SETI

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SETI é um jogo de exploração e, em última análise, de descoberta. Você sabe que em algum lugar existe vida alienígena – só precisa encontrá-la. Através do uso criterioso de recursos limitados, você lançará sondas espaciais, explorará planetas, escutará as estrelas e fará avançar a ciência da exobiologia.

Cada jogador controla uma agência de exploração espacial, que contará com tecnologia e técnicas do mundo real para desvendar alguns dos maiores mistérios da humanidade.

▶ vídeo de como jogar

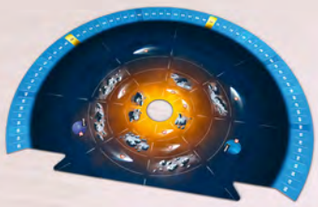
cge.as/se-htp

Olhe bem para uma parte aleatória do céu e encontrará um milhão de galáxias, cada uma com bilhões de estrelas.

Estrelas podem ter planetas; planetas podem ter vida; vida pode se tornar inteligente. E isso significa que, para onde quer que aponte o seu telescópio, você pode estar olhando para alguém que está olhando para você.

COMPONENTES

TABULEIRO PRINCIPAL



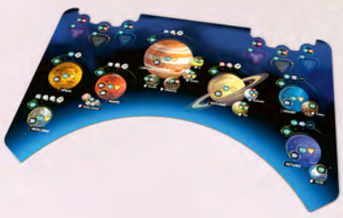
tabuleiro do Sistema Solar

ITEM #1



tabuleiro de tecnologias

ITEM #2



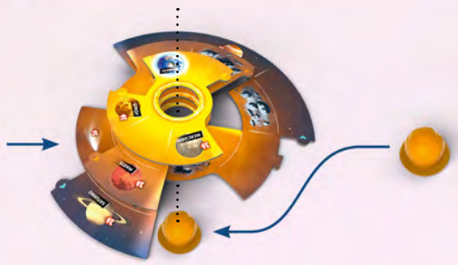
tabuleiro planetário

ITEM #3



3 discos do Sistema Solar

ITEM #4



O Sol

ITEM #5



4 tabuleiros setoriais

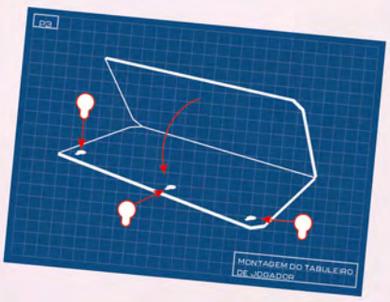
ITEM #6

PEÇAS DO JOGADOR



4 tabuleiros de jogador para serem montados

ITEM #7





4 folhas de referência rápida

ITEM #8

EM CADA COR:



8 figuras*

ITEM #9



30 marcadores*

ITEM #10



1 contador de publicidade

ITEM #11



1 contador de pontuação

ITEM #12



100/200-ficha de pontuação

ITEM #13



1 carta de renda

ITEM #14

PARTIDA SOLO



24 peças de objetivo solo

ITEM #15



19 cartas de ação rival

ITEM #16

Estes componentes são usados apenas na partida solo, explicado na página 22.

PEÇAS GERAIS



48 peças de tecnologia

ITEM #17



12 peças de dois pontos

ITEM #18



1 marcador de jogador inicial

ITEM #19



2 fichas de rotação do Sistema Solar

ITEM #20



4 peças de pontuação douradas

ITEM #21



o baralho principal de 138 cartas

ITEM #22



30 fichas de crédito e 30 de energia*

ITEM #23



70 fichas de dados*

ITEM #24

ESPÉCIES ALIENÍGENAS

MASCAMITAS



1 tabuleiro alienígena

1 folha de regras

10 cartas de Mascamitas

7 amostras de Mascamitas

ITENS ET #25 Descoberto pela primeira vez em: / / .

EXERTIANOS



1 tabuleiro alienígena

1 folha de regras

15 cartas de Exertianos

2 peças de marco Exertianos

ITENS ET #28 Descoberto pela primeira vez em: / / .

'OUMUAMUA



1 tabuleiro alienígena

1 folha de regras

1 peça Oumuamua

10 cartas de Oumuamua

17 fichas de exofóssil Oumuamua*

ITENS ET #26 Descoberto pela primeira vez em: / / .

CENTAURIANOS



1 tabuleiro alienígena

1 folha de regras

10 cartas de Centaurianos

4 peças mensagem de Centaurianos

ITENS ET #29 Descoberto pela primeira vez em: / / .

ANOMALIAS



1 tabuleiro alienígena

1 folha de regras

10 cartas de Anomalias

3 peças de Anomalias

ITENS ET #27 Descoberto pela primeira vez em: / / .

Em cada partida, podem ser descobertas 2 destas 5 espécies alienígenas.

* O fornecimento desses componentes é ilimitado. Se você ficar sem eles, use um substituto adequado. Você pode usar marcadores de jogador no lugar de figuras da mesma cor e vice-versa.

PREPARAÇÃO

1 TABULEIRO PRINCIPAL

Monte o tabuleiro principal a partir do tabuleiro planetário (A), tabuleiro do Sistema Solar (B), tabuleiro de tecnologias (C) e coloque-o no meio da mesa.



2 ESPÉCIES ALIENÍGENAS

Misture os 5 tabuleiros de alienígenas virados para baixo e **coloque 2 aleatoriamente nos encaixes** na borda do tabuleiro planetário. Ninguém saberá o que são essas espécies até que sejam descobertas. Devolva os outros para a caixa sem olhar para eles. Por enquanto deixe todas as cartas alienígenas e outros componentes alienígenas na caixa.

3 TABULEIRO DO SISTEMA SOLAR

Os três discos no centro do tabuleiro e os 4 tabuleiros setoriais que os rodeiam começam em uma configuração aleatória.

Pode usar o QR code para receber uma disposição aleatória ou você mesmo pode dispor aleatoriamente o tabuleiro. O importante é que **os discos se alinhem para formar oito setores bem definidos com uma estrela próxima em cada setor**.

Durante a partida, os discos girarão e os planetas orbitarão ao redor do sol.

cge.as/seti-solarsystem

4 FILEIRA DE CARTAS

Embaralhe a pilha de cartas principal e distribua **3 cartas viradas para cima para formar a fileira de cartas**.

5 PILHA DE CRÉDITOS/ENERGIA

Mantenha as fichas de energia e crédito perto do tabuleiro.

6 DADOS

Cada estrela próxima ganha fichas de dados o suficiente para preencher o espaço de dados. Algumas estrelas ganham mais que outras. Mantenha as fichas de dados restantes por perto.

7 PEÇAS DE PONTUAÇÃO DOURADAS

As 4 peças de pontuação douradas têm uma frente e um verso. Coloque-as ao lado do tabuleiro com um lado aleatório para cima.

B - TABULEIRO DO SISTEMA SOLAR

C - TABULEIRO DE TECNOLOGIAS



8 MARCOS NEUTROS

Coloque marcadores neutros acima dos espaços de pontuação 20 e 30 na trilha de pontuação. Use os marcadores de uma cor não usada.

Para partidas com 1 e 2 jogadores, coloque 2 marcadores acima de cada um dos dois espaços.

Para partidas com 3 jogadores, coloque 1 marcador acima de cada espaço.

Partidas com 4 jogadores, esses marcos são ignorados.

9 TECNOLOGIAS

São 12 tecnologias diferentes que o podem ajudar na busca por vida inteligente. Cada tecnologia é representada no tabuleiro de tecnologias, 4 tecnologias em cada uma das 3 cores. **Para cada tecnologia, embaralhe as 4 peças de tecnologia correspondentes e coloque-as no espaço correspondente.** O lado que representa a tecnologia deve estar voltado para baixo. Coloque uma peça de 2 pontos no topo de cada uma das 12 pilhas.



10 CARTAS DE FIM DE RODADA (RONDA)

Prepare 4 pilhas de cartas. Cada pilha contém 1 carta a mais do que o número de jogadores. (Por exemplo, em uma partida em 3 jogadores, cada pilha terá 4 cartas).

Depois que você passar nas rodadas 1, 2, 3 ou 4, você escolherá uma carta daquela pilha da rodada (ronda).

11 FICHAS DE ROTAÇÃO DO SISTEMA SOLAR

Coloque uma ficha de rotação no espaço marcado no tabuleiro de tecnologias. Coloque a segunda ficha na primeira pilha de cartas de fim de rodada.
É um lembrete para girar o Sistema Solar na primeira vez que um jogador passar em uma rodada.



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e pega as peças correspondentes. Mantenha-as perto do seu tabuleiro de jogador.



O último jogador a ter visto um OVNI será o jogador inicial – dê a ele o marcador de jogador inicial. Sua pontuação começará no 1 se você for o primeiro jogador, 2 se for o segundo jogador, 3 se for o terceiro jogador ou 4 se for o quarto jogador. A partida é jogada no sentido horário.

RECURSOS INICIAIS

Pegue a carta inicial de renda da sua cor. Seus recursos iniciais são mostrados no verso da carta – 4 de publicidade, 4 créditos, 3 energias e 5 cartas.



Carta de renda inicial

Para rastrear publicidade, coloque seu contador de publicidade no espaço marcado próximo ao Sistema Solar. Todos os jogadores começam com 4 de publicidade.

Para créditos e energia, simplesmente pegue o número apropriado de fichas.

Em seguida, pegue 5 cartas do baralho.

Por fim, insira uma de suas cartas como renda.





Renda para rodadas posteriores (não para a rodada 1)

Recurso ganho durante a preparação e renda para rodadas posteriores.

Aumentando a renda

Sempre que você ganha , você pode inserir uma carta da sua mão para baixo da sua carta de renda inicial. A carta inserida aumenta permanentemente sua renda. Ganhe imediatamente qualquer bônus impresso no canto inferior direito. **Você receberá esse bônus novamente no começo de cada rodada a partir da rodada 2 em diante.**

VISÃO GERAL DA PARTIDA

A partida é jogada em 5 rodadas. **O jogador com o marcador de jogador inicial joga o primeiro turno da rodada.** Jogadores revezam turnos no sentido horário, pulando qualquer jogador que já tenha passado naquela rodada. Ao final da rodada 5, a pontuação final é calculada e o jogador com mais pontos vence.

ESTRUTURA DO TURNO

No seu turno, você pode fazer **apenas 1 ação principal**:

AÇÕES LIVRES

Além da sua ação principal, há outras coisas que você pode fazer em seu turno. Essas **ações livres** são explicadas em várias barras laterais por todo este manual e elas são resumidas em seu guia rápido de referência. **Ações livres** podem ser realizadas a qualquer momento durante o seu turno – antes, depois ou mesmo durante a sua ação principal.

ESTRUTURA DA RODADA (RONDA)

Assim que tiver executado a **ação principal** e quaisquer **ações livres**, seu turno termina. Então você precisa resolver qualquer **marco** ou **espécies descobertas**. Assim que o fizer, é a vez do próximo jogador.

Os jogadores terão vários turnos antes de ficarem sem coisas para fazer. Se um jogador passar, a rodada termina termina para este jogador, mas os outros jogadores continuam se revezando. Depois que todos os jogadores passaram, a rodada termina e os jogadores coletam renda. O marcador de primeiro jogador vai para o próximo jogador, que iniciará a próxima rodada.

AÇÕES PRINCIPAIS

- LANÇAR uma sonda espacial
- ORBITAR um planeta
- POUSAR em um planeta ou lua
- VARREDURA de estrelas próximas
- ANALISAR dados
- JOGAR uma carta por seu efeito
- PESQUISAR uma tecnologia
- PASSAR a vez na rodada

VISÃO GERAL DAS CARTAS

Quando uma carta é usada, ela é usada apenas para um de seus benefícios. Por exemplo, se você usa o efeito desta carta como sua ação principal, você não pode descartá-la como ação livre.

AÇÃO LIVRE

Você pode descartar a carta a qualquer momento durante o seu turno para ganhar o benefício retratado.

AÇÃO PRINCIPAL

CUSTO

Pague este custo apenas se você jogar esta carta como sua ação principal.

EFEITO

Quando jogada como sua ação principal, a carta tem este efeito.

MISSÃO

Algumas cartas dão bônus adicionais se você cumprir as suas condições (veja página 15).



COR DO SETOR

Essa cor é importante durante a ação Varredura.

Cada carta representa um projeto científico diferente, seja do passado ou planejado para o futuro.

RENDA

Este é o tipo de recurso que essa carta se torna quando é inserida pelo efeito de .

Não perca a oportunidade de saber mais sobre os projetos que você joga!

LANÇAR UMA SONDA ESPACIAL



Pague 2 créditos para **lançar uma sonda espacial**. Pegue uma das figuras de sonda e coloque no espaço da Terra no tabuleiro do Sistema Solar.

Por padrão, cada jogador é limitado a ter uma sonda no espaço. Se você estiver no seu limite de sondas, não poderá executar a ação Lançar. ("No espaço" é qualquer lugar nos anéis do tabuleiro do Sistema Solar. Por outro lado, figuras no tabuleiro planetário não são "sondas no espaço").

3 ... 2 ... 1 ... LANÇAR!

MOVIMENTO

Você pode mover suas figuras de sonda espacial pelo Sistema Solar.

Para cada que usa, mova uma de suas sondas para um espaço adjacente (não diagonalmente).

É difícil de navegar pelos asteroides. Para sair de um espaço com asteroides, você tem que pagar um movimento adicional.

Dica: Às vezes o Sistema Solar empurra sondas quando ele gira. (Veja página 16). Com planejamento cuidadoso você pode usar isto ao seu favor!



Ter uma sonda em um planeta dá a opção **de transformá-la em um** **ou um** , como explicado na próxima página.

Há várias maneiras de gerar movimento:

› Você pode gastar 1 energia para ganhar 1 movimento. Isso é uma **ação livre**. Em particular, quando lança uma sonda, você pode movê-la no mesmo turno ou pode esperar e movê-la em qualquer um dos seus turnos posteriores.



Alternativamente, algumas cartas têm este ícone no canto, o que significa que você pode descartá-las para mover como uma **ação livre**.

Se você se mover para um espaço com um ícone de publicidade, ganhe 1 publicidade (não há nenhuma publicidade ao visitar a Terra).

No exemplo mostrado, o jogador verde ganha um total de 3 de publicidade (por visitar um cometa, Vênus e Júpiter).



ORBITAR UM PLANETA



Pague 1 crédito e 1 energia para **transformar uma de suas sondas em um orbitador**. Esta é uma ação principal e pode apenas ser feita se sua sonda estiver em um espaço com um planeta (diferente da Terra).

Transformar uma sonda espacial em um orbitador geralmente lhe dará .

Para orbitar um planeta, remova sua figura do tabuleiro do Sistema Solar e coloque-a na órbita daquele planeta no tabuleiro planetário.

Ganhe os bônus mostrados acima do planeta (no exemplo mostrado aqui, isso é , e). O primeiro jogador a entrar em órbita ao redor de um planeta também marca 3 pontos. Para lembrar a todos que orbitadores posteriores não vão ganhar esses pontos, cubra o espaço com sua figura. Não há limite para o número de orbitadores que um planeta pode ter ao seu redor.

LEMBRETE:
Uma vez que sua figura esteja no tabuleiro planetário, ela não mais contará para seu limite de "sondas no espaço".



POUSAR EM UM PLANETA OU LUA



Alguns planetas têm uma ou mais luas. Você não pode pousar nelas a menos que algum efeito ou tecnologia o permita. Ao pousar em uma lua, ganhe as recompensas retratadas. Cada lua só tem espaço para apenas 1 aterrissador.



3

2:2

Pague 3 energias para **transformar uma das suas sondas em um aterrissador**. Isso é uma ação principal e pode apenas ser feita se sua sonda estiver em um espaço com um planeta (diferente da Terra). Se já houver um orbitador naquele planeta, isso custará 2 energias (não importa a quem pertence o orbitador).

Pousar em planetas é a principal forma de receber .

Para pousar em um planeta, remova sua figura do tabuleiro do Sistema Solar e coloque-o naquele planeta no tabuleiro planetário.

Ganhe os bônus mostrados no meio do planeta. Isso sempre incluirá um e uma quantidade de pontos. O primeiro jogador a pousar em um planeta também recebe algumas fichas de dados. Para lembrar a todos que aterrissadores posteriores não vão ganhar esses dados, cubra o espaço com sua figura (Marte é único porque tem dois desses espaços ao invés de apenas um. Se você for um dos dois primeiros a pousar em Marte, escolha um dos espaços para cobrir).

Não há um limite no número de aterrissadores que você pode ter em um planeta.

Nota: *A NASA lançou várias sondas para explorar os gigantes gasosos como Júpiter e Saturno. Apesar de não conseguirem sobreviver às pressões e temperaturas extremas desses planetas, as sondas coletaram com sucesso dados inestimáveis. Para simplificar, vamos ainda nos referir a essas sondas como "aterrissadores" na partida.*

Marcando Vestígios de Vida



Ao receber um desses ícones, você encontrou vestígios de vida extraterrestre! Abaixo de cada tabuleiro alienígena há três **espaços de descoberta** correspondendo aos 3 tipos de vestígios. Coloque o seu marcador no espaço correspondente, se este espaço ainda estiver sem marcador. Se ambos os espaços estão cheios (e nenhuma das espécies foi descoberta), você coloca seu marcador no espaço excedente abaixo. Detalhes na página 20.



Você ganha 1 publicidade e 5 pontos por reivindicar esse espaço com seu marcador. Ele também pode lhe dar outros benefícios quando essa espécie alienígena for descoberta posteriormente na partida.

Este é um símbolo universal – um curinga (jóquer) que pode representar qualquer um dos 3 vestígios de vida.

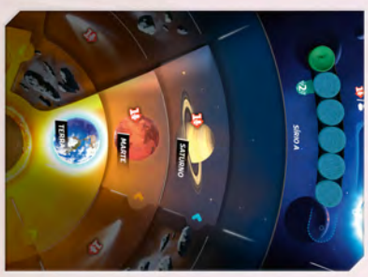
Quando uma espécie alienígena é descoberta (veja página 20), os jogadores agora terão muito mais espaços para marcar pelos vestígios de vida.

VARREDURA DE ESTRELAS PRÓXIMAS



Pague 1 crédito e 2 energias para fazer uma **varredura de estrelas próximas**, usando telescópios na Terra para mapear setores do céu. Esta é uma ação principal e permite escutar por sinais (representado por marcar setores com seus marcadores de jogador) e receber dados sem a necessidade de uma sonda. Fazer uma varredura de setores é a principal forma de receber .

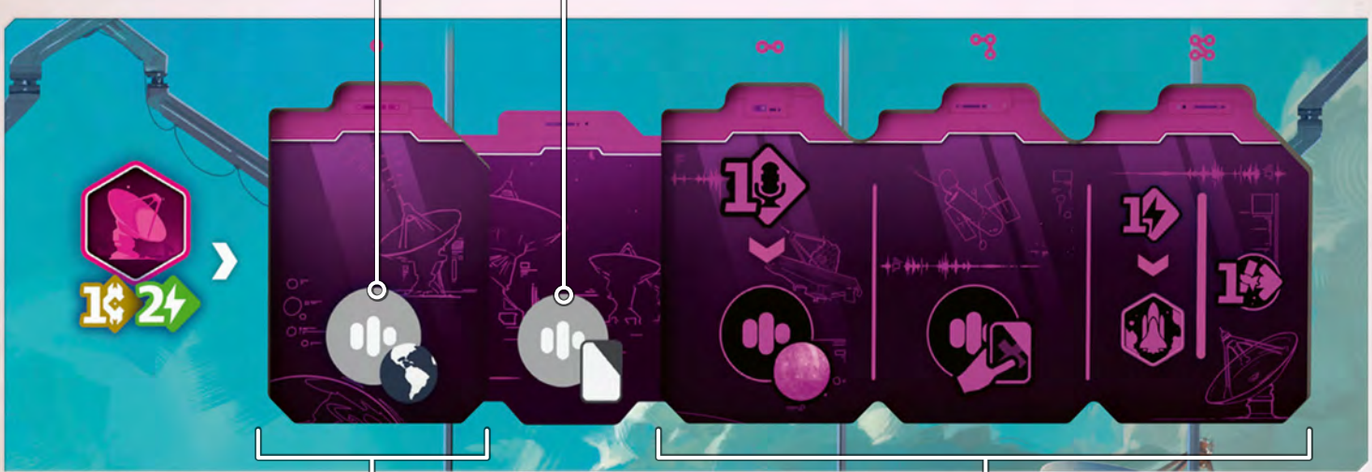
Para fazer a varredura, siga esses passos como ilustrado no seu tabuleiro de jogador, na ordem que você escolher.



Marque 1 sinal no setor da Terra (para mais detalhes, veja a página seguinte).

Descarte 1 carta da fileira de cartas e marque 1 sinal no setor correspondente – isso é, 1 um dos dois setores que corresponde ao do canto superior direito da carta. Após isso, reabasteça a fileira de cartas.





Se tiver qualquer tecnologia de telescópio, pode ativá-las em qualquer ordem (veja página 17). Não se esqueça de que você precisa pagar um custo adicional para ativar a maioria delas.

Você sempre marca pelo menos 2 sinais quando faz a ação de Varredura, mas com as tecnologias certas, pode marcar até 4.



Alguns efeitos de cartas também permitem que você marque sinais.

Se a carta tiver múltiplos efeitos que fazem você descartar uma carta da fileira de cartas por um sinal, resolva todos os efeitos antes de reabastecer a fileira de cartas.

Marcando Sinais

Durante a partida, pode ter várias oportunidades para "marcar um sinal em um setor". Muitas vezes, elas vêm de ações de Varredura, mas também podem vir de efeitos de cartas. Você nunca pode optar por pular a colocação de um sinal, ela é um efeito obrigatório.

Para "marcar um sinal em um setor", pegue a ficha de dados mais a esquerda do espaço de dados desse setor. Coloque a ficha de dados na sua reserva de dados e substitua-a pelo marcador da sua cor.

Se colocar o marcador na segunda posição de um dos espaços de dados do setor, marque imediatamente 2 pontos.



Às vezes, você pode ter a oportunidade de colocar mais marcadores do que um setor pode suportar. Tudo bem. Você não recebe dados pelo excesso de marcadores, mas pode usá-los para ajudá-lo a vencer o setor quando completado.

A ficha de dados é substituída por marcadores em ordem, da esquerda para direita.

Completando um Setor

Se substituir a última ficha de dados de um espaço de dados, você "completou um setor". Quando terminar sua ação principal, resolva todos os setores que foram completados, na ordem que quiser.



O jogador com a maioria de marcadores no espaço de dados "vence" o setor. Esse jogador coloca um marcador no espaço ao lado da estrela próxima e ganha a recompensa mostrada.

Se tiver um empate pela maioria de marcadores, desempate em favor do jogador que colocou o marcador por último.

Quaisquer sinais em excesso que você marcou no setor contam para vitória.





Cada jogador que contribuiu pelo menos com 1 marcador ganha 1 publicidade (incluindo o vencedor).

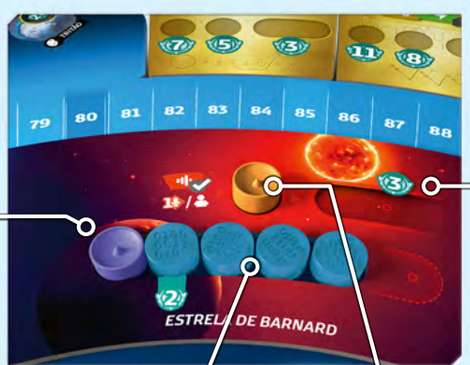
EXEMPLO: *Todos estão empatados com 2 marcadores, mas laranja ganha o setor porque o marcador laranja é o último (Laranja não pegou a ficha de dados pelo último marcador, mas valeu a pena para vencer o setor).Todos aqui ganham 1 publicidade. Laranja marca o espaço, o que significa que laranja também marcará um para uma espécie alienígena.*

Reinicializando o setor

Depois de determinar o vencedor, determine quem ficou em segundo, usando o mesmo critério de desempate.

O jogador em segundo lugar (se tiver algum) deixa um marcador no primeiro espaço do setor.

Retorne todos os outros marcadores do espaço de dados para os jogadores e reabasteça os espaços vazios com fichas de dados, como foi feito na preparação.



Os jogadores poderão, assim, marcar sinais e ganhar dados desse setor novamente em turnos subsequentes. O setor pode até mesmo ser completado e vencido outra vez. Note que alguns setores oferecem grandes recompensas para o primeiro jogador que vencê-los e menos recompensas para os jogadores que vençam posteriormente.

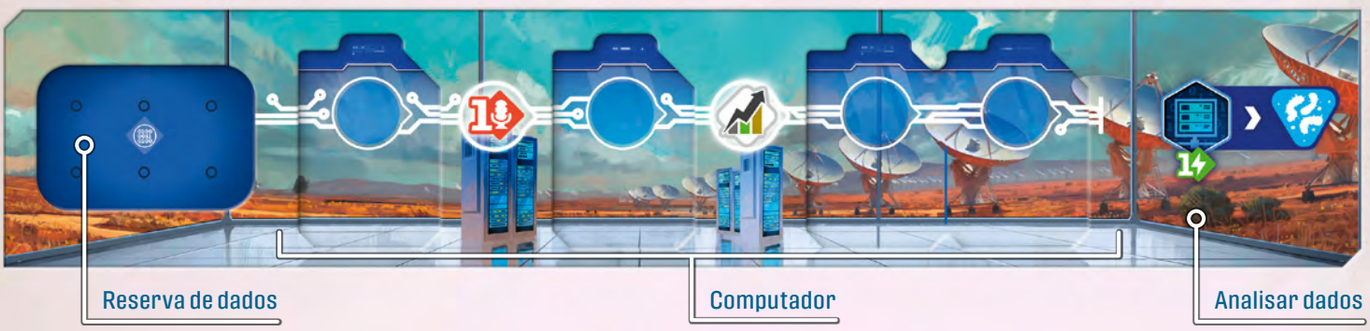
Vencedores sempre deixam um marcador, porque algumas cartas dão recompensas por setor que você venceu. (Quando determinando o próximo vencedor do setor, ignore este marcador acima do espaço).

ANALISAR DADOS



Pague 1 energia para **analisar os dados que você coletou**. Esta é uma ação principal e pode ser feita apenas **se a linha superior de seu computador estiver preenchida com dados**. (Se você tem tecnologias de computador, também tem espaços na linha inferior. Esses podem estar preenchidos ou vazios; não importa). Analisar dados é a forma principal de receber .

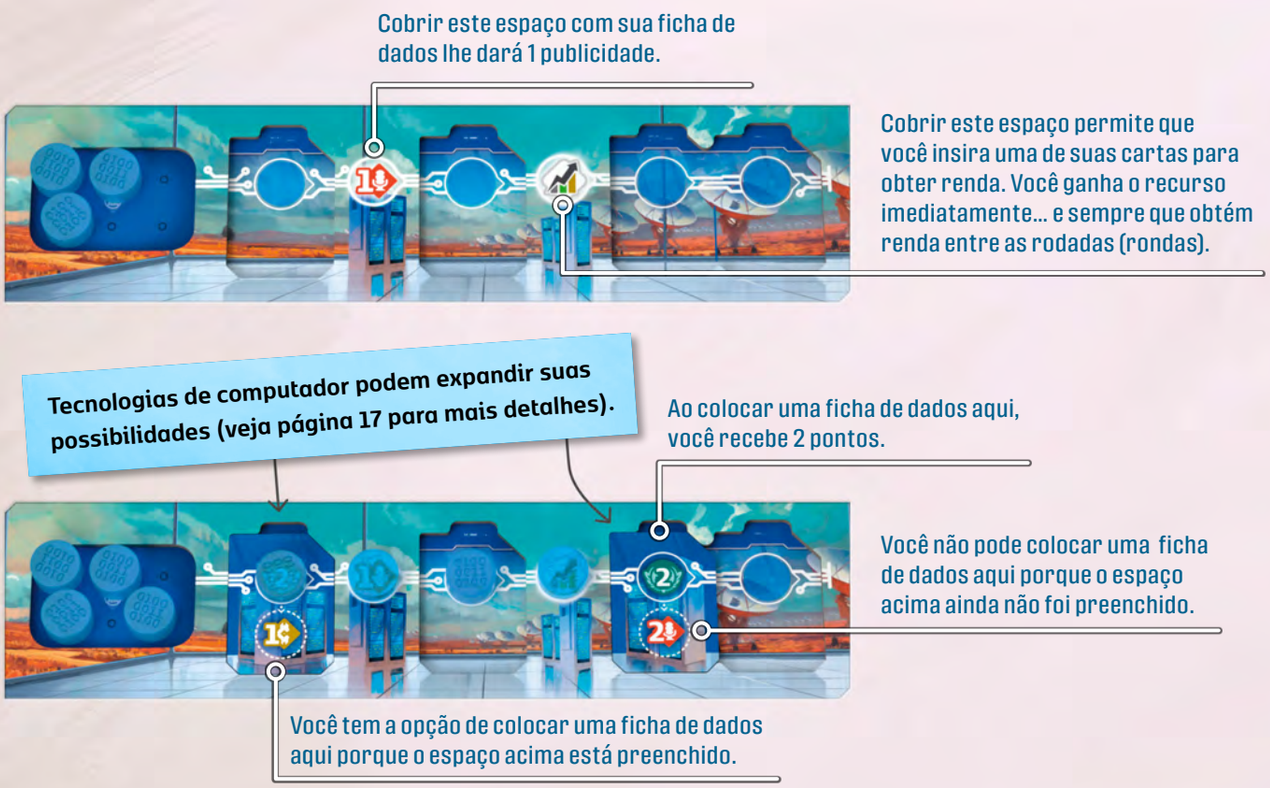
Para analisar seus dados, **descarte todas as fichas de dados do seu computador** (mas mantenha as fichas de dados que estão na sua reserva de dados). **Então, marque um** para uma das duas espécies alienígenas. Seu computador agora estará vazio e pode ser preenchido novamente com dados.



Colocando Dados

A qualquer momento durante o seu turno, você pode pegar uma ficha de dados da sua reserva de dados e colocá-la no seu computador como uma **ação livre**.

Fichas de dados são colocadas da esquerda para a direita. Ao colocar em um espaço com um efeito, resolva esse efeito imediatamente.



Capacidade de Dados

Sua reserva de dados não pode conter mais do que 6 fichas de dados de cada vez. Se obtiver dados quando sua reserva de dados estiver cheia, você deve descartar o excesso.

Lembre-se, colocar dados no seu computador é uma ação livre. Você pode fazer ações livres a qualquer momento durante o seu turno, mas não pode colocar dados quando não é o seu turno.



Como sua ação principal, você pode **jogar uma carta pelo seu efeito** (a parte branca da carta). O custo está impresso na carta.

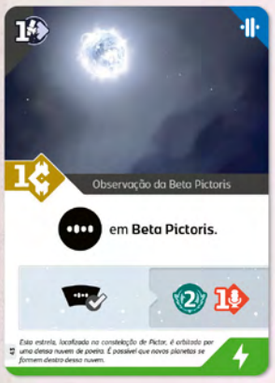
Se o efeito da carta incluir outras ações (lançar uma sonda espacial, varredura de estrelas próximas, etc.), você executa a ação sem pagar o custo normal.

Depois de resolver o efeito, coloque a carta virada para cima na pilha de descarte próxima ao baralho principal, a não ser que seja um dos tipos de cartas descrito abaixo.

CARTAS MISSÃO

Se jogar uma dessas cartas, mantenha-a à sua frente.

Missões Condicionais



Cartas neste formato indicam uma condição e uma recompensa que você recebe quando a condição é atendida. Se jogar uma carta como esta pelo seu efeito, mantenha a carta virada para cima à sua frente.

A qualquer momento durante o seu turno, se a condição for atendida, você pode completar a missão como uma **ação livre**: ganhe a recompensa descrita pela carta e vire-a para baixo.

Se já atender a condição ao jogar esta carta, você pode escolher concluí-la imediatamente. E, por outro lado, você não é obrigado a concluir a missão assim que atender a condição – ela pode ser concluída a qualquer momento durante qualquer um dos seus turnos, desde que a condição seja atendida.

Mantenha todas as missões concluídas por perto durante toda a partida.

Missões Acionáveis



Missões neste formato podem ser acionadas por coisas que você faz. Ao acionar uma missão, você pode escolher cobrir o círculo com um dos seus marcadores e ganhar o bônus retratado. Somente coisas que você faz depois de jogar a missão podem acioná-la; coisas que você fez anteriormente não contam. Cada círculo em uma missão acionável pode ser coberto somente uma vez.

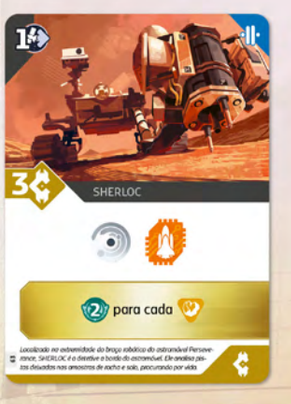
Nota: *é possível acionar algumas missões mesmo fora do seu turno.*

EXEMPLO: *Se sua sonda estiver em Mercúrio quando jogar a carta Missão Mariner 10, nada acontecerá. Ela só pode ser acionada quando você se mover para o espaço de Mercúrio (ou de Vênus). Mesmo que seja acionada, você não precisa usar o efeito. Por exemplo, se sua sonda move-se para Vênus, mas você já tem 10 de publicidade, você pode decidir guardar esse efeito para uma próxima vez que visitar Vênus. Ou poderia desperdiçar a publicidade só para marcar aquele espaço. Quando ambos os espaços da carta estiverem marcados, a missão estará concluída.*

Se um efeito acionar múltiplas recompensas (pode ser na mesma carta ou em cartas diferentes), você pode escolher cobrir qualquer um desses espaços, mas somente um espaço pode ser coberto de cada vez. Você precisará acionar a missão novamente para cobrir outro espaço.

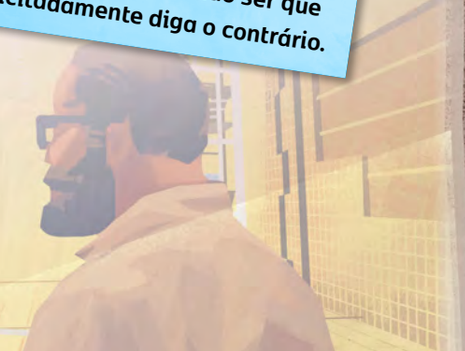
Depois que todos os espaços forem preenchidos, a missão é automaticamente concluída – mantenha-a virada para baixo à sua frente com as outras missões concluídas.

CARTAS DE PONTUAÇÃO DE FIM DE PARTIDA



Cartas com barras douradas oferecem pontos ao final da partida. Depois de resolver o efeito da carta, mantenha-a à sua frente pelo resto da partida.

Cartas se referem aos seus componentes e coisas que você fez e tem que fazer, a não ser que explicitadamente diga o contrário.



PESQUISAR UMA TECNOLOGIA



Pague 6 de publicidade **para pesquisar uma nova tecnologia** como sua ação principal. (Mova seu contador de publicidade 6 espaços para baixo. Se não estiver no espaço 6 ou acima, você não pode fazer esta ação, mas lembre-se que certas cartas podem ser descartadas por publicidade como uma ação livre).

Ao pesquisar uma tecnologia, você começa girando o Sistema Solar. (Veja a quadro abaixo).

Então, você escolhe uma das tecnologias que ainda não tem. Pegue a peça de tecnologia do topo da pilha que escolheu.

Se for a primeira pessoa a pegar uma tecnologia daquela pilha, **descarte a peça de 2 pontos e marque 2 pontos** imediatamente.

Cada tecnologia tem um bônus impresso nela. Ganhe o bônus imediatamente. Em seguida, vire a peça e coloque-a em seu tabuleiro.





Tecnologias de sonda espacial e tecnologias de telescópio têm espaços específicos em seu tabuleiro.

Uma tecnologia de computador pode ser colocada em qualquer espaço de tecnologia de computador. Se já existe uma ficha de dados lá, isso não importa – apenas coloque a tecnologia embaixo da ficha de dados. Porém, isto não é considerado como colocar dados e, portanto, você não pontuará pelo espaço de 2 pontos que sua ficha de dados está cobrindo agora.

Uma carta com um desses ícones / / permite-lhe pesquisar uma tecnologia específica. Isto é como uma ação normal de pesquisar, exceto que sua escolha é limitada a um tipo de tecnologia em particular. A carta também lembra a você de girar o Sistema Solar. Você não paga publicidade para obter uma tecnologia a partir de um efeito de carta. Se uma carta tentar lhe dar uma tecnologia quando você já tem todas as 4 daquele tipo, ignore essa parte do efeito. (Você ainda gira o Sistema Solar).

GIRAR O SISTEMA SOLAR

Você sempre gira o Sistema Solar quando pesquisa uma tecnologia, seja como sua ação principal ou um efeito de uma carta. Além disso, em cada rodada, o primeiro jogador que passar, gira o Sistema Solar.

1. Na primeira vez, gire o disco 1, o que está em cima.
2. Na segunda vez, gire o disco 2. O disco 1 girará naturalmente com ele.
3. Na terceira vez, gire o disco 3. Os outros dois discos girarão naturalmente com ele.
... E então passamos novamente ao disco 1.

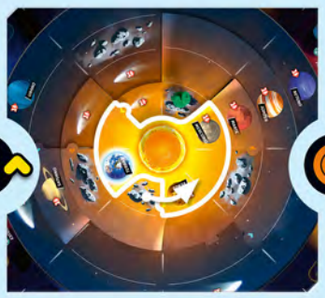
Os discos sempre giram um setor no sentido anti-horário. As figuras de sonda girarão com os discos. No entanto, devido aos recortes nos discos, por vezes a figura pode não se mover, mesmo que os planetas no anel se movam. Outras vezes, uma figura no recorte pode ser atingida por um disco giratório. Neste caso, a figura é empurrada para o próximo espaço. (Esse movimento é sempre livre e se esse espaço der publicidade, o dono da sonda ganha aquela publicidade imediatamente).



O contador de rotação lembra a você qual disco girar. Cada vez que girar o Sistema Solar, avance o contador de rotação para o próximo espaço.



Suponha que o tabuleiro começa assim.



Na primeira vez que o Sistema Solar girar, gire o disco na parte superior. A sonda verde está em uma lacuna. Não é empurrada, então não se move.



Na segunda vez, gire o disco do meio. A sonda verde é empurrada para um cometa e obtém .



Na terceira vez, gire o disco inferior. Todos os discos e a sonda movem-se com ele.

TECNOLOGIAS DE SONDA ESPACIAL

Tecnologias de sonda espacial melhoram as capacidades de suas sondas.



Você pode ter até duas sondas no Sistema Solar ao mesmo tempo.

Isto já se aplica ao bônus imediato dessa tecnologia, que permite lançar uma sonda espacial gratuitamente.

TS #01



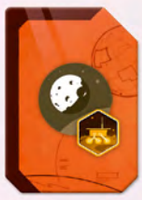
Pousar uma sonda custa 1 energia a menos. (Custa 1 energia para pousar se já existir um orbitador no planeta, ou 2 energias se não existir).

TS #02



Ao mover para asteroides, ganhe 1 publicidade. Asteroides deixam de custar um movimento extra para sair.

TS #03



De agora em diante você pode pousar na lua de um planeta ao invés do próprio planeta. O custo é o mesmo de pousar no planeta.

TS #04

TECNOLOGIAS DE TELESCÓPIO

Tecnologias de telescópio podem ser usadas ao fazer a ação de varredura, como explicado na página 12. Você pode ativá-las em qualquer ordem.



Durante uma ação de varredura, você pode marcar um sinal no setor adjacente à Terra ao invés de marcar no setor da Terra.

O bônus imediato de tecnologia também fornece 2 fichas de dados.

TT #01



Durante uma ação de varredura, você pode descartar uma carta da sua mão para marcar um sinal extra em um setor correspondente.

TT #02



Durante uma ação de varredura, você pode pagar 1 para marcar um sinal extra em um setor com Mercúrio.

TT #03



Durante uma ação de varredura, você pode pagar 1 para lançar uma sonda espacial ou ganhar 1 movimento.

TT #04

TECNOLOGIAS DE COMPUTADOR

Tecnologias de computador expandem seu computador. Uma tecnologia de computador pode ocupar qualquer espaço (mas você ainda não pode ter a mesma tecnologia mais de uma vez). O espaço superior da tecnologia de computador dá 2 pontos quando coloca uma ficha de dados lá. O espaço inferior dá a recompensa retratada.

Você só pode colocar dados no espaço inferior somente se o espaço superior estiver ocupado. Não precisa preencher os espaços inferiores antes de analisar dados – os espaços superiores são os únicos que precisam estar preenchidos para isso. Dados são colocados da esquerda para direita nos espaços superiores. Dados nos espaços inferiores não precisam ser preenchidos da esquerda para direita; eles podem ser preenchidos a qualquer momento, desde que o espaço acima esteja preenchido.

Durante a ação Analisar Dados, fichas de dados são removidas de todos os espaços.



TC #01



TC #02



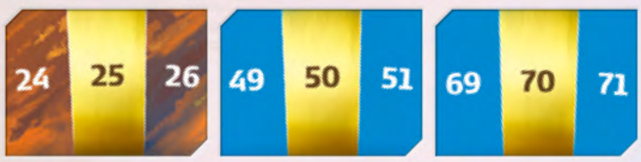
TC #03



TC #04

MARCOS

Alguns eventos são acionados quando o contador de pontuação de um jogador atingir ou passar certa pontuação na trilha. Esses eventos são resolvidos entre turnos, depois que o jogador atual terminar de realizar ações livres.





MARCOS DOURADOS

No final de um turno no qual atingiu ou passou os 25, 50 ou 70 pontos, você escolhe uma das peças de pontuação douradas e marque-a. Peças de pontuação douradas são descritas em detalhes na página 21.



Cada peça de pontuação dourada tem múltiplos espaços que variam na quantidade de pontos. O primeiro jogador a escolher essa peça coloca um marcador no maior valor. Aquele que escolher em segundo obtém o segundo maior valor e assim por diante. Há espaço para todos escolherem a mesma peça.

Você não pode escolher marcar a mesma peça duas vezes. Portanto, ao final da partida (se pontuou pelo menos 70 pontos) você terá 1 marcador em 3 das peças e nenhum marcador na quarta.

Nota: *Se você pontuar mais de 100 pontos, você poderá passar por esses espaços novamente, mas eles não terão efeito em sua segunda volta na trilha de pontuação.*

MARCOS NEUTROS

Em partidas com menos de 4 jogadores, você coloca marcadores de não-jogador nos marcos de 20 pontos e 30 pontos durante a preparação. No final de um turno no qual você alcançou ou passou um desses marcos, um grupo de pesquisa de um não-jogador descobre algo importante sobre uma das duas espécies de alienígenas. Cada espécie tem 3 espaços que levam ao seu descobrimento. Se qualquer um desses estiver vazio, mova um marcador de não-jogador do marco para o espaço vazio mais à esquerda. É possível que isto resulte na descoberta de uma espécie alienígena, conforme explicado na página 20.

Por outro lado, se todos os seis espaços já estiverem cheios quando você atingir um marco, então ambas as espécies foram descobertas e esses marcos neutros não terão efeito.

Os marcos neutros não terão efeito se todos os marcadores de não-jogador já tiverem sido usados.

Em partidas com 4 jogadores ignore completamente os marcos neutros.

MÚLTIPLOS MARCOS

Marcos são resolvidos entre turnos. Se vários jogadores têm marcos, eles os resolvem em ordem, começando com o jogador cujo turno acabou de terminar e seguindo no sentido horário. Portanto, se você e outro jogador cruzaram um marco dourado durante seu turno, você poderá escolher sua peça de pontuação dourada primeiro.

O marcador neutro pertence a não-jogadores e é sempre resolvido por último.

Troca de Recursos

Durante seu turno, como uma **ação livre**, você pode trocar 2 cartas, 2 créditos, ou 2 energias por 1 carta, 1 crédito, ou 1 energia:

2 / 2 / 2 › 1 / 1 / 1

Por exemplo, você pode descartar 2 cartas para obter 1 crédito, 1 energia, ou até mesmo 1 nova carta.

Ao fazer uma troca de recursos por uma carta, você pode pegar uma carta da fileira de cartas ou do topo do baralho.

Comprando uma Carta

3 › 1

Durante seu turno, como uma **ação livre**, você pode comprar uma carta gastando 3 de publicidade. Pegue sua nova carta da fileira de cartas ou do topo do baralho.



PASSAR

Passar é uma ação principal – o que significa que pode fazer ações livres no turno em que você passar. Em seguida, resolva esses passos em ordem, sem executar mais nenhuma ação livre:

1

Descarte até ficar com 4 cartas, se você tiver mais que 4.

Nota: *Não há limite para o número de cartas que pode ter na sua mão durante a rodada.*

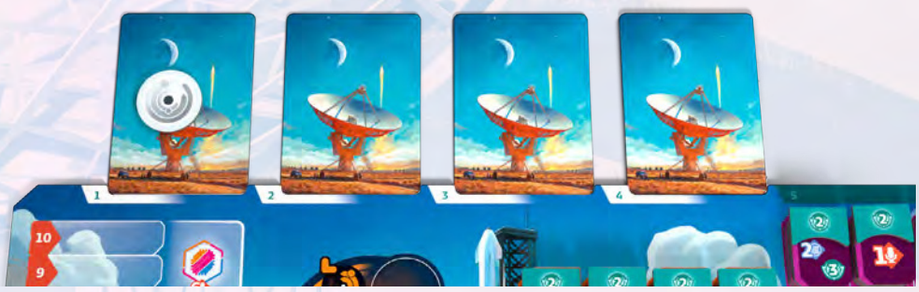
2

Verifique se você gira o Sistema Solar. Se for o primeiro jogador a passar nesta rodada, pegue a ficha de lembrete de rotação, coloque-a ao lado da pilha e depois gire o Sistema Solar. (Na rodada 5, você ainda gira, mas descarta a ficha).

3

Escolha uma carta das cartas de final de rodada desta rodada e devolva as restantes. Outros jogadores irão escolher uma carta quando eles decidirem passar. Quanto mais cedo você passar em uma rodada, mais cartas você terá para escolher.

Nota: *Normalmente, sua escolha de carta não dependerá do que os outros jogadores fizerem nos turnos restantes. Mas se for importante, você pode manter as cartas e não tomar sua decisão final até que alguém passe.*



Uma vez que todo mundo passou, a rodada termina assim que o último jogador escolher entre as 2 cartas restantes e descartar a carta que sobrar.

ENTRE RODADAS (RONDAS)

Três coisas precisam ser feitas entre rodadas.



1

Todos recebem renda – os recursos mostrados na sua carta de renda inicial, mais os recursos de todas as cartas que você inseriu.

2

Passe o marcador de jogador inicial um espaço para esquerda. Um novo jogador começará a próxima rodada.

3

Mova a ficha de lembrete de rotação para a pilha de cartas da próxima rodada.

Para acelerar a partida, os jogadores podem resolver sua renda a qualquer momento depois de passarem, até mesmo antes da rodada atual terminar.

Outras Maneiras de Obter Cartas

Este efeito permite que você pegue uma carta da fileira de cartas ou do topo do baralho. Pode ser encontrado em algumas tecnologias, em alguns efeitos de cartas e outras partes da partida.

Por outro lado, este efeito significa que você pega uma carta aleatória do topo do baralho (não da fileira de cartas).

Reabastecendo a Fileira de Cartas

Ao pegar uma carta da fileira de cartas, você a repõe imediatamente por uma carta do topo do baralho. (Se o baralho estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho).

DESCOBRINDO ESPÉCIES ALIENÍGENAS

As espécies alienígenas no jogo são representadas por dois tabuleiros virados para baixo. Abaixo de cada tabuleiro alienígena, há três espaços de descoberta representando os vestígios de vida alienígena que você deve preencher coletivamente para descobrir a espécie.

Esses vestígios de vida são geralmente obtidos por fazer varredura das estrelas próximas.

Esses vestígios de vida são geralmente obtidos pousando em planetas.

Esses vestígios de vida são geralmente obtidos por analisar dados que você coletou.

Uma vez que todos os três espaços de descoberta forem preenchidos por marcadores (em partidas em 2 ou 3 jogadores, esses marcadores podem ser de não-jogadores) a espécie alienígena correspondente é descoberta.



espaços de descoberta

DESCOBERTA

Se uma espécie for descoberta durante o seu turno, resolva a descoberta depois de terminar o seu turno. (Se tiver qualquer marco, resolva-o antes de resolver a descoberta).

1. Vire o tabuleiro de espécie para revelar qual espécie foi descoberta.
2. Leia as regras para essa espécie.
3. Siga as regras de preparação para a espécie alienígena revelada. Os jogadores que marcaram os três espaços de descoberta serão recompensados neste momento.



folhas de regras de alienígenas



cartas de alienígenas

CARTAS DE ALIENÍGENAS

Cada espécie alienígena vem com um baralho especial de cartas. Essas cartas são um pouco mais fortes que as cartas normais e só podem ser obtidas de espécies alienígenas. Na sua mão, elas seguem as regras normais de cartas (exceto das cartas da espécie Exertianos, que não contam para seu limite de mão).

Você não precisa ler todas as regras de todas as 5 espécies. Para obter a experiência completa da descoberta, leia as regras de uma espécie apenas quando ela for descoberta.

PESQUISA ADICIONAL

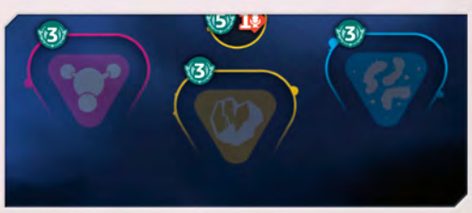
Cada tabuleiro alienígena oferece várias novas oportunidades de pesquisa. Eles são como os 3 espaços de descoberta e eles funcionam da mesma maneira: ao receber um vestígio de vida – , , ou – marque qualquer espaço vazio da cor correspondente e obtenha a recompensa.

Nota: *Os marcadores de não-jogador usados em partidas com 2 e 3 jogadores só podem ser jogados nos seis espaços abaixo dos tabuleiros alienígenas. Eles nunca bloqueam um espaço no próprio tabuleiro alienígena.*

Espaço Excedente

A área abaixo dos 3 espaços de descoberta são para vestígios alienígenas extras. Às vezes você consegue marcar um vestígio, mas todos os espaços daquela cor já foram tomados. Se isso acontecer, você sempre pode colocar seu marcador em um dos espaços excedentes da espécie e ganhar 3 pontos.

Se uma carta se referir a um vestígio marcado para uma espécie alienígena, todos os marcadores no espaço excedente contam, assim como qualquer marcador nos espaços de descoberta. (Os marcadores no próprio tabuleiro alienígena contam, é claro).



espaços excedentes

Nota: *Você pode colocar seu marcador no espaço excedente mesmo se outro espaço no tabuleiro alienígena já esteja disponível.*

FIM DA PARTIDA

A partida termina após 5 rodadas. Assim que o último jogador passar, é hora da pontuação final:

Jogadores marcam pontos por quaisquer cartas de fim de partida que eles jogaram (aquelas com as barras douradas).

+

Jogadores marcam pontos pelas suas peças de pontuação douradas.

+

Algumas espécies alienígenas podem adicionar mais uma etapa de pontuação.

O jogador com mais pontos vence. Desempates são favoráveis ao maior fã de Carl Sagan. *(Brincadeira. Estas são partidas de 100 pontos. Se dois jogadores tiverem a mesma pontuação, eles mereceram esse empate).*

Peças de Pontuação Douradas

Cada peça de pontuação dourada vai recompensá-lo por conjunto de algo. Para cada conjunto que você fizer você pontua o número de pontos mostrado pelo seu marcador.

TECNOLOGIA



Deste lado, **marque pontos pelo conjunto de três tecnologias, uma de cada tipo.** Para colocar isto de outra maneira, conte quantas tecnologias você tem de cada tipo; marque pontos para cada tecnologia do tipo que você tiver menos.



Deste lado, **marque pontos para cada par de tecnologias que você tiver.** Por exemplo, se você tiver 5 tecnologias, isso são 2 pares, então você marca os pontos duas vezes.

MISSÃO



Deste lado, **marque pontos para cada missão que você concluiu.** (Ambas as missões condicionais e acionáveis contam).



Deste lado, **marque pontos para cada par de missões concluídas/ cartas de pontuação de fim de partida.** Um par consiste em 2 missões concluídas, 2 cartas de pontuação de fim de partida, ou 1 de cada.

RENDA



Deste lado, **marque pontos para cada conjunto de três cartas que você inseriu para renda,** uma de cada tipo.

(Não conte os 3 créditos, 2 energias e 1 carta aleatória impressos na carta de renda inicial).



Deste lado, **marque pontos por tipo de carta de renda** que você mais inseriu: **créditos ou energia.**

(Não conte os 3 créditos e 2 energias impressos na carta de renda inicial).

OUTRO



Deste lado, marque pontos **para cada conjunto de três vestígios de vida que você marcou,** um de cada cor. Note que marcadores no espaço excedente ainda contam!



Deste lado, marque pontos **para cada setor vencido emparelhado com um orbitador ou aterrissador.** (Isso significa total de vitórias ou total de orbitadores e aterrissadores, o número que for menor).

Ao contar vitórias de setor, você conta todos os seus marcadores, mesmo que você tenha múltiplas vitórias no mesmo setor.

PARTIDA SOLO

Na partida solo você competirá contra uma instituição de pesquisa rival. Seu objetivo é pontuar mais que o seu rival no final da partida.



PREPARAÇÃO

Prepare a partida como você faria normalmente para dois jogadores.

Dê ao rival todas as peças de uma cor. Coloque um dos marcadores do rival no espaço inicial da trilha de progresso.

Determine o jogador inicial aleatoriamente. O marcador de jogador inicial se moverá entre você e o rival a cada nova rodada. Como de costume, o primeiro jogador começa com 1 ponto de vitória e o outro começa com 2. Coloque ambos os contadores de publicidade no número 4.

Escolha uma dificuldade e dê ao rival o tabuleiro de jogador correspondente. (Ambas as dificuldades de 1 estrela e de 2 estrelas compartilham um tabuleiro).

Se esta é sua primeira partida de SETI, considere optar pela dificuldade de 1 estrela. A falta de objetivos o ajudará, já que você não precisará aprender tudo de uma vez.

Baralho de Ação de Rival

O rival usa cartas de ação para decidir o que fazer durante seus turnos. Pegue as 4 cartas de ação básicas mostradas **(S.1–S.4)** e embaralhe-as viradas para baixo para formar o baralho de ação de rival.



Se você estiver jogando na dificuldade 3 estrelas ou maior, selecione aleatoriamente uma carta de ação avançada **(S.5–S.14)** e embaralhe-a na pilha de cartas de ação de rival. Isto dá ao rival um baralho inicial mais forte.

Mantenha próximo o restante das cartas embaralhadas de ação avançada. O rival poderá ganhá-las durante a partida.



Cada espécie alienígena tem sua própria carta especial de ação. Coloque-as de lado por enquanto.

Pilha de Objetivos

Nota: Pule esta seção se você estiver jogando na dificuldade de 1 estrela.





Os objetivos vêm em 3 níveis: I, II, e III

Embaralhe todas as peças de objetivo de nível I viradas para baixo, em seguida faça o mesmo com as de objetivo de nível II e III. Você usará esses para formar a pilha de objetivos.

Como indicado pelo tabuleiro de jogador do rival, pegue o número correspondente de objetivos de cada pilha e monte-os como mostrado, com os objetivos de nível III no fundo, os de nível II no meio e os de nível I no topo. Os objetivos restantes não serão usados nesta partida e podem voltar para a caixa.

Depois de montar a pilha de objetivos, revele as 3 peças do topo. Esses serão seus primeiros objetivos.



EXEMPLO: *A dificuldade 4 estrelas usa 2 objetivos de nível I, 6 objetivos de nível II e 7 objetivos de nível III. Os 3 objetivos do topo são revelados.*

RECURSOS DO RIVAL

Trilha de Progresso

Sempre que seu rival usar uma ação com este efeito, ele avança 1 espaço na trilha de progresso. O rival sempre se move no sentido horário na trilha de progresso, em direção das setas.

Sempre que o marcador de progresso cruzar **este ícone**, o rival aumenta sua força. Adicione 1 carta de ação avançada virada para baixo ao topo do baralho de ação do rival. (Isto significa que aparecerá no próximo turno do rival, a não ser que o rival já tenha passado naquela rodada). Agora é uma parte permanente do baralho de ação dele.

TECNOLOGIA PREFERIDA DO RIVAL

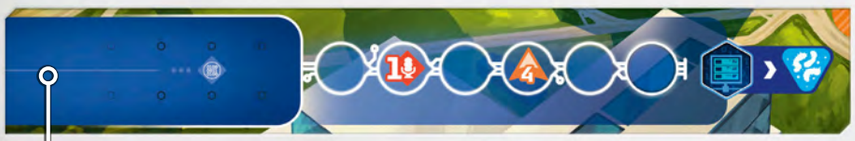


Seu rival não mantém controle desses recursos. Ao invés disso, sempre que um efeito der ao seu rival um desses recursos, avance o marcador de progresso 1 espaço para cada crédito, energia e carta recebido. (As cartas podem vir de qualquer lugar. Isto inclui , , e até mesmo cartas recebidas por passar ou ao ajudar a descobrir uma espécie alienígena).

Quando o rival recebe , ao invés disso, avance 4 espaços na trilha de progresso. Isto geralmente acontece quando o rival coloca um orbitador.

O rival também pode avançar na trilha de progresso quando você não completa objetivos suficientes durante a rodada (Veja página 26).

Computador do Rival



A reserva de dados do rival não tem limite.

Sempre que o rival ganhar dados, adicione-os diretamente ao computador do rival. Se o computador estiver cheio, ao invés disso, adicione-os à reserva de dados. Quando uma ficha de dados é adicionada a um espaço marcado, seu rival ganha o benefício mostrado.

Publicidade do Rival

Quando o rival ganha qualquer publicidade, avance o contador de publicidade dele na mesma quantidade. O rival gasta publicidade para pegar as tecnologias, como explicado na página 24.

Ponto de Vitória do Rival

Sempre que o rival ganhar pontos de vitória, mova o contador de pontos dele na mesma quantidade.

O rival aciona marcadores neutros e dourados como um jogador faria. O rival sempre reinvidica apenas o primeiro e mais valioso espaço de uma peça dourada. Se há múltiplas peças douradas com o primeiro espaço disponível, o rival escolhe a peça mais à esquerda ou mais à direita, dependendo da seta de decisão no topo da carta de ação atual. Se todos os primeiros espaços foram tomados, o rival não reinvidica nada.



seta de decisão

PARTIDA SOLO

TURNO DO RIVAL

A instituição de pesquisa do rival faz turnos como se ele fosse outro jogador em uma partida com dois jogadores.

Comece o turno do seu rival revelando a carta de ação do topo do baralho dele. Seu rival faz **uma** das ações mostradas na carta – a do topo se for possível, a segunda se não for, e assim por diante, movendo para baixo até uma ação possível seja encontrada. (Será sempre possível para o rival fazer uma das ações descritas na carta).

Após o rival completer a ação, seu turno termina.



AÇÕES DO RIVAL

TECNOLOGIA



O rival gasta 6 de sua publicidade para pesquisar uma tecnologia. Se o rival tiver menos que 6 de publicidade, ao invés disso, pule essa ação e tente a próxima ação da carta.



Algumas cartas de rival tem uma ação de tecnologia que não requer publicidade.

Sempre que o rival ganhar uma tecnologia, avance o Sistema Solar como sempre.

O rival escolhe uma tecnologia para pesquisar da seguinte maneira:

1. Olhe a posição atual do rival na trilha de progresso. Isto mostra a tecnologia preferida do rival. Se a tecnologia tem uma peça de 2 pontos nela, o rival escolhe essa tecnologia.



2. Se a tecnologia não tiver uma peça de 2 pontos nela, verifique a próxima tecnologia na trilha de progresso. Repita o processo até o rival encontrar uma tecnologia com uma peça de 2 pontos nela. No caso raro de nenhuma das tecnologias tiver uma peça de 2 pontos, o rival seleciona a primeira tecnologia disponível baseado em seu marcador, mesmo que não tenha uma peça de 2 pontos nela.
3. Dê ao rival qualquer bônus mostrado na peça de tecnologia que ele pegou, incluindo o bônus de 2 pontos se a tecnologia tinha um.

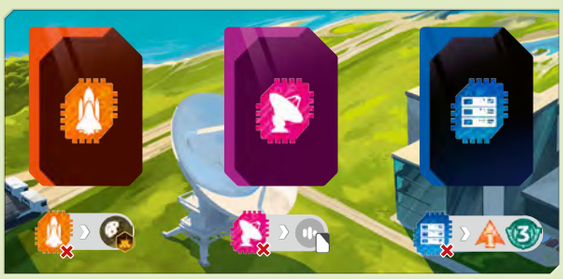
Exceção: O rival nunca pegará os bônus de tecnologia ou .

USANDO PEÇAS DE TECNOLOGIA

O rival não usa tecnologias da mesma forma que os jogadores. As habilidades que as tecnologias normalmente dariam não fazem efeito para o rival. Ao invés disso, o rival usa as tecnologias que ele adquire como um recurso. Muitas ações permitem que o rival descarte a tecnologia de certo tipo para aumentar o poder daquela ação.

Os bônus são:

- **TECNOLOGIA DE SONDA ESPACIAL** – prioriza pouso em uma lua
- **TECNOLOGIA DE TELESCÓPIO** – marca um sinal extra da fileira de cartas
- **TECNOLOGIA DE COMPUTADOR** – ganhe 3 pontos e 1 progresso



O rival armazena as tecnologias que ganha no tabuleiro dele. Mantenha-as em uma pilha nos espaços correspondentes.

LANÇAR



Coloque a figura de sonda do rival na Terra.

Se o rival já tiver uma sonda na Terra, pule esta ação e ao invés disso tente a próxima ação na carta.

ORBITADOR / ATERRISSADOR



Mova a sonda do rival da Terra para um outro planeta. Verifique os planetas por ordem, da esquerda para a direita, até encontrar um que possa alcançar no número indicado de movimentos. Como de costume, o rival precisa pagar 1 movimento extra para deixar asteroides, então leve isso em consideração ao decidir qual é alcançável. Se nenhum planeta na lista é alcançável ou o rival não tem uma sonda na Terra, pule a ação e no seu lugar tente a próxima ação na carta.

Depois de mover, dê ao rival publicidade recebida por visitar planetas e cometas. Se houver múltiplas maneiras para voar até aquele planeta usando os movimentos indicados, escolha o plano de voo que dê mais publicidade.

Finalmente, a sonda se torna um aterrissador ou um orbitador:



Se o planeta tiver uma lua com espaço disponível, o rival tentará primeiro descartar uma de suas tecnologias de sonda espacial para pousar nela. Se múltiplas luas estiverem disponíveis, o rival escolhe a mais à esquerda ou a mais à direita, dependendo da seta de decisão.

Se o rival não pousar em uma lua, ele tenta pegar o primeiro espaço de orbitador ou o primeiro espaço de aterrissador no planeta. Se ambos os primeiros espaços estiverem disponíveis, ou nenhum deles estiver, o rival segue a ordem na carta de ação. (Por exemplo, neste caso, o rival prefere orbitar:).

De qualquer forma, dê ao rival quaisquer pontos, recursos e vestígios de vida recebidos provenientes do orbitador ou aterrissador.

VESTÍGIOS DE VIDA –

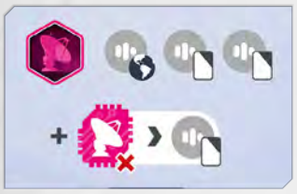
Sempre que seu rival receber um vestígio de vida, olhe aquela coluna para cada espécie alienígena. O seu rival marca o espaço mais abaixo disponível naquela coluna. (Ele ignora o espaço excedente abaixo da coluna, a não ser que os outros vestígios estejam cheios).

Com , o rival considera qualquer uma das colunas disponíveis.

Se os espaços das colunas selecionadas são igualmente baixos, escolha o mais à esquerda ou o mais à direita, dependendo da seta de decisão.



TELESCÓPIO



Marque os sinais do seu rival como mostrado pela ação. Para sinais das cartas da fileira, use a seta de decisão para determinar se a carta mais à esquerda ou a carta mais à direita será escolhida.

Se o rival tiver uma peça de tecnologia de telescópio, ele a descarta e marca um sinal extra da fileira de cartas.

Depois que o rival terminar de marcar sinais da fileira de cartas, reponha as cartas descartadas por novas cartas do topo do baralho.

Se um sinal puder ser colocado em diferentes setores, o rival escolhe um setor para o seu sinal baseado na seguinte lógica:

1. Se ao colocar o sinal ele **venceria um setor**, o rival escolhe esse setor.
2. Se nenhum setor pode ser vencido, ao invés disso, o rival verifica se ao colocar um sinal ele **pode marcar pontos** por marcar o segundo sinal em um setor.
3. Se nenhum setor pode ser vencido ou marcar pontos, o rival escolhe o setor onde ele **tenha mais marcadores**.

Para cada uma dessas etapas, em caso de empate, o rival favorece o maior setor (o setor que pode conter mais fichas de dados).

Não existem circunstâncias que tornem impossível a execução de uma ação de Telescópio pelo rival.



EXEMPLO: *O rival (branco) está tentando marcar um sinal .*
1. Nenhum setor pode ser vencido.
2. Não há nenhum local para marcar pontos.
3. Então, o rival escolhe o local no qual ele tem mais marcadores.

PARTIDA SOLO

ANALISAR



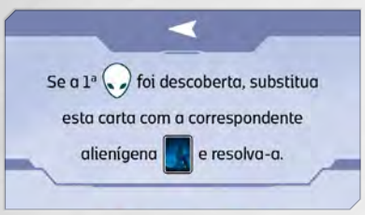
O rival só pode fazer essa ação se o computador dele estiver cheio. Se o computador do rival não estiver cheio, pule esta ação e tente a próxima ação na carta.

Remova todos as fichas de dados do computador do rival (não os da reserva de dados) e dê para ele os benefícios mostrados na carta de ação. O rival também ganha um como mostrado no tabuleiro de jogador dele.

Depois disso, se o rival tiver quaisquer fichas de dados em sua reserva de dados, o rival coloca o máximo possível de dados no computador dele e ganha imediatamente os benefícios de qualquer espaço coberto como de costume.

Se o rival tiver uma tecnologia de computador, ele a descarta e ganha 3 pontos e 1 progresso. (Mesmo se o rival tiver múltiplas tecnologias de computador, ele só pode descartar uma).

DESCOBERTA DE ESPÉCIES



Algumas cartas de ação começam com uma verificação se uma espécie alienígena em particular foi descoberta. Se foi, remova essa carta de ação da partida e substitua-a com a carta de ação especial para essa espécie. Em seguida, resolva a nova carta.

Se uma espécie alienígena ainda não foi descoberta, pule esta ação e tente a próxima ação da carta.

PASSANDO

Se o rival começa um turno com nenhuma carta restante no baralho de ação, ele passa. Remova a carta do topo da pilha de cartas de fim de rodada – não esqueça que pegar essas cartas fazem o rival avançar 1 espaço na trilha de progresso. Se o rival foi o primeiro a passar naquela rodada, não esqueça de girar o Sistema Solar também.

OBJETIVOS

Cada objetivo tem uma ou mais tarefas. Ao concluir uma tarefa, marque-a. Quando todas as tarefas forem marcadas, você concluiu o objetivo.

Ao final do seu turno, mova todos os objetivos concluídos para uma pilha de objetivos concluídos perto do seu tabuleiro e reponha-os com novos da pilha de objetivos. Você sempre terá 3 objetivos para trabalhar até que a pilha acabe.



Ao final das rodadas 1, 2, 3, e 4, antes de receber renda, gaste objetivos concluídos igual ao número da rodada que acabou de terminar. (Isto é, remova 1, 2, 3, ou 4 peças de sua pilha de objetivos concluídos) Para cada objetivo que você não conseguiu gastar (porque você não tem o suficiente), seu rival avança 3 espaços na trilha de progresso.

Nota: *Como as missões acionáveis, você só pode colocar um marcador por um único acionamento. Por exemplo, se você tem em um objetivo e em outro, escolha um objetivo para marcar. Você não pode marcar ambos com a mesma pesquisa de tecnologia.*

Ao final da rodada 5, conte todos os objetivos não concluídos – aqueles ainda na fileira de três e aqueles ainda na pilha. Seu rival marca 5 pontos para cada objetivo não concluído.

A dificuldade de 1 estrela não tem objetivos. Seu rival não progride na trilha de progresso por objetivos não concluídos entre as rodadas, nem ganha pontos por eles ao final da partida.

Tarefas

A maioria das tarefas usam símbolos que você já reconhece como missões acionáveis. Ao fazer o que está descrito, marque a tarefa como concluída. Se a tarefa tem uma barra (/) então marque a tarefa quando você cumprir qualquer uma das duas partes. Tarefas que precisam de mais informações estão explicadas abaixo.



Marque esta tarefa quando você chegar aos 16 pontos. Se você já tiver 16 pontos ou mais, marque-a imediatamente.



Marque esta tarefa quando você tiver pelo menos 5 fichas de dados em sua reserva de dados. Se você já tiver 5 ou mais, marque-a imediatamente. (Fichas em espaços no seu computador não contam).



Marque esta tarefa quando você chegar em 9 de publicidade. Se você já tiver 9 ou mais de publicidade, marque-a imediatamente.



Marque esta tarefa quando sua sonda visitar asteroides. (A visita deve ocorrer depois que você revelou a tarefa).



Marque esta tarefa quando sua sonda visitar um cometa. (A visita deve ocorrer depois que você revelar a tarefa).



Marque esta tarefa quando você jogar uma carta com o custo exato de 3 créditos. (Ela deve ser jogada pelo seu efeito, não pela ação livre).



Marque esta tarefa quando você completar uma missão. (Isto deve ocorrer após você revelar essa tarefa).

FIM DA PARTIDA

Como de costume, a partida termina após 5 rodadas. Você marca pontos de vitória da mesma forma como em uma partida com mais jogadores. O rival não marca as peças de pontuação douradas, mas ao invés disso, ele marca 5 pontos para cada objetivo não concluído. Se você tiver mais pontos de vitória do que o rival, você venceu!

© Czech Games Edition
Outubro 2024
www.CzechGames.com

UM JOGO POR **TOMÁŠ HOLEK**

Desenvolvedores: Tomáš “Uhlík” Uhlíř
Vít Vodička
Mín & Elwen
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Design Gráfico: Radek “RBX” Boxan
Tibor Vizi

Direção de arte: Jakub Politzer

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

Trailer & Recursos 3D: Radim “Finder” Pech
Roman Bednář

Produção: Vít Vodička

Livro de Regras: Jason Holt, Michael Murphy

Textos informativos: Milan Zborník, Gus Cook

Gerenciamento de Projetos: Jan “Zvonda” Zvoníček

Supervisão de Projetos: Petr Murmak

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução: Rafael Sanzio Borges Lima

Revisão: Marcelo Fernandes , Rui Ferrão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA:

Eu gostaria de agradecer à todos os ilustradores e todo o time da CGE. Eu gostaria de agradecer em especial **Radek “RBX” Boxan** e **Jakub Politzer** por seu trabalho gráfico incansável.

Um grande obrigado vai para **Uhlík**, **Vítek**, **Elwen**, e **Mín**, com quem me encontrei regularmente ao longo do ano e que incansavelmente ajudaram a afinar a mecânica do jogo. Seus conselhos, ideias e apoio foram cruciais para a finalização e melhoria de todo o jogo.

Eu também gostaria de agradecer à **Carl Sagan**, graças a ele comecei a trabalhar neste jogo. A sua dedicação ao longo da vida à astronomia, ciência e popularização desses campos, bem como seu trabalho pioneiro na busca por vida extraterrestre, me inspirou enormemente.

Além disso, eu gostaria de agradecer à **Milan Zborník** pelos seus excelentes textos que deram às cartas uma atmosfera única, e por suas consultas acerca de projetos espaciais que contribuíram para a diversidade do jogo.

Finalmente, eu gostaria de sinceramente agradecer à minha esposa **Evička** e nosso filho **Benjamin**. Eu agradeço Evička por seu amor, apoio constante, e infinita paciência, a qual me permitiu concluir este jogo. Você é minha inspiração infinita.

Eu gostaria de agradecer à **Adam Španěl** por criar e gerenciar o jogo SETI na plataforma teste CGO online. Graças aos seus esforços, um número tremendo de sessões testes aconteceram, permitindo um exame completo e melhoramento do jogo. Eu também quero demonstrar minha gratidão à **Michael Murphy** por sua ajuda inestimável testando o jogo e por compilar uma grande quantidade de feedback, ambos de mim e de outros jogadores teste.

Obrigado à todos na CGE pela contribuição para este jogo, grande ou pequena.

OBRIGADO À TODOS OS JOGADORES TESTE:

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 Síťař, 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, e pessoas dos clubes de jogos de tabuleiro do District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň) e Dekl (České Budějovice).

Eu gostaria de demonstrar minha gratidão à **organização SETI** pela importância do trabalho deles em buscar por vida extraterrestre. A dedicação deles em explorar o desconhecido tem sido uma tremenda inspiração no desenvolvimento deste jogo. — T. H.

DEVIR

LEMBRETES DE REGRAS

- Gire o Sistema Solar antes de escolher sua tecnologia.
- Você paga 1 extra para deixar asteroides.
- Ao inserir uma carta para renda, você também ganha aquele recurso imediatamente.
- O primeiro jogador a passar avança o Sistema Solar ao final do seu turno, antes de pegar as cartas de fim de rodada. Não esqueça também de girar o Sistema Solar na última rodada.
- Se você tem 10 de publicidade, ignore qualquer efeito que te dê mais.
- Se sua reserva de dados estiver cheia, descarte qualquer fichas de dados em excesso que tenha ganho.
- Se o marcador de alguém passar por um marco, você resolve aquele marco entre turnos, não imediatamente.
- Jogadores não podem realizar ações livres entre turnos, nem no turno de outro jogador.
- O jogador com a segunda maior quantidade de marcadores em um setor fechado mantém um de seus marcadores no espaço de dados quando for reinicializado. (Mas se todos os marcadores pertencerem ao mesmo jogador, ninguém está em segundo).

TERMINOLOGIA DAS CARTAS

em um planeta: Uma figura (aterrissador ou orbitador) no tabuleiro planetário na órbita de um planeta, no planeta, ou em uma das luas do planeta. (Não inclui sondas ainda no tabuleiro do Sistema Solar).

em um setor: Marque um sinal. (A carta especificará onde).

Descarte duas cartas da fileira de cartas e marque um sinal no setor correspondente para cada uma delas. Reponha a fileira de cartas após isso.

Marque um sinal da cor correspondente.

Uma vitória em um setor desta cor.

Uma vitória em um setor.

Movimento dentro do mesmo anel: Um movimento que não muda sua distância do sol.

que você tenha: um vestígio de vida , , ou vestígio de vida que você marcou.

Descarte uma carta pelo seu sinal: Descarte uma carta da sua mão. Verifique o canto superior direito da carta e marque um sinal no setor correspondente.

Visite um planeta: Mover uma sonda para um espaço com o planeta. Eventos que acionam com "quando você visitar" não acionam se você já tiver uma sonda nesse espaço quando você jogar a carta.

LEMBRETES DE PREPARAÇÃO

- Para partidas com 3 jogadores, use os dois marcos neutros nas pontuações 20 e 30, com um marcador de não-jogador em cada.
- Em partidas com 2 jogadores, use os dois marcos neutros nas pontuações 20 e 30, com dois marcadores de não-jogador em cada.
- 1 ponto para o primeiro jogador, 2 pontos para o segundo e assim por diante.
- Pegue sua carta de renda inicial e ganhe os recursos baseados nela.

FAQ

Como funciona o ignorar o limite de sondas no espaço?
Se uma carta dá para você a ação de Lançar uma sonda e diz especificamente que você pode ignorar o limite de sondas no espaço, então você ignora limite, mas apenas para essa ação. (Lançamentos futuros têm que respeitar o limite).

Eu posso trocar dois recursos diferentes, tipo uma carta e uma energia por um crédito?
Não, isso não é possível. Apenas dois recursos de um mesmo tipo podem ser trocados por outro recurso. No entanto, cartas de alienígenas na sua mão são consideradas como cartas, então você pode descartar 1 carta e 1 carta de alienígena para ganhar 1 crédito. (Exceção: Cartas de alienígenas Exertianos não estão na sua mão e não são descartáveis).

Após vencer um setor, o marcador que eu deixei lá irá me ajudar a vencer aquele setor novamente?
Não. Aquele marcador está apenas ali para mostrar que você já venceu o setor antes.

Eu ganharei 1 se o Sistema Solar empurrar a minha sonda para um espaço de cometa?
Sim. Suas sondas sempre irão te dar 1 ao visitar um objeto espacial, mesmo se não for o seu turno.

Eu não tenho mais marcadores. Eu ainda posso fazer a ação de Varredura?
Sim. Não há limite para o número de marcadores que um jogador possa ter. Se você ficar sem, encontre um substituto adequado. Isso pode ser figuras de sonda extras, marcadores de uma cor que ninguém está usando etc.

Um Mascamita comeu uma das minhas folhas de regra. Onde eu posso encontrar uma cópia?
Você pode baixar as regras em czechgames.com!

cge.as/seti-downloads

GLOSSÁRIO

Iniciativas Breakthrough – (tradução livre seria "Iniciativas Descoberta Importante") é um programa de 100 milhões de dólares criado para procurar vestígios de inteligência extraterrestre ao longo de um período de 10 anos. O programa é dividido em vários projetos, entre eles, Breakthrough Watch, Breakthrough Listen e Breakthrough Starshot.

Texto Informativo – Texto presente nas cartas que comenta sobre fatos e curiosidades envolvendo o tema dela.

SETI – Sigla em inglês para Search for Extraterrestrial Intelligence, que significa Busca por Inteligência Extraterrestre.

ISS – Sigla em inglês para International Space Station, que significa Estação Espacial Internacional.

ESA – Sigla em inglês para European Space Agency, que significa Agência Espacial Europeia.

PLATO – PLAnetary Transits and Oscillations of stars (tradução literal Trânsitos Planetários e Oscilações de estrelas), o nome Plato é o nome em inglês do filósofo Platão. Este telescópio espacial está previsto para ser lançado em 2026.

Very Large Array – (tradução literal seria "Conjunto Enorme") É o nome dado ao observatório de radioastronomia localizado no Novo México.

Square Kilometre Array – (tradução literal seria "Conjunto de Quilômetros Quadrado") é o nome dado ao futuro maior telescópio do mundo, que irá colocar milhares de antenas espalhadas para fazer uma varredura no universo.

DSA 2000 – Abreviatura de Deep Synoptic Array (tradução literal "Conjunto de Sinótica Profunda"), será um radiotelescópio que se propõe em ser um líder mundial entre os telescópios de pesquisa.

GMRT – Sigla para Giant Metrewave Radio Telescope (tradução literal "Radiotelescópio Gigante Medidor de ondas"), é um conjunto de trinta radiotelescópios parabólicos totalmente orientáveis de 45 metros de diâmetro.

DUNE – A sigla significa Deep Underground Neutrino Experiment (tradução literal "Experimento de Neutrino no Subterrâneo Profundo"), é um projeto do Departamento de Energia dos Estados Unidos criado em 2013, que tem como objetivo entender o neutrino, uma partícula subatômica.