



RAUMFAHRTORGANISATIONEN

ANLEITUNG

Die Suche der Menschheit nach außerirdischem Leben wird immer ehrgeiziger. Da die Entdeckung nun in greifbare Nähe rückt, haben sich mächtige Organisationen eingeschaltet, mit jeweils eigenen Visionen, Methoden und Motiven. Ob öffentlich, privat oder alternativ – diese Gruppen prägen entscheidend, wie die Suche voranschreitet.

Wird deine Organisation diejenige sein, die den ersten Kontakt herstellt?



11 Organisationen

OBJEKT #1



21 Schnellstart-Karten

OBJEKT #2



42 Karten

OBJEKT #3



10 Signalplättchen

OBJEKT #4

Der Vorrat dieses Materials ist unbegrenzt. Ersetzt ihn durch geeignetes Material, falls er euch ausgeht.

SOLOMODUS



4 Aktionskarten

OBJEKT #5



3 langfristige Zielplättchen

OBJEKT #6



NEUE AUSSERIRDISCHE SPEZIES

ARKHOS

- 1 Arkhos-Tableau
- 1 Regelbogen
- 9 Erkundungskarten
- 12 Sicherheitskarten

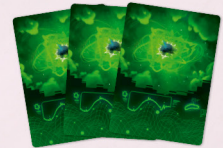


OBJEKTE #7

Erste Entdeckung am:

GLYPHIDE

- 1 Glyphiden-Tableau
- 1 Regelbogen
- 1 Übersetzungstableau
- 2 Glyphid-Leisten
- 10 Glyphid-Karten
- 35 Glyphenplättchen



Klebt es mit
den Stickern
zusammen.

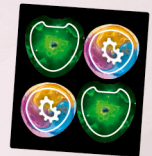


OBJEKTE #8

Erste Entdeckung am:

AMÖBE

- 1 Amöben-Tableau
- 1 Regelbogen
- 10 Amöben-Karten
- 5 Organellenplättchen



Ersatzplättchen

OBJEKTE #9

Erste Entdeckung am:

OBJEKT #10

SPIELEN MIT DER ERWEITERUNG

Fügt die folgenden Materialien zum Grundspiel hinzu (unabhängig davon, ob ihr andere Teile der Erweiterung nutzen wollt):

- **Neue Karten:** Mischt die 42 Karten zu denen des Grundspiels.
- **Neue Spezies:** Mischt die 3 Spezies zu denen des Grundspiels. Wählt bei der Vorbereitung wie üblich 2 zufällige.
- **Signalplättchen:** Einige Effekte gewähren euch diese Plättchen. Legt sie als Vorrat neben den Spielplan.

Die **Organisationen** lassen euch SETI auf eine ganz neue Art spielen. Ihr spielt sie zusammen mit den **Schnellstart-Karten**.

Die Karten der Erweiterung
haben dieses Symbol.



Ihr leitet alle eine Organisation, die euch einzigartige Fähigkeiten gewährt. Sie gibt eure Startressourcen und Starteinkommen vor. Belasst die Starteinkommenskarten bei der Vorbereitung in der Schachtel.

Dank der Organisationen könnt ihr mehr erreichen als beim Grundspiel. Um dies auszubalancieren und Partien nicht zu lang werden zu lassen, verläuft die Partie über 4 Runden.

Ihr spielt nur die Runden 2, 3, 4 und 5.

ÄNDERUNGEN IN DER VORBEREITUNG

1. Bereitet nur die **Abschlusskarten** für Runde 2, 3 und 4 vor.
2. Bestimmt wie üblich, wer die Partie beginnt, und stellt eure **Wertungsmarker** entsprechend auf.
3. Platziert alle eure **Bekanntheitsmarker** auf 0.
4. Startressourcen: Mischt die **Schnellstart-Karten** und **Organisationen** separat. Nehmt euch jeweils:

2 zufällige
Organisationen



3 zufällige
Schnellstart-Karten



4 zufällige
Karten vom Stapel



Wählt jeweils **1 Organisation** und **2 Schnellstart-Karten**. Behaltet **alle 4 Karten** vom Stapel. Legt alle übrigen Schnellstart-Karten und Organisationen in die Schachtel zurück.

Führt gleichzeitig jeweils eure 2 Schnellstart-Karten aus und erhaltet die Startressourcen und Effekte eurer gewählten Organisation.

1. Partie mit Organisationen:

Wählt aus den Organisationen **1–4** (Ziffern unten links). Diese sind weniger komplex.

Nehmt außerdem jeweils nur 2 Schnellstart-Karten, damit ihr nicht auswählen müsst (und wie üblich 4 Karten vom Stapel).

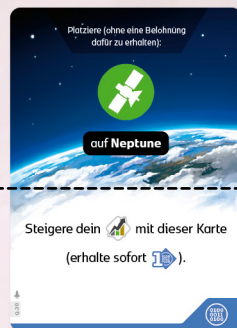


SCHNELLSTART-KARTEN

Der **obere Teil** lässt dich 1 Orbiter, 1 Spur oder Signale platzieren. Platziere diese wie angegeben, aber erhalte keine Effekte oder Belohnungen dafür.

Der **untere Teil** gewährt dir weitere Startressourcen, Punkte oder andere Effekte. Meist passen diese thematisch zum oberen Teil.

Hinweis: Legt danach alle genutzten Schnellstart-Karten, die nicht euer Einkommen steigern (siehe rechts), in die Schachtel zurück.



ORGANISATIONEN

STARTRESSOURCEN UND EFFEKTE



EXPERTISE

FÄHIGKEIT

Diese Fähigkeit ist eine **freie Aktion**, die du 1-mal pro Runde nutzen darfst. Lege 1 Marker auf ihr Feld, sobald du sie nutzt.

EINKOMMEN STEIGERN

Die meisten Organisationen lassen euch (wie üblich) Einkommen steigern. Erhalte sofort die Belohnung der rechten, unteren Ecke der untergeschobenen Karte.

Hinweis: Du steigert dein Einkommen nach dem Ausführen deiner Schnellstart-Karten und dem Erhalt deiner Startressourcen. Erhältst du dabei Karten, darfst du auch diese für dein Einkommen unter deine Organisation legen.

Lässt dich deine Organisation mehrmals [Icon], geschieht dies nacheinander. Erhältst du dadurch 1 Karte, darfst du diese für das nächste [Icon] nutzen.

REGELMÄSSIGES EINKOMMEN

Dieses Einkommen erhältst du nur zwischen den Runden!

Erhältst du Einkommen, erinnert dich dieses Symbol daran, den Marker von der Fähigkeit zu entfernen.

SOLO ODER ZU ZWEIT

Optional könnt ihr die Schnellstart-Karten (auch ohne Organisationen) nutzen, um eure Partien dynamischer zu machen!

Deckt **4 zufällige Schnellstart-Karten** auf (bevor ihr euch Schnellstart-Karten und Organisationen nehmt).

Platziert den Schnellstart-Karten entsprechend **neutrale** Orbiter, Spuren und Signale einer ungenutzten Farbe. Ignoriert den unteren Teil der Schnellstart-Karten.

NEUTRALE SIGNALE

Schließt du einen Sektor mit neutralen Markern ab, gelten diese als Marker fremder Personen.

Da max. 2 neutrale Marker in einem Sektor sein können, können diese niemals gewinnen.

Belasse jedoch wie üblich einen neutralen Marker im Sektor, falls dieser die zweitmeisten Marker enthält.

Der Solomodus funktioniert wie der des Grundspiels mit einigen Änderungen für die **Organisationen**, **Schnellstart-Karten** und die **langfristigen Zielplättchen**.

ÄNDERUNGEN IN DER VORBEREITUNG

Bereite wie üblich eine **Partie für 2 Personen** vor. Entscheide, ob du mit der Regel für **Neutrale Signale** spielen möchtest (siehe S. 5).

Wähle wie üblich einen Schwierigkeitsgrad. **Dein Rivale erhält keine Schnellstart-Karten und Organisationen.** Stattdessen hat er folgende Vorteile:

- Aktionskarten:** Mische die neue Basisaktion zu denen des Grundspiels.
- Bekanntheit:** Dein Rivale hat eine Bekanntheit von 4.
- Zielstapel** (Überspringe dies, falls du auf Schwierigkeit ★ spielst):
 - Belasse alle Ziele der Stufe I in der Schachtel. Staple die übrigen wie üblich und decke die 3 obersten Ziele (der Stufe II) auf.
 - Mische die 3 langfristigen Zielplättchen und decke 2 davon auf. Lege das übrige in die Schachtel zurück.

Zu Beginn der Partie hast du also 5 Ziele: 2 langfristige Ziele und 3 Ziele der Stufe II.



neue Basisaktion



Wähle deine Organisation und Schnellstart-Karten wie üblich. Beachte, dass du deine Wahl erst treffen musst, nachdem du die neutrale Schnellstart-Karte und die 5 ausliegenden Ziele kennst.



LANGFRISTIGE ZIELE

Diese unterscheiden sich von normalen Zielen auf zwei Arten:

- **Kein Ersatz:** Wirf das langfristige Ziel ab, sobald du seine 3 Aufgaben erfüllt hast. Daher kannst du langfristige Ziele nicht am Ende einer Runde als abgeschlossen abwerfen.
- **Strafe für nicht erfüllte Aufgaben:** Nach Runde 2, 3 und 4 erhält dein Rivale  pro nicht erfüllter Aufgabe auf deinen langfristigen Zielen.

Dein Rivale erhält am Ende der Partie keine Punkte für nicht abgeschlossene langfristige Ziele. Er schreitet durch sie nur während der Partie auf der Fortschrittsleiste voran.

Für langfristige Ziele gelten dieselben Auslöserregeln wie für normale Ziele.

LEERER VERSTÄRKUNGSTAPEL

Verstärkt dein Rivale seinen Aktionsstapel und kann dabei keine Aktionskarte vom Verstärkungstapel nehmen, erhält er stattdessen: .



BEISPIEL: Nach der Runde erhält dein Rivale  für 2 nicht erfüllte Aufgaben dieses langfristigen Ziels.

MITWIRKENDE

EIN SPIEL VON TOMÁŠ HOLEK

Entwicklung: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř, Vít Vodička, Adam Španěl, Jakub Uhlíř

Communitymanagement: Michael „Mucube“ Murphy

Grafikdesign: Radek „RBX“ Boxan, Tíbor Vizi, Jakub Politzer

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

Trailer & 3D-Assets: Radim „Finder“ Pech, Roman Bednář

Produktion: Vít Vodička

Anleitung: Tomáš Uhlíř

Flavortexte: Milan Zborník, Martin Mužík

Projektmanagement: Jan „Zvonda“ Zvoníček

Projektsteuerung: Petr Murmak

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Laura Renau

Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Andreas Boehm, Michael Csorba (Spieletexter Ludiversal Translations), Andrea Mohra, Dirk Nielsen, Sören Textor

BESONDERER DANK AN: Alle, die dieser Erweiterung zum Leben verholfen haben mit unzählbar vielen Testrunden, Kritik und Unterstützung. Euer Enthusiasmus hat das Spiel auf so viele Arten geformt.

Danke an alle von CGO, die fast 3000 Online-Partien auf die Beine gestellt haben und unschätzbare Kritik gegeben haben. Besonders dankbar sind wir UtterMarcus, Mascha VXX Artz, Patryk Gałka, irls, 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, Kamczyk, Darkuss, Chad (The GOAT) Weaver, Morty89, Narcoh, Ben, Dragana Vasiljevic, Lily Zhang, Nicolas Dauge, Joshua Smith, autopp, ates2_00, steveh0429.

Ein großes Danke an Adam Španěl und Mucube, die diesen Umfang an Onlinetests möglich gemacht haben.

Und auch an alle, die es physisch getestet haben: Ruda Malý, Bohdana Mandová, Petr Plášil, Dan Knápek, Jirka Bauma, Jakub Chuchma und alle von Czechgaming, District 5, Klub deskových her Fénix und andere Clubs und Veranstaltungen.

Und zu guter Letzt ein riesiges Danke an alle SETI-Fans da draußen. Eure Begeisterung hat diese Erweiterung Wirklichkeit werden lassen.



© Czech Games Edition
Oktober 2025
www.CzechGames.de



Erhalte 1 **Signalplättchen**.

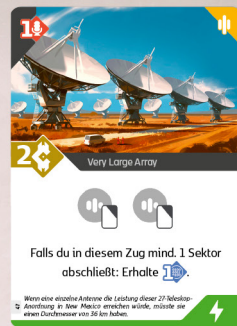
Dieses Symbol ist auf einigen neuen Karten und Spezies. Manche Organisationen gewähren sie sogar als Einkommen!

SIGNALPLÄTTCHEN NUTZEN

Wirf 1–2 Signalplättchen beim  ab:

Pro abgeworfenem Signalplättchen darfst du zusätzlich 1 Karte aus der Auslage abwerfen und 1 Signal im passenden Sektor platzieren.

Hinweis: Da du die Auslage erst nach dem Scannen auflüfst, kannst du max. 2 Signalplättchen pro Scannen nutzen.



Beispiel: Die linke Karte lässt dich Scannen. Mit ihr kannst du Signalplättchen nutzen.

Die rechte Karte lässt dich nicht Scannen. Obwohl sie Signale platziert, darfst du keine Signalplättchen nutzen.

HÄUFIGE FRAGEN

Können wir 5 Runden mit Organisationen spielen?

Wir empfehlen es nicht. Organisationen sind für 4 Runden angepasst und das würde die Spielzeit erheblich verlängern.

Können wir 4 Runden mit Schnellstart-Karten, aber ohne Organisationen spielen?

Die Schnellstart-Karten allein ersetzen nicht die 1. Runde. Ohne Organisationen erreicht ihr also weniger als vorgesehen. Das wirkt sich auch auf die Spielbalance aus. Falls ihr es jedoch versuchen möchtet, nutzt wie üblich die Starteinkommenskarte.

ORGANISATIONEN

Helion Assembly & Cosmos Strategy Group

Obwohl die Expertisen Missionen ähneln, sind sie keine. Erfüllt ein einzelner Auslöser sowohl die Bedingung einer Mission als auch einer Expertise, darfst du beide markieren.



Futurespan Institute

Du kannst immer nur 1 Karte vorbereiten. Eine von dir vorbereitete Karte ist keine Handkarte und du kannst sie nicht anders nutzen als sie später kostenfrei auszuspielen, sobald du das  erreichst.

Die Fähigkeit kannst du nur (1-mal pro Runde) nutzen, falls das  auf der Wertungsleiste liegt.



Überprüft bei weiteren Fragen die deutsche Online-FAQ



<http://www.heidelbaer.de/seti-faq/>