SETI

AGENCES SPATIALES

LIVRET DE RÈGLES

La recherche de formes de vie extraterrestre ne cesse de s'intensifier. Alors qu'une telle découverte semble plus que jamais à portée de main, de puissantes agences spatiales entrent en scène, chacune avec ses propres méthodes, visions et motivations. Qu'elles soient publiques, privées ou indépendantes, ces agences redéfinissent la recherche.

La vôtre parviendra-t-elle à établir le tout premier contact ?

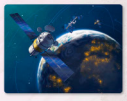
MATÉRIEL



3 tuiles Xenolab

1 jeton Futurespan

11 cartes Agence spatiale (asymétriques)



ÉLÉMENT 1



21 cartes
Démarrage rapide



ÉLÉMENT 2



42 cartes à ajouter
au paquet principal



ÉLÉMENT 3



10 jetons Signal

ÉLÉMENT 4

Ils sont considérés comme illimités. Si vous veniez à en manquer, utilisez le substitut de votre choix.

MODE SOLO



4 cartes Action de l'adversaire



ÉLÉMENT 5



3 tuiles Objectif à long terme



ÉLÉMENT 6

NOUVELLES ESPÈCES EXTRATERRESTRES

ARKHOS

1 plateau Espèce

1 fiche Espèce

9 cartes Exploration

12 cartes Sécurité









ÉLÉMENTS E.T. 7

Première découverte le : . .

GLYPHIDES

1 plateau Espèce

1 fiche Espèce

1 plateau Traduction

2 bandeaux

10 cartes Glyphides

35 jetons Glyphe



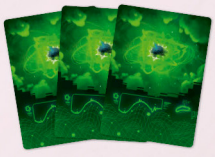








À assembler à l'aide des adhésifs fournis.





ÉLÉMENTS E.T. 8

Première découverte le : . .

AMIBE

1 plateau Espèce

1 fiche Espèce

10 cartes Amibe

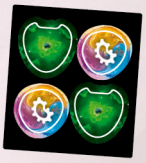
5 jetons Organite











jetons de rechange

ÉLÉMENTS E.T. 9

Première découverte le : . .

ÉLÉMENT 10

COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Ajoutez les éléments ci-dessous à votre jeu de base, que vous utilisiez ou non le reste du matériel de cette extension :

- **Cartes supplémentaires :** Mélangez les 42 nouvelles cartes avec le paquet principal.
- **Espèces extraterrestres :** Mélangez les 3 nouveaux extraterrestres avec ceux du jeu de base. Prenez-en 2 au hasard à chaque partie, selon la règle habituelle.
- **Jetons Signal :** Certains nouveaux effets permettent d'obtenir ces jetons. Conservez-les à portée de main.

Les **agences** introduisent une toute nouvelle façon de jouer à *SETI* et s'utilisent avec les **cartes Démarrage rapide**.

Ce symbole est représenté sur les cartes de cette extension.

JOUER AVEC LES AGENCES

Chaque joueur contrôle désormais une agence dotée de capacités uniques. Les cartes Agence remplacent les cartes Revenus de départ du jeu de base et permettent donc une mise en place de départ et des revenus asymétriques.

Grâce à leurs capacités, les agences peuvent accomplir bien plus de choses que ce à quoi vous êtes habitués dans le jeu de base. Afin d'éviter que les parties ne soient trop longues, les parties intégrant les agences se jouent en 4 manches seulement.

Jouez uniquement les manches 2, 3, 4 et 5.

MISE EN PLACE

1. Préparez les **cartes Fin de manche** pour les manches 2, 3 et 4 uniquement.
2. Déterminez le **premier joueur** et placez les marqueurs de score en fonction de l'ordre du tour, selon la règle habituelle.
3. Tous les joueurs commencent avec une **couverture médiatique** de 0.
4. Distribuez ensuite à chaque joueur :

2 agences au hasard



3 cartes Démarrage rapide au hasard



4 cartes du paquet principal au hasard



Conseil : Consultez les cartes avec lesquelles vous commencez pour bien choisir votre agence et vos cartes Démarrage rapide (voir ci-dessous).

Chaque joueur choisit **1 agence** et **2 cartes Démarrage rapide** et conserve ses **4 cartes du paquet principal** (en solo ou à 2 joueurs, voir *Ajustements pour 1-2 joueurs* à la page suivante).

Ensuite, tous les joueurs résolvent simultanément leurs 2 cartes Démarrage rapide et gagnent toutes les ressources de départ et les effets de l'agence choisie (voir *Cartes Démarrage rapide* et *Agences* à la page suivante).

Première partie :

Lorsque vous jouez avec des agences pour la première fois, nous vous recommandons de commencer par celles numérotées de **1 à 4** (dans leur coin inférieur gauche). Elles sont plus faciles à prendre en main.

Nous vous conseillons de distribuer à chaque joueur directement 1 de ces quatre agences, 2 cartes Démarrage rapide (au lieu de 3) et 4 cartes du paquet principal.



CARTES DÉMARRAGE RAPIDE



La **moitié supérieure** peut vous indiquer de placer un orbiteur, une trace ou des signaux. Marquez-les, mais cela n'engendre aucun effet ni aucune autre récompense.

La **moitié inférieure** peut vous octroyer des ressources de départ, des points et d'autres effets, généralement liés à ce que vous avez marqué au-dessus, mais pas toujours !

Remarque : *Après avoir résolu vos cartes Démarrage rapide, vous pouvez les ranger dans la boîte (sauf si elles sont réservées sous vos revenus, comme celle illustrée ci-contre).*

AGENCES

EFFETS ET RESSOURCES DE DÉPART



AUGMENTATION DES REVENUS

La plupart des agences vous permettent de réserver des cartes pour générer des revenus. Vous obtenez immédiatement la ressource de la carte ainsi réservée.

Remarque : *Résolvez les augmentations de revenus après avoir pris toutes vos ressources de départ. Vous pouvez choisir les cartes à réserver parmi les 4 cartes distribuées lors de la mise en place et les cartes supplémentaires obtenues grâce aux cartes Agence spatiale ou Démarrage rapide.*

Résolvez chaque séparément. Ainsi, si une vous octroie une nouvelle carte, vous pouvez utiliser cette même carte pour l'augmentation suivante.

REVENUS

Ne percevez pas vos revenus en début de partie. Vous les percevrez au début des manches 3, 4 et 5.

Lorsque vous percevez vos revenus, ce symbole vous rappelle de retirer votre marqueur de l'action gratuite « Une fois par manche ».

CAPACITÉ PASSIVE

ACTION GRATUITE (UNE FOIS PAR MANCHE)

Cette action gratuite est disponible une fois par manche. Lorsque vous l'utilisez, marquez son emplacement pour vous rappeler qu'elle n'est plus disponible lors de cette manche.

AJUSTEMENTS POUR 1-2 JOUEURS

Vous pouvez également utiliser les cartes Démarrage rapide pour dynamiser la mise en place de la partie, même si vous jouez sans les agences.

Avant de choisir chacun votre carte Agence spatiale (si vous jouez avec les agences) et vos cartes Démarrage rapide, révélez **4 cartes Démarrage rapide** au hasard.

Marquez tous les orbiteurs, signaux et traces présents dans la moitié supérieure de ces cartes à l'aide de pions de **couleur neutre**. Ignorez la moitié inférieure de ces cartes. Défaussez ensuite les 4 cartes.

SIGNAUX NEUTRES

Lorsque vous résolvez un secteur rempli qui comprend des marqueurs neutres, traitez ces derniers comme s'ils appartenaient à un autre joueur. Comme il ne peut y avoir que 2 marqueurs neutres maximum dans un secteur, la couleur neutre ne peut jamais couvrir le secteur. Cependant, si la couleur neutre a le 2e plus grand nombre de marqueurs, laissez un marqueur neutre en 1re position dans le secteur.

MODE SOLO AVEC LES AGENCES

Ce mode solo repose sur le mode solo standard, avec quelques modifications apportées pour inclure les **cartes Agence spatiale**, les **cartes Démarrage rapide** et les nouvelles **cartes Objectif à long terme**.

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place pour **2 joueurs**. Vous pouvez inclure les **cartes Démarrage rapide neutres**, comme indiqué dans les ajustements pour 1 et 2 joueurs (voir page précédente).

Choisissez un niveau de difficulté et préparez le jeu pour une partie en solo, selon la règle habituelle. **Votre adversaire ne reçoit pas de carte Agence spatiale ni de cartes Démarrage rapide.** À la place, il bénéficie d'autres avantages :

1. **Paquet Action de départ :** Mélangez la nouvelle **carte Action de départ** dans le paquet Action de votre adversaire.
2. **Couverture médiatique :** Votre adversaire commence avec une couverture médiatique de 4.
3. **Objectifs** (Ignorez cette section si vous jouez avec la difficulté ★) :
   - Retirez toutes les tuiles Objectif de niveau I de la partie. Empilez les tuiles Objectif de niveau II et III en fonction de la difficulté choisie (selon la règle habituelle du mode solo). Ensuite, révélez les 3 tuiles du dessus (ce seront trois objectifs de niveau II).
   - Mélangez les 3 tuiles Objectif à long terme et révélez-en 2 au hasard. Rangez la troisième dans la boîte.

   Il y aura donc 5 tuiles Objectif révélées au début de la partie : 2 tuiles Objectif à long terme et 3 tuiles Objectif de niveau II.



Nouvelle carte Action de départ



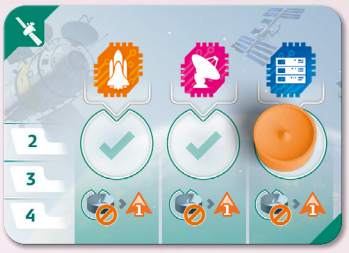
Choisissez votre carte Agence spatiale et vos cartes Démarrage rapide comme lors d'une partie à plusieurs joueurs. Faites votre choix après avoir consulté les cartes Démarrage rapide neutres et les 5 tuiles Objectif révélées.

TUILES OBJECTIF À LONG TERME

Ces objectifs diffèrent des objectifs classiques sur deux aspects principaux :

- **Pas de remplacement :** Lorsque vous avez accompli les 3 tâches d'un objectif à long terme, retirez la tuile de la partie. Cela signifie que vous ne pouvez pas la dépenser pour empêcher votre adversaire d'avancer sur la piste Progression à la fin d'une manche.
- **Pénalité pour les tâches non accomplies :** À la fin des manches **2, 3 et 4**, votre adversaire gagne 1 pour **chaque** tâche non accomplie encore visible sur une tuile Objectif à long terme.

Les objectifs à long terme non terminés ne sont pas comptabilisés par votre adversaire à la fin de la partie. Ils lui permettent seulement d'avancer sur la piste Progression tout au long de la partie.



EXEMPLE : À la fin de la manche, votre adversaire gagne 2 pour les 2 tâches non accomplies sur cet objectif à long terme.

Les tâches liées aux objectifs à long terme suivent la même règle de déclenchement que les tâches standard. Si un seul déclencheur permet de marquer plusieurs tâches (même sur des objectifs différents), vous devez n'en choisir qu'une seule.

PÉNURIE DE CARTES ACTION AVANCÉE

Dans les niveaux de difficulté élevés, il peut arriver qu'il n'y ait plus de cartes Action avancée disponibles pour votre adversaire. S'il doit gagner une carte supplémentaire et qu'il n'y a plus de cartes à ajouter, il gagne alors 8 à la place.

CRÉDITS

UN JEU DE **TOMÁŠ HOLEK**

Équipe de développement : Tomáš « Uhlík » Uhlíř, Vít Vodička, Adam Španěl, Jakub Uhlíř

Responsable de la communauté : Michael « Mucube » Murphy

Graphisme : Radek « RBX » Boxan, Tibor Vizi, Jakub Politzer

Illustrations : Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Petr Štich, Jakub Politzer

Bande-annonce & modélisation 3D : Radim « Finder » Pech, Roman Bednář

Production : Vít Vodička

Livret de règles : Tomáš Uhlíř

Textes d'ambiance : Milan Zborník, Martin Mužík

Gestion de projet : Jan « Zvonda » Zvoníček

Supervision du projet : Petr Murmak

IELLO POUR LA VERSION FRANÇAISE

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Robin Leplumey

Relecture spécialisée (cartes) : Marie-Ange et Olivier Sanguy

REMERCIEMENTS PARTICULIERS : À tous ceux ayant contribué à donner vie à cette extension grâce à d'innombrables heures de tests, de commentaires et de soutien. Votre enthousiasme a façonné le jeu à bien des égards.

Merci à nos testeurs sur CGO, qui ont réussi à boucler près de 3 000 parties en ligne, nous abreuvant ainsi de précieux commentaires. Nous tenons à remercier notamment :

UtterMarcus, Mascha XVX 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.

Un grand merci à Adam Španěl et Mucube qui nous ont permis de réaliser des tests en ligne à une telle échelle.

Merci aussi à nos testeurs : Ruda Malý, Bohdana Mandová, Petr Plášil, Dan Knápek, Jirka Bauma, Jakub Chuchma, et tout le monde à Czechgaming, District 5, Klub deskových her Fénix, et bien d'autres clubs et événements.

Enfin, un grand merci à tous les fans de *SETI*. Votre enthousiasme pour ce jeu a donné vie à cette extension.

© 2025 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iello.fr

© Czech Games Edition
Octobre 2025
www.CzechGames.com

JETONS SIGNAL



Cet effet vous octroie un **jeton Signal**.

Ce symbole est présent sur certaines nouvelles cartes et espèces extraterrestres. Certaines agences permettent également de gagner des jetons Signal en guise de revenus.

UTILISATION DES JETONS SIGNAL

Vous pouvez utiliser les jetons Signal en les défaussant lors d'une action  : pour chaque jeton Signal ainsi défaussé, défaussez 1 carte supplémentaire de la rangée de cartes et marquez un signal dans le secteur correspondant.

Remarque : *Étant donné que la rangée de cartes n'est réapprovisionnée qu'une fois que vous avez terminé l'action Scanner, vous ne pouvez pas utiliser plus de deux jetons Signal lors d'une même action Scanner.*





EXEMPLE : *La carte de gauche vous permet d'utiliser des jetons Signal, car elle inclut une action Scanner.*

Ce n'est pas le cas de celle de droite. Même si elle permet de marquer des signaux, il ne s'agit pas d'une action Scanner.

FAQ

Peut-on jouer 5 manches avec les agences spatiales ?

Ce n'est pas recommandé. Les agences ont été équilibrées pour des parties en 4 manches. De plus, cela prolongerait considérablement la durée de la partie.

Peut-on jouer 4 manches avec des cartes Démarrage rapide, mais sans agences spatiales ?

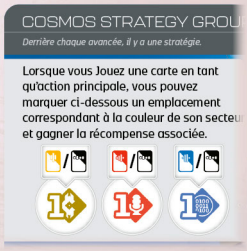
Les cartes Démarrage rapide ne compensent pas entièrement la manche manquante. Donc, sans agences, vous accomplirez moins de choses que prévu. Cela affecte également l'équilibre du jeu. Si vous voulez tout de même essayer, utilisez votre carte Revenus de départ du jeu de base à la place d'une agence.

AGENCES SPATIALES

Helion Assembly et Cosmos Strategy Group

Bien que leurs capacités supérieures ressemblent à des missions déclenchables, elles ne sont pas considérées comme telles. Si un seul déclencheur remplit à la fois une mission déclenchable et l'une de ces capacités, vous pouvez marquer les deux.





Futurespan Institute



Vous ne pouvez préparer qu'une seule carte à la fois. Une carte préparée n'est plus considérée comme étant dans votre main et vous ne pouvez plus l'utiliser autrement qu'en la Jouant gratuitement si le jeton  a été atteint.

L'action gratuite **Une fois par manche** ne peut être utilisée que si le jeton se trouve sur la piste de score.