

SETI

AGENZIE SPAZIALI

REGOLAMENTO

La ricerca della vita aliena da parte dell'umanità è diventata sempre più ambiziosa. Con la scoperta ormai a portata di mano, influenti agenzie spaziali hanno preso parte alla corsa, ognuna con una filosofia, dei metodi e delle motivazioni differenti. Che siano agenzie pubbliche, corporazioni private o altro, questi gruppi stanno rimodellando il modo in cui si svolge la ricerca. Sarà la vostra agenzia a stabilire il primo contatto?



3 tessere Xenolab

1 segnalino Futurespan

11 Agenzie Spaziali

OGGETTO #1



21 carte avvio rapido

OGGETTO #2



42 carte aggiuntive del mazzo principale

OGGETTO #3



10 segnalini segnale

OGGETTO #4

La loro riserva è virtualmente illimitata. Se dovessero finire, usate dei sostituti per rimpiazzarli.

COMPONENTI DEL SOLITARIO



4 carte azione del rivale

OGGETTO #5



3 tessere obiettivo a lungo termine

OGGETTO #6



NUOVE SPECIE ALIENE

ARKHOS

- 1 plancia aliena
- 1 foglio riassuntivo alieni
- 9 carte esplorazione
- 12 carte perimetro difensivo

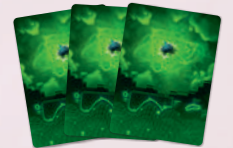


OGGETTI ET #7

Scoperti per la prima volta: / /

GLIFIDI

- 1 plancia aliena
- 1 foglio riassuntivo alieni
- 1 plancia decodifica
- 2 bande
- 10 carte dei Glifidi
- 35 segnalini glifo



Incollate usando gli adesivi bifronte forniti

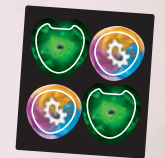


OGGETTI ET #8

Scoperti per la prima volta: / /

AMEBA

- 1 plancia aliena
- 1 foglio riassuntivo alieni
- 10 carte dell'Ameba
- 5 segnalini organuli



segnalini di riserva

OGGETTI ET #9

Scoperti per la prima volta: / /

OGGETTO #10

USARE QUESTA ESPANSIONE

Potete aggiungere i seguenti componenti a quelli del gioco base immediatamente, indipendentemente dal fatto che usiate o meno i moduli di questi espansione:

- **Carte aggiuntive:** mescolate le 42 nuove carte nel mazzo principale.
- **Specie aliene:** Mescolate le 3 nuove specie aliene insieme a quelle del gioco base. Selezionatene casualmente 2 per ogni partita.
- **Segnalini segnale:** alcuni nuovi effetti forniscono questi segnalini. Teneteli a portata di tutti i giocatori.

Le **agenzie spaziali** introducono un modo tutto nuovo di giocare SETI e vengono usate insieme alle **carte avvio rapido**.

Le carte di questa espansione sono contrassegnate dall'icona a fianco:



Ogni giocatore controlla ora un'agenzia spaziale con poteri unici e con partenza (rendite iniziali incluse) asimmetrica.

Grazie alle loro abilità, le agenzie spaziali possono progredire molto più velocemente di come eravate abituati nel gioco base. Per bilanciare questo ed evitare che il gioco duri troppo, le partite con le agenzie spaziali durano soltanto 4 round.

Giocate solo i round 2, 3, 4 e 5.

PREPARAZIONE

1. Preparate solo i mazzetti delle **carte di fine round** per i round 2, 3 e 4.
2. Determinate il **primo giocatore** e collocate i segnapunti sul tracciato in base all'ordine di turno, come nel gioco base.
3. I **segnalini pubblicità** di tutti i giocatori partono da 0 (invece che da 4).
4. Poi consegnate ad ogni giocatore:

2 agenzie spaziali casuali



3 carte avvio rapido casuali



4 carte del mazzo principale casuali



Ogni giocatore sceglie **1 agenzia speciale** e **2 carte avvio rapido** e **conserva tutte e 4 le carte del mazzo principale** ottenute.

Poi tutti i giocatori, simultaneamente, applicano gli effetti delle carte avvio rapido scelte, quindi ottengono le risorse iniziali e applicano gli effetti iniziali della carta agenzia speciale da loro scelta.

Prima partita

Quando giocate per la prima volta con le agenzie spaziali, vi consigliamo di iniziare con quelle numerate **da 1 a 4** (trovate il numeretto nell'angolo in basso a sinistra). Queste 4 agenzie spaziali sono leggermente meno complesse delle altre.

In sostanza date 1 di queste agenzie spaziali più semplici, 2 carte avvio rapido (invece di 3) e 4 carte del mazzo principale con cui iniziare, senza che i giocatori debbano fare alcuna scelta.

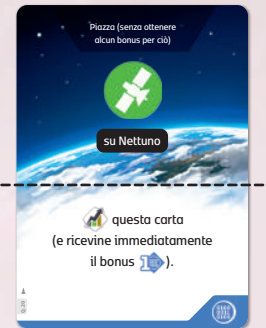


CARTE AVVIO RAPIDO

La **metà superiore** di queste carte può chiedervi di piazzare un modulo orbitale, di scoprire una traccia di vita aliena o di registrare un segnale. In tutti questi casi, collocate i segnalini giocatore richiesti, ma senza ottenere alcun beneficio normalmente fornito.

La **metà inferiore** di queste carte vi indica le risorse iniziali, vi fornisce punti iniziali ed effetti solitamente legati alla metà superiore della carta (anche se non sempre è così!).

Nota: dopo aver applicato tutti gli effetti delle carte avvio rapido, potete riporle nella scatola (a meno che non le abbiate incorporate nella vostra rendita, come nel caso della carta qui a destra).



AGENZIE SPAZIALI

RISORSE ED EFFETTI INIZIALI



POTERE PASSIVO

ABILITÀ 1 VOLTA PER ROUND

Questa abilità è un'azione libera, disponibile una volta per round. Quando la usate, contrassegnatela con un segnalino giocatore per tenere traccia del fatto che in questo round l'avete già usata.

INCREMENTO DELLE RENDITE

La maggior parte delle agenzie spaziali vi fa incorporare delle carte nella vostra rendita. Ricordatevi di ottenere subito la risorsa della carta incorporata.

Nota: l'incremento delle rendite avviene dopo che il giocatore ha ottenuto tutte le risorse iniziali. Pertanto potrà scegliere le carte da incorporare come rendita fra le 4 carte ricevute durante la preparazione e qualsiasi ulteriore carta extra ottenuta grazie all'agenzia spaziale o alle carte avvio rapido.

Risolvete gli effetti uno alla volta. In questo modo, se un dovesse fornirvi una carta, potrete incorporare tale carta con il successivo (se presente).

RENDITA

Non ottenete questa rendita ad inizio partita. La riceverete alla fine di ogni round (eccetto quello finale).

Quando ottenete la vostra rendita, questo simbolo serve a ricordarvi di rimuovere il vostro segnalino giocatore (se presente) dalla vostra abilità 1 volta per round.

OTTIMIZZAZIONE PER 1-2 GIOCATORI

Se volete applicare questo modulo opzionale, potete usare le carte avvio rapido per avere una preparazione più dinamica, anche se non doveste usare le agenzie spaziali!

Prima che i giocatori eventualmente scelgano la propria agenzia spaziale e le carte avvio rapido, rivelate **4 carte avvio rapido** casuali.

Piazzate moduli orbitali, scoprite tracce di vita aliena o registrate segnali come indicato nella metà superiore delle carte estratte utilizzando i **pezzi di un colore non in gioco**. In questo caso ignorate la metà inferiore delle carte.

SEGNALI NEUTRALI

Quando risolvete un settore completato che contiene segnalini neutrali, trattate tali segnalini come se appartenessero ad un giocatore neutrale. Dato che possono esserci al più 2 segnalini neutrali in un settore, il giocatore neutrale non può mai vincere. Nel caso in cui il giocatore neutrale sia secondo nel settore, lasciate un segnalino neutrale nel settore, come di consueto.

La modalità solitario con l'espansione si basa sulla modalità solitario del gioco base, con pochi piccoli cambiamenti necessari per includere le **agenzie spaziali**, le **carte avvio rapido** e i nuovi **obiettivi a lungo termine**.

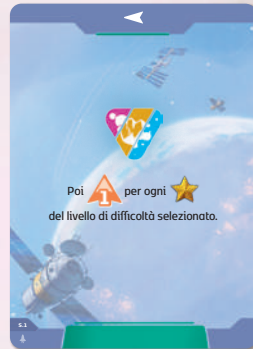
PREPARAZIONE

Preparate una partita esattamente come fareste per **2 giocatori**. Potete estrarre le **carte avvio rapido neutrali** come indicato nel modulo Ottimizzazione per 1-2 giocatori (vd. la pagina precedente).

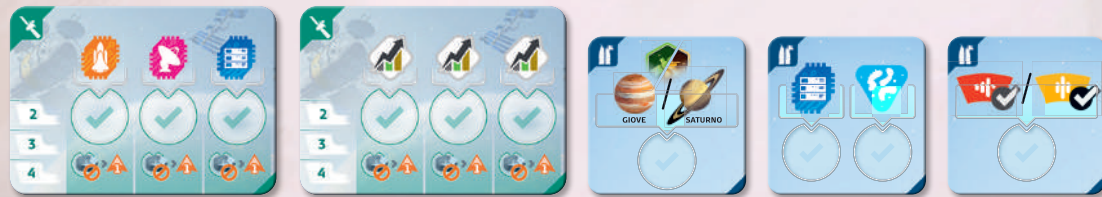
Scegliete il livello di difficoltà e preparate la partita con la usuale procedura della modalità solitario. **Il rivale non ottiene alcuna agenzia spaziale o carta avvio rapido**. Ottiene invece dei benefici alternativi:

- Mazzo azione iniziale:** mescolate la nuova carta azione iniziale nel mazzo del rivale.
- Publicità:** la pubblicità iniziale del rivale parte da 4, come di consueto.
- Obiettivi** (ignorateli quando giocate a livello di difficoltà ★):
 - Rimuovete dal gioco tutti gli obiettivi di livello I. Impilate gli obiettivi di livello II e III, stabilendone il numero in base al livello di difficoltà (come nel gioco base). Poi rivelate le 3 tessere in cima alla pila degli obiettivi, come di consueto (saranno 3 obiettivi di livello II).
 - Mescolate i 3 obiettivi a lungo termine e rivelatene 2 casuali. Il terzo obiettivo non verrà usato.

Pertanto, ad inizio partita ci saranno 5 obiettivi rivelati: 3 di livello II e 2 a lungo termine.



nuova carta iniziale



Il giocatore umano sceglie un'agenzia spaziale e le carte avvio rapido come nelle partite multigiocatore. Notate che potrà effettuare la sua scelta dopo aver visto le 5 tessere obiettivo rivelate e le eventuali carte avvio rapido neutrali.

TESSERE OBIETTIVO A LUNGO TERMINE

Questi obiettivi funzionano diversamente da quelli ordinari in 2 modi:

- **Nessun arginamento del rivale:** quando completate tutti e 3 i compiti di un obiettivo a lungo termine, rimuovete la tessera dal gioco. Questo significa che non potrete consumarla per evitare al rivale di avanzare sul tracciato progressi.
- **Penalità per i compiti non completati:** alla fine dei round **2, 3 e 4** il rivale ottiene **1** per ogni compito incompiuto ancora presente sulle tessere obiettivo a lungo termine.

Gli obiettivi a lungo termine non completati non forniscono punti al rivale a fine partita, ma aiutano il rivale a progredire durante la partita.

I compiti sugli obiettivi a lungo termine seguono le stesse regole relative agli inneschi degli obiettivi ordinari. Se un singolo innesco potrebbe soddisfare più compiti (anche su differenti obiettivi), dovete sceglierne soltanto uno.



ESEMPIO: alla fine del round, il rivale ottiene **2** per i 2 compiti non completati su questo obiettivo a lungo termine.

ESAURIMENTO DELLE CARTE AZIONE AVANZATA

Talvolta, ai livelli di difficoltà più alti, il rivale potrebbe esaurire le carte azione avanzata disponibili. Qualora il rivale dovesse ottenere 1 carta extra e non fossero rimaste carte azione avanzata, ottiene invece **8**.

CREDITI

UN GIOCO DI: TOMÁŠ HOLEK

Squadra di Sviluppo: Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Vít Vodička, Adam Španěl e Jakub Uhlíř.

Responsabile della Community: Michael "Mucube" Murphy.

Grafica: Radek "RBX" Boxan, Tíbor Vizi e Jakub Politzer.

Illustrazioni: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jiří Mikovec e Petr Štich e Jakub Politzer.

Video-trailer & Modellazione 3D: Radim "Finder" Pech e Roman Bednář.

Produzione: Vít Vodička.

Stesura del Regolamento: Tomáš "Uhlík" Uhlíř.

Testi d'Ambientazione: Milan Zborník e Martin Mužik.

Direttore del Progetto: Jan "Zvonda" Zvoníček.

Supervisore del Progetto: Petr Murmak.

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto.

Traduzione Italiana: Davide Malvestuto.

Revisione Italiana: Giulia Rasente.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: a tutti coloro che ci hanno aiutato a realizzare questa espansione attraverso innumerevoli ore di playtesting, valutazioni, consigli e supporto. Il vostro entusiasmo ha caratterizzato il risultato finale in molti modi.

Grazie ai nostri playtester su CGO, che sono riusciti a giocare 3000 partite online e hanno fornito valutazioni preziose. Siamo in particolar modo grati a: UlterMarcus, Mascha XVX Artz, Patryk Gaika, irllys, Arien Malec, Almora, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Byung-Ho An, Ville Heinonen, bananagod, Tish, Ender_Wiggin, devcat, Bryan Yan, Michael Johnson, Amateurius, vagnik85, volpecl7, Lachlan Ward-Smith, BinNYC, Tariaa, treetop70, Nomegusta95, The_Justifier, a8881995, Miikka, Kaitila, msr, Hertz, Sophia Kendall-Chahine, Kamczyk, Darkuss, Chad (The GOAT) Weaver, Morty89, Narcoh, Ben, Dragana Vasiljevic, Lily Zhang, Nicolas Dauge, Joshua Smith, autopp, ates2_00 e steveh0429.

Un grande ringraziamento ad Adam Španěl e Mucube, che hanno reso possibile una quantità così impressionante di test online.

Grazie anche ai nostri playtester fisici: Ruda Malý, Bohdana Mandová, Petr Plášil, Dan Knápek, Jirka Bauma, Jakub Chuchma, e tutti i ragazzi di Czechgaming, District 5, di Klub deskových her Fénix e delle altre associazioni ed eventi di gioco.

Infine, un gigantesco ringraziamento a tutti gli appassionati del progetto SETI: è il vostro entusiasmo ad aver reso possibile questa espansione.



Cranio Creations S.r.l.
www.craniocreations.it



© Czech Games Edition
Ottobre 2025
www.CzechGames.com



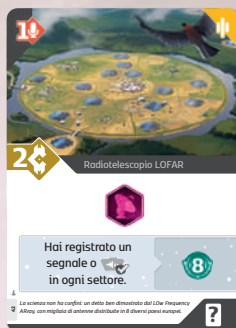
Questo effetto vi fa ottenere un **segnalino segnale**.

Potete trovare questo effetto su alcune delle nuove carte del mazzo principale e delle nuove specie aliene. Inoltre alcune agenzie spaziali vi forniscono questi segnalini come rendita!

UTILIZZARE I SEGNALINI SEGNALE

Potete usare i segnalini segnale durante un'azione scartandoli: per ogni segnalino segnale che scartate, potete scartare 1 carta addizionale dalla fila delle carte e registrare un segnale dal corrispondente settore.

Nota: dal momento che la fila delle carte viene ripristinata solo alla fine dell'intera azione *Esaminare le Stelle Vicine*, non potrete scartare più di 2 segnalini segnale per azione.



Esempio: la carta sulla sinistra vi permette di utilizzare i segnalini segnale perché include un'azione *Esaminare le Stelle Vicine*.

La carta sulla destra non ve lo permette. Anche se vi fa registrare segnali non include un'azione *Esaminare le Stelle Vicine*.

FAQ

Si possono giocare 5 round con le agenzie spaziali?

Ve lo sconsigliamo. Le Agenzie Spaziali sono bilanciate per 4 round. Inoltre, la durata della partita aumenterà considerevolmente.

Si possono giocare 4 round con le carte avvio rapido, ma senza le agenzie spaziali?


Le carte avvio rapido non vi compensano sufficientemente per il round mancante, per cui, senza le agenzie spaziali, conseguirete meno di quello che fareste in una partita con le sole regole del gioco base. Inoltre, il gioco non è stato bilanciato perfettamente per questa eventualità. Ma se volete provare, usate la carta rendita iniziale del gioco base al posto delle agenzie spaziali.

AGENZIE SPAZIALI

Progetto Helion & Gruppo Strategico Cosmos

Anche se l'abilità nella parte superiore di queste agenzie spaziali somiglia alle missioni con innesco, non conta come tale. Se, ad esempio, un innesco soddisfa le condizioni sia di una missione che di una di queste abilità, potete completarle entrambe.

Istituto Futurespan

Potete avere solo una carta predisposta alla volta. Una carta predisposta non è più considerata essere nella mano e non può essere usata in altro modo se non essere giocata gratuitamente quando il segnalino  raggiunge il segnapunti del giocatore.

Labilità 1 volta per round può essere utilizzata solo fintanto che il segnalino si trova sul tracciato segnapunti.



Per maggiori chiarimenti, controllate le FAQ online qui:
<http://cge.as/seti-faq>

