

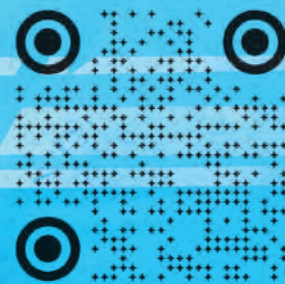
SETI

PRAVILA

SETI je igra istraživanja i otkrića. Znae da su vanzemaljci tamo negde – samo treba da ih pronađete. Razumnom upotrebom ograničenih resursa lansiraćete sonde, istraživaćete planete, osluškivaćete zvezde i unapređivati znanje u oblasti egzobiologije.

Svaki igrač kontroliše agenciju za istraživanje svemira, koja će se oslanjati na realne tehnologije i tehnike, kako bi otkrila neke od najvećih misterija čovečanstva.

► video sa
uputstvima za igru



Zagledajte se u bilo koji deo neba,
i ugledaćete milion galaksija, od kojih
svaka broji milijarde zvezda.
Zvezde mogu imati planete; na
planetama može postojati život; život
može postati inteligentan. A to znači,
gde god da usmerite svoj teleskop, mogli
biste da gledate u nekoga ko gleda u vas.

TABLA ZA IGRU

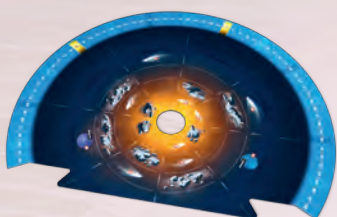


Tabla Sunčevog sistema

1. DEO



Tabla tehnologija

2. DEO



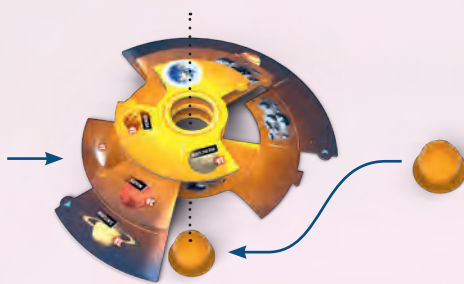
Tabla planeta

3. DEO



3 diska Sunčevog sistema

4. DEO



Sunce

5. DEO



4 table sektora sa obližnjim zvezdama

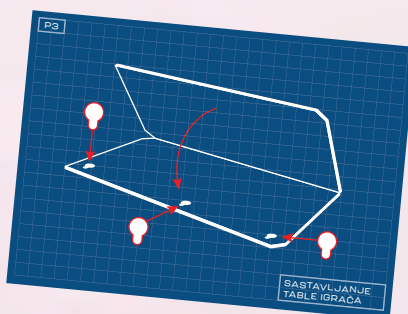
6. DEO

KOMPONENTE IGRAČA



4 table igrača, koje treba sastaviti

7. DEO



U SVAKOJ BOJI:



4 podsetnika

8. DEO



8 figura*

9. DEO



30 markera*

10. DEO



1 marker publiciteta

11. DEO



1 marker poena

12. DEO



Token 100/200 poena

13. DEO



1 karta prihoda

14. DEO

SOLO VARIJANTA



24 pločice solo ciljeva

15. DEO



19 rivalovih akcionih karata

16. DEO

Ove komponente se koriste samo u solo varijanti, kao što je opisano na strani 22.

ZAJEDNIČKE KOMPONENTE



48 pločica tehnologija

17. DEO



12 pločica vrednosti dva poena

18. DEO



1 marker prvog igrača

19. DEO



2 tokena rotiranja Sunčevog sistema

20. DEO



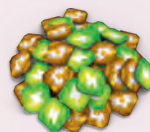
4 zlatne pločice bodovanja

21. DEO



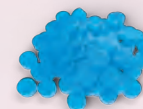
138 karata glavnog špila (projekti)

22. DEO



30 tokena kredita i 30 tokena energije*

23. DEO



70 tokena podataka*

24. DEO

VANZEMALJSKE VRSTE

MASKAMITI

1 tabla

1 pravila

10 karata Maskamita

7 tokena uzoraka Maskamita



25. DEO VANZEMALJSKE VRSTE

Prvi put otkrivena: / / .

CRPITELJI

1 tabla

1 pravila

15 karata Crpitelja

2 pločice prekretnica Crpitelja



28. DEO VANZEMALJSKE VRSTE

Prvi put otkrivena: / / .

'OUMUAMUA

1 tabla

1 pravila

1 'Oumuamua pločica

10 'Oumuamua karata

17 'Oumuamua tokena egzofosila*



26. DEO VANZEMALJSKE VRSTE

Prvi put otkrivena: / / .

KENTAURIJANCI

1 tabla

1 pravila

10 karata Kentaurijanaca

4 pločice poruka Kentaurijanaca



29. DEO VANZEMALJSKE VRSTE

Prvi put otkrivena: / / .

ANOMALIJE

1 tabla

1 pravila

10 karata Anomalija

3 pločice Anomalija



27. DEO VANZEMALJSKE VRSTE

Prvi put otkrivena: / / .

U svakoj igri, možete otkriti dve od ovih pet vanzemaljskih vrsta.

* Rezerve ovih komponenti su neograničene. Ukoliko vam ponestane ovih komponenti, pronađite odgovarajuće zamene za njih. Možete koristiti markere igrača umesto figura iste boje, i obrnuto.

1 TABLA ZA IGRU

Sastavite tablu za igru od table planeta (A), table Sunčevog sistema (B) i table tehnologija (C), i postavite je na sredinu stola.

A - TABLA PLANETA

2 VANZEMALJSKE VRSTE

Pomešajte pet tabli vanzemaljskih vrsta okrenutih licem nadole i postavite dve nasumično izabrane table u useke na tabli planeta. Niko neće znati koje su to vrste dok ne budu otkrivene. Vratite ostale table u kutiju, a da ih ne pogledate. Zasad ostavite u kutiji sve karte i druge komponente vanzemaljaca.

3 TABLA SUNČEVOG SISTEMA

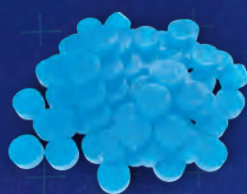
Tri diska u sredini table za igru i četiri table sektora koje ih okružuju na početku igre nalaze se u nasumičnoj konfiguraciji.

Možete koristiti QR kod koji će vam generisati nasumičnu konfiguraciju, ili možete sami nasumično postaviti tablu. Važno je da **diskove poredate tako da formiraju osam dobro definisanih sektora sa jednom obližnjom zvezdom u svakom sektoru.**

Tokom igre, diskovi će se rotirati i planete će kružiti oko Sunca.



5



6

4 NIZ KARATA

Promešajte glavni špil karata i postavite tri karte, licem nagore, kako biste formirali niz karata.

5 GOMILA KREDITA/ENERGIJE

Postavite tokene energije i kredita pored table za igru.

6 PODACI

Svaka obližnja zvezda dobija dovoljno tokena podataka da se popuni njen izvor podataka. Neke zvezde dobijaju više tokena od drugih. Držite preostale tokene podataka u blizini.



cge.as/seti-solarsystem

7 ZLATNE PLOČICE BODOVANJA —

Postoje četiri dvostrane zlatne pločice bodovanja. Postavite ih pored table nasumično odabranom stranom okrenutom nagore.

B – TABLA SUNČEVOG SISTEMA



8 NEUTRALNE PREKRETNICE —

Postavite neutralne markere iznad polja 20 i 30 na skali poena. Kao neutralne markere iskoristite markere boje koju niko ne koristi.

U igri za jednog ili dva igrača postavite po dva markera iznad svakog polja.

U igri za tri igrača postavite po jedan marker iznad svakog polja.

U igri za četiri igrača ove prekretnice se ignorišu.



C – TABLA TEHNOLOGIJA



9 TEHNOLOGIJE —

Postoji 12 različitih tehnologija koje vam mogu pomoći u potrazi za vanzemaljskim životom. Svaka tehnologija je prikazana na tabli tehnologija.

Postoje po četiri tehnologije u svakoj od tri boje.

Za svaku tehnologiju izmešajte četiri pločice i stavite ih na odgovarajuće polje. Strana koja prikazuje tehnologiju treba da bude okrenuta nadole. Postavite pločicu vrednosti dva poena na vrh svake od 12 gomila pločica tehnologija.



10 KARTE ZA KRAJ RUNDE —

Pripremite četiri špila karata. Svaki špil treba da ima jednu kartu više nego što ima igrača.

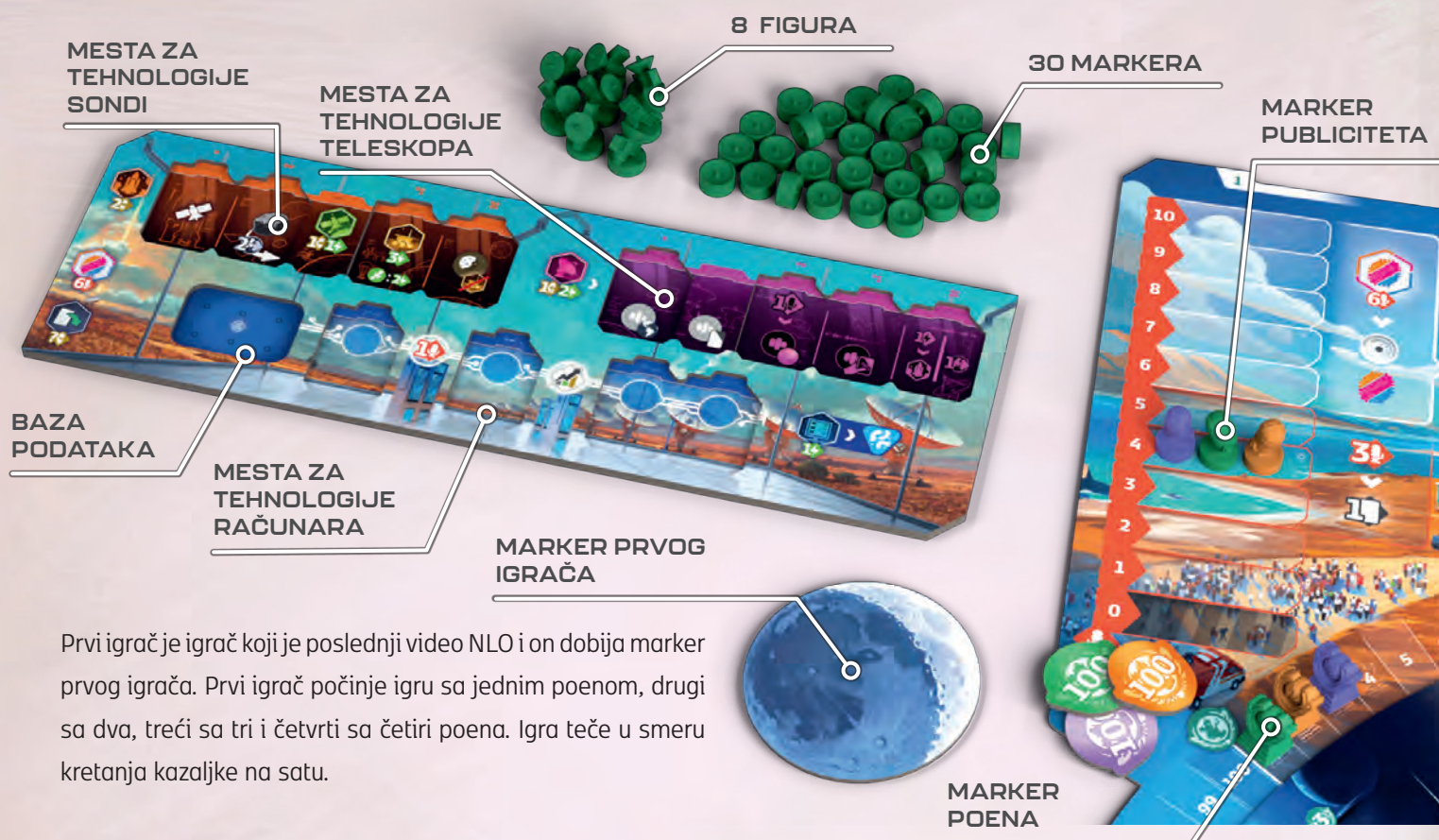
(Na primer, u igri za tri igrača svaki špil ima četiri karte.) Nakon što propustite potez u prvoj, drugoj, trećoj i četvrtoj rundi, uzećete jednu kartu iz špila za tu rundu.

11 TOKENI ROTIRANJA SUNČEVOG SISTEMA —

Postavite jedan token rotiranja Sunčevog sistema na naznačeno polje na tabli tehnologija. Stavite drugi token na prvi špil karata za kraj runde, koji će vas podsećati da rotirate Sunčev sistem kad neki igrač prvi propusti potez u rundi.



Svaki igrač bira boju i uzima odgovarajuće komponente, koje će staviti pored svoje table igrača.



Prvi igrač je igrač koji je poslednji video NLO i on dobija marker prvog igrača. Prvi igrač počinje igru sa jednim poenom, drugi sa dva, treći sa tri i četvrti sa četiri poena. Igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu.

POČETNI RESURSI

Uzmite početnu kartu prihoda u svojoj boji. Vaši početni resursi su prikazani na poledini karte: četiri publiciteta, četiri kredita, tri energije i pet karata.



Da biste pratili publicitet, postavite svoj marker publiciteta na označeno polje skale publiciteta pored Sunčevog sistema. Svi igrači počinju sa četiri publiciteta.



Za kredite i energiju jednostavno uzmite odgovarajući broj tokena.



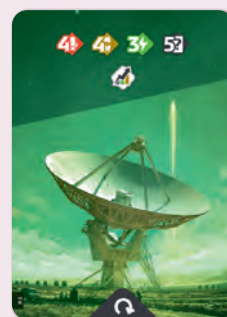
Povucite pet karata sa vrha glavnog špila.



Na kraju, izaberite jednu od svojih karata koju ćete podvući za prihod.

Povećavanje prihoda

Kad god dobijete , možete podvući kartu iz ruke pod svoje karte prihoda. Podvučena karta sad trajno povećava vaš prihod. Odmah dobijate resurs koji je prikazan u donjem desnom uglu podvučene karte. **Dobićete ovaj resurs ponovo na početku svake runde, počevši od druge runde pa nadalje.**



Karta početnog prihoda



Prihod u sledećim rundama (ne u prvoj rundi)

Resurs dobijen tokom postavke i prihod u sledećim rundama

Igra traje pet rundi. **Igrač sa markerom prvog igrača odigrava prvi potez u rundi.** Igrači se smenjuju na potezu, u smeru kretanja kazaljke na satu, preskačući sve igrače koji su već propustili potez u toj rundi. Na kraju pete runde izračunava se konačan rezultat, i pobednik je igrač sa najviše poena.

STRUKTURA POTEZA

Na svom potezu možete odigrati **samo jednu glavnu akciju**:

BESPLATNE AKCIJE

Pored glavne akcije, postoje i druge stvari koje možete da uradite na svom potezu. Ove **besplatne akcije** su objašnjene na različitim bočnim trakama u ovim pravilima, i sažete su na vašem podsetniku. **Besplatne akcije** možete odigrati u bilo kom trenutku tokom svog poteza - pre, posle ili tokom glavne akcije.

STRUKTURA RUNDE

Kad odigrate svoju **glavnu akciju** i sve **besplatne akcije**, vaš potez se završava. Zatim morate da rešite sve **prekretnice** i otkrivene vrste. Kad to uradite, na potez dolazi sledeći igrač.

Proći će nekoliko poteza pre nego što igrači ostanu bez akcija koje mogu da odigraju. Ukoliko igrač propusti svoj potez, on više ne igra do kraja te runde, ali ostali nastavljaju da se smenjuju na potezu. Kad svi igrači propuste svoj potez, runda je završena i igrači dobijaju prihod. Marker prvog igrača prelazi kod sledećeg igrača, koji započinje novu rundu.

GLAVNE AKCIJE

-  LANSIRANJE sonde
-  ORBITIRANJE oko planete
-  SLETANJE na planetu ili satelit
-  SKENIRANJE obližnjih zvezda
-  ANALIZIRANJE podataka
-  ODIGRAVANJE karte
-  IZUČAVANJE tehnologije
-  PROPUŠTANJE poteza do kraja runde

PREGLED KARATA

Kad koristite kartu, možete je iskoristi samo za jednu njenu funkciju. Na primer, ako odigravate kartu kao svoju glavnu akciju, ne možete i da je odbacite zbog njene besplatne akcije.

BESPLATNA AKCIJA

Možete da odbacite kartu u bilo kom trenutku tokom svog poteza, da biste dobili prikazanu nagradu.

GLAVNA AKCIJA

CENA

Platite ovu cenu samo ako odigravate kartu kao svoju glavnu akciju.

EFEKAT

Kad odigravate kartu kao glavnu akciju, primenite ovaj efekat.

MISIJA

Neke karte imaju dodatne nagrade koje ćete dobiti ako ispunite njihove uslove (pogledajte stranu 15).



BOJA SEKTORA

Ova boja je važna tokom akcije Skeniranje.

Svaka karta predstavlja drugačiji naučni projekat, bilo iz prošlosti, ili planiran za budućnost.

PRIHOD

Ovo je vrsta resursa koji ova karta donosi kad je podvučete za efekat.

Ne propustite priliku da saznate više o projektima koje odigravate!

LANSIRANJE SONDE

Morate da platite dva kredita da biste **lansirali sondu**. Uzmite jednu svoju figuru sonde i postavite je na polje sa Zemljom na tabli Sunčevog sistema.



Svaki igrač može da ima samo jednu sondu u svemiru (osim ako mu neka tehnologija ili efekat karte ne dozvoljavaju da ih ima više). Ukoliko već imate maksimalan broj sonde u svemiru, ne možete odigrati akciju Lansiranje. (Pojam „u svemiru” obuhvata sonde bilo gde na tabli Sunčevog sistema. Nasuprot tome, figure na tabli planeta nisu sonde „u svemiru”.)



3... 2... 1... POLETANJE!

POMERANJE

Možete pomerati svoje sonde po Sunčevom sistemu.

Za svako  koje iskoristite, pomerite jednu svoju sondu na susedno polje (ne i dijagonalno).



Veoma je teško kretati se kroz asteroide. Da biste napustili polje sa asteroidima, morate iskoristiti još jedno pomeranje.

Savet: Sunčev sistem ponekad pomera sonde usled svoje rotacije (pogledajte stranu 16). Pažljivim planiranjem to možete pretvoriti u svoju prednost!



Sunce nije polje i ne možete da se pomerate preko njega!

Kad imate sondu na polju sa planetom, možete da je **pretvorite u**  ili , kao što je objašnjeno na sledećoj strani.

Postoje različiti načini da dobijete pomeranje:

  Možete potrošiti jednu energiju da biste dobili jedno pomeranje. Ovo je **besplatna akcija**. Kad lansirate sondu, možete je pomeriti u istom potezu, ili možete sačekati i pomeriti je na bilo kom od svojih sledećih poteza.



Takođe, neke karte imaju ovaj simbol u uglu, što znači da ih možete odbaciti da biste pomerili svoju sondu kao **besplatnu akciju**.



Ukoliko se pomerite na polje sa simbolom publiciteta, dobijate jedan publicitet. (Ne dobijate publicitet kad posetite Zemlju.)

U ovom primeru zeleni igrač dobija ukupno tri publiciteta (jer je posetio kometu, Veneru i Jupiter).





Platite jedan kredit i jednu energiju da **pretvorite jednu svoju sondu u orbitera**. Ovo je glavna akcija i možete je odigrati samo ukoliko imate sondu na polju sa planetom (koja nije Zemlja).

Pretvaranje sonde u orbitera će vam obično doneti

Da biste orbitirali oko planete, uklonite svoju figuru sa table Sunčevog sistema i postavite je u orbitu te planete na tabli planeta.

Uzmite nagrade prikazane iznad planete. (U ovom primeru, to su , , i) Igrač koji prvi uđe u orbitu planete dobija tri poena. Kako biste podsetili ostale igrače da neće dobiti ove poene, prekrijte simbol svojom figurom. Ne postoji ograničenje broja orbitera koje planeta može da ima u svojoj orbiti.

NAPOMENA:

Kad premestite svoju figuru na tablu planeta, ona se više ne računa kao sonda „u svemiru”.





3

✖ : 2

Platite tri energije da **pretvorite jednu svoju sondu u rovera**. Ovo je glavna akcija i možete je odigrati samo ukoliko imate sondu na polju sa planetom (koja nije Zemlja). Ukoliko se na toj planeti već nalazi orbiter, cena je dve energije, umesto tri (nije bitno kome pripada taj orbiter).

Sletanje na planete je osnovni način za dobijanje .

Da biste sleteli na planetu, uklonite svoju figuru sa table Sunčevog sistema i postavite je na tu planetu na tabli planeta.

Uzmite nagrade prikazane u sredini planete. One će uvek uključivati  i neki broj poena. Igrač koji prvi sleti na planetu takođe dobija određeni broj podataka. Kako biste podsetili ostale igrače da neće dobiti ove podatke, prekrijte simbol svojom figurom. (Mars je jedinstven po tome što ima dva simbola. Ukoliko ste jedan od prva dva igrača koji su sleteli na Mars, izaberite jedan simbol koji ćete prekriti svojom figurom.) Ne postoji ograničenje broja rovera koje možete imati na planeti.

Napomena: Nasa je poslala nekoliko sondi u istraživanje gasnih divova kao što su Jupiter i Saturn. Uprkos tome što te sonde nisu bile u stanju da prežive ekstremni pritisak i visoke temperature ovih planeta, one su uspešno prikupile neprocenjive podatke. Radi jednostavnosti, ove sonde ćemo zvati „roveri”.

Obeležavanje tragova



Kad dobijete jedan od ovih simbola, našli ste trag vanzemaljskog života! Ispod svake table vanzemaljaca nalaze se tri **polja za otkrivanje**, koja odgovaraju različitim vrstama tragova. Postavite svoj marker na odgovarajuće polje, ako još uvek nije obeleženo. Ukoliko su oba polja obeležena (i ako nijedna vrsta još nije otkrivena), postavite svoj marker na prostor za prekobrojne markere, koji se nalazi ispod. Detaljno objašnjenje možete pronaći na strani 20.



Dobijate jedan publicitet i pet poena ako obeležite ovo polje svojim markerom. Takođe, ovo vam može doneti druge prednosti

kad otkrijete ovu vanzemaljsku vrstu.

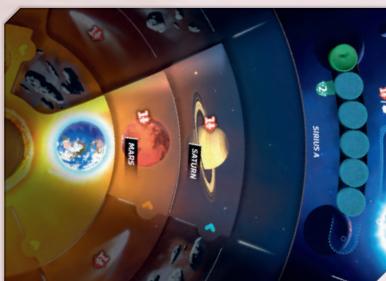
 Ovo je univerzalni simbol - džoker - koji može predstavljati bilo koju od tri vrste tragova vanzemaljskog života.

Kad otkrijete vanzemaljsku vrstu (pogledajte stranu 20), igrači će imati mnogo više polja koja mogu obeležiti tragovima vanzemaljskog života.



Platite jedan kredit i dve energije da **skenirate obližnje zvezde**, koristeći teleskope na Zemlji za mapiranje sektora neba. Ovo je glavna akcija i omogućava slušanje signala (što je predstavljeno obeležavanjem sektora markerima igrača) i primanje podataka bez potrebe za sondom. Skeniranje sektora je osnovni način za dobijanje .

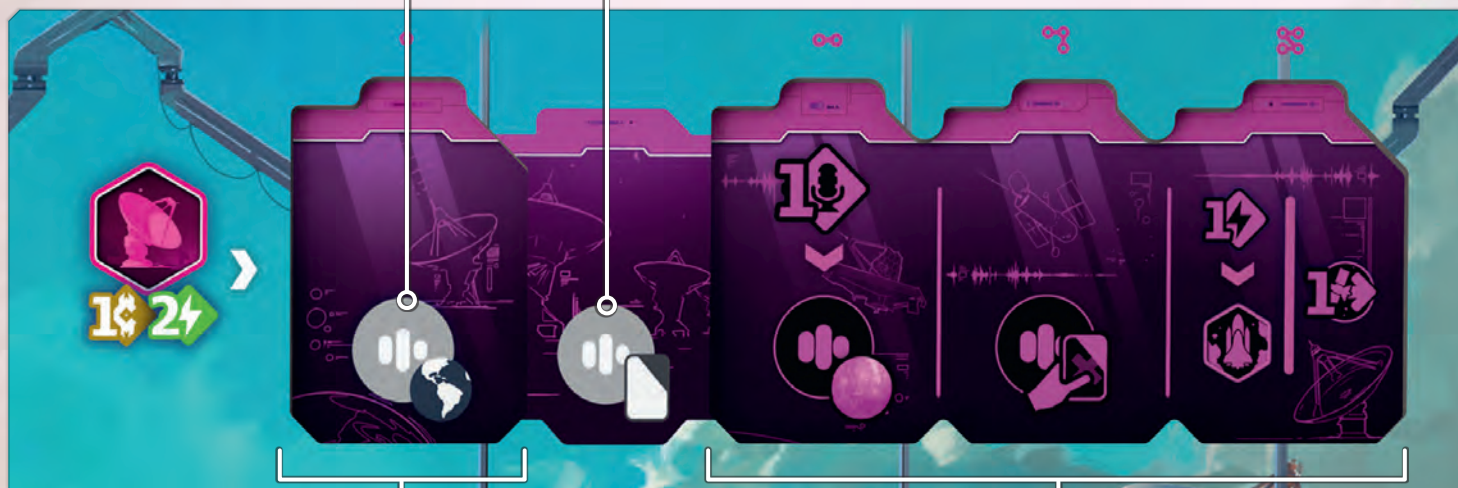
Da biste skenirali obližnje zvezde, izvršite sledeće korake kao što je prikazano na vašoj tabli igrača, redosledom po svom izboru.



Obeležite jedan signal u sektoru u kom se nalazi Zemlja. (Za detalje pogledajte sledeću stranu.)

Odbacite jednu kartu iz niza karata i obeležite jedan signal u odgovarajućem sektoru - to jest, jednom od dva sektora koji odgovaraju gornjem desnom uglu karte.

Nakon toga dopunite niz karata.



Ukoliko imate tehnologije teleskopa, možete ih aktivirati bilo kojim redosledom (pogledajte stranu 17). Ne zaboravite da morate platiti dodatni trošak da biste aktivirali većinu njih.

Uvek ćete obeležiti najmanje dva signala kad odigrate akciju Skeniranje, ali sa odgovarajućim tehnologijama moći ćete da obeležite do četiri signala.



Neki efekti karata omogućavaju vam da obeležite signale.

Ukoliko karta ima više efekata zbog kojih odbacujete karte iz niza karata da biste obeležili signal, prvo primenite sve efekte pre nego što dopunite niz karata.

Obeležavanje signala

Tokom igre imaćete nekoliko prilika da „obeležite signal u sektoru”, što će vam omogućiti odigravanje akcije Skeniranje, kao i efekti pojedinih karata. Nikad ne možete da ne obeležite signal, jer je to obavezan efekat.

Da biste „obeležili signal u sektoru”, uzmite krajnji levi token podataka iz izvora podataka tog sektora. Stavite podatak u svoju bazu podataka i zamenite ga markerom u svojoj boji.

Ukoliko stavite marker na drugo mesto u izvoru podataka, odmah dobijate dva poena.



Ponekad ćete imati priliku da postavite više markera nego što ima mesta u sektoru. To ne predstavlja problem.

Ne dobijate podatke za prekomernu markere, ali ih računate prilikom određivanja „pobednika” sektora.

Podaci se zamenjuju po redu, sleva nadesno.

Kompletiranje sektora

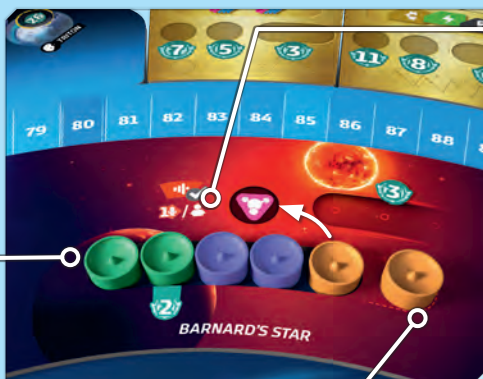
Kad zamenite poslednji token podataka u jednom sektoru, taj sektor je „kompletiran”. Po završetku svoje glavne akcije, rešite sve sektore koji su kompletirani, redosledom po svom izboru.



Igrač sa najviše markera u izvoru podataka je „pobednik” tog sektora. Taj igrač stavlja svoj marker na polje pored obližnje zvezde i dobija prikazanu nagradu.

Ukoliko više igrača ima isti, najveći broj markera, u sektoru „pobeđuje” igrač koji je kasnije postavio marker.

Prilikom određivanja „pobednika” u sektoru, računate sve prekomerne markere u njemu.



Svaki igrač koji ima bar jedan marker u sektoru dobija jedan publicitet (uključujući pobednika).

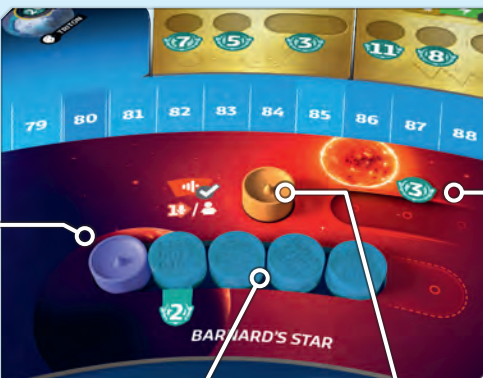
PRIMER: Svi igrači imaju po dva markera, ali narandžasti igrač pobeđuje, jer je poslednji postavio marker. (Narandžasti igrač nije dobio podatak za poslednji marker, ali mu je on doneo pobjedu u sektoru.) Svaki igrač dobija po jedan publicitet. Narandžasti igrač svojim markerom obeležava polje , što znači da će obeležiti i jedno  polje vanzemaljske vrste.

Resetovanje sektora

Nakon što odredite pobednika, odredite drugoplasiranog igrača, na isti način.

Drugoplasirani igrač (ukoliko ga ima) ostavlja svoj marker na prvom mestu u izvoru podataka tog sektora.

Vratite sve ostale markere iz izvora podataka njihovim vlasnicima, i popunite ispraznjena mesta tokenima podataka, kao što ste uradili tokom postavke.



Igrači će tako moći iznova da obeležavaju signale i dobijaju podatke iz ovog sektora. Sektor se može ponovo kompletirati i ponovo osvojiti. Imajte na umu da neki sektori donose veće nagrade prvom igraču koji ih osvoji, i manje nagrade igračima koji ih kasnije osvoje.

Pobednici uvek ostavljaju marker, jer vam neke karte donose nagrade za sektore koje ste osvojili. (Kad određujete sledećeg pobednika sektora, zanemarite ovaj marker iznad izvora podataka.)



Platite jednu energiju da **analizirate podatke koje ste prikupili**. Ovo je glavna akcija i možete je odigrati samo **ukoliko je gornji red vašeg računara popunjen podacima**. (Ukoliko imate tehnologije računara, imate i polja u donjem redu. Ona mogu biti popunjena ili prazna, to nije važno.) Analiza podataka je osnovni način za dobijanje

Da biste analizirali svoje podatke, **odbacite sve tokene podataka sa računara** (ali zadržite sve podatke koji se nalaze u vašoj bazi podataka). **Zatim obeležite** za jednu od dve vanzemaljske vrste. Vaš računar će sad biti prazan, i može se ponovo napuniti podacima.



Postavljanje podataka

U bilo kom trenutku tokom svog poteza, možete uzeti token podatka iz svoje baze podataka i postaviti ga na svoj računar kao **besplatnu akciju**.

Podaci se postavljaju sleva nadesno. Kad postavite podatak na polje sa efektom, odmah primenite taj efekat.

Kad pokrijete ovo polje tokenom podatka, dobijate jedan publicitet.



Kad pokrijete ovo polje tokenom podatka, možete da podvučete jednu kartu za prihod. Resurs dobijate odmah, kao i svaki put kad uzimate prihod između rundi.

Tehnologije računara mogu povećati vaše mogućnosti (pogledajte stranu 17 za više detalja).

Kad postavite podatak ovde, dobijate dva poena.



Ne možete da postavite podatak ovde, jer polje iznad još uvek nije popunjeno.

Imate mogućnost da ovde postavite podatak, jer je polje iznad popunjeno.

Kapacitet baze podataka

Vaša baza podataka nikad ne može da sadrži više od šest podataka istovremeno. Ukoliko dobijete podatak kad je vaša baza podataka puna, morate odbaciti višak.

Zapamtite, postavljanje podataka na računar je besplatna akcija. Besplatne akcije možete da odigrate kad god želite tokom svog poteza, ali ne možete da postavljate podatke kad niste vi na potezu.



Kao glavnu akciju, možete **odigrati kartu da biste primenili njen efekat** (beli deo karte). Cena je prikazana na karti.

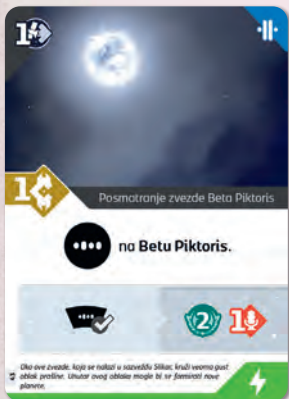
Ukoliko efekat karte uključuje druge akcije (lansiranje sonde, skeniranje obližnjih zvezda, i drugo) te akcije odigravate bez plaćanja njihove standardne cene.

Nakon što primenite efekat, stavite kartu na gomilu odbačenih karata, licem nagore, pored glavnog špila, osim ukoliko ta karta ne pripada nekoj od vrsta opisanih u nastavku.

KARTE MISIJA

Ukoliko odigrate kartu ovu vrste, postavite je ispred sebe.

Misije sa uslovom



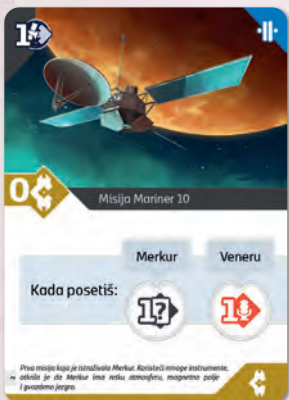
Ova vrsta karata ima uslov i nagradu koju dobijate kad ispunite taj uslov. Ukoliko odigrate ovakvu kartu zbog njenog efekta, stavite je licem nagore ispred sebe.

U bilo kom trenutku tokom svog poteza, ukoliko ispunite uslov, možete završiti misiju kao **besplatnu akciju**: Uzmite nagradu prikazanu na karti i zatim je okrenite licem nadole.

Ukoliko ste u trenutku odigravanja ovakve karte već ispunili njen uslov, možete odmah da završite misiju. I obrnuto, ne morate da završite misiju čim ispunite njen uslov – možete je završiti u bilo kom trenutku tokom bilo kog svog poteza, sve dok je uslov ispunjen.

Držite sve završene misije ispred sebe, licem nadole, tokom cele igre.

Misije koje se aktiviraju



Ova vrsta karata može se aktivirati na vašem potezu, ili na potezu nekog drugog igrača, kad se ispuni uslov. Kad se misija aktivira, možete izabrati da prekrijete polje svojim markerom i da uzmete prikazanu nagradu. Misija se može aktivirati samo ispunjavanjem uslova nakon njenog odigravanja. Ne računaju se ispunjeni uslovi koji su se desili pre njenog odigravanja. Svako polje misije koja se aktivira može se prekriti samo jednom.

Napomena: Neke misije možete aktivirati čak i van svog poteza.

PRIMER: Ukoliko se vaša sonda nalazi na Merkur, kad odigrate kartu Misija Mariner 10, ništa se ne dešava. Misija može da se aktivira samo kad se pomerite na polje sa Merkurom (ili Venerom). Čak i ako se aktivira, ne morate da ispunite misiju. Na primer, ako se vaša sonda pomeri na polje sa Venerom, a već imate 10 publiciteta, možete odlučiti da sačuvate tu nagradu za sledeći put kad posetite Veneru. Ili, možete da izgubite publicitet samo da biste ispunili misiju. Kad su oba polja na karti prekrivena, misija je završena.

Ukoliko bi jedan efekat aktivirao više nagrada (koje mogu biti na istoj karti ili na različitim kartama), možete izabrati da pokrijete bilo koje od tih polja, ali smete prekriti samo jedno polje. Moraćete ponovo da aktivirate misiju da biste prekrili drugo polje.

Kad prekrijete sva polja, misija je automatski završena – držite je licem nadole ispred sebe sa ostalim završenim misijama.

KARTE BODOVANJA NA KRAJU IGRE



Karte sa zlatnim delom donose vam poene na kraju igre. Nakon što primenite efekat karte, držite je ispred sebe, licem nagore, do kraja igre.

Karte se uvek odnose na vaše prethodno odigrane akcije i njihove ishode, kao i akcije koje ćete tek odigrati, osim ukoliko nije izričito navedeno drugačije.



6

Platite šest publiciteta da biste izučili novu tehnologiju kao svoju glavnu akciju. (Pomerite svoj marker publiciteta nadole za šest polja. Ukoliko nemate šest, ili više od šest publiciteta, ne možete da odigrate ovu akciju, ali zapamtite da određene karte možete odbaciti, kao besplatnu akciju, da biste dobili publicitet.)

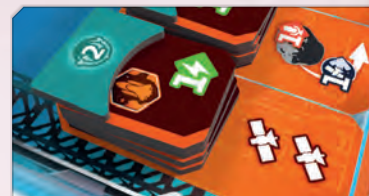


Kad izučavate tehnologiju, prvo rotirajte Sunčev sistem. (Pogledajte u nastavku.)

Zatim izaberite jednu tehnologiju koju još uvek nemate. Uzmite pločicu tehnologije sa vrha izabrane gomile.

Ukoliko ste vi prvi igrač koji je uzeo pločicu tehnologije sa gomile, **odbacujete pločicu vrednosti dva poena i odmah dobijate dva poena.**

Svaka tehnologija ima prikazan bonus na sebi. Odmah dobijate taj bonus. Zatim okrenite pločicu i postavite je na svoju tablu.



Tehnologije sonde i teleskopa imaju tačno određena mesta na vašoj tabli.



Računarske tehnologije možete postaviti na bilo koje mesto na vašoj tabli koje je predviđeno za računarske tehnologije. Ukoliko na tom mestu već postoji token podatka, to nije važno – samo stavite pločicu tehnologije ispod tokena podatka. Međutim, ovo se ne smatra postavljanjem podatka, tako da nećete dobiti dva poena za polje koje vaš token podatka sad pokriva.

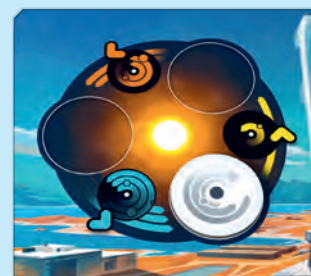
Karte sa nekim od ovih simbola  /  /  omogućavaju vam da izučite određenu tehnologiju. Ovo je kao obična akcija Izučavanja, osim što je vaš izbor ograničen na tehnologije određene vrste. Karta vas podseća da rotirate Sunčev sistem. Ne plaćate publicitet da biste uzeli tehnologiju koju vam daje efekat karte. Ukoliko vam karta omogućava da uzmete tehnologiju određene vrste, a vi već imate sve četiri tehnologije te vrste, zanemarite taj deo efekta. (U svakom slučaju morate da rotirate Sunčev sistem.)

ROTIRANJE SUNČEVOG SISTEMA

Uvek morate da rotirate Sunčev sistem kad istražite tehnologiju, bilo da je to vaša glavna akcija, ili efekat karte. Takođe, u svakoj rundi, igrač koji prvi propusti potez rotira Sunčev sistem.

1. Prvi put rotirajte prvi disk, na vrhu.
 2. Drugi put rotirajte drugi disk. Prvi disk će se automatski rotirati zajedno sa njim.
 3. Treći put rotirajte treći disk. Druga dva diska će se automatski rotirati zajedno sa njim.
- Sledeći put se vraćate na prvi disk i ponavljate ceo proces istim redosledom.

Diskovi se uvek rotiraju za jedan sektor u smeru suprotnom od smera kretanja kazaljke na satu. Figure sonde se rotiraju zajedno sa diskovima. Međutim, zbog useka na diskovima, ponekad se figura neće pomeriti iako se planete u njenom prstenu pomeraju. U drugim slučajevima, disk koji se rotira može gurnuti figuru u useku. U ovom slučaju, figura se pomera na sledeće polje. (Ovakvo pomeranje je uvek besplatno, i ako se sonda pomeri na polje koje donosi publicitet, vlasnik sonde odmah dobija taj publicitet.)



Token rotiranja Sunčevog sistema govori vam koji disk treba da rotirate. Svaki put kad rotirate Sunčev sistem, pomerite token rotiranja na sledeće polje.



Pretpostavimo da je ovo početni izgled table.



Kad se Sunčev sistem prvi put rotira, rotirajte disk na vrhu. Zelena sonda je u useku. Nije gurnuta, tako da se neće pomeriti.



Drugi put, rotirajte srednji disk. Zelena sonda je gurnuta na kometu i njen vlasnik dobija .



Treći put rotirajte donji disk. Svi diskovi i sonda se pomeraju zajedno sa njim.

TEHNOLOGIJE SONDI

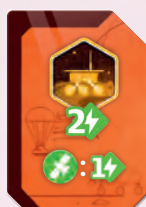
Tehnologije sonde poboljšavaju mogućnosti vaših sonde.



1.TS

Možete imati do dve sonde na tabli Sunčevog sistema u isto vreme.

Ovo se odnosi i na trenutni bonus ove tehnologije, koji vam omogućava da besplatno lansirate sondu.



2.TS

Sletanje sonde košta jednu energiju manje. (Sletanje košta jednu energiju ukoliko već postoji orbiter na planeti, ili dve energije ukoliko ne postoji.)



3.TS

Kad se pomerite na polje sa asteroidima, dobijate jedan publicitet. Više ne morate da iskoristite jedno dodatno pomeranje da napustite polje sa asteroidima.



4.TS

Odsad možete da sletite i na satelite umesto samo na planete. Cena je ista kao i cena sletanja na planetu.

TEHNOLOGIJE TELESKOPA

Tehnologije teleskopa mogu se koristiti samo kad odigravate akciju Skeniranje, kao što je objašnjeno na strani 12. Možete ih aktivirati bilo kojim redosledom.



1.TT

Tokom akcije Skeniranje, možete obeležiti signal u sektoru pored sektora sa Zemljom, umesto da obeležite signal u sektoru sa Zemljom.

Trenutni bonus ove tehnologije donosi vam dva podatka.



2.TT

Tokom akcije Skeniranje, možete odbaciti jednu kartu iz ruke da biste obeležili dodatni signal u odgovarajućem sektoru.



3.TT

Tokom akcije Skeniranje, možete platiti 14 da obeležite dodatni signal u sektoru sa Merkurom.



4.TT

Tokom akcije Skeniranje, možete platiti 14 da biste lansirali sondu, ili se možete jednom besplatno pomeriti.

TEHNOLOGIJE RAČUNARA

Tehnologije računara povećavaju kapacitet vašeg računara. Tehnologije računara možete postaviti na bilo koje polje svog računara (ali i dalje možete imati samo jednu od svake tehnologije). Gornje polje tehnologije računara donosi vam dva poena kad na njega postavite token podatka. Donje polje vam donosi prikazanu nagradu.

Podatak možete postaviti na donje polje samo ako je gornje polje već popunjeno. Ne morate da popunjavate donja polja da biste mogli da analizirate podatke – gornja polja su jedina koja moraju biti popunjena. Podaci u gornjim poljima postavljaju se sleva nadesno. Podatke u donjim poljima ne morate da popunjavate sleva nadesno; podatke na njih možete postaviti u bilo kom trenutku, pod uslovom da je polje iznad njih popunjeno.

Tokom akcije Analiziranje podataka, tokeni podataka se sklanjaju sa svih polja.



1.TR



2.TR



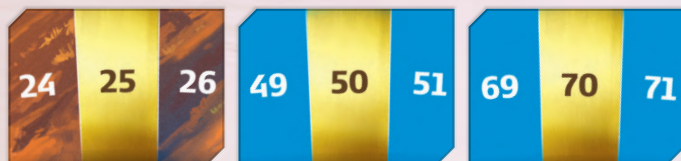
3.TR



4.TR

PREKRETNICE

Neki događaji se aktiviraju kad marker poena igrača dostigne ili pređe određeni rezultat na skali poena. Ovi događaji se rešavaju između poteza, nakon što aktivni igrač završi sa odigravanjem besplatnih akcija.



ZLATNE PREKRETNICE

Na kraju poteza u kom dostignete ili pređete 25, 50 ili 70 poena, birate jednu od zlatnih pločica bodovanja i obeležavate je. Zlatne pločice su detaljno opisane na strani 21.



Svaka zlatna pločica ima više polja koja donose različit broj poena. Igrač koji prvi odabere tu pločicu stavlja svoj marker na polje koje donosi najveći broj poena. Igrač koji drugi izabere tu pločicu stavlja svoj marker na polje

koje donosi drugi po redu najveći broj poena, i tako dalje. Ima dovoljno polja da svi igrači mogu da izaberu istu pločicu.

Ne možete dvaput da označite istu pločicu. Dakle, na kraju igre (ako ste osvojili najmanje 70 poena), imaćete po jedan marker na tri pločice, a na četvrtoj nećete imati marker.

Napomena: *Ukoliko osvojite više od 100 poena, možete ponovo da pređete preko ovih polja, ali ona više nemaju nikakav uticaj.*



NEUTRALNE PREKRETNICE

Ukoliko igra manje od četiri igrača, postavili ste neutralne markere na prekretnice iznad polja od 20 i 30 poena tokom postavke. Na kraju poteza u kom dostignete ili prođete jednu od ovih prekretnica, neutralna istraživačka grupa je otkrila važne informacije o jednoj od dve vanzemaljske vrste. Svaka vrsta ima tri polja koja vode do njenog otkrića. Ukoliko je bilo koje od njih prazno, premestite neutralni marker sa prekretnice na krajnje levo slobodno polje. Moguće je da će to rezultirati otkrivanjem vanzemaljske vrste, kao što je objašnjeno na strani 20.

S druge strane, ukoliko je svih šest polja već popunjeno kad dođete do ove prekretnice, i obe vrste su otkrivene, neutralne prekretnice nemaju efekta.

Neutralne prekretnice nemaju efekta ako su svi njihovi neutralni markeri već iskorišćeni.

U igri za četiri igrača, potpuno zanemarite neutralne prekretnice.

REŠAVANJE PREKRETNICA

Prekretnice se rešavaju između poteza. Ukoliko je više igrača dostiglo prekretnicu, oni ih rešavaju redom, počevši od igrača čiji se potez upravo završio, i nastavljaju u smeru kretanja kazaljke na satu. Dakle, ukoliko i vi i još jedan igrač pređete zlatnu prekretnicu tokom vašeg poteza, prvo vi birate zlatnu pločicu bodovanja.

Neutralne prekretnice ne pripadaju nijednom igraču, i one se uvek poslednje rešavaju.

Razmena resursa

Tokom svog poteza, kao **besplatnu akciju**, možete zameniti dve karte, dva kredita ili dve energije za jednu kartu, jedan kredit ili jednu energiju:



Na primer, možete odbaciti dve karte da biste uzeli jedan kredit, jednu energiju ili čak jednu novu kartu.

Kad menjate resurse za kartu, kartu možete uzeti iz niza karata ili sa vrha špila.

Kupovina karte



Tokom svog poteza, kao **besplatnu akciju**, možete kupiti kartu za tri publiciteta. Kartu možete uzeti iz niza karata ili sa vrha špila.





Propuštanje poteza do kraja runde je glavna akcija – što znači da možete odigrati besplatne akcije. Zatim rešite ove korake po redu, nakon čega više ne možete da odigravate besplatne akcije:

1

Odbacite karte iz ruke, ukoliko je potrebno, tako da ih imate najviše četiri.

Napomena: *Ne postoji ograničenje broja karata koje možete imati u ruci tokom runde.*

2

Proverite da li treba da rotirate Sunčev sistem. Ukoliko ste igrač koji je prvi propustio potez u ovoj rundi, uzmite token rotiranja Sunčevog sistema i stavite ga pored špila karata za kraj runde, a zatim rotirajte Sunčev sistem. (U petoj rundi takođe rotirate Sunčev sistem, ali odbacujete token.)

3

Izaberite kartu iz špila karata za kraj te runde. Uzmite tu kartu, a ostale vratite. Ostali igrači će izabrati svoju kartu kad odluče da propuste potez. Što pre propustite potez, imaćete veći izbor karata.

Napomena: *Vaš izbor uglavnom neće zavisiti od toga šta drugi igrači rade u svojim preostalim potezima. Ali, ukoliko vam je važno, možete svoju konačnu odluku doneti tek kad neki drugi igrač propusti potez.*



Runda se završava kad svi igrači propuste poteze i poslednji igrač odabere jednu od dve preostale karte, a drugu kartu odbaci.

IZMEĐU RUNDI

Između rundi treba da uradite tri stvari.

1

Svi igrači dobijaju prihod – resurse prikazane na svojoj početnoj karti prihoda, i sve resurse na svim podvučenim kartama.



2

Prosledite marker prvog igrača igraču levo od trenutnog prvog igrača. Novi igrač započinje sledeću rundu.

3

Postavite token rotiranja Sunčevog sistema na sledeći špil karata za kraj runde.

Da bi ubrzali igru, igrači mogu uzeti svoj prihod bilo kad nakon propuštanja poteza, čak i pre nego što se trenutna runda završi.

Drugi načini za dobijanje karata



Ovaj efekat vam omogućava da uzmete kartu iz niza karata ili sa vrha špila. Možete ga naći na nekim kartama, na nekim tehnologijama, i na drugim mestima u igri.



Nasuprot tome, ovaj efekat vam omogućava samo da uzmete kartu sa vrha špila (ne iz niza karata).

Dopunjavanje niza karata

Kad povučete kartu iz niza karata, odmah je zamenite kartom sa vrha špila. (Ukoliko se špil karata ikad isprazni, promešajte gomilu odbačenih karata da formirate novi špil.)

Vanzemaljske vrste u igri predstavljene su sa dve table koje su okrenute licem nadole. Ispod svake table vanzemaljaca nalaze se tri polja za otkrivanje, koja predstavljaju tragove vanzemaljskog života. Morate obeležiti sva tri polja da biste otkrili vrstu.



Ovi tragovi vanzemaljskog života obično se dobijaju skeniranjem obližnjih zvezda.



Ovi tragovi vanzemaljskog života obično se dobijaju sletanjem na planete.



Ovi tragovi vanzemaljskog života obično se dobijaju analiziranjem podataka.

Kad obeležite markerima sva tri polja za otkrivanje (u igri za dva ili tri igrača to mogu biti i neutralni markeri), otkriva se odgovarajuća vanzemaljska vrsta.



Polja za otkrivanje

OTKRIVANJE

Ukoliko je vanzemaljska vrsta otkrivena tokom vašeg poteza, rešite otkriće nakon što završite svoj potez. (Ukoliko ste došli do nekih prekretnica, prvo njih rešite, pre nego što rešite otkriće vanzemaljske vrste.)

1. Okrenite tablu vanzemaljske vrste da biste saznali koja je vrsta otkrivena.
2. Pročitajte pravila za tu vrstu.
3. Pratite postavku otkrivene vanzemaljske vrste. Igrači koji su postavili svoje markere na polja za otkrivanje biće nagrađeni u ovom trenutku.



Karte vanzemaljaca



Pravila vanzemaljaca

KARTE VANZEMALJACA

Svaka vanzemaljska vrsta ima svoj poseban špil karata. Ove karte su nešto jače od običnih karata i mogu se dobiti samo od vanzemaljskih vrsta. Kad se nalaze u rukama igrača za njih važe pravila običnih karata (osim za karte Crpitelja, koje se ne računaju za ograničenje broja karata u ruci).

BUDUĆA ISTRAŽIVANJA

Svaka tabla vanzemaljske vrste nudi mnogo novih polja za istraživanje. Ova polja funkcionišu na isti način kao i tri polja za otkrivanje: Kad dobijete trag vanzemaljskog života – , ,  ili  – označite bilo koje prazno polje odgovarajuće boje i uzmite nagradu.

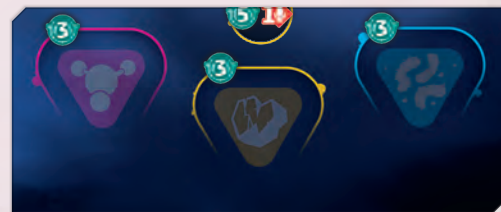
Napomena: Neutralni markeri koji se koriste u igri za dva i tri igrača mogu se postaviti samo na šest polja ispod tabli vanzemaljskih vrsta. Nikad ne mogu blokirati polja na samoj tabli vanzemaljske vrste.

Prostor za prekobrojne markere

Oblast ispod tri polja za otkrivanje namenjena je dodatnim tragovima vanzemaljskog života. Ukoliko imate mogućnost da obeležite trag, a sva polja te boje su već obeležena, možete da postavite svoj marker u jedan od prostora za prekobrojne markere, što će vam doneti tri poena.

Ukoliko se karta odnosi na obeležene tragove za vanzemaljsku vrstu, računaju se svi markeri u prostorima za prekobrojne markere, kao i svi markeri na poljima za otkrivanje. (Naravno, računaju se i markeri na tabli vanzemaljske vrste.)

Ne morate da čitate pravila za svih pet vrsta. Da biste stekli potpuno iskustvo otkrića, pročitajte pravila za vrstu tek kad je otkrijete.



Prostor za prekobrojne markere

Napomena: Dozvoljeno vam je da postavite svoj marker u prostor za prekobrojne markere čak i ako ima dostupnih polja na tabli vanzemaljske vrste.

Igra se završava nakon pete runde. Kad poslednji igrač propusti potez, pređite na finalno bodovanje:

Igrači osvajaju poene za sve karte bodovanja na kraju igre koje su odigrali (one sa zlatnim delom).



Igrači osvajaju poene za obeležene zlatne pločice bodovanja.



Neke vanzemaljske vrste donose poene na kraju igre.

Pobednik je igrač koji je osvojio najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji je veći ljubitelj Karla Sejgana. (Samo se šalimo. U ovoj igri rezultati su preko 100 poena, tako da ukoliko više igrača ima isti rezultat, svi zaslužuju da budu pobednici.)

Zlatne pločice bodovanja

Svaka zlatna pločica doneće vam poene za sakupljene setove. Za svaki set koji sakupite, dobijate broj poena koji pokazuje vaš marker. Svaka pločica ima dve različite strane.

TEHNOLOGIJE



Sa ove strane, **osvajate poene za setove od tri tehnologije, po jedne od svake vrste.** Drugim rečima, prebrojte koliko imate tehnologija svake vrste; osvajate poene za svaku tehnologiju one vrste koje imate najmanje.



Sa ove strane, **osvajate poene za svaki par tehnologija koji imate.** Na primer, ukoliko imate pet tehnologija, to su dva para, tako da osvajate poene dvaput.

MISIJE



Sa ove strane, **osvajate poene za svaku misiju koju ste završili.** (Računaju se i misije sa uslovom i misije koje se aktiviraju.)



Sa ove strane, **osvajate poene za svaki par završenih misija / karata bodovanja na kraju igre.** Par se može sastojati od dve završene misije, dve karte bodovanja na kraju igre, ili po jedne od svake karte.

PRIHOD



Sa ove strane, **osvajate poene za svaki set od tri karte koje ste podvukli za prihod,** po jednu od svake vrste.

(Ne računate tri kredita, dve energije i jednu kartu sa početne karte prihoda.)



Sa ove strane, **osvajate poene za vrstu karata prihoda** koju ste podvukli više puta: **kredita ili energije.**

(Ne računate tri kredita i dve energije sa početne karte prihoda.)

DRUGO



Sa ove strane, **osvajate poene za svaki set od tri traga vanzemaljskog života koje ste obeležili,** po jedan od svake boje. Računaju se i markeri u prostorima za prekobrojne markere!



Sa ove strane, **osvajate poene za svaku pobjedu u sektoru uparenu sa orbiterom ili roverom.** (Drugim rečima, prebrojte koliko imate pobjeda u sektorima i ukupno orbitera i rovera, i osvojicete poene za manju vrednost.)

Kad brojite pobjede u sektorima, uzmite u obzir sve svoje markere, čak i ako imate više pobjeda u istom sektoru.

U solo varijanti takmičićete se protiv konkurentne istraživačke institucije. Vaš cilj je da nadmašite svog rivala na kraju igre.



POSTAVKA

Postavite igru kao što biste je postavili za igru u dva igrača.

Dajte rivalu sve komponente jedne boje. Postavite jedan rivalov marker na početno polje skale napretka.

Nasumično odredite prvog igrača. Marker prvog igrača menja vlasnika na kraju svake runde. Kao i obično, prvi igrač počinje igru sa jednim poenom, a drugi sa dva. Postavite oba markera publiciteta na polje četiri.

Izaberite nivo težine i dajte rivalu odgovarajuću tablu igrača. (Nivoi težine od jedne i dve zvezdice nalaze se na istoj tabli.)

Ukoliko je ovo vaša prva partija igre SETI, predlažemo vam da izaberete nivo težine od jedne zvezdice. To što nemate ciljeve pomoći će vam da lakše uđete u igru, jer nećete morati da učite sve odjednom.

Rivalov akcioni špil

Rival koristi akcijske karte kako bi odlučio šta će da uradi na svom potezu. Uzmite četiri prikazane osnovne akcijske karte (S.1–S.4) i promešajte ih licem nadole da biste formirali rivalov akcioni špil.



Ukoliko igrate na nivou težine od tri zvezdice, ili većem od tri zvezdice, nasumično izaberite jednu naprednu akcionu kartu (S.5–S.14) i umešajte je u rivalov špil. Na taj način rival će imati jači početni akcioni špil.

Ostatak promešanih naprednih akcionih karata držite u blizini. Rival će moći da ih dobije tokom igre.



Svaka vanzemaljska vrsta ima svoju posebnu akcionu kartu. Njih zasad ostavite po strani.

Gomila ciljeva

Napomena: Preskočite ovaj odeljak ukoliko igrate nivo težine od jedne zvezdice.



Postoji tri nivoa ciljeva: I, II i III.

Promešajte sve pločice ciljeva nivoa I licem nadole, a zatim uradite isto za pločice ciljeva nivoa II i III. Od njih ćete formirati gomilu ciljeva.

Uzmite odgovarajući broj pločica ciljeva iz svake grupe, kao što je naznačeno na rivalovoj tabli igrača, i stavite ih na gomilu kao što je prikazano – ciljevi nivoa III na dnu, ciljevi nivoa II u sredini i ciljevi nivoa I na vrhu. Preostale pločice ciljeva nećete koristiti u ovoj partiji, tako da ih možete vratiti u kutiju.

Nakon što sastavite gomilu ciljeva, otkrijte tri pločice sa vrha koje će biti vaši prvi ciljevi.



PRIMER: Za nivo težine od četiri zvezdice koriste se dva cilja nivoa I, šest ciljeva nivoa II i sedam ciljeva nivoa III. Prva tri cilja sa vrha gomile su otkriveni.

RIVALOVI RESURSI

Skala napretka



Kad god vaš rival koristi akciju sa ovim efektom, pomerite njegov marker za jedno polje unapred na skali napretka. Rival se uvek kreće u smeru kretanja kazaljke na satu, prateći strelice.



Kad god rivalov marker pređe **ovaj simbol** na skali napretka, on postaje sve jači. Dodajte jednu nasumičnu naprednu akcionu kartu, licem nadole, na vrh rivalovog špila. (To znači da će se ova karta otkriti u sledećem potezu rivala, osim ako je rival već igrao u toj rundi.) Odsad je ta karta stalan deo njegovog akcionog špila.



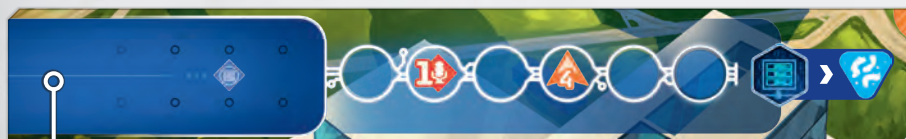
Rival ne vodi evidenciju o ovim resursima. Umesto toga, kad god usled odigravanja neke akcije treba da dobije ove resurse, pomerite njegov marker za jedno polje unapred na skali napretka za svaki kredit, energiju i kartu. (Karte mogu doći sa bilo kog mesta. Ovo uključuje , , , pa čak i karte dobijene prilikom propuštanja poteza ili otkrivanja vanzemaljske vrste.)



Kad rival treba da dobije , umesto toga pomerite njegov marker za četiri polja unapred na skali napretka. Ovo se obično dešava kad rival postavi orbitera.

Rival takođe može da se pomera unapred na skali napretka, ukoliko vi ne ispunite dovoljno ciljeva tokom runde (pogledajte stranu 26).

Rivalov računar



Rivalova baza podataka nema ograničenja.

Kad god rival dobije podatke, dodajte ih direktno na njegov računar. Ukoliko je računar pun, dodajte ih u bazu podataka. Kad se token podatka postavi na označeno polje, rival dobija prikazanu nagradu.

Rivalov publicitet

Kad rival dobije publicitet, pomerite njegov marker publiciteta u skladu sa tim. Rival troši publicitet da bi izučavao tehnologije, kao što je objašnjeno na strani 24.

Rivalovi poeni

Kad rival dobije poene, pomerite njegov marker poena u skladu sa tim.

Rival aktivira neutralne i zlatne prekretnice kao što bi to uradio igrač. Rival uvek obeležava samo prvo, najvrednije polje na zlatnoj pločici. Ukoliko postoji više zlatnih pločica sa slobodnim prvim poljem, rival bira krajnju levu ili krajnju desnu pločicu, u zavisnosti od strelice odluke na vrhu trenutne akcione karte. Ukoliko su zauzeta prva polja na svim pločicama, rival ne obeležava nijedno polje.



Strelica odluka

RIVALOVA OMILJENA
TEHNOLOGIJA

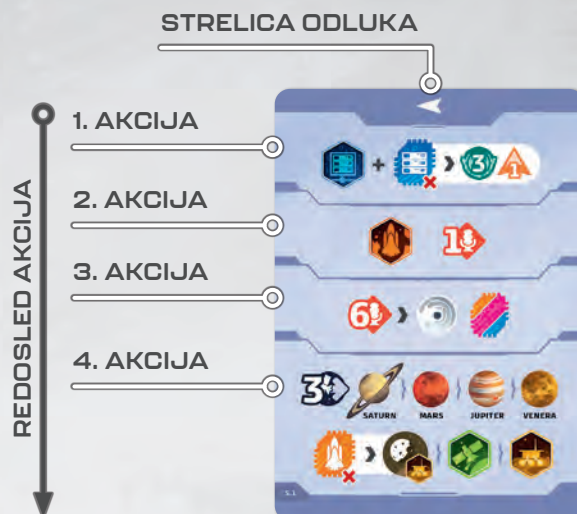


RIVALOV POTEZ

Rivalska istraživačka institucija odigrava poteze kao da je drugi igrač u igri za dva igrača.

Započnite potez rivala otkrivanjem karte sa vrha akcionog špila. Rival odigrava jednu od akcija prikazanih na karti – gornju akciju ukoliko je moguće, ako nije, onda drugu, i tako dalje, sve dok se ne pronade akcija koju može da odigra. (Rival će uvek moći da odigra neku od akcija prikazanih na karti.)

Nakon što rival odigra akciju, njegov potez se završava.



RIVALOVE AKCIJE

TEHNOLOGIJA



Rival treba da potroši šest publiciteta kako bi istražio tehnologiju. Ukoliko rival ima manje od šest publiciteta, preskočite ovu akciju i pređite na sledeću akciju na karti.



Neke od rivalovih karata imaju akciju izučavanja tehnologije koja ne zahteva publicitet.

Kad god rival izuči tehnologiju, rotirajte Sunčev sistem kao i obično.

Rival bira koju će tehnologiju izučiti na sledeći način:

1. Pogledajte trenutnu poziciju rivalovog markera na skali napetka jer ona određuje njegovu omiljenu tehnologiju. Ukoliko se na tehnologiji nalazi pločica vrednosti dva poena, rival uzima tu tehnologiju.
 2. Ukoliko ta vrsta tehnologije nema pločicu vrednosti dva poena na sebi, proverite sledeću vrstu tehnologije na skali napetka. Ponavljajte ovaj proces dok rival ne pronade tehnologiju koja ima pločicu vrednosti dva poena na sebi. U retkim slučajevima kada nijedna od tehnologija nema pločicu vrednosti dva poena, rival uzima prvu dostupnu tehnologiju na osnovu pozicije svog markera, iako ona na sebi nema pločicu vrednosti dva poena.
 3. Dajte rivalu sve nagrade koje su prikazane na pločici tehnologije koju je uzeo, uključujući i dva poena ukoliko se na tehnologiji nalazila pločica vrednosti dva poena.
- Izuzetak:** Rival nikad ne dobija nagrade  i  koje su prikazane na pločicama tehnologija.

KORIŠĆENJE PLOČICA TEHNOLOGIJA

Rival ne koristi tehnologije na isti način kao igrači. Sposobnosti koje donose tehnologije nemaju efekta na rivala. Umesto toga, rival koristi tehnologije koje je dobio kao resurse. Mnoge akcije dozvoljavaju rivalu da odbaci tehnologiju određene vrste, kako bi poboljšao efekat te akcije.

Ti bonusi su:

- **TEHNOLOGIJE SOND I** – omogućavaju sletanje na satelite
- **TEHNOLOGIJE TELESKOPA** – obeležava dodatni signal iz niza karata
- **TEHNOLOGIJE RAČUNARA** – dobija tri poena i pomera se za jedno polje unapred na skali napetka



Rivalove tehnologije držite na njegovoj tabli, u gomilama na odgovarajućim poljima.

LANSIRANJE



Postavite rivalovu sondu na Zemlju.

Ukoliko rival već ima sondu na Zemlji, preskočite ovu akciju i pređite na sledeću akciju na karti.

ORBITER/ROVER



Pomerite rivalovu sondu sa Zemlje na planetu. Sleva nadesno, proverite do koje planete sonda može stići sa prikazanim brojem pomeranja. Kao i obično, rival treba da iskoristi jedno dodatno pomeranje da bi njegova sonda napustila polje sa asteroidima, pa uzmite to u obzir kad odlučujete do koje planete sonda može da stigne. Ukoliko sonda ne može da stigne ni do jedne planete sa liste, ili ako rival nema sondu na Zemlji, preskočite ovu akciju i pređite na sledeću akciju na karti.

Nakon pomeranja, rival dobija publicitet na osnovu posećenih planeta i kometa. Ukoliko postoji više načina da stignete do planete koristeći prikazani broj pomeranja, izaberite putanju koja mu donosi najviše publiciteta.

Na kraju, sonda postaje rover ili orbiter:



Ukoliko planeta ima slobodan satelit, rival će prvo odbaciti jednu tehnologiju sonde da bi sleteo na njega. Ukoliko je slobodno više satelita, rival će izabrati krajnji

levi ili krajnji desni, u zavisnosti od strelice odluke.

Ukoliko rival ne sleti na satelit, pokušaće da zauzme prvo polje u orbiti ili prvo polje na planeti. Ukoliko su oba prva mesta slobodna, ili ukoliko nije nijedno, rival se umesto toga poziva na akcionu kartu. (Na primer, u ovom slučaju rival će izabrati da postavi orbitera:  .)

U svakom slučaju, dajte rivalu sve poene, resurse i tragove vanzemaljskog života dobijene od orbitera ili rovera.

TRAGOVI VANZEMALJSKOG ŽIVOTA -

Kad god rival dobije trag vanzemaljskog života, pogledajte odgovarajuću kolonu za svaku vanzemaljsku vrstu. Rival obeležava najniže slobodno polje u toj koloni. (Rival ignoriše prostor za prekobrojne markere, osim ukoliko su sva ostala polja obeležena.)

Ukoliko dobije , rival uzima u obzir sve kolone.

Ukoliko su slobodna polja u izabranim kolonama na istom nivou, rival bira krajnju levu ili krajnju desnu kolonu, u zavisnosti od strelice odluke.



TELESKOP



Obeležite signale rivala kao što je prikazano akcijom. Za signale iz niza karata koristite strelice odluke da odredite da li će rival izabrati krajnju levu ili krajnju desnu kartu.

Ukoliko rival ima pločicu tehnologije teleskopa, odbacuje je i obeležava dodatni signal iz niza karata.

Nakon što rival završi sa obeležavanjem signala iz niza karata, popunite niz novim kartama sa vrha špila.

Ukoliko može da obeleži signal u više različitih sektora, rival bira sektor na sledeći način:

1. Ukoliko bi obeležavanjem signala **osvojio sektor**, rival bira taj sektor.
2. Ukoliko ne može da osvoji nijedan sektor, rival bira sektor u kom može da **dobije poene** za obeležavanje drugog signala u sektoru.
3. Ukoliko ne može da osvoji poene ni u jednom sektoru, rival bira sektor u kom on ima **najviše markera**.

Za svaki od ovih koraka, u slučaju nerešenog rezultata, rival će izabrati veći sektor (sektor u kom može da se nalazi više podataka).

Ne postoje okolnosti koje bi rivalu onemogućile da odigra akciju Teleskop.



PRIMER: Rival (beli) treba da obeleži  signal.

1. Ne može da pobedi ni u jednom sektoru.
2. Nigde ne može da dobije poene.
3. Rival stoga bira sektor u kom on ima najviše markera.

ANALIZIRANJE



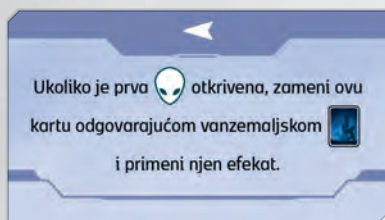
Rival može da odigra ovu akciju samo kad je njegov računar popunjen. Ukoliko rivalov računar nije popunjen, preskočite ovu akciju i pređite na sledeću akciju na karti.

Uklonite sve podatke sa rivalovog računara (ne i iz baze podataka) i dajte rivalu nagradu prikazanu na akcionoj karti. Rival takođe dobija kao što je prikazano na njegovoj tabli igrača.

Ukoliko rival ima tokene podataka u svojoj bazi podataka nakon toga, on postavlja što je moguće više podataka na svoj računar, i odmah dobija nagrade sa svakog polja koje pokrije.

Ukoliko rival ima tehnologiju računara, odbacuje je, dobija tri poena, i pomera se unapred za jedno polje na skali napretka. (Čak i ako rival ima više tehnologija računara, može da odbaci samo jednu.)

OTKRIVANJE VRSTA



Neke akcione karte počinju proverom da li je otkrivena određena vanzemaljska vrsta. Ukoliko jeste, uklonite tu akcionu kartu iz igre i zamenite je posebnom akcionom kartom te vrste. Zatim rešite novu kartu.

Ukoliko ta vanzemaljska vrsta još nije otkrivena, preskočite ovu akciju i pređite na sledeću akciju na karti.

PROPUŠTANJE POTEZA

Ukoliko rival na početku svog poteza nema karata u akcionom špilju, on propušta potez. Promešajte sve odigrane akcione karte rivala i formirajte akcioni špil licem nadole za sledeću rundu. Odbacite kartu sa vrha špila karata za kraj trenutne runde – ne zaboravite da pomerite rivala za jedno polje unapred na skali napretka. Ukoliko je rival prvi propustio potez u toj rundi, ne zaboravite da rotirate Sunčev sistem.

CILJEVI

Svaki cilj ima jedan ili više zadataka. Kad završite zadatak, obeležite ga. Kad su svi zadaci obeleženi, ispunili ste cilj.

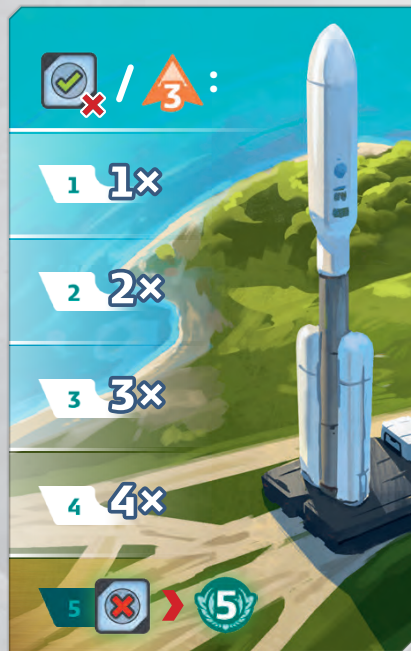
Na kraju svog poteza, premestite sve ispunjene ciljeve na gomilu ispunjenih ciljeva blizu svoje table i zamenite ih novim ciljevima sa vrha gomile. Uvek ćete imati tri cilja

na čijem ispunjenju ćete raditi, sve dok ne ispunite sve ciljeve.

Na kraju prve, druge, treće i četvrte runde, pre nego što uzmete prihod, odbacite onoliko ciljeva koliki je broj runde koja se upravo završila. (To jest, uklonite jednu, dve, tri ili četiri pločice iz svoje gomile ispunjenih ciljeva.) Za svaki cilj koji ne možete da odbacite (jer ih nemate dovoljno), rival se pomera za tri polja unapred na skali napretka.

Na kraju pete runde, prebrojte sve neispunjene ciljeve – one koji su okrenuti licem nagore i one koji su još uvek na gomili. Rival dobija po pet poena za svaki neispunjeni cilj.

Nivo težine od jedne zvezdice nema ciljeve. Rival se ne pomera unapred na skali napretka za neispunjene ciljeve između rundi, niti dobija poene na kraju igre.



Napomena: Baš kao i kod misija koje se aktiviraju, za svaku aktivaciju možete postaviti samo jedan marker.

Na primer, ako imate na jednom cilju i na drugom, izaberite jedan cilj koji ćete obeležiti. Ne možete obeležiti oba cilja istom akcijom Izučavanje tehnologije.

Zadaci

U većini zadataka koriste se simboli koji su vam već poznati na osnovu misija koje se aktiviraju. Kad ispunite prikazani uslov, označite zadatak, što znači da je on završen. Ukoliko zadatak ima kosu crtu (/), označite zadatak kad ispunite bilo koji njegov uslov. Detaljno objašnjenje pojedinih zadataka možete pročitati u nastavku.



Obeležite ovaj zadatak kad dostignete 16 poena. Ukoliko već imate 16, ili više od 16 poena, odmah ga obeležite.



Obeležite ovaj zadatak kad imate najmanje pet tokena podataka u svojoj bazi podataka. Ukoliko već imate pet, ili više od pet podataka, odmah ga obeležite. (Tokeni na vašem računaru se ne računaju.)



Obeležite ovaj zadatak kad dostignete devet publiciteta. Ukoliko već imate devet, ili više od devet publiciteta, odmah ga obeležite.



Obeležite ovaj zadatak kad vaša sonda poseti asteroide. (Poseta se mora desiti nakon što otkrijete zadatak.)



Obeležite ovaj zadatak kad vaša sonda poseti kometu. (Poseta se mora desiti nakon što otkrijete zadatak.)



Obeležite ovaj zadatak kad odigrate kartu koja košta tačno tri kredita. (Karta se mora odigrati zbog njenog efekta, a ne zbog njene besplatne akcije.)



Obeležite ovaj zadatak kad završite misiju. (Misija mora da se završi nakon što otkrijete zadatak.)

KRAJ IGRE

Kao i obično, igra se završava posle pete runde. Vi dobijate poene na isti način kao i u igri za više igrača. Rival ne boduje zlatne pločice, ali umesto toga dobija po pet poena za svaki neispunjeni cilj. Ukoliko imate više poena od rivala, pobedili ste!



© 2025. MIPL
www.drustveneigre.rs

© Czech Games Edition
Oktobar 2024.
www.CzechGames.com



AUTOR: TOMÁŠ HOLEK

Razvojni tim: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř
Vít Vodička
Mín & Elwen
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Grafički dizajn: Radek „RBX“ Boxan
Tibor Vizi

Umetnički direktor: Jakub Politzer

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

3D modeli: Radim „Finder“ Pech
Roman Bednář

Produkcija: Vít Vodička

Pravila: Jason Holt, Michael Murphy

Opisi karata: Milan Zborník, Gus Cook

Menadžer projekta: Jan „Zvonda“ Zvoníček

Supervizor projekta: Petr Murmak

POSEBNE ZAHVALNICE:

Želeo bih da se zahvalim svim ilustratorima i celom CGE timu. Posebno se zahvaljujem Radeku „RBX“ Boksanu i Jakubu Policeru na njihovom neumornom radu koji je zaslužan za izgled igre.

Veliko hvala upućujem Uhlíku, Viteku, Elvenu i Min, sa kojima sam se redovno sastajao tokom cele godine i koji su neumorno pomagali da se izbalansiraju mehanike igre. Vaši saveti, ideje i podrška bili su presudni ne samo da završim ovu igru, već i da je učinim boljom.

Takođe, želeo bih da se zahvalim Karlu Sejganu, zahvaljujući kome sam počeo da radim na ovoj igri. Njegova doživotna posvećenost astronomiji, nauci i popularizaciji ovih oblasti, kao i njegov pionirski rad u potrazi za vanzemaljskim životom, veoma su me inspirisali.

Zatim, želeo bih da se zahvalim Milanu Zborniku na njegovim odličnim tekstovima koji su kartama dali poseban pečat, i na njegovim konsultacijama u vezi sa svemirskim projektima koji su doprineli raznolikosti igre.

Na kraju, želeo bih da se od sveg srca zahvalim svojoj supruzi Evički i našem sinu Benjaminu. Zahvaljujem Evički na nenoj ljubavi, stalnoj podršci i beskrajnom strpljenju, što mi je omogućilo da završim ovu igru. Ti si moja beskrajna inspiracija.

Želeo bih da zahvalim i Adamu Španelu koji je ovu igru postavio na CGO platformu za onlajn testiranje. Zahvaljujući njegovim naporima, održan je ogroman broj test-sesija, što je omogućilo temeljno ispitivanje i poboljšanje igre. Takođe, želim da izrazim svoju zahvalnost Majklu Marfiju na njegovoj neprocenljivoj pomoći u testiranju igre i na prikupljanju velikog broja povratnih informacija, kako od njega, tako i od drugih test-igrača.

Posebno zahvaljujem Tatjani Novaković i Aleksi Boškoviću, studentima u blokadi Matematičkog fakulteta u Beogradu, Katedra za astronomiju, na stručnoj pomoći prilikom prevoda srpskog izdanja.

Hvala svima u kompaniji CGE na doprinosu ovoj igri, velikom i malom.

ZAHVALJUJEMO SVIM TEST-IGRAČIMA:

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 Šíťar, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Láďa Pospěch, Ondřej Černoch, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Lafférsová, Jan Šafra, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítrs, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček, Radomír Vychodil i članovima klubova društvenih igara District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň) i Dekl (České Budějovice).

Želeo bih da izrazim svoju zahvalnost naučnicima iz Instituta SETI na njihovom radu u potrazi za vanzemaljskim životom. Njihova posvećenost istraživanju nepoznatog bila je ogromna inspiracija u razvoju ove igre.

— T. H.

PODSETNIK ZA PRAVILA

- Rotirajte Sunčev sistem pre nego što izaberete tehnologiju.
- Plaćate jedno dodatno  da biste napustili polje sa asteroidima.
- Kad podvučete kartu za prihod, odmah dobijate taj resurs.
- Igrač koji prvi propusti potez rotira Sunčev sistem na kraju svog poteza, pre nego što uzme karte za kraj runde. Ne zaboravite da rotirate Sunčev sistem i u poslednjoj rundi.
- Ukoliko imate 10 publiciteta, zanemarite sve efekte koji vam donose još publiciteta.
- Ukoliko je vaša baza podataka puna, odbacite sve prekobrojne tokene podataka koje dobijete.
- Ukoliko nečiji marker dostigne prekretnicu, tu prekretnicu rešavate između poteza, a ne odmah.
- Igrači ne mogu da odigravaju besplatne akcije između poteza, niti na potezima drugih igrača.
- Drugoplasirani igrač po broju markera u kompletiranom sektoru zadržava jedan marker u izvoru podataka kad se sektor resetuje. (Ukoliko svi markeri pripadaju jednom igraču, niko nije drugi.)

TERMINOLOGIJA KARATA

 **na planeti:** Figura (rover ili orbiter) na tabli planeta u orbiti planete, na planeti, ili na jednom od njenih satelita. (Ne računaju se sonde koje su i dalje na tabli Sunčevog sistema.)

 **u sektoru:** Obeležite signal (karta određuje gde).

 Odbacite dve karte iz niza karata i obeležite signal u odgovarajućem sektoru za svaku od njih. Nakon toga dopunite niz karata.

 Obeležite signal koji odgovara ovoj boji.

 Pobeda u sektoru ove boje.

 Pobeda u sektoru.

Pomerite se unutar istog prstena: Pomeranje koje ne menja vašu udaljenost od Sunca.

 **koji imate:** ,  ili  koji ste obeležili.

Odbacite kartu zbog njenog signala: Odbacite kartu iz ruke i obeležite signal u sektoru koji odgovara boji u gornjem desnom uglu karte.

Posetite planetu: Pomerite sondu na polje sa planetom. Misije koje aktiviraju efekti „kad posetite” neće se aktivirati ukoliko već imate sondu na tom polju kad odigrate kartu.

PODSETNIK ZA POSTAVKU

- U igri za tri igrača koriste se dve neutralne prekretnice iznad polja 20 i 30 na skali poena, sa po jednim markerom u boji koju niko ne koristi na svakoj od njih.
- U igri za dva igrača koriste se dve neutralne prekretnice iznad polja 20 i 30 na skali poena, sa po dva markera u boji koju niko ne koristi na svakoj od njih.
- Prvi igrač počinje igru sa jednim poenom, drugi sa dva, i tako dalje.
- Uzmite svoju početnu kartu prihoda i uzmite resurse na osnovu nje.

ČPP

Kako funkcioniše ignorisanje ograničenja broja sondi u svemiru?

Ukoliko vam karta omogućava da odigrate akciju Lansiranje i izričito je naglašeno da možete ignorisati ograničenje broja sondi u svemiru, onda ignorišete ovo ograničenje, ali samo za tu akciju. (Naredna lansiranja moraju poštovati ograničenje.)

Da li mogu da zamenim dva različita resursa, na primer, kartu i energiju za jedan kredit?

Ne, to nije moguće. Samo dva resursa iste vrste mogu se zameniti za drugi resurs. Međutim, karte vanzemaljskih vrsta u vašoj ruci smatraju se kartama, tako da možete odbaciti jednu kartu i jednu kartu vanzemaljske vrste da biste uzeli jedan kredit. (Izuzetak: karte Crpitelja nisu u vašoj ruci i ne možete ih odbaciti.)

Nakon što osvojim sektor, da li će marker koji sam ostavio moći da mi pomogne da ponovo osvojim taj sektor?

Ne. Taj marker je tu samo da pokaže da ste ranije osvojili sektor.

Da li ću dobiti ukoliko Sunčev sistem gurne moju sondu na polje sa kometom?

Da. Vaše sonde će vam uvek doneti  kad posete svemirski objekat, čak i ako nije vaš potez.

Ponestalo mi je markera. Da li i dalje mogu da odigram akciju Skeniranje?

Da. Ne postoji ograničenje broja markera koje igrač može da ima. Ukoliko vam ponestane markera, pronađite odgovarajuću zamenu za njih. To mogu biti neiskorišćene figure sondi, markeri boje koju niko ne koristi, i slično.

Maskamiti su mi pojeli pravila.

Gde mogu da nađem nova?

Možete ih pronaći na sajtovima
www.drustveneigre.rs
i www.czechgames.com!

