



AGENCJE KOSMICZNE

INSTRUKCJA

Poszukiwania pozaziemskich cywilizacji nabierają rozpędu. Wszystko wskazuje na to, że zbliża się przełom, więc do wyścigu włączają się potężne organizacje, różniące się pod względem wizji, metod i motywacji. Ich udział zmienia dalszy bieg badań.

Czy to Twoja organizacja nawiąże kontakt z obcymi jako pierwsza?



3 żetony Xenolabu

żeton Instytutu
Planowania Przyszłości

11 asymetrycznych organizacji

ELEMENT #1



24 karty szybkiego startu

ELEMENT #2



42 karty talii głównej

ELEMENT #3



10 żetonów sygnału

ELEMENT #4

Liczba tych żetonów jest nieograniczona. W przypadku ich wyczerpania należy skorzystać z dowolnych zamienników.

TRYB SOLO



4 karty akcji rywala

ELEMENT #5



3 kafelki celów długoterminowych

ELEMENT #6



NOWE GATUNKI OBCYCH

ARKOS

planszетка obcych (Arkos)

arkusz zasad obcych

9 kart eksploracji

12 kart bezpieczeństwa



ELEMENTY #7

Data odkrycia: / /

GLIFIDZI

planszетка obcych (Glifidów)

arkusz zasad obcych

kafelki przekładu

2 panele

10 kart Glifidów

35 żetonów glifidów



Kafelki przekładu należy skleić za pomocą dołączonych kawałków taśmy.



ELEMENTY #8

Data odkrycia: / /

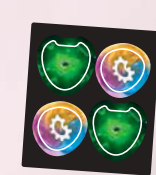
AMEBA

planszетка obcych (ameby)

arkusz zasad obcych

10 kart ameby

5 żetonów organellów

zapasowe
żetony

Data odkrycia: / /

ELEMENT #10

ROZGRYWKA Z ROZSZERZENIEM

Poniższe elementy należy dodać do podstawowej wersji gry niezależnie od tego, czy gracze zdecydują się na wprowadzenie innych elementów z rozszerzenia do rozgrywki:

- **Więcej kart.** 42 nowe karty należy wstawić do talii głównej.
- **Gatunki obcych.** 3 nowe planszетки obcych należy pomieszczyć z tymi z podstawowej wersji gry. Zgodnie ze standardowymi zasadami w każdej rozgrywce wybiera się losowo 2 zakryte planszетки obcych.
- **Żetony sygnału.** Otrzymuje się je w wyniku działania niektórych nowych efektów. Podczas przygotowania do gry należy je umieścić obok planszy.

Organizacje wprowadzają istotne zmiany w rozgrywce. Używa się ich razem z kartami szybkiego startu.

Karty z tego rozszerzenia są oznaczone tym symbolem.



Każdy gracz kontroluje swoją organizację. Poszczególne organizacje różnią się zdolnościami, a także przygotowaniem początkowym i dochodem.

Zdolności organizacji sprawiają, że gracze mogą osiągnąć więcej niż w podstawowej wersji gry. Dlatego rozgrywka z organizacjami trwa 4 rundy, co jednocześnie zapobiega jej nadmiernemu wydłużeniu.

Rozgrywa się tylko rundy 2., 3., 4. i 5.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Stosy **kart końca rundy** należy przygotować tylko dla rund 2., 3. i 4.
2. Po wybraniu **pierwszego gracza** gracze umieszczają swoje znaczniki punktacji na torze punktacji zgodnie ze standardowymi zasadami.
3. Każdy gracz umieszcza swój **znacznik rozgłosu** na polu „0”.
4. Następnie każdy gracz dobiera:

2 losowe organizacje



3 losowe karty szybkiego startu



4 losowe karty talii głównej



Każdy gracz wybiera z dobranych elementów po **1 organizacji** i **2 karty szybkiego startu**. Zachowuje **wszystkie 4 karty dobrane z talii głównej**.

Następnie gracze jednocześnie rozpatrują swoje 2 karty szybkiego startu, a także otrzymują zasoby początkowe i rozpatrują efekty początkowe wybranej organizacji.

Pierwsza rozgrywka. W pierwszej rozgrywce z organizacjami zalecamy użycie organizacji **1-4** (zob. numer karty w lewym dolnym rogu). Zasady działania tych 4 organizacji są mniej złożone.

Zaleca się rozdać graczom po 1 z tych organizacji, 2 karty szybkiego startu (zamiast 3) i 4 karty talii głównej.

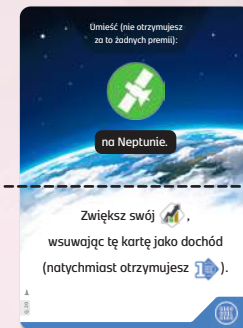


KARTY SZYBKIEGO STARTU

Efekt widniejący w **górnej części** karty nakazuje zwykle umieścić orbiter, oznaczyć ślad życia albo oznaczyć sygnały. Gracz rozpatruje wskazany efekt, ale nie otrzymuje za to żadnych premii ani innych korzyści.

Efekt widniejący w **dolnej części** karty zapewnia zasoby początkowe, PZ lub inne korzyści.

Uwaga! Rozpatrzone karty szybkiego startu można odłożyć do pudełka, chyba że efekt karty wskazuje, by wsunąć ją jako dochód (jak w przypadku karty obok).



ORGANIZACJE

ZASOBY I EFEKTY POCZĄTKOWE



ZDOLNOŚĆ PASYWNA

ZDOLNOŚĆ „RAZ NA RUNDE”

Ta zdolność to **akcja dodatkowa**, dostępna raz na rundę. Po jej wykonaniu na polu obok należy umieścić znacznik przypominający o tym, że ta akcja nie jest już dostępna w danej rundzie.

ZWIĘKSZENIE DOCHODU

Większość organizacji pozwala wsunąć karty z ręki jako dochód. Gracz natychmiast otrzymuje premię widoczną w prawym dolnym rogu wsuniętej karty.

Uwaga! Efekty zwiększenia dochodu rozpatruje się po otrzymaniu wszystkich zasobów początkowych. Gracz wybiera karty, które wsunie jako dochód spośród 4 kart dobranych podczas przygotowania do gry i innych kart dobranych dzięki efektom organizacji i kart szybkiego startu.

Efekty rozpatruje się pojedynczo. Jeśli pierwsze zapewni losową kartę, gracz może wykorzystać właśnie dobraną kartę, by rozpatrzyć kolejny efekt .

DOCHÓD

Dochód, który gracz uzyska pomiędzy rundami. Nie otrzymuje się go na początku rozgrywki.

Ten symbol przypomina, by podczas uzyskiwania dochodu usunąć znacznik z pola zdolności „raz na rundę”.

ZMIANY W ROZGRYWCE 1- I 2-OSOBOWEJ

Ważne. Opcjonalnie w rozgrywkach 1- i 2-osobowych można użyć neutralnych kart szybkiego startu, by przyspieszyć początek rozgrywki (nawet w grze bez organizacji i kart szybkiego startu dla graczy!).

Zanim gracze wybiorą organizacje i karty szybkiego startu (jeśli biorą udział w rozgrywce), należy odkryć **4 losowe karty szybkiego startu**. To **neutralne karty szybkiego startu**. Następnie należy umieścić orbiter na orbitach odpowiednich planet oraz oznaczyć ślady życia i sygnały zgodnie z górną częścią tych kart, używając **elementów w neutralnym kolorze**. Efekty widniejące w dolnej części odkrytych kart należy zignorować.

NEUTRALNE SYGNAŁY

Podczas rozpatrywania ukończonego sektora zawierającego znaczniki neutralne należy traktować te znaczniki jako należące do wirtualnego gracza. Jako że w jednym sektorze mogą się znajdować maksymalnie 2 znaczniki neutralne, wirtualny gracz nie może zdobyć dominacji nad sektorem. Jeśli jednak zajmie 2. miejsce, należy zostawić 1 znacznik neutralny w gnieździe danych tego sektora.

Rozgrywka 1-osobowa z rozszerzeniem opiera się na standardowym trybie solo, ale wymagane są pewne zmiany związane z **organizacjami**, **kartami szybkiego startu** i **celami długoterminowymi**.

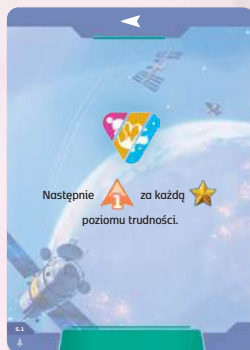
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak dla **2 graczy**. Możesz użyć **neutralnych kart szybkiego startu** (zob. *Zmiany w rozgrywce 1- i 2-osobowej* na str. 5).

Wybierz poziom trudności i przygotuj rozgrywkę zgodnie ze standardowymi zasadami trybu solo. **Rywal nie otrzymuje organizacji ani kart szybkiego startu.** Zamiast tego otrzymuje inne korzyści:

- Początkowa talia akcji rywala.** Wtasuj do talii akcji rywala nową podstawową kartę akcji.
- Rozgłos.** Umieść znacznik rozgłosu rywala na polu „4”.
- Cele** (zignoruj ten krok na poziomie trudności ★):
 - Usuń z gry wszystkie kafelki celów poziomu I. Z kafelków celów poziomu II i III utwórz stos celów odpowiednio do poziomu trudności (umieść cele poziomu III na spodzie, a cele poziomu II na wierzchu stosu). Następnie odkryj 3 wierzchnie kafelki (będą to 3 cele poziomu II).
 - Potasuj 3 kafelki celów długoterminowych i odkryj 2 losowe. Pozostały nie będzie używany, możesz odłożyć go do pudełka.

Na początku rozgrywki zostanie zatem odkrytych 5 celów: 2 cele długoterminowe i 3 cele poziomu II.



nowa podstawowa karta akcji



Wybierz swoją organizację i karty szybkiego startu jak w rozgrywce wieloosobowej. Pamiętaj, że wybierasz je po odkryciu neutralnych kart szybkiego startu i 5 kafelków celów.

CELE DŁUGOTERMINOWE

Cele długoterminowe różnią się od celów standardowych pod 2 względami:

- Usuwanie z gry.** Gdy wykonasz wszystkie 3 zadania wskazane na kafelku celu długoterminowego, usuń ten kafelek z gry (i nie uzupełniaj pustego miejsca). Oznacza to, że nie możesz wydawać zrealizowanych celów długoterminowych, aby zapobiegać przesunięciu znacznika postępu rywala na koniec rundy.
- Kara za niewykonane zadania.** Na koniec rundy **2., 3. i 4.** rywal rozpatruje za **każde** niewykonane zadanie wskazane na kafelkach celów długoterminowych.

Niezrealizowane cele długoterminowe nie zapewniają rywalowi PZ na koniec gry. Powodują tylko przesuwanie jego znacznika postępu w trakcie rozgrywki.

Podobnie jak w przypadku standardowych celów 1 aktywacja pozwala na umieszczenie tylko 1 znacznika. Jeśli pojedyncze działanie pozwoliłoby oznaczyć kilka zadań (nawet na różnych kafelkach celów), musisz wybrać 1 z nich.

BRAK ZAAWANSOWANYCH KART AKCJI

Na wyższych poziomach trudności może zabraknąć dostępnych zaawansowanych kart akcji. Jeśli rywal ma otrzymać zaawansowaną kartę akcji, a ich stos już się wyczerpał, zamiast karty otrzymuje .



PRZYKŁAD. Na koniec rundy na tym kafelku celu długoterminowego wciąż są 2 niewykonane zadania, więc rywal rozpatruje .

TWÓRCY

GRA AUTORSTWA TOMÁŠA HOLKA

Opracowanie gry:	Tomáš „Uhlík” Uhlíř, Vít Vodička, Adam Španěl, Jakub Uhlíř
Zarządzanie społecznością:	Michael „Mucube” Murphy
Projekt graficzny:	Radek „RBX” Boxan, Tibor Vízi, Jakub Politzer
Ilustracje:	Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Petr Štich, Jakub Politzer
Zwiastun i modele 3D:	Radim „Finder” Pech, Roman Bednár
Produkcja:	Vít Vodička
Instrukcja:	Tomáš Uhlíř
Teksty dodatkowe:	Milan Zborník, Martin Mužík
Zarządzanie projektem:	Jan „Zvonda” Zvoníček
Nadzór nad projektem:	Petr Murmak

WYDANIE POLSKIE

Tłumaczenie:	Monika Żabicka, Agnieszka Chrzanowska
Redakcja i korekta:	zespół Rebel

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA. Dziękujemy wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tego rozszerzenia poprzez niezliczone godziny testów, informacje zwrotne i wsparcie. Wasz entuzjazm pomógł nadać tej grze taki kształt, jaki ma obecnie.

Dziękujemy testerom na platformie CGO, którzy rozegrali niemal 3000 rozgrywek i dostarczyli niezwykle cennych informacji zwrotnych. Szczególne podziękowania należą się następującym osobom: UtterMarcus, Mascha VXX Artz, Patryk Gałka, 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.

Serdecznie dziękujemy Adamowi Španělowi i Mucube'owi, dzięki którym stało się możliwe prowadzenie testów online na taką skalę.

Dziękujemy testerom wersji fizycznej. Byli to: Ruda Mały, Bohdana Mandová, Petr Plášil, Dan Knápek, Jirka Bauma, Jakub Chuchma, osoby z Czechgaming, District 5, klubu gier planszowych Fénix i innych klubów, a także uczestnicy różnych wydarzeń planszówkowych.

Wielkie dzięki dla wszystkich fanów gry *SETI* na całym świecie. Bez Waszego entuzjazmu nie byłoby tego rozszerzenia.



© Czech Games Edition
Październik 2025 r.
www.CzechGames.com

rebel



Dzięki temu efektowi gracz otrzymuje **żeton sygnału**.

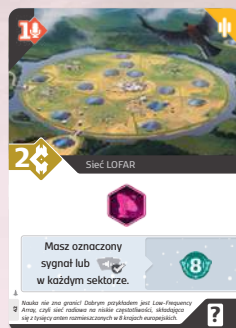
Zapewniają go niektóre nowe karty i gatunki obcych. Niektóre organizacje pozwalają nawet otrzymywać żetony sygnału jako dochód!

UŻYWANIE ŻETONÓW SYGNAŁU

Gracz może odrzucać żetony sygnału podczas akcji .

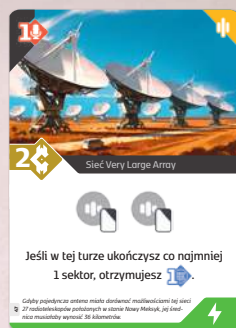
Za każdy odrzucony żeton sygnału gracz może odrzucić 1 dodatkową kartę z rzędu kart i oznaczyć jej sygnał.

Uwaga! Jako że rząd kart uzupełnia się dopiero po zakończeniu akcji skanowania pobliskich gwiazd, podczas pojedynczej akcji skanowania można użyć maksymalnie 2 żetonów sygnału.



PRZYKŁAD. Karta po lewej pozwala użyć żetonów sygnału, ponieważ zawiera akcję skanowania pobliskich gwiazd.

Karta po prawej nie pozwala użyć żetonów sygnału. Choć jej efekt pozwala oznaczyć sygnały, nie jest to akcja skanowania pobliskich gwiazd.



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Czy w rozgrywce z organizacjami możemy rozegrać 5 rund?

Nie zalecamy tego. Organizacje są zbalansowane pod kątem rozgrywki trwającej 4 rundy. Ponadto rozgrywka znacznie się wydłuży.

Czy możemy zagrać z kartami szybkiego startu, ale bez organizacji?

Tak, ale powinna to być rozgrywka 4-rundowa. Karty szybkiego startu nie rekompensują w pełni braku rundy, więc bez organizacji osiągniecie mniej. Taka zmiana wpłynie też na balans gry. Jednak owszem, możecie spróbować zagrać w ten sposób – w takim wypadku zamiast organizacji użyjcie kart dochodu z podstawowej wersji gry.

ORGANIZACJE

Konsorcjum Helion i G.S. Kosmo

Ich zdolności pasywne przypominają misje wymagające aktywacji, ale nimi nie są. Jeśli pojedyncze działanie aktywuje misję wymagającą aktywacji oraz zdolność pasywną, możesz zakryć obydwa pola.



Instytut Planowania Przyszłości



Gracz może mieć tylko 1 przygotowaną kartę w danym momencie. Przygotowaną kartę umieścić odkrytą przed sobą. Przygotowana karta nie wlicza się do Twojego limitu kart na ręce i nie możesz użyć jej w żadnym innym celu niż zagranie za darmo, gdy Twój znacznik punktacji znajdzie się na polu z żetonem  lub je minie.

Akcji dodatkowej oznaczonej jako „raz na rundę” możesz użyć tylko wtedy, gdy żeton organizacji znajduje się na torze punktacji.

W razie wątpliwości dotyczących zasad warto zajrzeć do zbioru najczęściej zadawanych pytań na stronie:
<http://cge.as/seti-faq>

