



**KOSMICKÉ AGENTURY**

**PŘÍRUČKA PRAVIDEL**

Lidstvo směřuje k největšímu objevu všech dob – k potvrzení existence mimozemského života. Do hry vstupují mocné organizace, každá s vlastními zájmy, metodami i cíli. Ať už veřejné, soukromé či stojící mimo hlavní proud, všechny mění podobu pátrání.

Která z nich bude u toho, až dojde k prvnímu kontaktu?



11 asymetrických organizací

POLOŽKA Č.1



21 karet pro rychlý start

POLOŽKA Č.2



42 karet hlavního balíčku

POLOŽKA Č.3



10 žetonů signálu

POLOŽKA Č.4

Zásoba těchto žetonů je neomezená. Pokud vám někdy dojdou, použijte vhodnou náhradu.

## SÓLOVÁ HRA



4 akční karty rivala

POLOŽKA Č.5



3 dílky dlouhodobých výzev

POLOŽKA Č.6



## NOVÉ MIMOZEMSKÉ ŽIVOTY

### ARKOVÉ

- 1 deska mimozemského života
- 1 list pravidel
- 9 karet průzkumu
- 12 karet zabezpečení

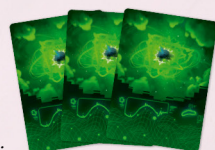


POLOŽKA Č.7

Poprvé objeveno dne:

### GLYFONI

- 1 deska mimozemského života
- 1 list pravidel
- 1 překladová deska
- 2 proužky
- 10 karet Glyfonů
- 35 žetonů glyfů



Slepte za pomoci  
dodaných lepiků.



POLOŽKA Č.8

Poprvé objeveno dne:

### AMÉBA

- 1 deska mimozemského života
- 1 list pravidel
- 10 karet Améby
- 5 žetonů organel



náhradní žetony

POLOŽKA Č.9

Poprvé objeveno dne:

POLOŽKA Č.10

## JAK POUŽÍVAT TOTO ROZŠÍŘENÍ

Tyto komponenty můžete rovnou přidat k těm ze základní hry, a to bez ohledu na to, zda se rozhodnete použít i ostatní části rozšíření:

- **Nové karty:** Zamíchejte 42 nových karet do hlavního balíčku.
- **Mimozemské životy:** Zamíchejte 3 nové životy mezi ty původní. Každou hru vyberte 2 náhodné, jako obvykle.
- **Žetony signálu:** Některé nové efekty umožňují získat tyto žetony. Mějte je tedy po ruce.

**Organizace** představují zcela nový způsob, jak hrát SETI. Používají se společně s **kartami pro rychlý start**.

Karty z rozšíření jsou  
označeny touto ikonou.



Každý hráč ovládá organizaci s jedinečnými schopnostmi, asymetrickými startovními podmínkami a příjmem. Organizace nahrazuje kartu základního příjmu ze základní hry.

Díky schopnostem toho s organizacemi pravděpodobně zvládnete víc, než na co jste zvyklí ze základní hry. Aby se hra příliš neprotáhla a vyvážily se silné schopnosti organizací, hraje se s nimi jen na 4 kola.

**Hrajte pouze kola 2, 3, 4 a 5.**

## PŘÍPRAVA HRY

1. Připravte **pasovací balíčky** jen pro kola 2, 3 a 4.
2. Určete **začínajícího hráče** a nastavte počáteční skóre podle pořadí na tahu jako obvykle.
3. Nastavte **publicitu** všem hráčům na 0.
4. Poté každému hráči rozdejte:

2 náhodné  
organizace



3 náhodné karty  
pro rychlý start



4 náhodné karty  
z hlavního balíčku



Každý hráč si zvolí **1 organizaci** a **2 karty pro rychlý start** a ponechá si **všechny 4 karty z hlavního balíčku**.

Poté všichni hráči současně vyhodnotí své 2 karty pro rychlý start a získají všechny startovní zdroje a efekty zvolené organizace.

### První hra:

Pokud hrajete s organizacemi poprvé, zvažte začít organizacemi s čísly 1–4 (viz levý dolní roh). Tyto čtyři jsou obecně méně náročné na hraní.

Doporučujeme dát každému hráči 1 z těchto čtyř organizací, 2 karty pro rychlý start (místo 3) a 4 karty z hlavního balíčku.

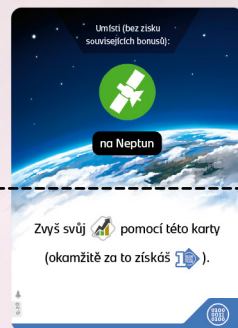


## KARTY PRO RYCHLÝ START

**Horní polovina** vám může uložit, abyste umístili družici, stopu nebo signály. Označte je svými žetony – nezískáte za to však příslušné efekty ani jiné bonusy.

**Spodní polovina** vám může dát startovní zdroje, body a další efekty. Často to odpovídá tomu, co jste označili dle horní části karty, ale ne vždy.

**Poznámka:** Po vyhodnocení můžete karty vrátit do krabice (pokud jste je nezasunuli pro příjem, jako je tomu u karty na obrázku vpravo).



## ORGANIZACE

### POČÁTEČNÍ ZDROJE A EFEKTY



### PASIVNÍ SCHOPNOST

### SCHOPNOST VYUŽITELNÁ JEDNOU ZA KOLO

Tuto schopnost je možné využít jednou za kolo jako **volnou akci**. Označte uvedené pole jako připomínku, že už jste schopnost v tomto kole využili.

### ZVÝŠENÍ PŘÍJMU

Většina organizací vám umožní využít karty na zvýšení příjmu. Zdroj uvedený na kartě okamžitě získáte.

**Poznámka:** Veškerá zvýšení příjmu se vyhodnotí až po zisku počátečních zdrojů. Karty pro přidání do příjmu můžete vybírat ze 4 karet, které jste dostali na začátku a ze všech dalších, které jste získali z organizace a z karet pro rychlý start.

V případě více [ikonka] je vyhodnoťte jeden po druhém. Pokud vám jeden [ikonka] dá náhodnou kartu, můžete ji hned využít pro následující zvýšení příjmu.

### PŘÍJEM

Na začátku hry neprovádějte příjem. Příjem získáte na začátku kol 3, 4 a 5.

*Připomínka, abyste během vyhodnocování příjmu nezapomněli odstranit žeton ze schopnosti využitelné jednou za kolo.*

## ÚPRAVY PRO HRU 1-2 HRÁČŮ

Volitelně lze karty pro rychlý start využít také pro dynamičtější a variabilnější začátek ve hrách 1–2 hráčů – a to i v partiích bez organizací!

Než si hráči vyberou svou organizaci a karty pro rychlý start, otočte **4 náhodné karty pro rychlý start**.

Družice, signály nebo stopy uvedené v horní polovině těchto karet označte pomocí **komponent neutrální barvy**. Spodní polovinu karet ignorujte.

### NEUTRÁLNÍ SIGNÁLY

Při vyhodnocení uzavřeného sektoru, ve kterém se nacházejí neutrální žetony, s nimi nakládejte, jako by patřily jinému hráči. Protože v sektoru mohou být nejvýše 2 neutrální žetony, neutrální barva nemůže nikdy zvítězit. Pokud ale neutrální barva skončí jako druhá v pořadí, ponechte v sektoru jeden neutrální žeton.

Sólová hra s rozšířením vychází ze standardní sólové hry, ale obsahuje několik úprav, které zohledňují **organizace, karty pro rychlý start** a nové **dlouhodobé výzvy**.

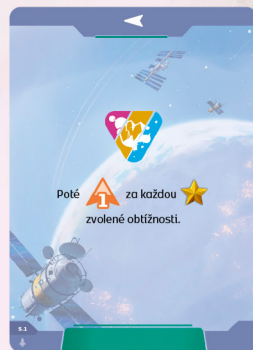
## PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru jako pro **2 hráče**. Můžete využít **neutrální karty pro rychlý start**, jak je doporučeno v úpravách pro 1–2 hráče (viz předchozí strana).

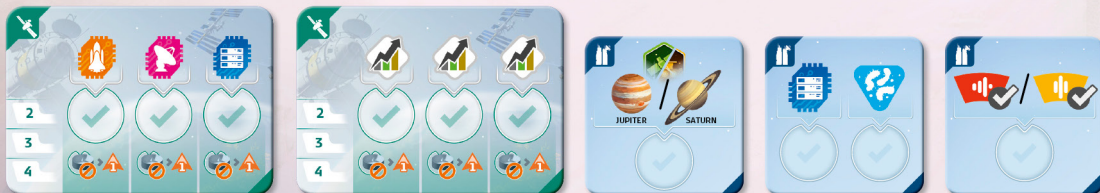
Zvolte obtížnost a připravte sólovou hru podle obvyklých pravidel. **Rival nedostává organizaci ani karty pro rychlý start**. Místo toho získá následující výhody:

- 1. Startovní balíček akčních karet:** Zamíchejte novou startovní akční kartu do rivalova startovního balíčku.
- 2. Publicita:** Nastavte rivalovu počáteční publicitu na hodnotu 4.
- 3. Výzvy** (ignorujte, když hrajete obtížnost ★):
  - Odstraňte ze hry všechny výzvy úrovně I. Připravte komínek výzev tvořený výzvami úrovně II a III dle zvolené obtížnosti (viz základní pravidla sólové hry). Poté odkryjte vrchní tři dílky jako obvykle (budou to tři výzvy úrovně II).
  - Zamíchejte 3 destičky dlouhodobých výzev a 2 z nich náhodně odhalte. Třetí se nepoužije.

Na začátku hry tedy bude odhaleno celkem 5 výzev – 2 dlouhodobé výzvy a 3 výzvy úrovně II.



nová startovní karta



**Vyberte si svou organizaci a karty pro rychlý start** stejně, jako byste hráli ve více hráčích. Výběr ale provádíte až po odhalení neutrálních karet pro rychlý start a 5 dílků výzev.

## DÍLKY DLOUHODOBÝCH VÝZEV

Dlouhodobé výzvy se liší od běžných výzev ve dvou klíčových ohledech:

- **Nenahrazují se:** Jakmile splníte všechny tři úkoly na dílku dlouhodobé výzvy, odstraňte ho ze hry. To znamená, že tento dílek nemůžete odhodit, abyste zabránili rivalovi v posunech na konci kola.
- **Postih za nesplněné úkoly:** Na konci **2., 3. a 4.** kola získá rival  za **každý** nesplněný (neoznačený) úkol na dosud nedokončených dílcích dlouhodobých výzev.

Nesplněné dlouhodobé výzvy nezvyšují rivalovo skóre na konci hry. Mohou pouze způsobit více rivalových posunů během hry.

Úkoly na dlouhodobých výzvách se vyhodnocují podle stejných pravidel jako běžné výzvy. Pokud by jeden efekt umožňoval označit více úkolů najednou (i na různých výzvách), můžete označit nejvýše jeden z těchto úkolů.

## KDYŽ VÁM DOJDOU POKROČILÉ AKČNÍ KARTY

Na vyšších úrovních obtížnosti se může stát, že dojdou pokročilé akční karty. Pokud by měl rival získat další kartu do balíčku a už není žádná k dispozici, získá místo toho .



**PŘÍKLAD:** Na konci kola získá rival  za 2 nesplněné úkoly na tomto dílku dlouhodobé výzvy.

## TIRÁŽ

### HRA TOMÁŠE HOLKA

**Vývojářský tým:** Tomáš „Uhlík“ Uhlíř, Vít Vodička, Adam Španěl, Jakub Uhlíř

**Manažer komunity:** Michael „Mucube“ Murphy

**Grafický design:** Radek „RBX“ Boxan, Tíbor Vízi, Jakub Politzer

**Ilustrace:** Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Petr Štich, Jakub Politzer

**Video a 3D grafika:** Radim „Finder“ Pech, Roman Bednář

**Produkce:** Vít Vodička

**Pravidla:** Tomáš „Uhlík“ Uhlíř

**Doprovodné texty:** Milan Zborník, Martin Mužík

**Vedoucí projektu:** Jan „Zvonda“ Zvoníček

**Dozor projektu:** Petr Murmak

**Český překlad:** Tomáš „Uhlík“ Uhlíř

**ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:** Děkuje všem za jejich neutuchající podporu, užitečnou zpětnou vazbu a nespočetné hodiny strávené testováním. Váš zápal nám pomohl vytvořit něco speciálního.

Děkuje našim testerům na CGO, kteří dokázali odehrát téměř 3000 online partií a poskytli nám velmi užitečné podněty. Zvláštní poděkování si zaslouží především: UtterMarcus, Mascha XVX Artz, Patryk Gaika, irlys, Arien Malec, Almora, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Byung-Ho An, Ville Heinonen, bananagod, Tish, Ender\_Wiggin, devcat, Bryan Yan, Michael Johnson, Amateurius, vagnik85, volpec17, Lachlan Ward-Smith, BinNYC, Taraia, treetop70, Nomegusta95, The\_Justifier, a8881995, Miikka, Kaitila, msr, Hertz, Sophia Kendall-Chahine, Kamcyk, Darkuss, Chad (The GOAT) Weaver, Morty89, NarcoH, Ben, Dragana Vasiljevic, Lily Zhang, Nicolas Dauge, Joshua Smith, autopp, ates2\_00, steveh0429.

Velký dík patří Adamu Španělovi a Mucubemu, díky nimž bylo možné tak rozsáhlé online testování vůbec realizovat.

A všem testerům na rozličných herních akcích: Rudovi Malému, Bohdaně Mandové, Petru Plášilovi, Danu Knápkovi, Jirkovi Baumovi, Jakubovi Chuchmovi a všem z Czechgamingu, Districtu 5, Klubu deskových her Fénix a dalších klubů a akcí.

A nakonec obrovské díky všem fanouškům SETI. Vaše nadšení bylo velkou inspirací pro vznik tohoto rozšíření.



Copyright © Czech Games Edition s. r. o.  
www.CzechGames.com



Tento efekt vám dá **žeton signálu**.

*Najdete ho na některých nových kartách a mimozemských životech. Některé organizace získávají žeton signálu dokonce v příjmu.*

## VYUŽITÍ ŽETONŮ SIGNÁLU

Žetony signálu můžete využít během akce tím, že je odhodíte: za každý odhozený žeton signálu smíte odhodit 1 další kartu z nabídky a označit signál v odpovídajícím sektoru.

**Poznámka:** Protože se nabídka doplňuje až po vyhodnocení celé akce příjem signálů, během jedné takové akce nelze využít více než dva žetony signálu.



**PŘÍKLAD:** Levá karta umožňuje využít žetony signálu, protože obsahuje akci příjem signálů.

Pravá nikoliv – i když umožňuje označit signály, nejde o akci příjem signálů.

## ČASTÉ DOTAZY (FAQ)

### Je možné hrát 5 kol s organizacemi?

Nedoporučujeme to. Organizace byly navrženy pro 4 kola. Také by to výrazně prodloužilo herní dobu.

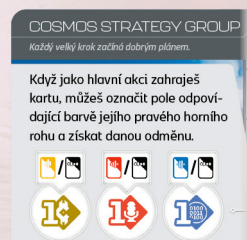
### Je možné hrát 4 kola s kartami pro rychlý start, ale bez organizací?

Karty pro rychlý start plně nenahrazují chybějící první kolo, takže bez organizací toho zvládnete méně, než jak to bylo zamýšleno. Ovlivňuje to také vyvážení hry. Pokud to ale chcete přesto zkusit, vezměte si místo organizací karty základního příjmu ze základní hry.

## ORGANIZACE

### Helion Assembly a Cosmos Strategy Group

Ačkoli jejich vrchní schopnost připomíná průběžně plněné mise, jako mise se nepočítají. Pokud jedním efektem splníte jak podmínku průběžně plněné mise, tak i jedné z těchto schopností, můžete označit obě.



### Futurespan Institute



Můžete mít najednou připravenou vždy jen jednu kartu. Připravená karta se již nepovažuje za kartu v ruce a nelze ji využít k ničemu jinému, než že ji zdarma zahrajete po dosažení žetonu.

Schopnost využitelnou jednou za kolo lze použít pouze tehdy, když je žeton na bodovací stupnici.

Další časté dotazy  
a upřesnění  
najdete zde:  
[cge.as/seti-faq](http://cge.as/seti-faq)

