem (včetně vítěze), získá 1 publicitu.

PŘÍKLAD: Všichni hráči přispěli shodně 2 žetony, ale vítězem sektoru je oranžový hráč, protože jeho žeton byl do sektoru položen jako poslední. (Za svůj poslední žeton sice oranžový hráč nezískal žádná data, ale za vítězství sektoru to stálo.) Každý přítomný hráč získá 1 publicitu. Oranžový hráč svým žetonem označí pole s , což mu umožní označit  jednoho života.

Obnovení sektoru

Po určení vítěze zjistěte, kdo skončil jako druhý v pořadí, a to s využitím výše uvedeného kritéria v případě shody.

Druhý hráč v pořadí (pokud je zde takový) nechá jeden svůj žeton na prvním místě výřezu sektoru.


Všechny ostatní žetony z výřezu vraťte hráčům a doplňte prázdná pole žetony dat stejně jako při přípravě hry.




Hráči tak budou moci označit signály v tomto sektoru (a získávat z něj data) i v dalších tazích. Sektor může být také znovu uzavřen a vyhodnocen. Všimněte si, že některé sektory přinášejí větší odměnu při prvním uzavření a menší odměnu při dalších uzavřeních.

Vítěz si vítězství označí svým žetonem, protože některé karty mohou vítězství v sektorech odměňovat. (Při vyhodnocování vítěze po dalším uzavření sektoru ignorujte všechny žetony nad výřezem.)



Zaplaťte 1 energii, **abyste analyzovali získaná data**. Jedná se o hlavní akci, kterou lze provést pouze, **pokud máte horní řadu počítače zcela vyplněnou daty**. (Počítačové technologie přidávají nová pole do spodního řádku. Ta mohou být při provádění analýzy dat klidně prázdná.) Analýza dat je hlavním zdrojem .

Při analýze dat **odstraňte všechny žetony dat ze svého počítače** (ponechte si ale všechna data ve svém úložišti). **Poté označte**  na jednom z životů. Váš počítač je teď prázdný a můžete jej opět začít plnit daty.



Umístování dat

Kdykoli ve svém tahu můžete jako **volnou akci** přesunout žeton dat ze svého úložiště dat do počítače.

Data umísťujete v pořadí zleva doprava. Kdykoli umístíte data na pole s efektem, ihned jej vyhodnotíte.

Zakrytím tohoto pole žetonem dat získáte 1 publicitu.



Po zakrytí tohoto pole můžete využít 1 ze svých karet na příjem. Zdroj uvedený na kartě získáte okamžitě, a pak znovu pokaždé, když si berete příjem na začátku kola.

Počítačové technologie mohou rozšířit vaše možnosti (details na str. 17).

Pokud sem umístíte data, získáte 2 body.



Na toto pole nelze data umístit, protože zatím nebylo zakryto pole nad ním.

Sem už data umístit můžete, protože vrchní pole je již zakryté.

Kapacita úložiště

Ve svém datovém úložišti nemůžete nikdy skladovat více než 6 žetonů dat najednou. Pokud byste měli získat žetony dat ve chvíli, kdy je vaše úložiště plné, musíte nadbytek odhodit.

Nezapomeňte ale, že umístění dat je volná akce. Volné akce můžete provádět kdykoli v průběhu svého tahu, ne však mimo něj.



Jako svou hlavní akci můžete **zahrát kartu pro její efekt** (tj. vyhodnotit bílou část karty). Cena za zahrání je uvedena na kartě. Pokud efekt karty zahrnuje provedení jiných akcí (start sondy, příjem signálů apod.), neplatíte jejich běžnou cenu.

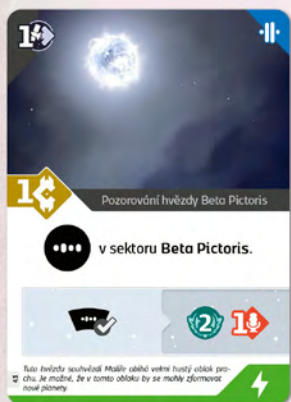


Po vyhodnocení efektu karty ji odhodíte lícem vzhůru na odhazovací balíček, pokud se nejedná o některý z typů karet popsaných níže.

KARTY MISÍ

Zahrajete-li některou z těchto karet, ponechte si ji před sebou.

Mise s jedinou podmínkou



Na kartách s tímto typem mise je uvedena podmínka a odměna, kterou získáte, pokud tuto podmínku splníte.

Pokud je kdykoli v průběhu vašeho tahu podmínka na kartě splněná, můžete dokončit odpovídající misi jako **volnou akci**: Získáte odměnu uvedenou na kartě a kartu otočíte lícem dolů.

Pokud podmínku splňujete již ve chvíli hraní karty, můžete misi dokončit ihned. A naopak, misi nemusíte dokončit ihned po splnění podmínky – můžete ji dokončit v některém z pozdějších tahů, pokud stále splňujete její podmínku.

Všechny dokončené mise si po zbytek hry nechte před sebou lícem dolů.

Mise plněné průběžně



Mise tohoto typu můžete plnit pouze svými budoucími akcemi. Jakmile splníte některé z kritérií mise, můžete zakrýt odpovídající pole svým žetonem a získat uvedenou odměnu. Jednotlivá kritéria lze plnit až od chvíle vyložení karty – nic, co jste provedli před jejím vyložением, se nepočítá. Každé kritérium (pole) na kartě průběžně plněné mise lze splnit (zakrýt) pouze jednou.

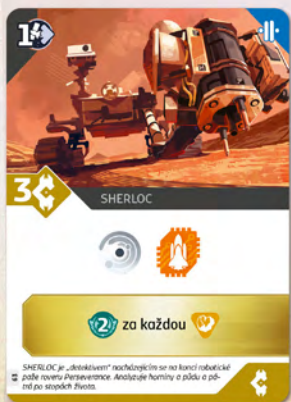
Poznámka: Pozor, kritéria některých misí je možné splnit i mimo tah daného hráče.

PŘÍKLAD: *Nachází-li se vaše sonda na Merkuru ve chvíli, kdy hrajete kartu Mise Mariner 10, nic se nestane. Kritérium lze splnit pouze pohybem na pole s Merkurem (nebo s Venuší). A i když kritérium splníte, nemusíte efekt využít. Pokud se tedy například vaše sonda pohne na pole s Venuší ve chvíli, kdy máte 10 publicit, můžete se rozhodnout, že si tento efekt necháte odkrýt a využijete jej až při příští návštěvě Venuše. Nebo můžete pole zakrýt a nechat přebytečnou publicitu propadnout. Jakmile zakryjete obě pole, misi tím dokončíte.*

Pokud by měl jeden efekt splnit více kritérií (ať už na stejné kartě nebo na více kartách), můžete si vybrat libovolné z nich, ale pouze jedno. Pro zakrytí dalších polí budete toto kritérium muset splnit znovu.

Jakmile jsou zakryta všechna pole na kartě, mise je dokončena automaticky – otočte ji lícem dolů a ponechte si ji před sebou společně se všemi ostatními dokončenými misemi.

KARTY BODOVANÉ NA KONCI HRY



Karty se zlatými rámečky vám mohou přinést body na konci hry. Po vyhodnocení efektu karty si ji ponechte před sebou do konce hry.





6

Zaplaťte 6 publicit, abyste jako hlavní akci **vyzkoumali novou technologii**. (Přesuňte svůj ukazatel publicity na stupnici o 6 polí níž. Pokud nemáte alespoň 6 publicit, nemůžete tuto akci provést. Nezapomeňte ale, že publicitu můžete získat odhozením některých karet v rámci volné akce.)

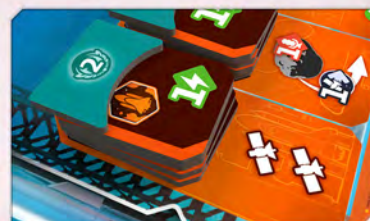


Při výzkumu technologie nejprve otočte Sluneční soustavou (viz rámeček níže).

Poté si vyberte jednu z technologií, kterou ještě nemáte, a vezměte si horní dílek z příslušného komínku.

Jste-li prvním hráčem, který si bere dílek technologie z daného komínku, **odstraňte z něj dvoubodový dílek a ihned získajte 2 body**.




Na každém dílku technologie je uveden bonus, který ihned získáte. Poté dílek otočte a položte na svou hráčskou desku.



Dílkům technologií sond a teleskopů jsou na hráčské desce vyhrazeny konkrétní pozice.



Dílky počítačových technologií lze umístit na libovolnou pozici pro počítačovou technologii. Pokud se již na takové pozici nachází žeton dat, dílek umístěte pod něj. Toto se však nepovažuje za umístění dat, takže 2 body z vrchního pole na technologii nezískáte.

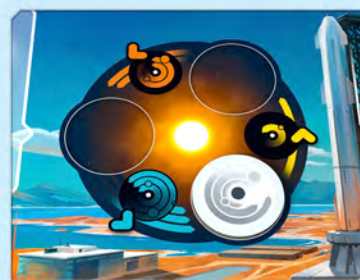
Karty se symboly  /  /  vám umožňují provést akci, která je shodná s běžným Výzkumem technologie až na to, že si můžete vybrat jen technologii uvedené barvy. Na těchto kartách je vždy připomínka, že je také třeba otočit Sluneční soustavou. Za technologie získané z karet neplaťte publicitu. Pokud byste měli získat technologii, od jejíž barvy už všechny 4 technologie máte, daný efekt ignorujte. (Sluneční soustavou ale otočte i tak.)

OTÁČENÍ SLUNEČNÍ SOUSTAVOU

Sluneční soustavou otáčíte pokaždé, když zkoumáte technologii – ať už jako hlavní akci nebo efektem karty. V každém kole také Sluneční soustavou otočí hráč, který pasuje jako první.

1. Poprvé pootočte pouze horní disk.
2. Podruhé pootočte prostřední disk, s nímž se automaticky otočí i horní disk.
3. Potřetí pootočte spodní disk, se kterým se automaticky otočí i zbylé dva...
...a pak se zase otáčí horním diskem.

Disk otočte vždy o 1 sektor proti směru hodinových ručiček. Spolu s disky se budou otáčet také figurky sond. Vzhledem k výřezům v discích může ale figurka někdy zůstat na místě, i když se disk v jejím prstenci otočí. Jindy může být naopak figurka ve výřezu pohybem disku postrčena na nové pole. (Takový pohyb je vždy zdarma, a pokud nové pole poskytuje publicitu za navštívení, vlastník sondy ji ihned získá.)



Žeton otáčení vám má připomínat, kterým diskem je právě potřeba otočit. Pokaždé, když máte otočit Sluneční soustavou, přesuňte jej na následující pole.




Představte si, že počáteční stav Sluneční soustavy vypadá takto.



Při prvním otočení soustavou pohněte pouze horním diskem. Zelená sonda se nachází v mezeře, není postrčena a nepohne se.



Při druhém otočení pohněte prostředním diskem. Zelená sonda je tím postrčena na kometu a její vlastník získá .



Při třetím otočení pohněte spodním diskem. Pohnou se všechny disky a sonda s nimi.

TECHNOLOGIE SOND

Oranžové technologie vylepšují vlastnosti vašich sond.



TSČ.01

Na desce Sluneční soustavy můžete mít vypuštěné až 2 sondy současně.

Výše uvedená změna se týká i okamžitého bonusu této technologie, který vám umožní zdarma vypustit sondu.



TSČ.02

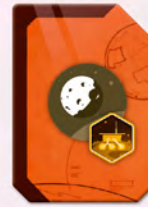
Přistání se sondou stojí o 1 energii méně. (Tedy jen 2 energie, příp. 1 energii, pokud je na oběžné dráze planety družice.)



TSČ.03

Kdykoli se vaše sonda přesune na pole s asteroidy, získáte 1 publicitu.

Za opuštění pole s asteroidy už neplatíte 1 pohyb navíc.



TSČ.04

Odted' můžete přistát i na měsících (namísto samotné planety). Cena za přistání na měsíci je stejná jako za přistání na jeho planetě.

TECHNOLOGIE TELESKOPŮ

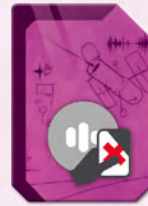
Fialové technologie lze použít pouze v rámci akce Příjem signálů, jak je popsáno na str. 12. Můžete je aktivovat v libovolném pořadí.



TTČ.01

Když máte v rámci akce Příjem signálů označit signál v sektoru se Zemí, můžete místo toho zvolit jeden ze dvou sousedních sektorů.

Okamžitý bonus této technologie vám také poskytne 2 data.




TTČ.02

V rámci akce Příjem signálů můžete odhodit 1 kartu z ruky, abyste označili 1 signál navíc v sektoru odpovídající barvy.




TTČ.03

V rámci akce Příjem signálů můžete zaplatit , abyste označili 1 signál navíc v sektoru s Merkurem.



TTČ.04

V rámci akce Příjem signálů můžete získat zdarma 1 pohyb, nebo můžete vypustit sondu zaplacením .

POČÍTAČOVÉ TECHNOLOGIE

Modré technologie rozšiřují možnosti vašeho počítače. Dílek počítačové technologie lze umístit na libovolnou pozici (nemůžete si ale vzít více dílků stejné technologie). Zakrytím horního pole počítačové technologie žetonem dat získáte 2 body, spodní pole poskytuje vyobrazenou odměnu.

Na spodní pole můžete umístit data pouze v případě, že je pole nad ním již zakryté. Abyste mohli provést akci Analýza dat, stačí mít zakrytá pole v horním řádku. Data umísťujete na horní pole v pořadí zleva doprava, zatímco dolní pole lze zakrývat v libovolném pořadí (pokud jsou zakryta pole nad nimi).

Při provádění akce Analýza dat odstraňte žetony dat ze všech polí počítače (ne však z úložiště dat).



PTČ.01



PTČ.02



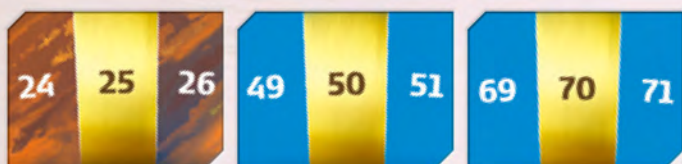
PTČ.03



PTČ.04

MILNÍKY

Když ukazatel bodů některého z hráčů dosáhne nebo překročí konkrétní hodnotu na stupnici, vyhodnoťte příslušný milník. Milníky se vyhodnocují mezi tahy hráčů – tedy poté, co aktuální hráč provede i všechny případné volné akce.



ZLATÉ MILNÍKY

Na konci tahu, v němž dosáhnete hranice 25, 50 nebo 70 bodů (nebo ji překročíte), si vyberete jeden ze zlatých bodovacích dílků a označíte si jej svým žetonem. Zlaté bodovací dílky jsou podrobně popsány na str. 21.



Na každém zlatém bodovacím dílku je několik polí lišících se počtem bodů. První hráč, který daný dílek označí, položí svůj žeton na pole s nejvyšší hodnotou, druhý hráč na pole s druhou nejvyšší hodnotou atd. Na dílku je vždy dost místa, aby jej mohli označit všichni hráči.

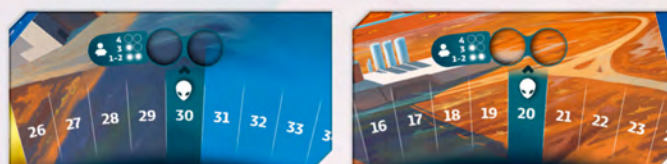
Stejný dílek nemůžete označit vícekrát. Pokud tedy získáte v průběhu hry alespoň 70 bodů, budete mít označeny 3 zlaté dílky (a čtvrtý dílek nebudete bodovat vůbec).

Poznámka: Pokud získáte v průběhu hry více než 100 bodů, můžete těmito poli projít znovu, ale podruhé je již nevyhodnotíte.

VYHODNOCENÍ VÍCE MILNÍKŮ

Milníky se vyhodnocují mezi tahy hráčů. Pokud během jednoho tahu dosáhlo milníku více hráčů, vyhodnocují je popořadě počínaje hráčem, jehož tah právě skončil, a dále po směru hodinových ručiček. Pokud tedy ve svém tahu dosáhnete zlatého milníku spolu s jiným hráčem, vybíráte si zlatý dílek jako první.

Neutrální milníky se vždy vyhodnocují jako poslední.



NEUTRÁLNÍ MILNÍKY

Pokud hrajete v méně než 4 hráčích, tak jste během přípravy hry umístili žetony nepoužité hráčské barvy nad pole 20 a 30 na bodovací stupnici. Na konci tahu, v němž dosáhnete/překročíte některé z těchto polí, vám s výzkumem mimozemských životů pomůže nezávislá výzkumná instituce. Každý mimozemský život má pod svou deskou 3 pole, která je třeba zaplnit, aby došlo k jeho objevení. Pokud jsou některá z těchto polí pro objevení stále prázdná, označte to nejvíce vlevo jedním žetonem nehrající barvy z tohoto milníku. Je možné tím i objevit mimozemský život, jak je popsáno na str. 20.

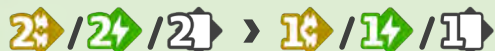
Pokud je při dosažení neutrálního milníku již obsazeno všech 6 polí pro objevení, oba mimozemské životy již byly objeveny a tento milník nemá žádný efekt.

Neutrální milníky také nemají žádný efekt, pokud z nich již byly odebrány všechny žetony.

Ve hře 4 hráčů se neutrální milníky vůbec nepoužívají.

Výměna zdrojů

Jako **volnou akci** můžete ve svém tahu vyměnit 2 karty, 2 kredity nebo 2 energie za 1 kartu, 1 kredit nebo 1 energii:



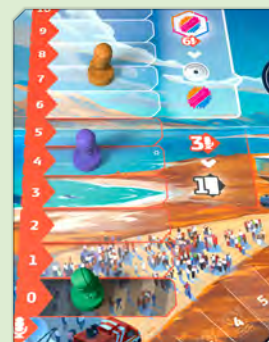
Můžete např. odhodit 2 karty, abyste získali 1 kredit, 1 energii nebo dokonce i 1 novou kartu.

Pokud při výměně získáte novou kartu, můžete si ji dobrat z nabídky, nebo svrchu balíčku.

Nákup karty



Jako **volnou akci** můžete ve svém tahu za 3 publicity koupit 1 kartu. Tuto kartu si můžete vzít z nabídky, nebo svrchu balíčku.





Pasování je hlavní akcí – to znamená, že v tahu, v němž pasujete, nemůžete sice provést jinou hlavní akci, ale stále můžete provádět volné akce. Poté vyhodnoťte následující kroky v uvedeném pořadí (v tuto chvíli už nesmíte hrát volné akce):

1

Pokud máte v ruce více než 4 karty, **odhodte** přebytečné karty tak, aby vám zůstaly pouze 4.

Poznámka: Omezení na 4 karty platí jen při pasování. Během kola jich smíte mít v ruce víc.

2

Zkontrolujte, zda je potřeba otočit Sluneční soustavu. Jste-li prvním hráčem, který v tomto kole pasoval, sundejte žeton otáčení Sluneční soustavy z příslušného pasovacího balíčku a soustavou otočte. (V 5. kole se také otáčí, ale žeton se poté odstraní ze hry.)

3

Vyberte si jednu kartu z pasovacího balíčku pro toto kolo a zbytek vraťte. Ostatní hráči si také vyberou kartu, když pasují. Kdo pasuje dřív, bude mít větší výběr.

Poznámka: Volba karty nebude většinou záviset na tom, co ještě v tomto kole udělají ostatní hráči. Pokud ale chcete, můžete s konečným výběrem čekat až do chvíle, než pasuje další hráč.



Na hráče, který pasuje jako poslední, zbydou v pasovacím balíčku 2 karty. Jednu si vybere a druhou odhodí, čímž dané kolo ukončí.

KONEC KOLA

Mezi jednotlivými koly je potřeba provést tři věci:

1

Každý hráč získá příjem – tj. zdroje uvedené na kartě základního příjmu a k tomu zdroje ze všech karet jím využitých na příjem.



2

Posuňte žeton začínajícího hráče o jedno místo po směru hodinových ručiček. Nový začínající hráč bude hrát jako první v následujícím kole.

3

Položte žeton otáčení Sluneční soustavy na pasovací balíček pro následující kolo.

Abyste urychlili hru, mohou hráči vyhodnotit svůj příjem ihned poté, co pasovali.

Jak jinak získat karty?


Tento efekt vám umožňuje dobrat si kartu z nabídky nebo z balíčku. Objevuje se na některých technologiích, jako součást efektů karet a i jinde ve hře.


Naopak tento efekt vám umožňuje dobrat pouze náhodnou kartu z balíčku (a ne z nabídky karet).


Doplňování nabídky karet

Kdykoli si doberete kartu z nabídky, nabídku ihned doplňte novou kartou svrchu balíčku. (Pokud karty v balíčku dojdou, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.)

Mimozemské formy života jsou ve hře představovány deskami života, otočenými lícem dolů. Pod každou deskou života jsou tři pole pro objevení, představující stopy mimozemského života. Ve chvíli, kdy jsou všechna tři pole obsazena, dojde k objevení daného života.

 Tyto stopy života většinou naleznete příjmem signálů z blízkých hvězd.

 Tyto stopy života většinou naleznete přistáním na planetách.

 Tyto stopy života většinou naleznete analýzou získaných dat.

Jakmile jsou všechna 3 pole pro objevení jednoho života zakryta žetony hráčů (resp. žetony nehráčské barvy ve hře 2 či 3 hráčů), je odpovídající mimozemský život objeven.



pole pro objevení

OBJEVENÍ ŽIVOTA

Pokud je ve vašem tahu objeven mimozemský život, vyhodnoťte po skončení svého tahu (a po vyhodnocení všech případně dosažených milníků) následující kroky:

1. Otočte desku života lícem vzhůru, abyste zjistili, jaký život byl objeven.
2. Přečtěte pravidla pro daný život.
3. Připravte daný život podle pokynů na přední straně listu. Následně odměňte všechny hráče, kteří se podíleli na objevení tohoto života (tj. označili alespoň jedno z polí pro jeho objevení).



karty mimozemských životů







listy pravidel mimozemských životů

KARTY MIMOZEMSKÉHO ŽIVOTA

Každý mimozemský život má svůj vlastní unikátní balíček karet. Tyto karty jsou o trochu silnější než běžné karty a můžete je získat pouze interakcí s daným životem. V ruce hráče se řídí stejnými pravidly jako běžné karty (s výjimkou karet Exertianů, které se nepočítají do limitu počtu karet v ruce).

DALŠÍ STOPY

Každá deska mimozemského života přináší do hry spoustu nových polí, fungujících obdobně jako pole pro objevení. Kdykoli získáte stopu života (, ,  nebo ) , označte jedno libovolné pole odpovídajícího druhu (barvy) a získajte jeho odměnu.

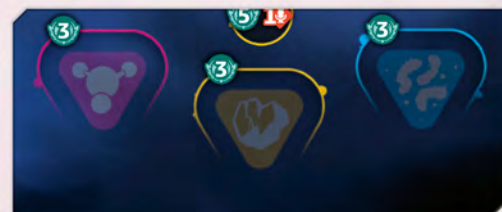
Poznámka: Žetony nehráčské barvy použité ve hře 2, resp. 3 hráčů lze umístit pouze na 6 polí pro objevení pod deskami života – nikdy nemohou obsadit pole na desce samotné.

Vždy dostupná pole

Oblast pod 3 poli pro objevení slouží k označení dalších získaných stop. Někdy se vám totiž podaří získat stopu ve chvíli, kdy jsou všechna pole dané barvy obsazena. V takovém případě můžete svůj žeton umístit na jedno ze **vždy dostupných polí** odpovídající barvy a za to získat 3 body.

Pokud se karta odkazuje na „stopy na konkrétním životě“, počítají se mezi ně samozřejmě pole na jeho desce, ale i pole pro jeho objevení a vždy dostupná pole pod nimi.

Nemusíte předem číst pravidla pro všech 5 mimozemských forem života. Abyste si přiblížili atmosféru objevování, doporučujeme vám přečíst si pravidla pro daný život až poté, co jej objevíte.



vždy dostupná pole

Poznámka: Svůj žeton můžete umístit na vždy dostupné pole i v případě, že je k dispozici volné pole na desce života.

Hra končí po uplynutí 5 kol. Jakmile pasuje poslední hráč, je čas na závěrečné bodování:

Hráči získají body za všechny své zahraniční karty bodované na konci hry (karty se zlatým rámečkem).

Hráči získají body za zlaté bodovací dílky.

Některé mimozemské životy mohou přidávat další bodovací podmínky.

Vítězem se stává hráč s nejvíce body. Případné shody rozhodněte ve prospěch hráče, který je větším fanouškem Carla Sagana. (Jen žertujeme – v této hře si titul vítěze zaslouží všichni remizující hráči.)

Zlaté bodovací dílky

Každý zlatý bodovací dílek vás odmění podle toho, kolikrát se vám podaří splnit jeho podmínku. Body odpovídající vámi označené pozici vynásobíte tím, kolikrát se vám podařilo splnit podmínku dílku.

TECHNOLOGIE



Tato strana dílku přináší **body za sady tří dílků technologií všech tří barev.** Jinak řečeno – spočítejte, kolik máte dílků technologie každé barvy a získejte body za tu barvu, které máte nejméně.



Tato strana dílku přináší **body za každou dvojici dílků technologií.** Např. pokud máte 5 technologií, odpovídá to 2 kompletním párům, takže uvedený počet bodů získáte dvakrát.

MISE



Tato strana dílku přináší **body za každou dokončenou misi.** (Počítají se mise s jedinou podmínkou i mise plněné průběžně.)



Tato strana dílku přináší **body za každou dvojici dokončených misí / karet se zlatým rámečkem.**

Jedna dvojice se tak může skládat ze 2 dokončených misí, 2 karet se zlatým rámečkem nebo kombinace

1 karty se zlatým rámečkem a 1 dokončené mise.

PŘÍJEM



Tato strana dílku přináší **body za každou sadu 3 karet využitých na příjem, obsahující všechny 3 druhy příjmu** (energie, kredit, karta).

(Nepočítejte 3 kredity, 2 energie ani 1 náhodnou kartu na kartě základního příjmu.)



Tato strana dílku přináší **body za každou kartu využitou na příjem** toho druhu, kterého máte více: **kredity nebo energie.**

(Nepočítejte 3 kredity a 2 energie na kartě základního příjmu.)

OSTATNÍ



Tato strana dílku přináší **body za každou sadu tří různobarevných stop, které jste označili.** Nezapomenejte, že se počítají i vždy dostupná pole stop!



Tato strana dílku přináší **body za každou dvojici „vítězství v sektoru + družice/lander“.** (Neboli to čeho máte méně – vyhraných sektorů nebo součtu všech vašich landerů a družic.)

Při počítání vítězství v sektorech zohledňujete všechny žetony (takže můžete započítat i více vítězství ve stejném sektoru).

V sólové hře budete soupeřit s konkurenční výzkumnou institucí, které budeme dále říkat „rival“. Cílem sólové hry je mít na konci hry více bodů než rival.



PŘÍPRAVA HRU

Připravte hru jako pro 2 hráče.

Rivalovi dejte figurky, žetony a ukazatele jedné barvy a umístěte jeden z jeho žetonů na počáteční pole stupnice pokroku.

Náhodně určete začínajícího hráče. Žeton začínajícího hráče se bude mezi jednotlivými koly přesouvat mezi vámi a vaším rivalem. Jako obvykle platí, že první hráč začíná s 1 bodem a druhý hráč se 2 body. Vy i rival začínáte se 4 publicitami.

Vyberte si úroveň obtížnosti a přiďte rivalovi odpovídající hráčskou desku. (Pro 1. a 2. obtížnost se používá stejná deska.)

Pokud hrajete SETI poprvé, doporučujeme začít s 1. obtížností – ta nepoužívá dílky výzev, takže nebude potřeba zvládnout tolik pravidel najednou a hraní bude plynulejší.

Balíček akčních karet rivala

Rival používá akční karty k rozhodování o tom, co bude dělat ve svých tazích. Vezměte 4 základní akční karty, ty se světlejším lícem, neboli (S.1–S.4), a zamíchejte je otočené lícem dolů, čímž vytvoříte rivalův startovní balíček.



Pokud hrajete s obtížností 3 nebo vyšší, náhodně vyberte 1 pokročilou akční kartu (S.5–S.14) a zamíchejte ji do rivalova balíčku – tím pádem bude balíček od začátku hry silnější.

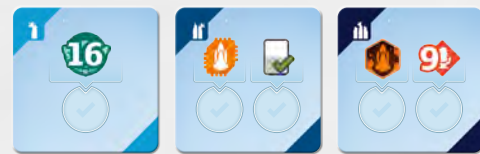
Zbytek zamíchaných pokročilých akčních karet ponechte stranou – rival je bude moci získat v průběhu hry.



Každý mimozemský život má zvláštní akční kartu – prozatím je ponechte stranou.

Komínek výzev

Poznámka: Pokud hrajete na 1. (nejlehčí) obtížnost, tuto část přípravy hry přeskočte.



Výzvy mají tři úrovně: I, II a III



Zamíchejte lícem dolů zvlášť všechny výzvy úrovně I, úrovně II a úrovně III. Ze všech tří druhů následně sestavíte komínek výzev.

Vezměte odpovídající počet dílků výzev každého druhu a naskládejte je na sebe, jak je vyznačeno na hráčské desce rivala (výzvy úrovně III budou dole, na nich výzvy úrovně II a nahoře budou výzvy úrovně I). Zbylé výzvy v této partii nepoužijete a můžete je vrátit do krabice.

Po sestavení komínku výzev odhalte horní 3 dílky – stávají se vašimi počátečními výzvami.



PŘÍKLAD: 4. úroveň obtížnosti používá 2 výzvy úrovně I, 6 výzev úrovně II a 7 výzev úrovně III. Po přípravě komínku odhalte horní 3 výzvy.

RIVALOVY ZDROJE

Stupnice pokroku






Kdykoli rival použije akci s tímto efektem, posune svůj ukazatel o 1 pole na stupnici pokroku. Ukazatel se vždy pohybuje po směru hodinových ručiček (ve směru šipek).




Kdykoli ukazatel pokroku překročí **tento symbol**, rival zesílí: přidejte navrch jeho balíčku lícem dolů 1 náhodně vybranou pokročilou akční kartu. (To znamená, že tato karta přijde na řadu ihned v následujícím tahu rivala, pokud v aktuálním kole ještě nepasoval.) Tato karta je odteď trvalou součástí jeho balíčku.

RIVALEM
PREFEROVANÁ
TECHNOLOGIE



Tyto zdroje rival nezískává – namísto toho posune svůj ukazatel pokroku o 1 pole za každý kredit, každou energii a každou kartu, kterou by měl získat (nehledě na způsob, jakým ji získal a druh karty – , , , a dokonce i za karty získané pasováním nebo jako odměnu za pomoc s objevním mimozemského života).



Kdykoli by měl rival získat , posune se namísto toho na stupnici pokroku o 4 pole. To se nejčastěji stane, když navede svou sondu na oběžnou dráhu.



Rival se také posouvá na stupnici pokroku, pokud nesplní v daném kole dostatek výzev (viz str. 26).

Rivalův počítač



Rivalovo úložiště dat má neomezenou kapacitu.

Kdykoli rival získá data, umístí je rovnou na svůj počítač. Pokud je jeho počítač již plný, umístí je zatím do svého úložiště dat. Kdykoli je žeton dat umístěn na pole s efektem, rival získá uvedenou odměnu.

Rivalova publicita

Kdykoli rival získá publicitu, posuňte jeho ukazatel publicity. Rival utrácí publicitu na výzkum technologií, jak je uvedeno na str. 24.

Rivalovy vítězné body

Kdykoli rival získá body, přidejte mu je posunutím ukazatele na bodovací stupnici.

Rival spouští neutrální i zlaté milníky stejně jako běžný hráč. Rival vždy obsadí pouze první (nejhodnotnější) pozici na zlatém bodovacím dílku. Pokud je takových pozic volných více, vybere si dílek nejvíce vlevo nebo vpravo (podle směru rozhodovací šipky na jeho aktuální akční kartě). Pokud jsou zabrány všechny první pozice, rival neobsadí žádný dílek.



rozhodovací šipka

RIVALOVY TAHY

Rivalova výzkumná instituce provádí své tahy, jako by šlo o běžného hráče ve hře 2 hráčů.

Tah rivala zahajte odhalením horní akční karty z jeho balíčku. Rival provede **jednu** z akcí uvedených na kartě – přednostně horní, pokud to není možné, tak druhou atd., dokud nenajde proveditelnou akci. (Rival bude vždy schopen provést alespoň jednu z akcí na kartě.)

Poté co rival provede svou akci, jeho tah končí a pokračuje hráč.



RIVALOVY AKCE

TECHNOLOGIE



Rival zaplatí 6 publicit, aby vyzkoumal technologii. Pokud má méně než 6 publicit, přeskočí tuto akci a pokusí se provést následující akci na kartě.



Některé z rivalových karet mu poskytnou možnost vyzkoumat technologii, aniž by musel utratit publicitu.

Kdykoli rival získá technologii, otočí Sluneční soustavou jako běžný hráč.

Technologie, kterou vyzkoumá, si rival vybere následovně:

1. Podívejte se na aktuální pozici rivala na stupnici pokroku – ukazuje jeho preferovanou technologii. Pokud na komínku této technologie dosud leží dvoubodový dílek, rival si vybere tuto technologii.
2. Pokud na této technologii neleží dvoubodový dílek, zkontrolujte následující technologii na stupnici pokroku. Tento postup opakujte, dokud rival nenajde technologii s dvoubodovým dílkem. Pokud již na žádné technologii dvoubodový dílek není, rival si vybere první dostupnou technologii s ohledem na pozici žetonu na stupnici pokroku.
3. Rival získá všechny bonusy z dílku technologie a obvykle i 2 body, pokud na komínku ležel dvoubodový dílek.

Výjimka: Rival nikdy nezíská bonus  ani .

POUŽÍVÁNÍ DÍLKŮ TECHNOLOGIÍ

Rival nepoužívá technologie tak jako běžný hráč – jejich běžné schopnosti pro něj nemají efekt. Namísto toho rival využívá technologie jako zdroje: většina jeho akcí mu umožňuje odhodit dílek technologie určité barvy, a danou akci tím posílit.

Bonusy, které tím získá, jsou:

- **TECHNOLOGIE SOND** – upřednostní přistání na měsíci
- **TECHNOLOGIE TELESKOPŮ** – označí 1 signál navíc z nabídky karet
- **POČÍTAČOVÁ TECHNOLOGIE** – získá 3 body a 1 posun na stupnici pokroku



Rival skládá technologie na své hráčské desce, a to v komínkách rozdělených pouze podle barvy.

START SONDY



Položte rivalovu figurku sondy na pole se Zemí.

Pokud už rival sondu na Zemi má, přeskočí tuto akci a pokusí se provést následující akci na kartě.

DRUŽICE/LANDER





Přesuňte rivalovu sondu ze Země na planetu. Zkontrolujte planety v pořadí zleva doprava, dokud nenajdete takovou, na kterou ze Země s použitím uvedeného počtu pohybů doletíte. Jako obvykle musí rival utratit o 1 pohyb navíc za opuštění pole s asteroidy – i tento pohyb zahrňte do výpočtu. Pokud není v dosahu žádná z uvedených planet nebo rival nemá sondu na poli se Zemí, přeskočí tuto akci a pokusí se provést následující akci na kartě.

Po pohybu rival získá publicitu za navštívené planety a komety. Pokud existuje více cest, jak doletět na vybranou planetu, vyberte tu, která mu získá nejvíce publicity.

Nakonec se ze sondy stane družice nebo lander:




Pokud má planeta neobsazený měsíc, rival se nejprve pokusí odhodit jednu ze svých technologií sond, aby na něm přistál. Pokud je k dispozici více měsíců, rival si vybere ten nejvíce vlevo nebo vpravo (podle rozhodovací šipky).

Pokud rival nepřistane na měsíci, pokusí se obsadit první pole družice nebo první pole landeru na planetě. Pokud jsou volná obě tato pole nebo žádné z nich, řídí se rival pokyny na akční kartě (např. v tomto případě preferuje družici:  ).

V každém případě rival získá body, zdroje a stopy života, které poskytují jím obsazené pole.

STOPY ŽIVOTA -

Kdykoli rival nalezne stopu života, podívejte se na sloupec odpovídajícího druhu na deskách života. Rival označí nejnížší dostupné pole v těchto sloupcích. (Ignoruje ale „vždy dostupná pole“, pokud existují jiná volná pole daného druhu.)

V případě  posuzuje všechny sloupce.

Pokud je v odpovídajících sloupcích více polí stejně nížko, vybere si rival pole nejvíce vlevo nebo vpravo (podle rozhodovací šipky).



TELESKOP



Označte rivalovy signály podle pokynů akce. Pokud má označit signál zahazením karty z nabídky, vybere si kartu nejvíce vlevo nebo vpravo (v souladu s rozhodovací šipkou).

Pokud má rival dílek technologie teleskopů, odhodí jej a označí 1 signál navíc z nabídky karet.

Teprve poté, co rival dokončil označování signálů z nabídky, nahradíte odhozené karty novými kartami svrchu balíčku.


Pokud se dá některý signál označit ve více různých sektorech, rival se rozhodne následovně:

1. Pokud by označením signálu **vyhrál sektor**, vybere jej.
2. Pokud rival nemůže vyhrát žádný sektor, vybere takový sektor, v němž **získá body** za označení druhého signálu v pořadí.
3. Pokud neplatí ani jedno z výše uvedeného, rival vybere sektor, v němž **má nejvíc svých žetonů**.

U každého z výše uvedených kroků platí, že v případě shody rival vybere větší sektor (tj. sektor s nejvíce pozicemi pro data).

Neexistují okolnosti, za kterých by rival tuto akci nemohl provést.




PŘÍKLAD: Rival (bílý) se chystá označit .

1. Nemůže vyhrát žádný ze sektorů.
2. Nemůže nikde získat body.
3. Vybere tedy Prokyon, v němž má nejvíce žetonů.

ANALÝZA DAT



Rival smí tuto akci provést, pouze pokud je jeho počítač plný. V opačném případě rival tuto akci přeskočí a pokusí se provést následující akci na kartě.

Odstraňte všechna data z rivalova počítače (ne ale z jeho úložiště dat) – rival získá odměnu uvedenou na akční kartě a k tomu získá , jak je naznačeno na hráčské desce.

Pokud má rival poté nějaká data ve svém úložišti, umístí jich ihned tolik, kolik může, do svého počítače a ihned také získá případné odměny z takto nově zakrytých polí.

Má-li rival dílek počítačové technologie, odhodí jej a získá 3 body a 1 pokrok. (Odhodí vždy nejvýše 1 dílek, i když jich má více.)

OBJEV ŽIVOTA



Některé akční karty obsahují pokyn ke zkontrolování, zda byl objeven konkrétní život.

Pokud ano, odstraňte danou kartu ze hry a nahradte ji zvláštní akční kartou pro daný život. Poté tuto novou kartu vyhodnoťte.

Pokud daný život dosud nebyl objeven, rival tuto akci přeskočí a pokusí se provést následující akci na kartě.

PASOVÁNÍ

Pokud na začátku svého tahu nemá rival žádnou akční kartu v balíčku, pasuje. Zahrané akční karty zamíchejte lícem dolů a vytvořte z nich balíček pro další kolo. Odstraňte vrchní kartu z pasovacího balíčku – nezapomeňte, že se za to rival posune o 1 pole na stupnici pokroku. Pokud rival pasoval v tomto kole jako první, nezapomeňte také otočit Sluneční soustavou.

VÝZVY

Každá výzva obsahuje jeden či více úkolů. Kdykoli splníte úkol, označte jej. Jakmile splníte všechny úkoly, tuto výzvu jste dokončili.

Na konci svého tahu si všechny dokončené výzvy dejte stranou a místo nich odhalte nové výzvy z komínku. Vždy tak budete mít k dispozici 3 výzvy, dokud jejich zásoba nedojde.





Na konci 1.–4. kola, ještě než si vezmete příjem, odhodte dokončené výzvy v počtu odpovídajícím číslu právě skončeného kola (tzn. 1, 2, 3 nebo 4). Za každou výzvu, kterou nemůžete odhodit (protože jste jich nesplnili dost), se rival posune o 3 pole na stupnici pokroku.

Na konci 5. kola spočítejte všechny nedokončené výzvy – tedy odhalené výzvy i výzvy, které jsou dosud v komínku. Rival za každou z nich získá 5 bodů.

Ve hře na 1. obtížnost se výzvy nepoužívají – váš rival na konci kola nepostupuje za nedokončené výzvy na stupnici pokroku a ani za ně nezíská body na konci hry.

Poznámka: Stejně jako u průběžně plněných misí lze i u výzev při každém splnění kritéria zakrýt pouze jeden úkol.

Pokud máte např.  na jedné výzvě a  na jiné, vyberte si, kterou z nich označíte. Za výzkum jedné technologie ale nemůžete označit obě.

HRA TOMÁŠE HOLKA

Úkoly

Většina úkolů na dílcích výzev používá symboly, které již znáte z průběžně plněných misí. Jakmile provedete to, co po vás úkol požaduje, označte ho jako splněný. Pokud obsahuje zadání úkolu lomítko (/), označte jej po splnění jedné z uvedených možností. Níže je uvedeno detailní vysvětlení vybraných úkolů:



Tento úkol označte jako splněný, jakmile dosáhnete skóre 16 bodů. Pokud již tento počet bodů máte, označte jej jako splněný ihned.



Tento úkol označte jako splněný, jakmile máte ve svém úložišti dat alespoň 5 žetonů dat. Pokud již tento počet žetonů máte, označte jej jako splněný ihned. (Žetony na polích vašeho počítače se nepočítají.)



Tento úkol označte jako splněný ve chvíli, kdy dosáhnete alespoň 9 publicit. Pokud je již máte, označte jej jako splněný ihned.



Tento úkol označte jako splněný, jakmile vaše sonda navštíví asteroidy. (Musí se na ně pohout až po odhalení tohoto úkolu.)



Tento úkol označte jako splněný, jakmile vaše sonda navštíví kometu. (Musí se na ni pohout až po odhalení tohoto úkolu.)



Tento úkol označte jako splněný, jakmile zahrajete na efekt kartu s cenou 3 kredity. (Musí být zahrána na efekt, ne odhozena kvůli její volné akci.)



Tento úkol označte jako splněný, jakmile dokončíte misi. (Dříve dokončené mise se nepočítají.)

KONEC HRY

Sólová hra končí po uplynutí 5 kol (stejně jako běžná hra). Také body získáte jako obvykle. Váš rival nebuduje zlaté bodovací dílky, ale místo toho získá 5 bodů za každou vámi nesplněnou výzvu. Pokud získáte více bodů než váš rival, zvítězili jste!

© Czech Games Edition
říjen 2024
www.CzechGames.com



MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Vývojářský tým: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř
Vít Vodička
Mín & Elwen
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Grafický design: Radek „RBX“ Boxan
Tibor Vizi

Vedoucí grafik: Jakub Politzer

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

Video & 3D grafika: Radim „Finder“ Pech
Roman Bednář

Produkce: Vít Vodička

Pravidla: Jason Holt, Michael Murphy

Doprovodné texty: Milan Zborník, Gus Cook

Vedoucí projektu: Jan „Zvonda“ Zvoníček

Dozor projektu: Petr Murmak

Český překlad: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř, Klára Nedvídková,
Ondřej „Kew“ Kurka

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

Rád bych poděkoval všem ilustrátorům a celému týmu CGE. Zvláště bych rád poděkoval Radku „RBX“ Boxanovi a Jakubu Politzerovi za jejich neúnnavnou grafickou práci.

Rád bych poděkoval Adamu Španělovi za vytvoření a správu digitální verze SETI v rámci online testovací platformy CGO. Díky jeho úsilí bylo možné odehrát neuvěřitelný počet herních partií, což umožnilo pečlivě prozkoumat jednotlivá herní zákoutí a vyladit konečnou verzi. Jsem také velmi vděčný Michaelu Murphymu za jeho neocenitelnou pomoc při testování hry a sbírání zpětné vazby jak od něj samotného, tak od ostatních testerů.

Velké díky patří Uhlíkovi, Vítkovi, Elwenovi a Mínu, se kterými jsem se během celého roku pravidelně setkával a kteří neúnnavně pomáhali dotáhnout herní mechaniky. Vaše rady, nápady a podpora byly klíčové pro finalizaci a vylepšení celé hry.

Také bych chtěl poděkovat Carlu Saganovi, díky kterému jsem začal na této hře pracovat. Jeho celoživotní oddanost astronomii, vědě a popularizaci těchto oborů, stejně jako jeho průkopnická práce v oblasti hledání mimozemského života, mě nesmírně inspirovaly.

Dále bych chtěl poděkovat Milanu Zborníkovi za jeho skvělé texty, které dodaly kartám ve hře jedinečnou atmosféru, a za konzultace ohledně vesmírných projektů, které přispěly k její rozmanitosti.

Nakonec bych chtěl z celého srdce poděkovat své ženě Evičce a našemu synovi Benjaminovi. Evičce děkuji za její lásku, neustálou podporu a nekonečnou trpělivost, díky kterým jsem mohl tuto hru dotáhnout do konce. Jste pro mě nekonečnou inspirací.

DĚKUJEME VŠEM TESTERŮM:

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


Rád bych poděkoval organizaci SETI za její důležitou práci při hledání mimozemského života. Odhodlání jejích pracovníků prozkoumávat neznámo mi bylo velkou inspirací při vývoji této hry.

— T. H.


NEZAPOMEŇTE!


- Před výběrem technologie otočte Sluneční soustavou.
- Za opuštění pole s asteroidy platíte 1 pohyb navíc.
- Při využití karty na příjem ihned získáte daný zdroj.
- První hráč, který pasuje v daném kole, na konci svého tahu otočí Sluneční soustavou (ještě než si vybere kartu z pasovacího balíčku). Nezapomeňte otočit Sluneční soustavou i v posledním kole hry.
- Pokud máte 10 publicit, ignorujte všechny efekty, kterými byste měli získat další publicitu.
- Pokud máte plné úložiště dat, všechny další žetony dat, které byste měli získat, odhodte.
- Pokud něčí ukazatel bodů dosáhne milníku, vyhodnoťte milník až po skončení právě probíhajícího tahu, ne ihned.
- Hráči nemohou hrát volné akce mezi tahy a ani v tazích ostatních hráčů.
- Hráč s druhým nejvyšším počtem žetonů v uzavřeném sektoru při jeho obnovení jeden žeton ponechá na první pozici ve výřezu. (Pokud ale celý sektor uzavřel jediný hráč, nezůstane ve výřezu žádný žeton – nikdo není druhý.)


TERMINOLOGIE KARET


 **na planetě:** Figurka (landeru nebo družice) na desce planety – na oběžné dráze, na planetě nebo na některém z jejích měsíců. (Nepočítají se tedy sondy na desce Sluneční soustavy.)

 **v sektoru:** Označ signál. (Karta specifikuje, kde.)

 Odhod' 2 karty z nabídky a za každou z nich označ signál v odpovídajícím sektoru. Poté nabídku karet doplň.

 Označ 1 signál v sektoru odpovídající barvy.

 Vítězství v sektoru uvedené barvy.

 Vítězství v sektoru.

Pohyb v rámci stejného prstence: Pohyb, kterým sonda nezmění svou vzdálenost od Slunce.

Tvoje  : ,  nebo  stopa života, kterou jsi označil.

Odhod' kartu na signál: Odhod' 1 kartu ze své ruky a označ signál v sektoru barvy odpovídající pravému hornímu rohu odhozené karty.

Navštiv planetu: Pohni sondou na pole s příslušnou planetou. Když se sonda na poli s danou planetou nachází už ve chvíli, kdy zahraješ kartu s efektem vyžadujícím „navštívení planety“, efekt není automaticky splněn – je třeba, aby se sonda na danou planetu přesunula až po zahrání karty.

PŘÍPRAVA HRÝ

- Ve hře 3 hráčů umístěte na každý z neutrálních milníků (20 a 30 bodů) po 1 žetonu nehráčské barvy.
- Ve hře 1–2 hráčů umístěte na každý z neutrálních milníků (20 a 30 bodů) po 2 žetonech nehráčské barvy.
- První hráč začíná hru s 1 bodem, druhý hráč se 2 body atd.
- Každý hráč využije 1 svou kartu na příjem a ihned z ní získá daný zdroj.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Jak funguje ignorování omezení počtu nasazených sond?

Pokud vám karta poskytuje akci Start sondy a specificky říká, že můžete ignorovat omezení počtu nasazených sond, můžete povolený počet sond překročit, ale pouze pro tuto akci (při pozdějších startech už musíte toto omezení opět dodržovat).


Můžu při výměně zdrojů použít dva různé zdroje (např. 1 kartu a 1 energii za 1 kredit)?

Ne, toto není možné. Můžete vyměnit pouze 2 zdroje stejného druhu. Karty mimozemského života ve vaší ruce se však považují za karty, takže můžete vyměnit např. 1 běžnou a 1 mimozemskou kartu za 1 kredit. (Výjimka: Karty Exertianů se nepovažují za karty v ruce a není možné je odhodit.)

Pomáhá mi žeton, kterým si označím vítězství v sektoru, při dalším vyhodnocení daného sektoru později ve hře?

Ne, tento žeton pouze označuje to, že už jste tento sektor někdy vyhráli.

Dostanu , pokud je otáčením Sluneční soustavy moje sonda postrčena na pole s kometou?

Ano, vaše sondy vám získají  při každé návštěvě vesmírného tělesa, a to i mimo váš tah.

Došly mi žetony. Mohu provádět akci Příjem signálů?

Ano; ve hře neexistuje limit počtu těchto komponent. Pokud vám dojdou, použijte vhodnou náhradu. Můžete použít přebytečné figurky sond své barvy, žetony nepoužité hráčské barvy, atd. Obdobně postupujte, pokud vám dojdou figurky sond.

Mascamit mi snědl pravidla. Najdu někde jejich kopii?

Pravidla hry (včetně českých) si můžete stáhnout na webu czechgames.com!

