

SETI

星空觅迹

群星计画

操作手册

人类寻找外星生物的热情比任何时候都要高涨。如今突破近在咫尺，大大小小的研究机构纷纷下场，各自都带着不同的资源、技术、以及愿景。无论是政府机构，初创企业，还是大型财团，这些机构都给太空探索事业带来了日新月异的变化。

你的机构是否能够从众多竞争者中脱颖而出，率先实现第一类接触？



11 张 研究机构牌

配件 #1



21 张 快速起始牌

配件 #2



42 张 卡牌 (主牌库)

配件 #3



10 个 信号标记

配件 #4

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。

单人游戏配件



4 张 对手行动牌

配件 #5



3 个 长期目标板块

配件 #6



新外星生物

起源方舟

- 1块 外星生物版图
- 1本 规则册
- 9张 探索牌
- 12张 警戒牌



配件 #ET7

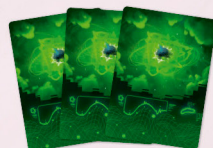
首次发现于: / /

符文族

- 1块 外星生物版图
- 1本 规则册
- 1块 破译版图
- 2块 奖励板块
- 10张 符文族卡牌
- 35个 符文标记



使用附带的
双面胶进行
组装



配件 #ET8

首次发现于: / /

阿米巴

- 1块 外星生物版图
- 1本 规则册
- 10张 阿米巴卡牌
- 5个 细胞器标记



备用标记

配件 #ET9

首次发现于: / /

配件 #10

使用本扩充

无论是否使用扩充中的全部元素, 玩家都需要将本扩充中的配件加入到基础游戏配件中:

- **更多卡牌:** 将42张新卡牌洗入主牌库中。
- **新外星生物:** 将3个新外星生物的配件与原有外星生物配件放在一起, 在设置游戏时如常随机选择2个外星生物版图。
- **信号标记:** 部分新的效果会用到这些标记, 在设置游戏时将其放在主板图旁。

研究机构给游戏带来了全新的变化, 需要与快速起始牌共同使用以进行游戏。

本扩充中的卡牌
都带有此图标。



使用研究机构进行游戏

在使用研究机构进行游戏时，每位玩家都会扮演一个研究机构，各自获得不同的起始资源和玩家能力。

通过灵活使用各自的能力，研究机构可以帮助玩家达成在基础游戏中难以实现的壮举。因此为了保证游戏的节奏，在使用研究机构时，游戏只会进行4轮。

玩家只会进行游戏的第2、3、4、5轮。

游戏设置

1. 仅为第2、3、4轮准备一轮结束牌。
2. 如常决定起始玩家并设置每位玩家的分数。
3. 每位玩家的起始推广为0。
4. 每位玩家拿取：

2 张 随机研究机构牌



3 张 随机快速起始牌



4 张 主牌库卡牌



每位玩家从拿取的卡牌中选择1张研究机构牌与2张快速起始牌保留，并保留所有4张主牌库卡牌。

在选择完成后，每位玩家同时结算自己的2张快速起始牌效果，并获得所选研究机构的起始资源与效果奖励。

首次游戏：在玩家首次使用研究机构进行游戏时，我们建议玩家选用左下角编号为1-4的研究机构。这些研究机构的机制都较为容易掌握。

我们建议在首次进行游戏时向每位玩家随机派发1张编号为1-4的研究机构与2张快速起始牌（而非3选2），以及4张主牌库卡牌。



快速起始牌

快速起始牌的上半部分效果会让玩家放置一个人造卫星，生命迹象，或是信号。如此做时，玩家不会获得任何效果奖励或资源。

下半部分效果可能会让玩家获得起始资源，分数，或是其他效果，在某些情况下会与上半部分效果相关。

注：在结算完快速起始牌之后，玩家可以将其放回游戏盒中（除非其如右图所示作为收入牌被插入）。



研究机构

起始资源与效果



被动力

每轮1次能力

此能力为**免费行动**，可以在每轮游戏中被执行1次。当执行此能力时，玩家需要将1个玩家标记放置在能力上的1X位置，以表示该能力在本轮中已被使用。

增加收入

大多数的研究机构都会允许玩家插入手牌增加收入。如此做时玩家立即获得插入卡牌右下角所示的奖励。

注：玩家会先获得起始资源后再插入卡牌增加收入。玩家选择卡牌作为收入牌时，可以选择自己在游戏开始时获得的1张手牌或因为研究机构起始资源与快速起始牌奖励效果获得的手牌。

每个 图标 都会被单独结算，若第一个 图标 提供了1张卡牌，则玩家可以立即使用新获得的卡牌执行第二个 图标。

收入

在游戏开始时（第2轮）不要结算此收入。此收入会在第3、4、5轮游戏开始时被结算。

在结算收入时，此图标提示玩家移除每轮1次能力上放置的标记。

1-2 人游戏调整

无论是否使用研究机构，玩家都可以在进行1-2人游戏时通过使用快速起始牌让游戏的开局更加富有变化。

在每位玩家都选择了研究机构 and 快速起始牌之后，从剩余的快速起始牌中随机选择4张展示，然后按其上半部分效果拿取**未使用玩家颜色**的配件对所示的人造卫星，生命迹象，或是信号进行标记，忽略展示卡牌下半部分的效果。

中立信号标记

当结算一个完成的扇区时，其中的中立信号被视作属于一个虚拟玩家。因为一个扇区中至多只会出现2个中立信号，所以该虚拟玩家不会赢得任何扇区。但是若其获得了第二名，则一个中立信号标记会被留在扇区中。

使用研究机构进行单人游戏与基础单人游戏相仿，但是在与新配件相关的规则上有所调整。

游戏设置

按照**2人游戏**的规则进行游戏设置。玩家可以按照上一页中的1-2人游戏调整部分规则使用**快速起始牌**进行游戏设置。

如常选择一个难度等级完成剩余的单人游戏设置。**对手不会获得研究机构牌与快速起始牌**，但会获得以下额外奖励：

1. **新基础行动牌**：将4张新的对手行动牌洗入对手行动牌库。
2. **推广**：将对手的起始推广设为4。
3. **目标**（在进行1★难度的单人游戏时跳过此步骤）：
 - 从游戏中移除所有难度I的目标板块。按照基础单人游戏规则用难度II与难度III的目标板块组成板块叠，然后如常翻开板块叠最上方的3个（难度II）板块。
 - 随机抽取2块长期目标板块使用，剩余的长期目标板块在本局游戏中不会被用到。

在设置完成之后桌面上一共会有5个目标——2个长期目标与3个难度II目标。



新基础行动牌



在完成这些设置之后，玩家按多人游戏规则抽取并选择**研究机构**与**快速起始牌**。玩家挑选研究机构和快速起始牌时可以参考桌面上的目标。

长期目标板块

这些新的目标板块与原有目标板块有 2 个主要区别：

- **不会被替换：**当玩家完成长期目标板块上的3个目标之后，将该板块移出游戏。这意味着玩家不可通过移除完成的长期目标板块阻止对手推进进度指示物。
- **未完成惩罚：**在第 2、3、4 轮游戏结束时，未完成长期目标板块上的**每一个**未放置标记的位置都会使对手获得 。

未完成的长期目标板块不会在游戏结束时让对手获得分数，只会在游戏过程中让对手推进进度指示物。

长期目标板块上的目标与其他目标规则相同。若玩家的一个行动同时达成了多个目标的要（无论其是否在同一个目标板块或卡牌上），则该玩家只能从中选择 1 个目标完成。



范例：在一轮结束时，对手会因此长期目标板块上未被标记的两个位置获得 .

当高级行动牌被用完时

在难度较高的单人游戏中，对手可能会获得所有的高级行动牌。若在这种情况下对手需要获得新的高级行动牌，则改为获得 .

工作人员

游戏设计 TOMÁŠ HOLEK

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

社区管理： Michael “Mucube” Murphy

美术设计： Radek “RBX” Boxan, Tibor Vizi, Jakub Politzer

插画： Ondřej Hrdina, Jiří Kús, Jiří Mikovec, Petr Štich, Jakub Politzer

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

生产： Vít Vodička

规则书： Tomáš Uhlíř

背景叙述： Milan Zborník, Martin Mužik

项目经理： Jan “Zvonda” Zvoníček

项目统筹： Petr Murmak

翻译： Leon **监修：**Gao

美术： Reco **校对：**Keanu

特殊鸣谢： 感谢所有奉献了无数小时的测试，宝贵的反馈意见，以及无私的支持的人，本扩充最终得以面世，你们功不可没。

感谢我们在CGO上的测试者为我们贡献的3000场在线游戏测试数据和反馈。我们尤其感谢：UtterMarcus, Mascha XVX Artz, Patryk Gałka, irllys, Arien Malec, Almora, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Byung-Ho An, Ville Heinonen, bananagod, Tish, Oushuo, devcat, Bryan Yan, Michael Johnson, Amateurius, vagnik85, volpec17, Sophia Kendall-Chahine, Lachlan Ward-Smith, BinNYC, Taraia, Rich Miller, Gardijan, Rik Delarue, a8881995, Miikka, Kaitila, Mateusz Musialik, Hertz, Kamczyk, Darkuss, Chad (The GOAT) Weaver, Morty89, Narcogh, Les recettes ludiques, Dragana Vasiljevic, Lily Zhang, Nicolas Dauge, Joshua Smith, autopp, ates2_00, Steve Holden.

以及让如此大规模的线上测试得以实现的 Adam Španěl 与 Mucube。

以及我们的线下测试团队：And to our in-person testers: Ruda Malý, Bohdana Mandová, Petr Plášil, Dan Knápek, Jirka Bauma, Jakub Chuchma, 以及 Czechgaming, District 5, Klub deskových her Fénix, 以及还有其他参与项目的俱乐部的所有成员。

最后，谢谢你们所有的星空觅迹爱好者。你们的热情和支持是这一切实现的前提。



© Czech Games Edition

October 2025

www.CzechGames.com



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

http://www.broadwaygames.com.hk

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

© 2025 版权属栢龙玩具有限公司，保留一切权利。



此效果允许玩家拿取1个信号标记。

此效果会出现在本扩充中的部分卡牌与外星生物上。也有部分研究机构会通过收入获得信号标记。

使用信号标记

玩家可以在执行  时弃置任意数量的信号标记：每弃置一个信号标记，就可以额外从卡牌供应区中弃置1张卡牌，并在其对应的扇区中标记一个信号。

注：因为卡牌供应区只会在行动完成后被补充，玩家只能在每次扫描行动中最多通过弃置信号标记额外标记2个信号。



范例：左侧卡牌带有扫描行动，所以玩家可以在打出此卡牌的主要行动中使用信号标记。

右侧卡牌虽然会标记信号，但并不是扫描行动，不可使用信号标记。

常见问题

是否可以使用研究机构进行5轮游戏？

我们并不推荐如此做。不同研究机构之间的平衡性在4轮游戏中最佳。并且使用研究机构进行5轮游戏将会非常冗长。

是否可以仅使用快速起始牌进行不使用研究机构的4轮游戏？

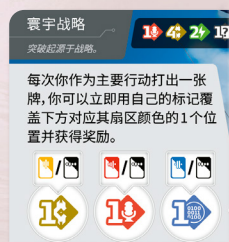
快速起始牌并不能完全替代一轮游戏。所以在没有研究机构的情况下，玩家的总分将会显著减少，这种设置同样也会造成不平衡的情况。但是如果玩家想要如此尝试，可以使用基础游戏中的起始收入牌代替研究机构。

研究机构

远日点集团与寰宇战略

虽然其第一个能力的运作方式和任务相仿，但不会被视为任务。

若玩家的一个行动同时达成了任务目标的要求与研究机构的要求，则可以同时对任务和研究机构进行标记。



愿景

玩家在同一时间只能准备1张卡牌。准备卡牌不再被视为手牌，并无法被用作其他效果与行动，只能在达成条件后被免费打出。

每轮一次能力只有在愿景标记  位于分数记录条上时才可使用。



更多的规则细节请查看
官方在线常见问题列表：
cge.as/seti-faq

