

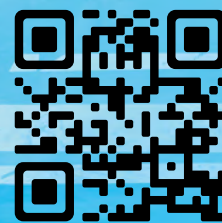
SETI 星空觅迹

游戏说明书

《星空觅迹》是一款关于探索与发现的游戏。所有人都知道地外生命真实存在——你的任务就是找到它们。通过合理规划运用有限的资源，你将发射探测器，探索行星，聆听星空中的声音，并对太空生物学进行研究。

在游戏中每位玩家都代表了一个太空探索机构，并努力尝试使用现实存在于地球上的科技与技术，揭开人类历史上最大的谜团。

► 教学视频(英文内容)

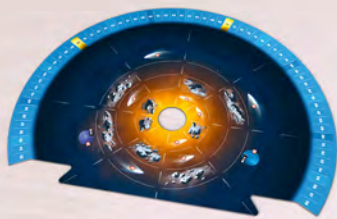


cge.as/se-http

抬头，随便指向某一片星空。只要你看
得够远，就能发现上百万个星系，每个
星系中都有数以亿计的恒星。

每个恒星都有可能拥有行星，而每个
行星都有可能孕育生命。假以时日，智慧
的种子也有可能在这些生命中萌芽。这
也就意味着，不管你将望远镜指向何方，
你目光所及之处都可能好奇的眼眸
回望着你。

主版图



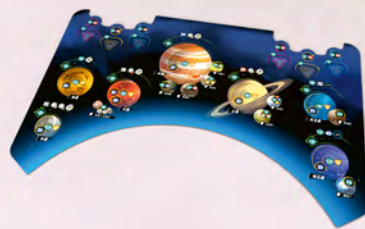
太阳系版图

配件 #1



科技版图

配件 #2



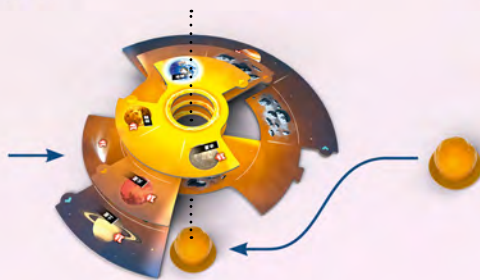
行星版图

配件 #3



3块 太阳系板块

配件 #4



太阳

配件 #5



4块 标有邻近恒星的扇区版图

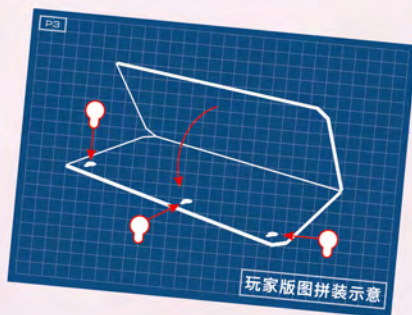
配件 #6

玩家配件



4块 双层玩家版图

配件 #7



4种玩家颜色各一组(图示为绿色)



4张 快速参考牌

配件 #8



8个 玩家模型*

配件 #9



30个 玩家标记*

配件 #10



1个 推广指示物

配件 #11



1个 分数指示物

配件 #12



100/200 分标记

配件 #13



1张 起始收入牌

配件 #14

单人游戏配件



24个 单人游戏目标板块

配件 #15



19张 对手行动牌

配件 #16

这些配件仅在单人游戏中使用，
详见第22页。

公用配件



48个 科技板块

配件 #17



12个 2分板块

配件 #18



1个 起始玩家标记

配件 #19



2个 太阳系公转标记

配件 #20



4个 金色计分板块

配件 #21



138张 卡牌 (主牌库)

配件 #22



30个 信用点标记与30个 能量标记*

配件 #23



70个 数据标记*

配件 #24

外星生物

硫铵虫

1块 外星生物版图

1本 规则册

10张 硫铵虫卡牌

7个 硫铵虫样本标记



配件 #ET-25

首次发现于: / /

钻探者

1块 外星生物版图

1本 规则册

15张 钻探者卡牌

2个 钻探者里程碑板块



配件 #ET-28

首次发现于: / /

奥陌陌

1块 外星生物版图

1块 奥陌陌版图

1本 规则册

10张 奥陌陌卡牌

17个 奥陌陌地外化石标记*



配件 #ET-26

首次发现于: / /

半人马族

1块 外星生物版图

1本 规则册

10张 半人马族卡牌

4个 半人马族信息板块



配件 #ET-29

首次发现于: / /

异常点

1块 外星生物版图

1本 规则册

10张 异常点卡牌

3个 异常点板块



配件 #ET-27

首次发现于: / /

在每局游戏中, 玩家都有可能发现这5种外星生物中的2种。

* 游戏中的这些配件数量没有上限。若玩家在游戏过程中用完了提供的配件, 可自行寻找配件代替。相同颜色的玩家模型与标记可以相互替换使用。

1 主板图

将行星版图(A)、太阳系版图(B)、以及科技版图(C)共同组成主板图,将其放在桌面中央。

2 外星生物

将5块外星生物版图正面朝下洗混,然后从中随机抽取2块正面朝下放在主板图边缘的对应凹槽中。将其他版图放回游戏盒中,不要查看所选版图与其他版图的内容,玩家将会在探索到对应外星生物时了解所选版图上的内容。将剩余的外星生物卡牌与配件放在游戏盒中备用。

3 太阳系版图

游戏开始时太阳系版图上的3块太阳系板块与版图周围的4块扇区版图放置的位置都是随机的,玩家可以自行随机放置这些配件,也可以扫描右侧二维码获得一个推荐随机设置。

设置完毕后太阳系版图应该被分为8个分界明显的扇区,每个扇区都包括一个邻近恒星。

在游戏过程中,太阳系板块会不断旋转,而行星们也会绕着太阳公转。



cge.as/seti-solarsystem

A - 行星版图



5



6

4 卡牌供应区

洗匀主牌库,将其正面朝下放在主版图旁,从中翻开3张卡牌作为卡牌供应区。

5 信用点与能量供应区

将信用点标记与能量标记放在主版图旁便于玩家拿取的位置。

6 数据

用数据标记填满每个邻近恒星的数据槽。不同邻近恒星的数据槽大小有所区别。将剩余数据放在主版图旁。

7 金色计分板块

4个金色计分板块都有正反面区别。将其分别以随机面朝上放在主板图侧面的对应位置。

8 中立里程碑

选择一个未被使用的玩家颜色标记作为中立标记放在分数记录条上20分与30分的位置。

进行1-2人游戏时,在每个位置上放置2个中立标记。

进行3人游戏时,在每个位置上放置1个中立标记。

进行4人游戏时,不放置中立标记。

B - 太阳系版图



C - 科技版图



9 科技

在游戏中共有12种不同的科技用于帮助玩家探索智慧生命,每种科技都在科技版图上自己对应的位置。科技板块按颜色分为3类,每类4种。将每种科技的4个板块洗匀后叠放在科技版图上对应的位置上,显示科技图标的一面朝下。然后在每叠科技板块上放置1个2分板块。



10 一轮结束牌

从主牌库中抽取4叠牌放在主板图旁的对应位置,每一叠卡牌的数量都为参与游戏的玩家人数+1(举例来说,在3人游戏中,每一叠都应该包含4张卡牌)。

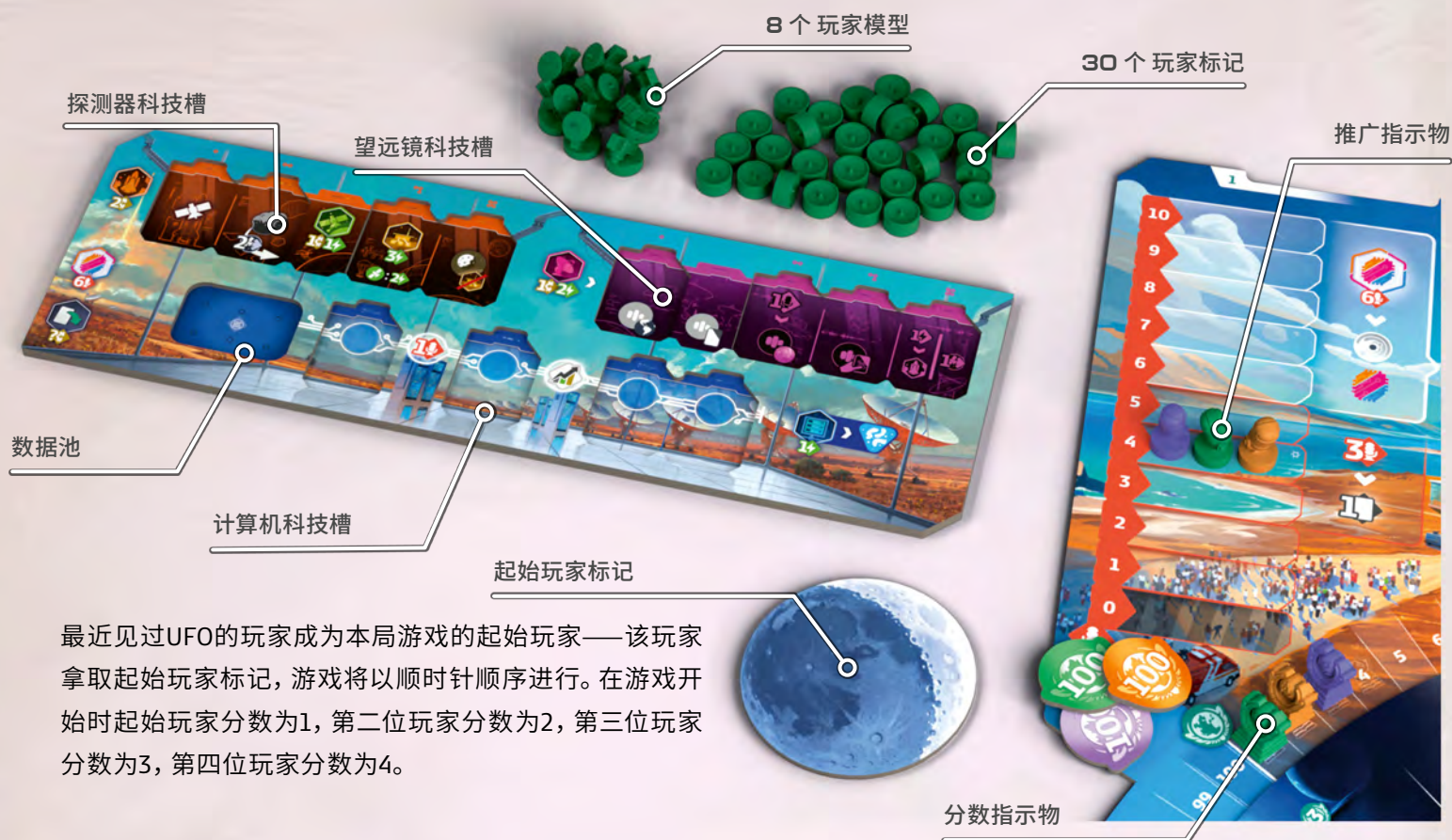
当玩家在游戏的前4轮中跳过时,就会从这些牌叠中选择1张卡牌获得。

11 太阳系公转标记

将一个太阳系公转标记放在科技版图的指定位置上,另一个太阳系公转标记放在第一叠一轮结束牌上,用于提醒玩家在每轮第一次有玩家跳过时执行公转。



每位玩家选择一个玩家颜色，拿取对应颜色的所有玩家配件放在自己的玩家版图旁，作为个人供应区。



最近见过UFO的玩家成为本局游戏的起始玩家——该玩家拿取起始玩家标记，游戏将以顺时针顺序进行。在游戏开始时起始玩家分数为1，第二位玩家分数为2，第三位玩家分数为3，第四位玩家分数为4。

起始资源

玩家们拿取自己颜色的起始收入牌。玩家在游戏开始时的起始资源标于起始收入牌背面——4点推广，4信用点，3能量，以及5张卡牌。



在游戏过程中，玩家将通过在推广记录条上移动自己的推广指示物记录自己拥有的推广点数。所有玩家在游戏开始时的推广点数都为4。



玩家获得信用点与能量时，从供应区拿取对应的标记放在自己的玩家版图旁。



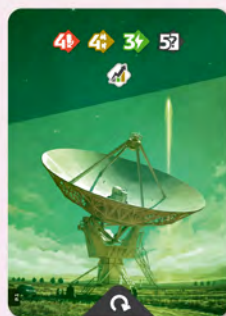
每位玩家从主牌库中抽取5张卡牌。



最后，每位玩家选择自己手中的1张卡牌作为收入。

增加收入

每当玩家获得  时，该玩家就可以选择将自己的1张手牌插入自己的起始收入牌下方从而永久增加自己的收入。该玩家立即获得插入卡牌右下角所示的奖励，并会在第2轮与之后每一轮开始时再次获得此奖励。



起始收入牌



之后每轮会获得的额外收入 (不包括第1轮)

在游戏设置时以及之后每轮中会获得的收入

游戏总共会进行5轮。每轮玩家们都会按顺时针顺序轮流进行自己的回合（跳过所有已执行跳过的玩家），由持有起始玩家标记的玩家开始进行第一个回合。在第5轮游戏结束之后，玩家们会计算自己的最终得分，最终得分最高的玩家将会获得游戏的胜利。

回合概览

在轮到自己进行回合时，玩家会**选择并执行1个主要行动**：

免费行动

除了执行主要行动之外，玩家在回合中还能执行多个**免费行动**。这些**免费行动**的详细介绍请参阅本规则书的边栏部分以及玩家的快速参考牌。玩家可以在回合内的主要行动前，主要行动后，甚至是主要行动中执行**免费行动**。

轮次概览

当玩家执行完自己回合内的**主要行动**并且不再执行更多的**免费行动**之后，该玩家的回合结束。回合结束的玩家需要结算所有的**里程碑**效果与**已发现外星生物**的效果（若有），然后开始下一个玩家的回合。

玩家们会持续进行回合，直到无法或不愿意执行任何跳过以外的**主要行动**。此时玩家将会选择跳过本轮，并且本轮游戏中不能再执行任何行动，而其他玩家将会照常进行自己的回合。当所有的玩家都跳过之后，则一轮游戏结束，所有玩家获得收入。将起始玩家标记传递给顺时针顺序下一位玩家，由该玩家开始下一轮游戏的第一回合。

主要行动

-  发射一个探测器
-  绕行一个行星
-  在一个行星或卫星上着陆
-  扫描邻近恒星
-  分析数据
-  打出卡牌
执行其效果
-  研究一个科技
-  跳过本轮

卡牌概览

当卡牌被使用时，玩家只能选择该卡牌的一种功能。

举例来说，当玩家将某张卡牌在主要行动中打出时，就无法弃置此卡牌并获得其免费行动。

免费行动

玩家可以在自己回合中的任何时间将此卡牌从手中弃置以获得此处标示的奖励效果。

主要行动

费用

玩家在主要行动中打出此卡牌时需要支付的费用。

效果

玩家在主要行动中打出此卡牌时获得的效果。

任务

部分卡牌会在玩家达成特定条件时给予玩家额外的奖励（详见第15页）。



扇区颜色

此颜色用于扫描行动。

每张卡牌都代表了一个不同的真实科研项目，有些已经存在，有些还在规划中。

收入

玩家使用此卡牌执行  效果增加收入时获得的资源种类。

动动手指，你就能在网上找到打出的卡牌所述项目的更多资料！

发射一个探测器



2

支付2信用点以**发射一个探测器**。拿取自己个人供应区中的1个玩家模型，放在太阳系版图上地球所在的位置。

每位玩家默认只能在太空中拥有一个探测器。

若玩家的探测器已达到了上限，则不能执行发射行动（“在太空中”指的是在太阳系版图环形区域中的任何位置。放置在行星版图上的模型不视为“在太空中的探测器”）。



3 ... 2 ... 1 ... 发射!

移动

免费行动: 你可以在太阳系版图中移动你的探测器。

你每支付1点 ，就可以将自己的一个探测器向相邻方向移动一格(不可斜向移动)。



不过穿越小行星带从来不是一件容易的事情。如果探测器需要从小行星的位置离开，玩家必须额外多支付1点移动力。

提示: 有时太阳系中星体的公转也会改变探测器的相对位置(详见第16页)，如果规划得当，玩家就能够利用这一点获得优势!



请注意,不能停留或移动经过太阳所在之处!

若玩家在行星的位置所在之处上有自己的探测器,就可以选择将此探测器转化为



或, 详见下一页内容。

在游戏中玩家可以通过各种手段获得移动力:

14 ➔ **14** 玩家可以使用**免费行动**支付1点能量以获得1点移动力。玩家可以在发射探测器的回合内立即移动该探测器,或是等到之后自己的回合时再移动该探测器。



除了使用能量之外,一些卡牌角落也标有移动力图示,意味着玩家可以使用**免费行动**从手牌中弃置此卡牌以获得1点移动力。

14 若你的探测器移动进入了一个带有推广图标的位置,则获得1点推广(地球没有推广图标)。

在本页图例中,绿色玩家共获得3点推广(移动进入了彗星,金星,以及木星)。





支付1信用点与1点能量将自己的一个探测器转化为人造卫星。此行动为**主要行动**，只能在你有探测器位于某个（除地球外的）行星位置时才能被执行。

在大多数情况下将探测器转化为人造卫星都会给玩家带来 。

当玩家绕行一个行星时，从太阳系版图中移除所选的探测器，并将其放在行星版图中对应行星的轨道位置上。

接着玩家获得该轨道上标示的奖励（在下方图例中，获得 ，，以及 ）。在某个行星绕行的第一个玩家会额外获得3分。此玩家将自己的人造卫星放在标有3分的位置上，以标示此分数已被获取。一个行星所能放置的人造卫星数量没有上限。

注：玩家模型被放到行星版图上之后，就不会再被计入“太空中探测器”的数量。





支付3点能量将自己的一个探测器转化为着陆器。此行动为主要行动，只能在你有探测器位于某个（除地球外的）行星位置时才能被执行。若该行星已有人造卫星（无论其属于哪位玩家），则此行动的费用减为2点能量。

在行星上着陆是发现 的主要方式。

当玩家在行星上着陆时，从太阳系版图中移除所选的探测器，并将其放在行星版图对应行星的位置上。

接着玩家获得该行星上标示的奖励（在大多数情况下都会包括一些分数以及 ）。在每个行星第一个着陆的玩家会额外获得一些数据。此玩家将自己的着陆器放在标有数据的位置上，以标示此奖励已被获取（火星比较特殊，有两个奖励数据的位置，第一个在火星上着陆的玩家任选其中一个位置放置自己的着陆器）。一个行星所能放置的着陆器数量没有上限。

注：NASA现已发射了多个探测器考察气态巨行星木星与土星。虽然这些探测器在高压高温的严苛环境中只运行了很短暂的时间，但也传回了宝贵的数据。为了简化流程，此类探测器在本游戏中也被归为“着陆器”。

标记生命迹象



当玩家获得此类图标时，就代表发现了某种外星生物的生命迹象！在每个外星生物版图下方都有三个发现位置，分别对应三种不同类型的生命迹象。将玩家标记放置于对应颜色且未被占据的发现位置上（若有），以表示该生命迹象已被发现。如果对应颜色的两个发现位置都已经被放置了标记，而两种外星生物都还未被发现，则将自己的标记放在下方的冗余位置中，详见第20页。



玩家将标记放在发现位置上之后会获得1点推广和5分，并且可能会在之后该外星生物被发现时获得额外的奖励。



此图标为通用生命迹象——可被视为任意颜色的生命迹象。

当某个外星生物被发现之后（详见第20页），玩家就会有更多的位置放置标记，表示已发现的生命迹象。



支付1信用点与2点能量以**扫描邻近恒星**，你将使用地球上的望远设备探查对应的扇区。此行动为**主要行动**，允许玩家监听星空中的信号（使用自己的玩家标记填充扇区）并在不使用探测器的情况下获得数据。扫描扇区中的邻近恒星是发现 的主要方式。

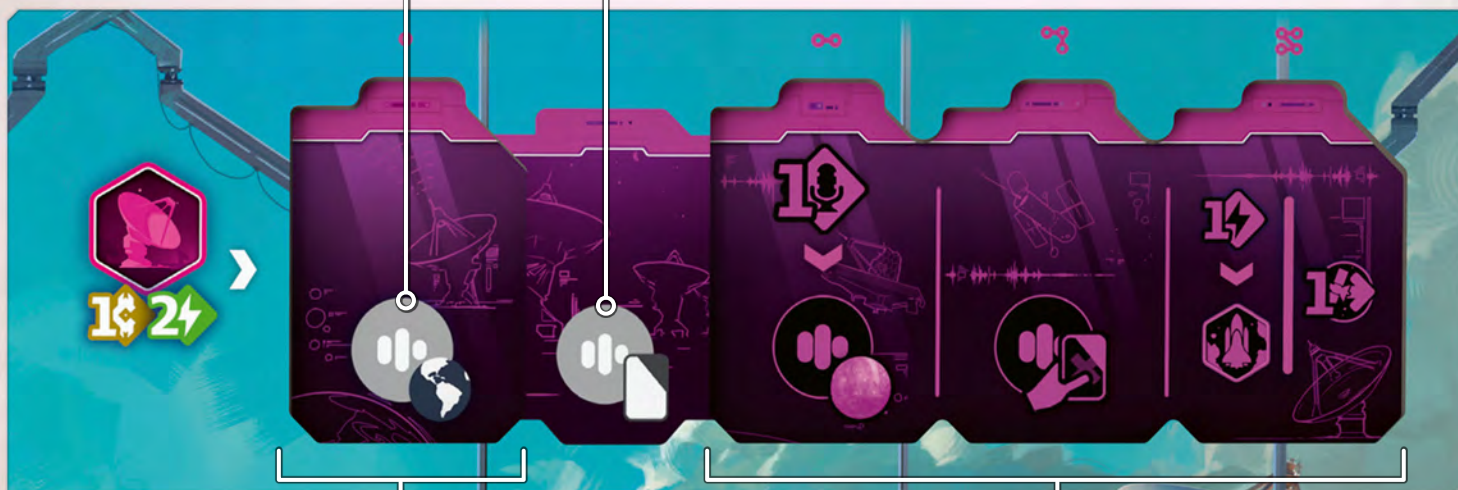
在玩家执行扫描时，按照任意顺序执行自己玩家版图上标示的下述行动。



在地球所在的扇区标记一个信号
(详见下一页)。

从卡牌供应区中弃置1张卡牌，
并在其对应的扇区（卡牌右上角
颜色对应的两个扇区之一）中标
记一个信号。

完成后补满卡牌供应区。



若你已经拥有了望远镜科技，也可以按任意顺序执行
这些行动（详见第17页），请注意这些行动中的大多数都
具有额外的费用。

玩家在执行扫描时总会至少标记2个信号，
但是通过升级科技，可以在执行一次扫描时
标记至多4个信号。



部分卡牌的效果也会允许玩家标记信号。

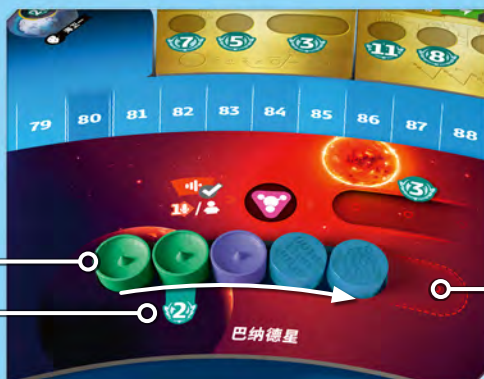
若某张卡牌的效果允许玩家从卡牌供应区中
弃置多张卡牌用以标记信号，则玩家只会在
标记完所有信号之后再填补卡牌供应区。

标记信号

在游戏中，玩家会有很多种方法“在一个扇区标记信号”。最常用的方法是执行**主要行动**扫描邻近恒星，但是玩家也可以通过卡牌效果标记信号。标记信号的效果是强制的，不可选择放弃。

执行“在一个扇区标记信号”时，拿取该扇区最左侧的数据标记，放入自己的数据池中。用自己颜色的1个玩家标记填补拿取的数据原本的位置。

若玩家将自己的1个玩家标记放在了该扇区的第二个位置，立即获得2分。



有些时候玩家可能因为放置多个标记而超过扇区的上限。这种情况下玩家仍然可以放置标记，但是超过上限的标记无法让玩家获得数据。放置额外的标记可以帮助玩家赢得扇区。

数据会以由左至右的顺序依次被标记替换。

完成一个扇区

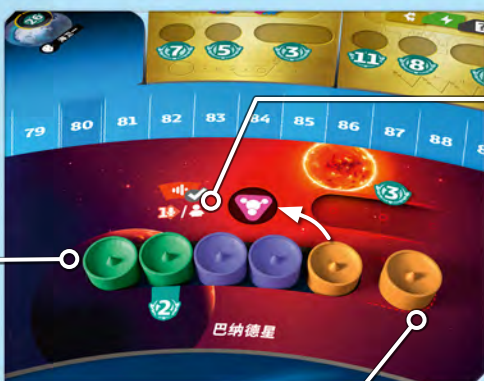
若玩家替换了某个扇区中最后一个数据标记，则该玩家就完成了这个扇区。当该玩家的**主要行动**结束之后，就会以当前玩家决定的顺序依次结算所有本回合中完成的扇区。



在该扇区中放有最多标记的玩家“赢得”这个扇区，该玩家会在此扇区邻近恒星旁的位置放置一个自己的标记，并获得图示的奖励。

若放有最多标记的玩家打平，则其中放置了更靠后标记的玩家赢得平局。

如上文所述，即使玩家在行动中放置超过上限的标记，也会被计算在内。



每位在完成的扇区放置了标记的玩家（包括赢得扇区的玩家）都会获得1点推广。

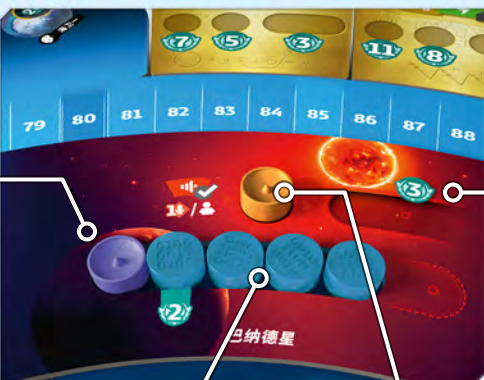
范例：在此图例中三位玩家都放置了2个标记，但是橙色玩家放置的标记最靠后，所以赢得了这个扇区（虽然橙色玩家放置的第二个标记没有获得数据，但却帮助其赢得了这个扇区）。三位玩家都会获得1点推广，橙色玩家将自己的标记放在上方位置，并立即获得奖励：在一个外星生物上标记一个♥。

重置扇区

在结算完赢得扇区之后，用同样的方式确定此扇区中获得第二名的玩家。

该玩家（若有）会将自己的一个标记留在此扇区的第一个位置上。

将此扇区数据凹槽中所有其他的标记返回对应玩家的个人供应区，然后按照与游戏设置时同样的方式从公共供应区拿取数据填补数据凹槽。



在之后的回合中，玩家们就可以再次于此扇区中标记信号并获得数据，此扇区也可以再次被完成并赢取奖励。请注意某些扇区首次被赢取时的奖励相当丰厚，但是之后则会提供较少的奖励。

赢得扇区的玩家会将标记放在扇区上方的奖励位置，部分卡牌的效果会依据玩家赢得扇区的数量给予奖励。请注意赢得扇区时放置的标记不会在之后判定赢得扇区的玩家时被计算在内。



支付1点能量以**分析你收集到的数据**。此行动为**主要行动**，只能在**玩家计算机上方行所有的空位都被数据填满时**执行。若玩家有计算机科技，则计算机下方行中也会出现数据位置，玩家在执行分析数据行动时计算机下方行可以存在空位。分析数据是发现  的主要方式。

执行分析数据时玩家需要**弃置自己计算机中所有的数据标记**（但保留数据池中的标记），然后在**一个外星生物上**标记一个 。你的计算机现在可以再次放置数据了。



放置数据

在你回合中的任意时间，你可以执行**免费行动**，将自己数据池中的数据放在计算机中。

数据必须以从左至右的顺序被放在计算机中，若玩家用数据覆盖了带有奖励图标的位置，就会立即获得对应的奖励。

用数据覆盖此位置会让玩家获得1点推广。



用数据覆盖此位置允许玩家插入一张收入牌。该玩家立即获得牌上所示的收入，并且在之后每轮开始时再次获得此收入。

计算机科技可以让玩家拥有更多的选择（详见第17页）。

用数据覆盖此位置会让玩家获得2分。



因为此位置上方的位置还未被数据覆盖，所以此位置目前不可用。

此位置上方的位置已经被数据覆盖，玩家可以选择使用数据覆盖此位置。

数据上限

玩家数据池中的数据容量上限是6个。若玩家在数据池已满时获得数据，则会改为弃置额外的数据。

请注意将数据放在计算机中是免费行动，玩家可以在自己回合中任意时间执行，但不能在自己回合之外执行。



玩家可以从手中**打出一张卡牌并执行其效果**（卡牌白色框部分的效果），作为回合内的**主要行动**。玩家打出卡牌时需要支付卡牌上标记的费用。

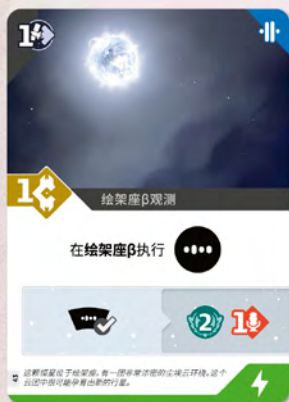
若卡牌的效果中包括了其他的行动（发射探测器，扫描邻近恒星等），玩家可以执行对应的行动，且不需要额外支付其基本费用。

在结算完卡牌效果之后，将卡牌正面朝上放在主牌库旁的弃牌堆中，除非其为下文所述的某种卡牌之一。

任务牌

若玩家打出的是任务牌，则将其正面朝上保留在自己面前的桌面上。

条件任务



此类卡牌会标有某种条件，以及打出此卡牌的玩家达成条件后能够获得的奖励。若玩家在**主要行动**中打出了此类卡牌，将其正面朝上保留在自己面前的桌面上。

在你回合中的任意时间，若你已经达成了任务所需的条件，就可以执行一个**免费行动**完成此任务：获得卡牌上所示的奖励，然后将此卡牌翻面。

若玩家在打出卡牌时已满足了其任务条件，则可以选择立即完成该任务并获得奖励。玩家也可以选择未完成已经满足条件的任务，而是在之后自己的回合中，仍然满足任务条件的情况下随时使用**免费行动**获得任务的奖励。

玩家在游戏过程中需要将所有已完成的任務牌都保留在自己面前。

触发任务



此类卡牌会因为玩家的特定行动触发。当玩家触发此类卡牌的任务时，可以选择立即用自己的一个标记覆盖卡牌上对应的任务位置并获得此位置上的奖励。

触发任务只会被玩家打出此牌之后执行的行动所触发，无视之前的行动。触发任务牌上的每个任务位置都只能被玩家触发并覆盖一次。

注：触发任务有可能在玩家的回合之外被触发。

范例：若玩家在打出卡牌水手10号任务时已经有探测器在水星位置，则无事发生。该牌只能在玩家打出之后再次将探测器移动到水星（或金星）时被触发。当触发任务被成功触发时，玩家可以选择暂时不覆盖任务位置并获得奖励。举例来说，若玩家已经持有了10点推广，可能不会选择获得1点推广（超过10点的推广会被浪费），而是等到下一次到达金星时再获得此奖励。当卡牌上所有的位置都被覆盖之后，此任务就被完成。

若某个行动或效果可触发多个任务（来自同一张牌或是多张牌），玩家可以自行决定选择触发其中哪一个任务获得奖励，每个行动或效果只能触发并覆盖一个任务。玩家必须再次达成条件以触发并覆盖其他相同任务。

当卡牌上所有的位置都被覆盖之后，此任务牌就视为被完成——将其正面朝下与其他已完成的任務牌放在一起。

游戏结束计分牌



带有金色文本框的卡牌会在游戏结束时为玩家提供分数。在结算完卡牌的效果之后，将其正面朝上保留在自己面前。

除非特别说明，否则卡牌上的效果指的都是打出该卡牌玩家持有的资源，或该玩家已执行或即将执行的行动。



6

支付6点推广以**研究一个还未拥有的科技**。此行动为**主要行动**，只能在你的推广为6点或以上时被执行（注：玩家可以在回合中执行主要行动前，通过免费行动弃置手牌以获得推广）。



当玩家研究一个科技时，首先需要执行一次太阳系公转（详见下方文本框）。

然后玩家选择一个自己还未拥有的科技，拿取此叠科技最上方的板块。

若此玩家为本局游戏第一个从此叠中拿取科技板块的玩家，**弃置此叠上放置的2分标记，并且立即获得2分**。

每个科技板块上都拥有某个一次性奖励，玩家在拿取科技板块时立即获得其上的奖励，然后将板块翻面放在自己玩家版图的指定位置。



每种探测器科技与望远镜科技都有自己固定的位置。



计算机科技可被放在任意计算机科技槽中。若该科技槽已经放有数据，将科技板块放在数据下方。因为这并不视为放置数据，所以玩家不会因此行动获得科技板块上的2分。

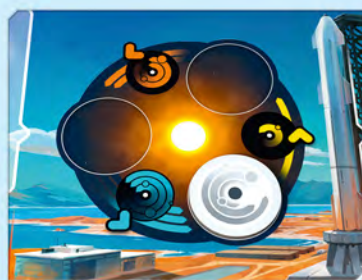
带有 / / 图标的卡牌效果允许玩家研究某个特定种类的科技。这种效果的结算方式与研究科技的主要行动相仿，但是玩家只能选择对应种类的科技。卡牌的效果也会提醒玩家执行太阳系公转。通过卡牌效果研究科技不需要玩家支付推广点数。若某个卡牌的效果允许玩家研究科技，但是玩家已经获得了该种类的所有科技，则无视此卡牌的研究科技的效果（依然执行公转）。

执行太阳系公转

每当有玩家通过主要行动，或是卡牌效果研究了科技，或是每一轮第一次有玩家跳过时，都必须执行太阳系公转。

1. 第一次执行公转时，转动最上方的板块1。
 2. 第二次执行公转时，转动板块2，板块1也会随之转动。
 3. 第三次执行公转时，转动板块3，同时带动板块1与板块2。
- ...第四次转动与第一次转动相同，并以此类推。

板块转动时永远逆时针转动一个扇区。板块上的探测器会与板块一同转动。因为板块的形状并不规则，所以有些时候某一环上的探测器并不会与行星一同转动。在某些情况下，缺口处的探测器可能会挡住板块转动的空间。在这种情况下，探测器将会被板块推向前方位置（这被视为免费移动，并且可能会使拥有该探测器的玩家因为探测器进入特定位置立即获得推广）。



太阳系公转标记会提醒玩家当前应该转动哪个板块。每当玩家执行太阳系公转时，应首先将太阳系公转标记移动到下一格中。



假设游戏版图的初始位置如图所示。



第一次太阳系公转时，转动最上方的板块，因为绿色探测器位于缺口中，并且没有被板块推动，所以不会移动。



第二次太阳系公转时，转动中间的板块。绿色探测器被推动进入彗星位置，绿色玩家立即获得 。



第三次太阳系公转时，转动底部的板块。所有的板块与绿色探测器都会一同移动。

探测器科技

探测器科技会强化你的探测器。



PT #01

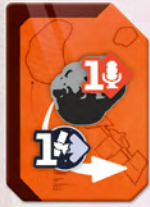
你可以同时在太空中拥有2个探测器。

在执行此科技板块的一次性奖励免费发射探测器时，玩家就可以使用此板块的效果增加探测器上限。



PT #02

着陆所需的能量减少1点（在有人造卫星的情况下为1点，没有人造卫星的情况下为2点）。



PT #03

当你移动进入小行星位置时，获得1点推广。离开小行星不再需要额外1点移动力。



PT #04

从现在开始你可以选择在卫星上着陆。在卫星上着陆所需的能量与行星相同。

望远镜科技

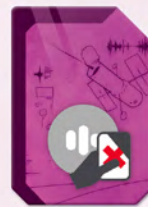
望远镜科技只会在玩家执行扫描行动时产生作用（详见第12页）。玩家可以按任意顺序执行自己拥有的望远镜科技效果。



TT #01

在执行扫描行动时，玩家可以选择不在地球所在的扇区标记一个信号，而是在一个与地球所在扇区相邻的扇区标记一个信号。

此科技的一次性奖励会提供2点数据。



TT #02

在执行扫描行动时，玩家可以弃置自己手中的一张卡牌以在其对应的扇区额外标记一个信号。



TT #03

在执行扫描行动时，玩家可以支付 1 以在水星所在的扇区额外标记一个信号。



TT #04

在执行扫描行动时，玩家可以支付 1 以发射一个探测器，或选择获得1点移动力。

计算机科技

计算机科技给玩家的计算机提供更多的功能。每个计算机科技都可以被放在任意计算机科技槽中（但是玩家依然不可以持有2个相同的计算机科技）。计算机科技的上半部分会在玩家用数据覆盖时提供2分，下半部分会在玩家用数据覆盖时提供图示的奖励。

玩家只有在计算机科技板块上半部分已经有数据时才能在下半部分放置数据。玩家无需覆盖计算机科技的下半部分就可以分析数据——只要覆盖了所有的上半部分即可。上半部分的数据必须以从左至右的顺序放置，但是下半部分并没有此限制。

在分析数据时，所有的数据都会被移除（上半部分及下半部分）。



CT #01



CT #02



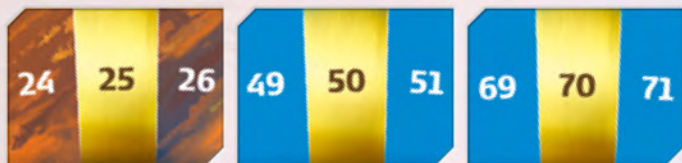
CT #03



CT #04

里程碑

在游戏过程中，某些事件会因为玩家的分数到达或者超过特定的数值而被触发。这些事件会在当前玩家执行完所有的主要行动与免费行动，结束自己的回合之后再结算。



金色里程碑

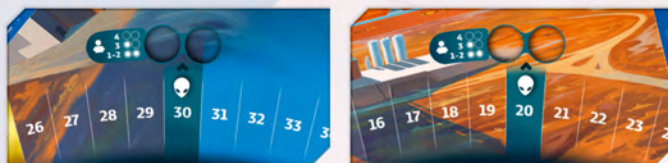
在你到达或超过25分，50分，或70分的回合结束之后，你选择一个金色里程碑放置自己的玩家标记（详见第21页）。



每个金色里程碑上都有多个放置玩家标记的位置，各自价值不同的分数。第一个选择此里程碑板块的玩家将自己的标记放在价值最高的位置上，第二个玩家将自己的标记放在价值次高的位置上，以此类推。一局游戏中所有玩家都可以选择同一个金色里程碑。

一局游戏中每位玩家都只能选择同一个金色里程碑一次。所以在游戏结束时，玩家会在四个金色里程碑中的三个上放置自己的标记（若玩家的分数超过了70分）。

注：若玩家的分数超过了100分，分数标记就有可能再次经过这些里程碑位置，但是不会再次执行这些位置的效果。



中立里程碑

在少于4名玩家的游戏，玩家会在游戏设置时将未被使用的玩家标记放在分数记录条上20分与30分的中立里程碑位置。在玩家的分数指示物到达或超过这些位置的回合结束之后，一个非玩家科研组织在对于外星生物的研究上取得了重大的进展。游戏版图上每个外星人板块下方都有3个发现位置，若版图上仍有未被占据的发现位置，则将到达或超过的中立里程碑位置上的一个未被使用的玩家标记放在其中最左侧未被占据的位置上。这有可能会发现某个外星生物被发现（详见第20页）。

如果在玩家达到或超过中立里程碑时所有的发现位置都被占据，则代表两个外星生物都已被发现，中立里程碑不执行任何效果。

若中立里程碑上已经没有未被使用的玩家标记，则不执行任何效果。

在4人游戏中不使用中立里程碑。

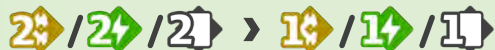
多个里程碑

里程碑会在玩家回合结束时被结算。若有多个玩家需要结算里程碑，则从刚结束回合的玩家开始，按顺时针顺序依次结算里程碑。即如果在你的回合中你和其他玩家都达成了金色里程碑，则会由你率先选择里程碑。

中立里程碑不属于任何玩家，永远最后结算。

资源转换

在你自己的回合中，你可以执行**免费行动**，支付2张卡牌，2信用点或2点能量，以换取1张卡牌，1信用点或1点能量：



举例来说，玩家可以从手中弃置2张卡牌，以换取1信用点，1点能量，甚至是1张新卡牌。

当玩家通过资源转换获得卡牌时，可以选择拿取卡牌供应区中的卡牌或是抽取主牌库顶牌。

购买卡牌



在你自己的回合中，你可以执行**免费行动**，支付3点推广以购买1张卡牌。玩家购买卡牌时可以选择拿取卡牌供应区中的卡牌或是抽取主牌库顶牌。





跳过是一个**主要行动**——这意味着玩家在执行跳过的回合依然可以执行任意数量的免费行动。在玩家执行完所有的免费行动之后，按顺序执行以下步骤：

1

若你的手牌数量超过4张，选择4张手牌保留并弃置其余手牌。

注：玩家在游戏中其他时间内手中能保留的卡牌数量没有上限。

2

检查是否需要执行太阳系公转。

若你是本轮第一个跳过的玩家，拿取一轮结束牌叠上方的太阳系公转标记放在牌叠旁，然后执行太阳系公转（在第5轮，玩家仍然需要执行太阳系公转，但无需再拿取太阳系公转标记）。

3

从当前轮对应的一轮结束牌中选择一张卡牌获得，然后将其他卡牌放回原处。其他在同一轮中还未跳过的玩家会在其执行跳过时从剩余卡牌中选择获得。越早跳过的玩家就拥有越多的选择。

注：通常来说玩家选择卡牌时都不会需要参考其他玩家在本轮剩余时间中的行动，但是玩家可以先不挑选卡牌，直到下一个玩家选择执行跳过时再做出决定。



在所有玩家都执行过跳过之后，本轮游戏结束。最后一位玩家将会从最后2张卡牌中挑选，并弃置未被选中的卡牌。

轮次间维持阶段

玩家在维持阶段中需要执行3个步骤。

1

所有玩家获得收入——玩家获得的收入为起始收入牌上所示的资源，加上下方所有插入卡牌上显示的收入资源。



2

顺时针传递起始玩家标记。获得标记的玩家会成为新一轮的起始玩家。

3

将放在一旁的太阳系公转标记放在下一叠牌上。

玩家们也可以在自己执行完跳过之后先拿取自己的收入，以加快游戏进程。

其他获得卡牌的方式

此图标允许玩家拿取卡牌供应区中的卡牌或是抽取主牌库顶牌。此图标可能会出现在科技板块上，卡牌效果上，以及一些其他的地方。

此图标允许玩家抽取主牌库顶牌以获得1张随机卡牌，玩家不可从卡牌供应区选择卡牌获得。

填补卡牌供应区

当玩家从卡牌供应区中抽取卡牌时，立即用主牌库顶牌填补卡牌供应区。若在游戏过程中主牌库被抽光，立即重洗弃牌堆组成新的主牌库。

在本游戏中，外星生物用两块正面朝下的版图表示。

在每个外星生物版图下方都有3个发现位置，代表玩家们为了探索外星生物时，共同发现的外星生命迹象。



此种生命迹象主要通过赢得扇区扫描来发现。

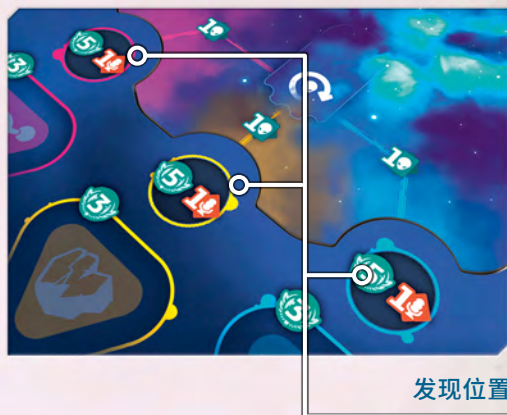


此种生命迹象主要通过行星上着陆来发现。



此种生命迹象主要通过分析数据来发现。

当某个外星生物版图下方的3个发现位置都被标记填满时（在2-3人游戏时，其中可能会有非玩家标记），对应的外星生物就会被发现。



发现位置

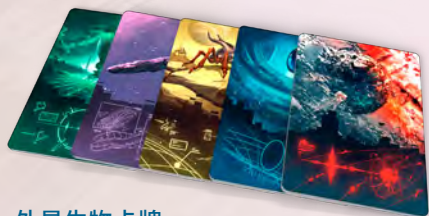
发现外星生物

若某种外星生物下方的3个发现位置在某个玩家的回合中被填满，则在此回合结束后结算发现此外星生物。若在同一回合结束时需要结算里程碑和发现外星生物，则先结算所有的里程碑。结算发现外星生物时，按顺序执行以下步骤：

1. 将对应外星生物版图翻面，揭露发现的外星生物种类。
2. 查看对应外星生物的规则册
3. 按照规则册上的步骤进行该外星生物的发现设置。在发现位置上放置了标记的玩家会在此步骤获得奖励。



外星生物规则册



外星生物卡牌

外星生物卡牌

每种外星生物都有一组独特的卡牌。这些卡牌都比主牌库中的卡牌更加强，且只能通过外星生物特有的效果获得。进入玩家手牌之后，这些卡牌被视为普通的卡牌（除钻探者卡牌以外，此类卡牌不被计入手牌上限）。

进一步研究

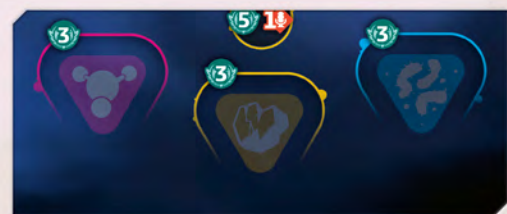
每个外星生物版图都会提供更多放置玩家标记（生命迹象）的位置。这些位置的使用方式与发现位置相同——当玩家获得生命迹象（, , , 或 )时，在对应颜色未被占据的位置上放置一个自己的玩家标记，并获得奖励。

注：在2-3人游戏中使用的非玩家标记只会被放在行星版图上的6个发现位置中。这些标记不会被放置在外星生物版图上。

冗余位置

行星版图发现位置下方为冗余位置。在某些情况下玩家需要放置生命迹象，但对应颜色的生命迹象位置都已经被占据时，玩家可以将自己发现的生命迹象放在冗余位置中，并获得3分。

若某些卡牌的效果涉及到在某种外星生物上是否有生命迹象，除了对应外星生物版图上的生命迹象之外，对应外星生物的所有发现位置与冗余位置中的生命迹象也会被计算在内。



冗余位置

注：玩家可以在有其他可用位置时主动选择将自己获得的生命迹象放在冗余位置中。

玩家并不需要在游戏开始时掌握所有外星生物的规则。我们建议玩家在发现外星生物之后再阅读该外星生物的规则，以体验发现神秘新物种的乐趣。

游戏会在第5轮结束时结束。当最后一位玩家跳过之后，计算最终得分：

玩家计算自己打出的
游戏结束计分牌（带有
金色文本框）提供的分数。



玩家计算从金色
里程碑中获得的分数。



部分外星生物会增加
额外的游戏结束计分步骤。

最终得分最高的玩家获得游戏的胜利。若最高分遇平手，则平手玩家中最狂热的卡尔·萨根粉丝获得游戏胜利——开玩笑的，这是一个能够达到数百分的游戏，若最高分遇平手，则这些玩家共享游戏胜利。

金色里程碑板块

每个金色里程碑板块都会为玩家在游戏过程中达成的某种成就奖励分数。玩家达成对应成就的数量乘以自己标记所在位置下方的分数就是从此板块中获得的得分。

科技



此面朝上时，计算玩家三种不同科技
板块为一组的数量。

换句话说，此板块计算玩家拥有的最少
种类的科技板块的数量。



此面朝上时，计算玩家成对科技板块
的数量。

举例来说，若玩家拥有5块科技板块，
就达成了2对，会获得2倍的分。

任务



此面朝上时，计算玩家完成任务牌的
数量(包括条件任务与触发任务)。



此面朝上时，此版块计算玩家成对
的完成的任务&游戏结束记分牌的
数量。一对卡牌可以是2张任务牌，
2张游戏结束记分牌，或是两种卡牌
各1张。

收入



此面朝上时，计算玩家三种不同收入
卡牌一组的数量。

(不要将起始收入牌上的3信用点,2点
能量,以及1张随机卡牌计算在内。)



此面朝上时，计算玩家插入的某种收
入卡牌的数量：信用点或能量中最
多的一种。

(不要将起始收入牌上的3信用点与
2点能量计算在内。)

其他



此面朝上时，计算玩家三种不同生命
迹象为一组的数量。请注意冗余位置
中的生命迹象也会被计算在内！



此面朝上时，计算玩家赢得的扇区与
持有的人造卫星/着陆器一组的数量。
换句话说，此板块计算玩家赢得的扇
区与持有的人造卫星+着陆器数量中
的更小值。

在计算赢得的扇区时，计算赢得扇区时
放置的所有标记数量，而非扇区的数
量。因为一个扇区可以被赢得多次。

在单人游戏中，玩家会只身对抗一个研究组织。玩家的目标是在游戏结束时比对手拥有更多的分数。



游戏设置

按照2人游戏设置的步骤设置单人游戏。

选择一个玩家颜色作为对手使用的颜色，对手获得该颜色所有的配件。将对手的一个标记作为进度指示物放在进度记录条上的起始位置。

随机决定一名起始玩家，起始玩家会在每轮游戏结束时交换。起始玩家在游戏开始时为1分，另一名玩家为2分。两个推广指示物起始位置都为4。

选择一个对手难度等级，给对手对应等级的版图（1星与2星共用同一个版图）。

若玩家首次进行游戏，我们建议玩家从1星难度开始。不需要设置目标板块让玩家可以自由探索，并提供了一个合理的学习曲线。

对手行动牌库

对手通过行动牌库中的卡牌决定自己的回合行动。拿取编号为(S.1-S.4)的4张基础行动牌，正面朝下洗匀组成对手行动牌库。



若玩家选择的难度等级为3星或以上，随机选择一张高级行动牌(S.5-S.14)，洗入对手行动牌库，以加强对手的起始行动牌库。

将剩余的高级行动牌洗匀后放在一旁，对手会在游戏的过程中获得这些卡牌。



每种外星生物都有一张对应的对手行动牌，将这些牌放在一旁备用。

目标板块叠

注：在进行1星难度的单人游戏时跳过此步骤。



目标板块有3种不同的难度：I, II, 与III

将所有目标板块按难度分开并分别正面朝下洗匀。

依据所选难度，按照对手玩家版图右侧的图示从三种目标板块中随机拿取对应数量的板块组成板块叠。将难度III的板块放在最下方，然后是难度II的板块，最后将难度I的板块放在顶部。剩余的板块不会在本局游戏中用到，将其放回游戏盒中。

在完成目标板块叠后，抽取并翻开板块叠最上方的3个板块，这些板块就是玩家的起始任务。



范例：在进行4星游戏时，板块叠会包含2块等级I板块，6块等级II板块，7块等级III板块。图示中已将板块叠最上方的3个板块翻开。

对手资源

进度记录条



每当对手使用的行动中带有此效果，则立即将其进度指示物在进度条上前进1格。对手的进度指示物总会在进度条上按白色箭头指示顺时针移动。



每当进度指示物移动经过**此图标**，对手就会获得增强。随机抽取一张高级行动牌正面朝下放在对手行动牌库顶，此牌将会在对手的下一个回合中被抽出（除非对手已跳过）。该牌将会在游戏剩余时间中保留在对手的牌库内。



对手在游戏过程中不会保留这些资源。如果某种效果给对手提供了这些资源，则对手每获得1信用点、能量或卡牌(获得的卡牌包括 ，， 图标效果获得的卡牌，跳过时获得的卡牌，以及参与发现外星生物获得的卡牌)，就改为移动进度指示物1格。

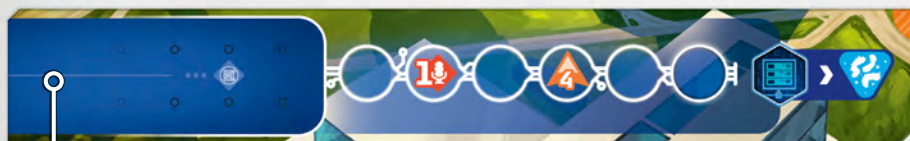


每当对手获得 ，改为移动进度指示物4格。这主要会在对手绕行一个行星时发生。



对手同样也会在玩家没能成功在一轮中完成目标时移动进度指示物(详见第26页)。

对手的计算机



对手的数据池没有容量上限

当对手获得数据时，将其直接填入对手的计算机中。若对手的计算机已经没有空位，改为将其放入对手的数据池。当对手将数据填入带有奖励图标的位置时，对手获得该奖励。

对手的推广

当对手获得推广时，移动其推广指示物。关于对手使用推广指示物获得科技的规则详见第24页。

对手分数

当对手获得分数时，移动其分数指示物。

对手会以与玩家相同的方法触发金色里程碑与中立里程碑。对手触发金色里程碑时会挑选分数价值最高的第一个板块位置，若有多个可选位置，则对手会按照自己当前行动牌顶部的决策箭头所示，在其中最左侧或最右侧的里程碑放置自己的标记。若所有板块的第一个板块位置都被占据，则对手不会放置自己的标记。



决策箭头

对手回合

在单人游戏中，对手会像二人游戏中的对方玩家一样在自己的回合执行行动。

在对手回合开始时，首先展示对手行动牌库的顶牌。然后对手会执行一个卡牌上所示的行动——优先执行第一个行动，若不能则执行第二个行动，以此类推，直到执行一个可执行的行动（每张卡牌上都会至少有一个对手可执行的行动）。

当对手执行完此行动之后，其回合结束。



对手行动

科技



对手支付6点推广研究科技。若对手的推广少于6点，则其跳过此行动，尝试执行卡牌上的下一个行动。

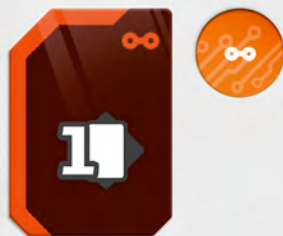


部分对手卡牌上的行动效果允许其获得科技且无需支付推广。

当对手获得科技时，照常执行太阳系公转。

对手按照以下步骤决定研究的科技。

1. 查看对手的进度指示物当前在记录条上的位置。该位置上的图标即为对手当前的科技倾向。若对应的科技上放有2分标记，则对手选择获得此科技。
2. 若对应科技上没有2分标记，则对手检查进度记录条上下一个科技倾向对应的科技。重复此步骤直到找到一个放有2分标记的对应科技，对手选择获得此科技。在非常罕见的情况下没有科技带有2分标记，则对手选择进度指示物所在位置与上的第一个可选科技获得，不再考虑2分标记。
3. 对手获得科技板块上的奖励，包括2分（若有）。



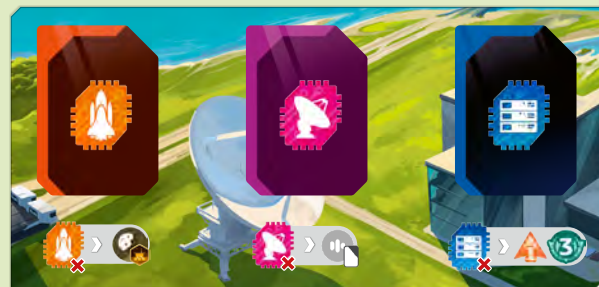
特例：对手永远不会获得科技板块上的  或  奖励。

使用科技板块

对手使用科技板块的方式与玩家不同，不会获得科技的原本效果。对于对手来说，科技是一种一次性资源。许多行动会允许对手在执行对应行动时弃置一块科技板块以强化该行动的效果。

科技板块的奖励为：

- 探测器科技 – 优先在卫星上着陆
- 望远镜科技 – 额外用卡牌供应区中的卡牌标记1个信号
- 计算机科技 – 获得3分并推进一次进度指示物



在游戏过程中，将对手获得但还未使用的科技板块叠放在对手的玩家版图上。

发射探测器



将对手的一个模型放在太阳系版图地球位置。

若对手在地球位置已经有一个探测器，则跳过此行动，尝试执行卡牌上的下一个行动。

绕行 / 着陆



将对手的探测器从地球移动前往某个行星。按从左至右的顺序依次检查卡牌上的行星，将第一个能够在指定移动力内到达的行星作为目标。请注意对手在移动离开小行星时也需要额外支付1点移动力。若对手的探测器无法到达卡牌上的任何行星，则跳过此行动，尝试执行卡牌上的下一个行动。

在移动之后，对手会如常获得移动过程中从行星和彗星处得到的推广。若目标行星可在指定移动力内通过多个路线到达，则对手选择产生最多推广的路线。

最后，将此探测器转化为着陆器或人造卫星：



若该行星拥有未被占据的卫星，则对手会尝试弃置1个探测器科技并在卫星上着陆。若有多个可选卫星，则对手会按照自己当前行动牌顶部的决策箭头所示，选择其中最左侧或最右侧的可选卫星。

若对手无法选择在卫星上着陆，则会尝试获得占据该行星的第一个人造卫星位置或是着陆器位置。若两者都可选或都不可选，则按照卡牌所示执行行动。（举例来说，若卡牌图示为（ } ），则对手会优先选择将探测器转化为人造卫星）

放置探测器后，对手获得覆盖位置奖励的分数，资源，以及生命迹象。

生命迹象 -

每当对手发现生命迹象时，查看当前所有外星生物版图上对应颜色的位置与发现位置，并在其中最低一行的可选位置上放置玩家标记。除非没有其他可选位置，否则对手不会将玩家标记放在冗余位置。

当对手获得  时，检查所有未被占据的位置。

若有多个可选位置，则对手会按照自己当前行动牌顶部的决策箭头所示，选择其中最左侧或最右侧的位置。



望远镜



按照行动的图标记信号。当需要选择卡牌供应区中的卡牌时，按照对手当前行动牌顶部的决策箭头所示选择最左侧或最右侧的卡牌。

若对手持有望远镜科技板块，则会弃置1个望远镜科技板块以额外使用卡牌供应区中的卡牌标记1个信号。

当对手用卡牌供应区标记信号完成之后，填补卡牌供应区。

若某个信号能被放在多个可选扇区，则对手按以下步骤决定目标扇区：

1. 若放置信号可让对手完成并赢得某个扇区，则对手选择该扇区。
2. 若没有符合第1条的目标，则对手检查是否有扇区可让自己获得位置2的2分奖励，若有则对手选择该扇区。
3. 若没有符合前2条的目标，对手选择自己当前标记信号数量最多的扇区。

在任一步骤中，若有多个可选扇区，则对手会选择其中最大（可容纳数据数量最多）的扇区。

对手总是能够执行望远镜行动。



范例：对手（白色）尝试标记一个  信号。

1. 两个可选扇区都无法被完成并赢取。
2. 没有任何能够提供分数的选项。
3. 对手在这种情况下会选择其中自己已有信号更多的扇区标记信号。

分析数据



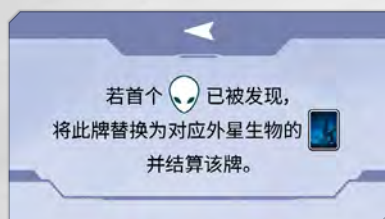
对手只会在其计算机填满数据的情况下执行此行动。若对手的计算机还未填满数据，则其会跳过此行动，尝试执行卡牌上的下一个行动。

移除对手计算机区域（而非数据池中）所有的数据标记，然后其获得卡牌上所示的奖励。对手同样会获得玩家版图上标示的一个 。

若在执行分析数据之后对手的数据池中有数据，则其尽可能使用数据池中的数据填补计算机位置，并立即获得覆盖位置的奖励（若有）。

若对手持有计算机科技板块，则会弃置1个计算机科技板块以获得3分并推进一次进度指示物（每次分析数据至多弃置1个）。

发现外星生物



有些行动牌的顶端行动要求玩家检查已发现的外星生物的数量。若其要求已被满足，则从游戏中移除这张行动牌，并使用对应外星生物的行动牌替代之。立即执行新卡牌上的行动。

若此行动要求还未被满足，则对手会跳过此行动，尝试执行卡牌上的下一个行动。

跳过

若对手回合开始时其行动牌库中已经没有卡牌，则对手会选择跳过。将对手已使用的所有行动牌正面朝下洗匀，组成其下一轮将要使用的行动牌库。移除一轮结束牌叠的顶牌，并使对手因为获得卡牌效果推进一次进度指示物。若对手在玩家之前执行了跳过，同样会触发太阳系公转。

目标

每个目标板块上都会有一个或多个任务。玩家每完成其中的一个任务，就其其上放置一个标记。若一个目标板块上所有的任务都被完成，则该目标也被完成。

在你的回合结束时，将所有已完成的目标放在自己版图旁，并从目标板块叠中抽取新的目标。玩家在游戏过程中会始终拥有3个目标，直到板块叠抽完为止。



在第1, 2, 3, 4轮游戏结束时，获得收入之前，玩家必须从自己的版图旁移除与结束轮次相同数量的已完成目标（1块，2块，3块，4块）。玩家每次因为完成的目标不够无法移除一个已完成的目标板块，对手就会推进3次进度指示物。

在第5轮游戏结束时，计算目标板块叠与桌面上未完成目标板块的数量。每有一个未完成的目标板块，对手就获得5分。

难度为1星的单人游戏中不会使用目标板块，对手不会因为目标板块推进进度指示物或是获得分数。

注：玩家每个行动只能完成1个目标，这点与触发式任务相同。

举例来说，若玩家同时拥有目标任务 与 ，则获得1个望远镜科技时只能选择其中一个任务完成，而不是同时完成两个任务。

游戏设计 TOMÁŠ HOLEK

开发团队: Tomáš “Uhlík” Uhlíř, Vít Vodička, Mín & Elwen, Adam Španěl, Jakub Uhlíř

美术设计: Radek “RBX” Boxan, Tibor Vizi

插画指导: Jakub Politzer

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

预告片与3D资源: Radim “Finder” Pech, Roman Bednář

生产: Vít Vodička

规则书: Jason Holt, Michael Murphy

背景叙述: Milan Zborník, Gus Cook

项目经理: Jan “Zvonda” Zvoníček

项目统筹: Petr Murmak

翻译: Leon **监修:** Gao

美术: Reco **校对:** Hong、韩苾月

特殊鸣谢:

游戏设计师想要感谢美术团队与CGE团队的所有人员,尤其是Radek “RBX” Boxan与Jakub Politzer在游戏美术上付出的心血。

设计师同样非常感谢Uhlík, Vitek, Elwen,以及Mín对于游戏开发所提供的帮助。他们提供的建议,创意,以及支持是这款游戏得以面世的关键。

设计师也感谢Carl Sagan对于此游戏的贡献,他对于天文学和其他科学领域的毕生贡献,以及他在寻找地外生命这一事业上倾注的心血给了设计师极大的启发。

此外设计师也想要感谢Milan Zborník为卡牌撰写的背景叙述,以及他为游戏提供的相关知识参考。

最后,设计师向自己的妻子Evička与儿子Benjamin致意全身心地感谢。谢谢他们无私的爱,全身心的支持,以及无尽的耐心,让设计师能够成功完成这部作品。他们是设计师灵感的源泉。

设计师感谢Adam Španěl在CGO在线测试平台上创建和管理SETI。正是因为他的工作,SETI才能够突破线下的限制获得大量的测试机会,并得以获得足够的数据和反馈。在这其中Michael Murphy提供的测试帮助与提出和收集的大量反馈意见也起到了至关重要的作用。

再次感谢CGE团队的所有成员为这款游戏面世做出的贡献。

游戏测试:

Jeffrey Berman, Tomáš Krauz, Arien Malec, Joe Ritter, Katharina Schrempf, UtterMarcus, Andi Muhammad Fadillah Firstiogusran (Xiot), Bryan Yan, Dirk Nielsen, Ruda Malý, Michal Ringer, Michal Mašek, Filip Murmak, Martin Sedmera, Michal Peichl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, díll, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Havlát, Ondřej Sířař, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Láďa Pospěch, Ondřej Černoch, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Laffersová, Jan Šafra, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítrs, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlášek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček, Radomír Vychodil, and people from board game clubs District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň) and Dekl (České Budějovice).

最后,感谢SETI组织持续致力于寻找地外生命的伟大事业。正是这群志向高远探索未知的人启发了这款游戏的诞生。

— T. H.

任务

大部分任务使用的图标与触发式任务牌相同。当玩家达成任务条件时,标记此任务已完成。若任务以斜线(/)分隔,则完成任意部分都视为完成任务。部分需要额外说明的任务图标请参见下方图例。



当玩家到达16分时完成此任务,若玩家已经到达或超过16分,此任务立即被完成。



当玩家数据池中有5个数据标记时完成此任务。若玩家数据池中已经有5个或以上数据标记,此任务立即被完成(计算机中的数据不算在内)。



当玩家到达9点推广时完成此任务,若玩家已经到达或超过9点推广,此任务立即被完成。



当你的探测器(在此任务被翻开后)到达小行星位置时完成此任务。



当你的探测器(在此任务被翻开后)到达彗星位置时完成此任务。



作为主要行动打出一张费用为3信用点的卡牌以完成此任务。



在此任务被翻开后完成一张任务牌以完成此任务。

游戏结束

单人游戏同样也在第5回合之后结束。玩家计算自己最终得分的方式与多人游戏相同。对手不会从金色计分板块中获得分数,但是会因为玩家未完成的目标板块得分。若你的总分高于对手,则你获得游戏的胜利,恭喜!



规则提醒

- 在选择科技之前先执行太阳系公转。
- 移动离开小行星位置时需要额外支付 。
- 将1张牌作为收入插入时会立即得到其奖励的资源。
- 每轮第一个选择跳过的玩家，回合结束时需要执行太阳系公转，然后再选择一轮结束牌。最后一轮游戏时也需要执行公转。
- 若玩家已有10点推广，则不会再获得任何推广。
- 若玩家的数据池已满，弃置其余获得的数据。
- 若某位玩家的分数指示物到达或超过了里程碑，则会在该回合结束时再结算里程碑效果。
- 玩家不可在回合间或其他玩家的回合中执行免费行动。
- 完成扇区时获得第二名的玩家会在重置扇区时，在该扇区数据凹槽第一个位置上保留自己的一个标记。但是如果扇区中所有的数据都属于同一个玩家，就没有第二名。

术语与图标

在一个行星执行 ：将一个玩家模型（着陆器或人造卫星）放在行星版图的某个行星上、行星轨道上或是卫星上。太阳系版图上的玩家模型不算在内。

在一个扇区执行 ：标记一个信号，具体扇区参照卡牌说明。

 从卡牌供应区弃置2张卡牌并分别在每一张卡牌对应的扇区标记一个信号。完成后填补卡牌供应区。

 在一个此颜色扇区中标记一个信号。

 赢得一次此颜色扇区。

 赢得一次扇区。

在同一环上移动：移动后探测器与太阳的距离没有产生变化。

拥有 ：你放置了标记的 ， 或 。

从手中弃置1张卡牌以标记一个信号：选择一张手牌弃置，检查此牌右上角的颜色并在其对应的扇区标记一个信号。

到达一个星球：将一个探测器移动进入该星球的位置。“当你到达”类的效果不会被玩家在打出卡牌时已经在对应位置的探测器触发。

游戏设置提醒

- 在设置3人游戏时，在分数记录条上20分与30分的位置各放置1个中立标记。
- 在设置2人游戏时，在分数记录条上20分与30分的位置各放置2个中立标记。
- 起始玩家在游戏开始时分数为1，第二位玩家分数为2，依此类推。
- 玩家拿取起始收入牌，按卡牌所示获得资源。

FAQ

玩家如何无视太空中探测器的数量限制？

若卡牌的效果带有发射探测器行动，并且写明可无视太空中探测器的数量限制，则玩家可以在结算此牌效果时不考虑此数量限制，但是在之后的发射探测器行动时依然需要考虑数量限制。

我是否可以支付2个不同的资源，进行资源转换，例如支付1张卡牌和1点能量以获得1信用点？

不行。资源转换时支付的2个资源必须为同一种类。不过玩家手中的外星生物卡牌同样也被视作卡牌，可以将外星生物卡牌与主牌库卡牌混合支付以进行资源转换。例外：钻探者卡牌不被视为手牌，不可被用于资源转换。

我赢得一个扇区时放置的标记是否会在此扇区之后再次被完成时被计算在内？

不会。该标记只被用于记录你赢得过此扇区。

若太阳系公转将我的探测器推入了彗星位置，我是否会获得  ？

是的。不管是否在你的回合内，你的探测器总会在到达有  奖励的位置时为你提供推广。

我用完了我所有的标记，是否依然能够执行扫描行动？

可以。玩家在游戏中可持有的标记数量没有上限。若你用完了持有的所有玩家标记，可以自行寻找配件代替，例如你的玩家模型，或是未使用玩家颜色的配件。

我的游戏说明书被硫酸虫啃坏了！我能在哪找到一本新的？

你可以在网址 czechgames.com 找到电子版的规则书！



cge.as/seti-downloads