BATTLESTAR GALACTICA

GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

Cyloni zostali stworzeni, aby ułatwić życie na Dwunastu Koloniach. Przyszedł jednak dzień, w którym postanowili zabić swych panów. Po długiej, krwawej wojnie zawarto rozejm, a Cyloni opuścili Kolonie i zasiedlili nowy świat.

Czterdzieści lat później powrócili i sprowadzili ludzkość na krawędź zagłady. Pod wodzą załogi Battlestar Galactica pozostali przy życiu ludzie uciekli, w nadziei odnalezienia nowego domu, znanej jedynie z legend Ziemi.

Ścigana przez nieustępliwych Cylonów ludzkość ma tylko jedną szansę na przetrwanie – poznać położenie Ziemi. Zasoby są na wyczerpaniu, a ludzie dokonują szokującego odkrycia – wróg może teraz wyglądać jak każdy z nich i udało mu się już zinfiltrować flotę.

Przebieg gry

Gra planszowa ***Battlestar Galactica*** to gra bardzo wyjątkowa. W przeciwieństwie do większości gier, gdzie każdy z graczy może wygrać indywidualnie, ***Battlestar Galactica*** to gra zespołowa, której przebieg dodatkowo komplikuje fakt, że przynależność graczy do obu zespołów jest trzymana w tajemnicy.

Na początku gry każdy z graczy zostaje przydzielony do jednego z zespołów. Zespoły to odpowiednio ludzie i Cyloni. Każdy z nich posiada własne, szczególne cele. Ludzie próbują odnaleźć mapę prowadzącą na Ziemię, Cyloni natomiast próbują po prostu eksterminować ludzkość. Gracze wygrają albo przegrają wspólnie z pozostałymi członkami swojego zespołu... ale w tym celu będą musieli dojść do tego, komu mogą zaufać.

Lista elementów

- instrukcja
- plansza
- 10 kart postaci
- 52 kartonowe znaczniki:
  - 4 tarcze zasobów
  - 10 żetonów postaci
  - 4 żetony pilotów
  - 2 żetony broni nuklearnej
  - 12 żetonów statków cywilnych
  - 2 basestary
  - 4 znaczniki centurionów
  - 4 żetony uszkodzeń basestarów
  - 8 żetonów uszkodzeń Galactica
  - 1 znacznik floty
  - 1 żeton aktywnego gracza
- 110 dużych kart:
  - 70 kart Kryzysów
  - 16 kart Lojalności
  - 17 kart Kworum
  - 5 kart Superkryzysów
  - 1 karta pozycji Prezydenta
  - 1 karta pozycji Admirała
- 128 małych kart:
  - 21 kart umiejętność: Zdolności przywódcze
  - 21 kart umiejętność: Taktyka
  - 21 kart umiejętność: Polityka
  - 21 kart umiejętność: Pilotaż
  - 21 kart umiejętność: Technika
  - 22 karty Punktów docelowych
  - 1 karta Kobolu
- 1 ośmiościenna kość
- 32 plastikowe statki
  - 8 viperów
  - 4 raptorów
  - 16 cylońskich raiderów
  - 4 cylońskie ciężkie raidery
- 4 plastikowe łączniki (do przymocowania tarcz zasobów)
- 10 plastikowych podstawek do postaci

Opis elementów

Plansza

Tu toczy się główna część gry. Plansza przedstawia miejsca na *Galactice* i *Colonial One*, a także obszary przestrzeni, które je otaczają. Dokładny opis planszy znajduje się w ramce „Opis planszy” na stronie 8.

Tarcze zasobów i plastikowe łączniki

Te tarcze służą do zaznaczania kurczących się zasobów floty. Przyłącza się je do planszy za pomocą plastikowych łączników (patrz ramka „Mocowanie tarcz zasobów" na stronie 5).

Karty postaci

Każda postać posiada odpowiadającą jej kartę, na której wyszczególniono jej umiejętności i specjalne zdolności.

Żetony postaci i plastikowe podstawki

Każda postać posiada odpowiadający jej żeton oraz plastikową podstawkę, w której należy go umieścić.

Żetony pilotów

Każda postać, która potrafi pilotować statek, posiada odpowiadający jej żeton pilota. Kiedy postać pilotuje vipera, jej żeton umieszcza się pod jego figurką.

Żeton aktywnego gracza

Ten żeton przypomina, który gracz odbywa właśnie swoją turę.

Żetony broni nuklearnej

Admirał rozpoczyna grę posiadając dwa żetony broni nuklearnej. Ta potężna broń może niszczyć basestary, jej ilość jest jednak ograniczona, dlatego powinno się z niej rozważnie korzystać.

Żetony statków cywilnych

Te żetony przedstawiają statki cywilne, które ludzie muszą chronić przed cylońskimi atakami. Wszystkie statki cywilne posiadają taki sam rewers, natomiast na awersie wyszczególniono zasoby (zazwyczaj Populację), które zostaną stracone, jeśli dany statek zostanie zniszczony.

Basestary

Te duże żetony przedstawiają cylońskie statki-bazy, które podczas walki mogą atakować *Galacticę* i wysyłać raidery.

Znaczniki centurionów

Te znaczniki służą do oznaczenia postępu na torze Abordażu. Jeśli któryś z tych znaczników dotrze do końca toru, ludzie przegrywają grę (parz „Aktywowanie ciężkich raiderów i centurionów" na stronie 24).

Żetony uszkodzeń

Te żetony przedstawiają kluczowe systemy pokładowe, które mogą zostać uszkodzone, kiedy *Galactica* lub basestar zostanie trafiony przez wrogi atak.

Znacznik floty

Ten znacznik służy do oznaczenia postępu na torze Przygotowania do skoku. Kiedy ten znacznik dotrze do końca toru, flota skacze do następnego punktu docelowego (patrz „Skoki floty" na stronie 13).

Karty Punktów docelowych

Te karty wykorzystuje się podczas skoku floty, aby sprawdzić gdzie flota dotarła.

Karta Kobolu

Ta karta wskazuje kiedy odbywa się faza uśpionych agentów, a także sposób w jaki ludzie wygrywają grę.

Karty umiejętności

Gracz losuje te karty na początku swojej tury. Karty umiejętności służą do przezwyciężania kryzysów, mogą też zostać wykorzystane, aby zapewnić specjalne zdolności. Każda postać posiada inne umiejętności, będzie więc mogła pomóc przezwyciężyć inne rodzaje kryzysów.

Karty pozycji Prezydenta i Admirała

Te karty obdarzają swoich posiadaczy specjalnymi akcjami, pozwalają im również podejmować ważne decyzje, wynikające z niektórych kart Kryzysów. Na początku gry każda z tych kart będzie należeć do jednego z graczy, ale ich posiadanie będzie się w trakcie rozgrywki często zmieniać.

Karty Kworum

W trakcie gry Prezydent może losować karty z talii Kworum, aby zwiększyć morale, pomóc poradzić sobie z graczami prowadzącymi Cylonów lub obdarzyć innych graczy specjalnymi zdolnościami.

Karty Kryzysów

Te karty przedstawiają różnego rodzaju przeszkody i katastrofy, z którymi gracze prowadzący ludzi będą musieli sobie poradzić. Niektóre z takich kart będą wymagać testów umiejętności, inne stanowią ataki Cylonów. To przede wszystkim w wyniku tych kart traci się zasoby.

Karty Superkryzysów

Te pięć kart przedstawia niesamowicie poważne kryzysy. Kiedy gracz prowadzący Cylona postanowi się ujawnić, otrzymuje jedną z tych kart (patrz „Ujawnieni Cyloni ” na stronie 19).

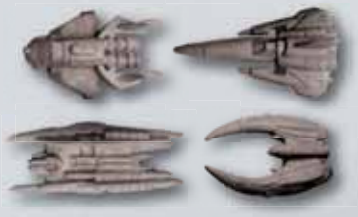
Karty Lojalności

Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę Lojalności na początku rozgrywki, a później kolejną, w połowie gry. Gracze trzymają te karty w sekrecie. Te karty informują graczy czy są Cylonami czy też nie (patrz „Ujawnieni Cyloni ” na stronie 19).

Ośmiościenna kość

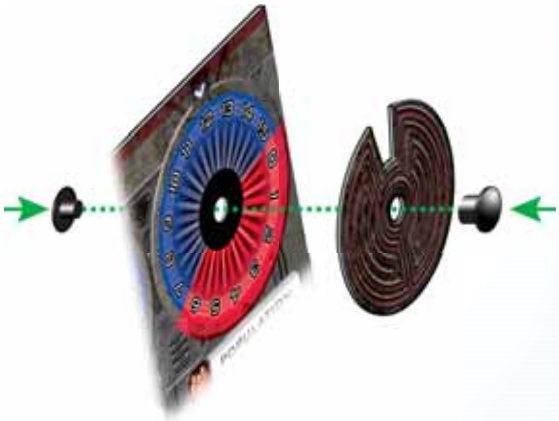
Ta kość służy przede wszystkim do rozstrzygania walki, ale jej użycie może być również wymagane przez niektóre z kart Kryzysów.

Plastikowe statki



Z tych plastikowych statków korzysta się podczas ataków Cylonów. Ich ograniczona ilość czyni je bardzo cennymi.

Mocowanie tarcz zasobów



Przed pierwszą grą należy przymocować tarcze zasobów do planszy. Te tarcze służą do zaznaczania kurczących się w trakcie rozgrywki zasobów floty. W celu przymocowania tarczy, należy po prostu wcisnąć jedną stronę plastikowego łącznika w planszę, a drugą w tarczę, tak aby ściśle do siebie przylegały. Raz przymocowanych tarczy nie należy odłączać od planszy.
Liczba, którą wskazuje tarcza, określa dostępną ilość danego zasobu w danym momencie. Kiedy gracze tracą lub zyskują zasoby (bez względu na powód), należy przekręcić tarczę, aby odzwierciedlała nową ilość danego zasobu. Jeśli którykolwiek z zasobów zostanie sprowadzony do zera (pod koniec tury któregoś z graczy), gracze prowadzący ludzi przegrywają grę.

Przygotowanie do gry

Aby przygotować rozgrywkę w grę palnszową ***Battlestar Galactica*** należy wykonać poniższe kroki:

1. **Rozłożyć planszę:** Planszę należy rozłożyć na środku stołu. Tarcze żywności i paliwa należy ustawić na cyfrze „8", morale na „10", a populację na „12".
2. **Rozmieścić żetony i statki:** Figurki viperów (8) i raptorów (4) należy umieścić na planszy na polu „Rezerwy viperów i raptorów". Następnie należy umieścić znacznik floty na początkowym polu toru Przygotowania do skoku. Wreszcie, wszystkie pozostałe żetony (rewersem ku górze) i plastikowe statki należy umieścić obok planszy.
3. **Ustalić pierwszego gracza:** Należy w losowy sposób wybrać pierwszego gracza i wręczyć mu żeton aktywnego gracza. Ten gracz jako pierwszy wybierze swoją postać i odbędzie pierwszą turę gry.
4. **Wybrać i rozmieścić postacie:** Począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera dla siebie postać. Postać musi zostać wybrana z rodzaju (przywódca polityczny, przywódca wojskowy lub pilot), którego pozostało najwięcej. To ograniczenie nie dotyczy postaci wspierających, które zawsze mogą zostać wybrane. Kiedy gracz wybierze dla siebie postać, otrzymuje odpowiednią kartę postaci oraz jej żeton wraz z podstawką, a także, jeśli to konieczne, żeton pilota. Następnie gracz umieszcza swój żeton postaci na obszarze wskazanym na swojej karcie postaci.
Przykład: Pierwszy gracz wybiera Laurę Roslin (przywódcę politycznego). Następny gracz może wybrać przywódcę wojskowego lub pilota (ponieważ ich pozostało najwięcej). Gracz mógłby również wybrać postać wspierającą.
5. **Rozdać karty pozycji:** Pozycję Prezydenta otrzymuje gracz odgrywający postać znajdującą się najwyżej na poniższej liście: Laura Roslin, Gaius Baltar, Tom Zarek. Pozycję Admirała otrzymuje gracz odgrywający postać znajdującą się najwyżej na poniższej liście: William Adama, Saul Tigh, Helo Agathon. Admirał otrzymuje następnie dwa żetony broni nuklearnej, a Prezydent tasuje karty Kworum i losuje jedną z nich.
6. **Przygotować talię Lojalności:** Należy przygotować talię Lojalności zgodnie z instrukcją zawartą w ramce „Składanie talii Lojalności" na stronie 6.
7. **Przygotować pozostałe karty:** Należy potasować talie Kworum, Kryzysów, Superkryzysów oraz Punktów docelowych, a następnie umieścić je obok planszy. Później należy podzielić karty umiejętności według rodzajów (wskazanych na awersie karty) na pięć talii. Każdą talię należy potasować oddzielnie, a następnie umieścić (rewersem ku górze) pod oznaczonym odpowiednim kolorem obszarem u dołu planszy. Wreszcie, należy umieścić odkrytą kartę Kobolu obok talii Punktów docelowych.
8. **Pobrać umiejętności:** Każdy z graczy, z wyjątkiem pierwszego gracza, losuje w sumie trzy karty umiejętności z talii, z których może losować karty podczas fazy otrzymywania umiejętności (patrz „Faza otrzymywania umiejętności" na stronie 9). Pierwszy gracz nie otrzymuje w tej chwili kart umiejętności, ale wylosuje je na początku swojej tury.
9. **Stworzyć talię Przeznaczenia:** Należy wylosować po dwie karty z każdej talii umiejętności, a następnie dobrze je potasować i umieścić (rewersami ku górze) na polu planszy oznaczonym jako „talia Przeznaczenia".
10. **Rozmieścić statki** Przed *Galacticą* należy umieścić jednego basestara i trzy raidery. Następnie należy umieścić dwa vipery poniżej *Galactici* i dwa statki cywilne za Galacitcą (tak jak pokazano to na rysunku poniżej).

Rozmieszczenie statków na początku gry

Składanie talii Lojalności

1. **Dzielenie kart Lojalności:** Z talii Lojalności należy usunąć kartę, „Jesteś sympatykiem". Następnie, talię należy podzielić na dwa stosy („Nie jesteś Cylonem" i „Jesteś Cylonem"). Stos „Jesteś Cylonem" należy potasować.
2. **Składanie talii:** Talię Lojalności należy złożyć ze wskazanej poniżej liczby kart „Nie jesteś Cylonem" i „Jesteś Cylonem".

   Trzech graczy: Należy złożyć talię składającą się z 6 kart:
   1x karta "Jesteś Cylonem"
   5x karta "Nie jesteś Cylonem"

   Czterech graczy: Należy złożyć talię składającą się z 7 kart:
   1x karta "Jesteś Cylonem"
   6x karta "Nie jesteś Cylonem"

   Pięciu graczy: Należy złożyć talię składającą się z 10 kart:
   2x karta "Jesteś Cylonem"
   8x karta "Nie jesteś Cylonem"

   Sześciu graczy: Należy złożyć talię składającą się z 11 kart:
   2x karta "Jesteś Cylonem"
   9x karta "Nie jesteś Cylonem"
3. **Dostosowanie talii do postaci:** Należy dodać po jednej, dodatkowej karcie „Nie jesteś Cylonem" za każdą z następujących postaci: Gaius Baltar, Sharon Valerii.
4. **Tasowanie i rozdawanie:** Talię należy dokładnie potasować, a następnie rozdać każdemu z graczy po jednej, zakrytej karcie Lojalności.
5. **Dodanie sympatyka:** Jeśli rozgrywana jest partia na czterech lub sześciu graczy, do talii należy dodać kartę „Jesteś sympatykiem", a następnie ponownie potasować talię.
6. **Umieszczenie talii:** Talię Lojalności należy umieścić obok planszy. Wszystkie dodatkowe karty Lojalności (tj. te, które nie znalazły się w talii) należy odłożyć do pudełka bez podglądania ich treści.

Cel gry

Cel gry danego gracza zależy od zespołu, do którego należy. Przynależność gracza do danego zespołu wskazują zdobyte przez niego w trakcie gry karty Lojalności (patrz „karty Lojalności" na stronie 18).

Wszyscy gracze prowadzący ludzi wygrywają, kiedy flota pokona przynajmniej osiem jednostek dystansu (tak jak opisano to na karcie Kobolu, patrz strona 14), a następnie wykona jeszcze jeden, ostatni skok (patrz „Cel ludzi" na stronie 12).

Wszyscy gracze prowadzący Cylonów wygrywają, jeśli przeszkodzą ludziom w wykonaniu ich zadania. Ten cel można najprościej osiągnąć wyczerpując dane zasoby floty (żywność, paliwo, morale lub populację), ale zwycięstwo jest również możliwe poprzez zniszczenie *Galactici* (patrz „żetony uszkodzeń" na stronie 25) lub udany abordaż *Galactici* centurionami (patrz „Aktywowanie ciężkich raiderów i centurionów" na stronie 24).

Wybór najodpowiedniejszych postaci

Wybierając postać, gracz powinien zwrócić uwagę, które z postaci zostały już wybrane. Zwłaszcza ostatni gracz powinien podczas swojego wyboru wziąć pod uwagę zestawy umiejętności postaci innych graczy. Na przykład, jeśli żaden z graczy nie wybrał postaci z umiejętnością Technika, dobrym pomysłem byłoby wybrać postać, która tę umiejętność posiada.

Początkowe rozłożenie elementów gry

1. Talia Lojalności
2. Talia Punktów docelowych i Kobol
3. Karta pozycji Prezydenta i początkowa karta Kworum
4. Żetony centurionów, uszkodzeń, statków cywilnych i basestarów
5. Talia Kworum
6. Talia Przeznaczenia
7. Plastikowe statki ludzi w "Rezerwie"
8. Tarcze zasobów (pozycje początkowe)
9. Plastikowe statki Cylonów
10. Żetony postaci (na obszarach startowych)
11. Karta pozycji Admirała i żetony broni nuklearnej
12. Talia Superkryzysów
13. Talia Kryzysów
14. Talie umiejętności (podzielone według rodzajów)
15. Żeton aktywnego gracza
16. Żeton pilota danego gracza
17. Karta postaci danego gracza
18. Początkowa ręka kart umiejętności danego gracza (należy zwrócić uwagę, że gracz rozpoczynający nie posiada początkowej ręki kart umiejętności)
19. Karta Lojalności danego gracza

Opis planszy

Przód Galactici

Tył Galactici

1. **Miejsce na talię Przeznaczenia:** Tutaj należy umieścić po dwie karty z każdego rodzaju kart umiejętności. W ten sposób powstaje talia Przeznaczenia. Gracze będą dodawać dwie karty z tej talii do każdego testu umiejętności.
2. **Pole na uszkodzone vipery:** Kiedy viper zostanie uszkodzony, należy umieścić go na tym polu.
3. **Rezerwy viperów i raptorów:** Wszystkie vipery i raptory, które nie wystartowały, nie zostały uszkodzone lub zniszczone, należy umieścić na tym polu. To pole nazywa się często po prostu „Rezerwą".
4. **Tarcze zasobów:** Te tarcze służą do zaznaczania kurczących się zasobów floty.
5. **Obszary *Colonial One*:** Te obszary mogą stać się celem ruchu i zostać aktywowane przez graczy prowadzących ludzi. Gracz musi odrzucić kartę umiejętności, aby przemieścić się pomiędzy *Colonial One*, a Galacticą.
6. **Obszary Cylonów:** Kiedy gracz prowadzący Cylona zostanie ujawniony, jego żeton postaci należy przesunąć na jeden z tych obszarów (później będzie mógł poruszać się tylko pomiędzy takimi obszarami). Inni gracze nigdy nie mogą się przemieścić na lub aktywować takich obszarów.
7. **Tor Przygotowania do skoku:** Na tym torze należy umieścić znacznik floty. Jego położenie wskazuje, jak bliska skoku jest flota.
8. **Tor Abordażu:** Na tym torze umieszcza się znaczniki centurionów. Jeśli jeden z takich znaczników dotrze do końca toru, ludzie przegrywają grę.
9. **Obszary przestrzeni:** Na tych sześciu polach, oddzielonych od siebie grubymi, niebieskimi liniami, umieszcza się basestary, statki cywilne oraz inne, plastikowe statki. Koncentryczne koła znajdujące się na polach przestrzeni nie wywierają żadnego wpływu na rozgrywkę.
10. **Obszary Galactici:** Te obszary mogą stać się celem ruchu i zostać aktywowane przez graczy prowadzących ludzi. Gracz musi odrzucić kartę umiejętności, aby przemieścić się pomiędzy *Galacticą*, a *Colonial One*.
11. **Obszary zagrożenia:** Te dwa obszary niosą ze sobą stałe, negatywne efekty. Gracze nigdy nie mogą dobrowolnie przesunąć się na te obszary.
12. **Symbole startu viperów:** Te symbole wskazują pola przestrzeni, na których mogą pojawić się startujące vipery. Po drugiej stronie Galactici nie ma żadnych symboli startu, ponieważ, zgodnie z fabułą serialu, hangary znajdujące się na sterburcie zostały zamienione w muzeum, a później mieściły uchodźców.
13. **Obszary na talie umiejętności:** Te oznaczone kolorami obszary wskazują, gdzie należy umieścić odpowiednie talie umiejętności.

Przebieg tury

Rozgrywka w ***Battlestar Galactica*** składa się z serii tur. Począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze po kolei odbywają swoje tury, dopóki ludzie lub Cyloni nie wygrają gry. Gracz , który wykonuje w swoją turę określany jest jako aktywny gracz.

Każda tura składa się z poniższych faz (wykonywanych w podanej kolejności):

1. **Faza otrzymywania umiejętności:** Aktywny gracz losuje tyle kart umiejętności danych rodzajów, ile wskazano na jego karcie postaci (patrz „Otrzymywanie umiejętności" na tej stronie).
2. **Faza ruchu:** Aktywny gracz może przesunąć się na inny obszar. Jeśli przemieści się na inny statek (Z *Galactici* na *Colonial One* lub odwrotnie), musi odrzucić jedną kartę umiejętności z ręki.
3. **Faza akcji:** Aktywny gracz wybiera jedną akcję, którą chce wykonać. Gracz wybiera spomiędzy akcji zapewnianej przez obszar, na którym się znajduje, akcji z własnej karty postaci lub z karty umiejętności (pełna lista akcji znajduje się na stronie 10).
4. **Faza kryzysów:** Wierzchnia karta z talii Kryzysu zostaje odkryta i rozpatrzona (patrz „Faza Kryzysów" na stronie 10).
5. **Faza aktywowania statków Cylonów (jeśli jest wymagana):** Jeśli jakieś statki Cylonów znajdują się w grze, należy je aktywować zgodnie z wylosowaną kartą Kryzysu (patrz „Aktywowanie statków Cylonów" na stronie 11).
6. **Faza przygotowania do skoku (jeśli jest wymagana):** Jeśli wylosowana karta Kryzysu posiada symbol „przygotowania do skoku" (patrz „Faza przygotowania do skoku" na stronie 11), znacznik floty należy przesunąć o jedno pole na torze Przygotowania do skoku. Jeśli znacznik dotrze w ten sposób do końca toru, flota dokonuje skoku (patrz „Skoki floty" na stronie 13).

Po zakończeniu fazy przygotowania do skoku, tura aktywnego gracza dobiega końca. Taki gracz przekazuje żeton aktywnego gracza swojemu sąsiadowi po lewej. Ten gracz rozpoczyna swoją turę od fazy otrzymywania umiejętności.

Szczegółowy opis tury

Poniżej znajduje się dokładny opis każdej z faz wchodzących w skład tury.

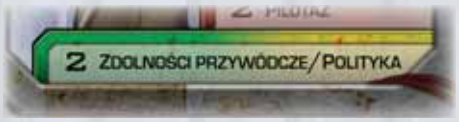
Faza otrzymywania umiejętności

Podczas tej fazy aktywny gracz, zgodnie z zestawem umiejętności wyszczególnionym na jego karcie postaci, losuje karty umiejętności. Gracz zawsze losuje karty umiejętności wskazane na jego karcie postaci, bez względu na to, ile kart posiada już na ręce.

Zestaw umiejętności Williama Adamy

Przykład: Właśnie odbywa się faza otrzymywania umiejętności Williama Adamy. Gracz sprawdza swój zestaw umiejętności: Zdolności przywódcze 3, Taktyka 2. W związku z tym, gracz losuje 3 karty Zdolności przywódczych i dwie karty Taktyki.

Na niektórych kartach postaci znajdują się wielokolorowe umiejętności, nazywane multi-umiejętnościami. Kiedy gracz, który posiada taką umiejętność, otrzymuje karty umiejętności, musi wybrać ile i jakiego koloru kart dobierze. W sumie losuje tylko tyle kart ile wskazuje liczba obok umiejętności.



Przykład multi-umiejętności

Przykład: Początek tury Lee „Apollo" Adamy. Gracz losuje dwie karty Pilotażu i jedną kartę Taktyki (zgodnie z umiejętnościami, które wyszczególniono na jego karcie postaci). Gracz posiada również multi-umiejętność Zdolności przywódcze/Polityka, dlatego losuje jeszcze dwie karty: mogą to być dwie karty Zdolności przywódczych, dwie karty Polityki lub po jednej karcie z obu tych rodzajów.

Faza ruchu

Podczas tej fazy aktywny gracz może przesunąć żeton swojej postaci na inny obszar. Jeśli gracz przemieści się na inny statek, musi odrzucić jedną kartę umiejętności z ręki. Gracze prowadzący ludzi nie mogą przesuwać się na obszary Cylonów, natomiast ujawnieni Cyloni mogą poruszać się **jedynie** po takich obszarach.

Przykład: Faza ruchu Lee „Apollo" Adamy. Gracz chce się przesunąć z „Dowództwa" (na Galactice) do „Sali konferencyjnej" (na Colonial One). Odrzuca więc jedną z kart umiejętności (Pilotaż) z ręki, a następnie przesuwa swój żeton na obszar „Sali konferencyjnej".

Jeśli postać gracza pilotuje vipera, podczas tej fazy może przesunąć się na sąsiedni obszar przestrzeni albo odrzucić kartę umiejętności i przesunąć się na któryś z obszarów *Galactici* lub *Colonial One*, jednocześnie odkładając swojego vipera do „Rezerwy".

Faza akcji

Podczas tej fazy aktywny gracz wybiera jedną akcję, którą chce wykonać. Poniżej zamieszczono wszystkie rodzaje akcji (akcję można zazwyczaj rozpoznać po słowie „Akcja", po którym następuje opis zdolności).

- **Aktywowanie obszaru:** Gracz może wykonać akcję wskazaną na obszarze, który aktualnie zajmuje jego postać.
- **Akcja wynikająca z karty umiejętności:** Gracz może zagrać kartę umiejętności z ręki, aby wykonać akcję wskazaną na tej karcie. Należy zwrócić uwagę, że nie na wszystkich kartach umiejętności opisano jakieś akcje (patrz „Karty umiejętności" na stronie 15).
- **Akcja postaci:** Gracz może wykonać akcję wskazaną na swojej karcie postaci. Należy zwrócić uwagę, że tylko niektóre postacie posiadają własne akcje.
- **Aktywowanie vipera:** Jeśli gracz pilotuje vipera, może go aktywować, aby wykonać ruch lub zaatakować statek Cylonów.
- **Karty pozycji i Kworum:** Jeśli gracz posiada kartę pozycji lub Kworum, podczas tej fazy może wykonać akcję, która została opisana na takiej karcie.
- **Karta Lojalności:** Gracz może ujawnić jedną ze swoich kart „Jesteś Cylonem", aby wykonać wynikającą z tej karty akcję. Od tej chwili gracz podlega zasadom dla ujawnionych Cylonów, które znajdują się na stronie 19.
- **Pas:** Jeśli gracz nie chce wykonywać jakiejkolwiek akcji, może zdecydować się podczas tej fazy spasować i przejść od razu do fazy kryzysów.

Faza kryzysów

Podczas tej fazy aktywny gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii Kryzysów, odczytuje ją na głos, a następnie ją rozpatruje. W grze występują trzy rodzaje kart Kryzysów: ataki Cylonów, testy umiejętności i wydarzenia.

Ataki Cylonów

Takie karty Kryzysów przedstawiają rysunek *Galactici* i kilku otaczających ją statków. Aby rozpatrzyć kartę ataku Cylonów, należy po prostu postępować zgodnie z zamieszczonymi na niej poleceniami. Następnie, jeśli karta nie stanowi inaczej, należy ją odrzucić.

Karta Kryzysu: atak Cylonów

Testy umiejętności

Takie karty Kryzysów podają poziom trudności oraz jeden lub więcej rodzajów umiejętności (przedstawionych jako kolorowe prostokąty w lewym, górnym rogu karty). Takie karty rozpatruje się zgodnie z zasadami wykonywania testów umiejętności (patrz „Testy umiejętności" na stronie 16). Ich wynik zależy od powodzenia lub porażki gracza w danym teście. Niektóre z takich kart stawiają aktywnego gracza, Prezydenta lub Admirała przed wyborem pomiędzy wykonaniem testu umiejętności lub wykonaniem jakiegoś innego polecenia.

Karta Kryzysu: test umiejętności

Wydarzenia

Każda karta Kryzysu, która nie jest atakiem Cylonów lub testem umiejętności, jest wydarzeniem. Takie kryzysy zawierają polecenia, które należy natychmiast wykonać. Niektóre z takich kart wymagają od aktywnego gracza, Prezydenta lub Admirała podjęcia decyzji.

Karta Kryzysu: wydarzenie

Faza aktywowania statków Cylonów

Jeśli w grze znajduje się chociaż jeden statek Cylonów, cylońskie statki mogą się poruszyć lub atakować zgodnie z symbolem, który znajduje się w lewym, dolnym rogu karty Kryzysu (patrz „Aktywowanie statków Cylonów" na stronie 22).

Dół karty Kryzysu

Faza przygotowania do skoku

Jeśli w prawym, dolnym rogu karty Kryzysu znajduje się symbol „przygotowania do skoku", znacznik floty należy przesunąć o jedno pole do przodu (w kierunku pola „automatyczny skok") na torze przygotowania do skoku. Jeśli w ten sposób znacznik dotrze na pole „automatycznego skoku", flota natychmiast skacze do nowego punktu docelowego (patrz „Skoki floty" na stronie 13).

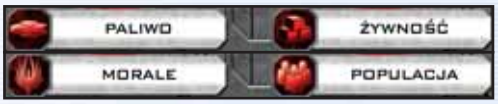
Symbol przygotowania do skoku

Po wykonaniu tej fazy, tura aktywnego gracza dobiega końca. Odrzuca on karty Kryzysu, które wylosował podczas tej tury, a następnie przekazuje żeton aktywnego gracza sąsiadowi po lewej. Ten gracz rozpoczyna swoją turę (począwszy od fazy otrzymywania umiejętności).

Utrata zasobów

Wszystkie cztery rodzaje zasobów (żywność, paliwo, morale i populacja) są niezbędne dla przetrwania ludzkości. Zasoby są zazwyczaj tracone w wyniku kart Kryzysów, zniszczenia statków cywilnych lub umieszczenia na planszy żetonów uszkodzeń Galactici.

Karty Kryzysów opisują utratę zasobów tekstem, np. „populacja -1", natomiast żetony wskazują taką utratę pewną liczbą czerwonych symboli. Na przykład, jeden czerwony symbol populacji oznacza to samo co „populacja -1". Poniższej zamieszczono listę symboli zasobów (można ją również znaleźć na planszy).



Za każdym razem, kiedy następuje utrata zasobów (z dowolnego powodu), należy przesunąć odpowiednią tarczę, tak aby wskazywała aktualny poziom danych zasobów. Czerwony kolor zasobów na tarczy informuje graczy, że dane zasoby zostały już przynajmniej w połowie wyczerpane. Czerwony kolor zasobów jest również ważny dla działania karty Lojalności „sympatyk" (patrz strona 18).

Zasady podstawowe

W tej części instrukcji zawarto opis podstawowych mechanizmów i zasad gry. W szczególności znajdują się tutaj zasady dotyczące graczy prowadzących ludzi, w tym opis postaci, skoków floty oraz umiejętności.

Postacie

Każdy z graczy wciela się w jednego z bohaterów świata *Battlestar Galactica*. Każda postać posiada inne atuty i słabości, co wskazano na jej karcie. Na każdej karcie postaci można znaleźć następujące informacje:

- **Rodzaj postaci:** Każda z postaci została przyporządkowana do jednego z kilku rodzajów postaci. Rodzaj postaci ma znaczenie jedynie podczas przygotowania do gry. Postacie zostały podzielone na rodzaje, aby pomóc graczom stworzyć zbalansowaną grupę bohaterów.
- **Zdolności postaci:** Każda z postaci posiada dwie pozytywne i jedną negatywną zdolność. Niektóre ze zdolności są pasywne (zawsze wywierają wpływ na postać), inne natomiast wymagają od gracza, aby skorzystał z nich jako akcji (patrz „Faza akcji" na stronie 10).

- **Zestawy umiejętności:** Na każdej karcie postaci znajduje się lista umiejętności, którymi cechuje się dana postać. Na początku tury gracz otrzymuje tyle kart umiejętności (i takich rodzajów) ile wskazuje zestaw umiejętności jego postaci. Kiedy gracz otrzymuje możliwość wylosowania karty umiejętności bez wskazania jej rodzaju, musi wylosować kartę umiejętności znajdującej się w jego zestawie umiejętności (chyba, że polecenie brzmi inaczej).

  Przykład: Wiliam Adama przebywa w „Laboratorium badawczym" i wykorzystuje akcję tego obszaru, aby wylosować jedną kartę Taktyki lub Techniki. Ponieważ obszar wskazuje konkretne rodzaje umiejętności, gracz może wybrać kartę Techniki, mimo że w zestawie umiejętności jego postaci nie ma takiej umiejętności.

- **Przygotowanie do gry:** Każda z postaci posiada jakieś polecenie, które należy wykonać przed rozpoczęciem rozgrywki. Zazwyczaj dotyczy ono obszaru startowego postaci, ale niektóre z kart posiadają również specjalne polecenia (np. „Apollo", którego karta nakazuje graczowi wystartować viperem i umieścić w nim swoją postać jako pilota).

Karta postaci

1. Imię i nazwisko
2. Rodzaj postaci (Przywódca polityczny, Przywódca wojskowy, Pilot lub Wspierający)
3. Zdolności pozytywne
4. Zdolność negatywna
5. Obszar startowy
6. Zestaw umiejętności

Każdą postać przedstawia żeton w podstawce, służący do zaznaczania położenia postaci na planszy. Kiedy żetony postaci zostaną wypchnięte z tekturowej ramki, należy je umieścić w plastikowych podstawkach.

Karty pozycji

Karty pozycji i karty Kworum zapewniają graczom, którzy je posiadają, bardzo potężne zdolności. Karty pozycji zostają przydzielone na początku gry, ale w trakcie rozgrywki, w wyniku działania niektórych kart Kryzysów, mogą zmienić właścicieli. Prócz wymienionych poniżej zdolności, Prezydent i Admirał będą podejmować wiele ważnych decyzji wynikających z kart Kryzysów.

Prezydent i karty Kworum

Prezydent rozpoczyna grę z jedną kartę Kworum na ręce, natomiast dodatkowe karty może wylosować korzystając ze zdolności karty pozycji Prezydenta lub obszaru „Gabinet Prezydenta". Karty Kworum reprezentują szeroki wachlarz potężnych, specjalnych akcji, z których może skorzystać jedynie Prezydent.

Jeśli karta pozycji Prezydenta zmieni właściciela, nowy Prezydent otrzymuje wszystkie karty Kworum, które posiadał jego poprzednik. Tę „prezydencką rękę" należy trzymać w tajemnicy, nie istnieje też jakikolwiek limit ilości znajdujących się na niej kart.

Admirał

Admirał posiada dwie ważne zdolności. Po pierwsze, rozpoczyna grę z dwoma żetonami broni nuklearnej. Te żetony mogą wyrządzić poważne szkody basestarom, ale ich liczba jest bardzo ograniczona.

Po drugie, gracz, którego postać jest Admirałem, wybiera punkt docelowy podczas skoku floty (patrz „Skoki floty" na następnej stronie). Ta decyzja może bardzo pomóc lub zaszkodzić graczom prowadzącym ludzi.

Cel ludzi

Aby ludzie wygrali grę, flota musi wykonać dostatecznie dużo skoków, aby dotrzeć do Kobolu. Kiedy flota się tam znajdzie, ludzie natychmiast wygrywają. Cel graczy prowadzących Cylonów został opisany w akapicie „Cel Cylonów" na stronie 18.

Flota wykonuje skok do nowego punktu docelowego na jeden z dwóch sposobów.

1. Znacznik floty dotarł na pole „Automatyczny skok" toru Przygotowania do skoku (patrz „Faza przygotowania do skoku" na stronie 11).
2. Gracz aktywuje obszar „Kontrola FTL". Jeśli flota wykona skok w ten sposób, może stracić pewną ilość jednostek populacji (patrz „Skok przy użyciu Kontroli FTL" na tej stronie).

Skoki floty

W świecie ***Battlestar Galactica*** ruch statków z prędkościami szybszymi niż światło (FTL) nazywa się wykonywaniem „skoków". Za każdym razem, kiedy flota wykonuje skok, Admirał losuje karty Punktów docelowych, aby określić miejsce, do którego ta dotrze. Aby wybrać punkt docelowy, Admirał wykonuje następujące działania:

1. **Usuwa statki:** Gracz usuwa wszystkie statki z planszy (patrz „Skakanie podczas walki" na stronie 25).
2. **Wybiera punkt docelowy:** Gracz losuje dwie karty z talii Punktów docelowych, wybiera jedną, a drugą odkłada na spód talii.
3. **Postępuje zgodnie z poleceniem karty:** Gracz umieszcza wybraną kartę odkrytą obok karty Kobolu, a następnie stosuje się do jej poleceń.
4. **Postępuje zgodnie z poleceniem karty Kobolu:** Jeśli w wyniku powyższego obok karty Kobolu znajduje się (po raz pierwszy) równo lub więcej niż cztery karty lub osiem kart, gracz stosuje się do polecenia zawartego na karcie Kobolu (patrz strona 14).
5. **Przesuwa znacznik floty:** Gracz przesuwa znacznik floty na pole startowe toru Przygotowania do skoku.

Skok przy użyciu Kontroli FTL

Jeśli znacznik floty znajduje się na jednym z niebieskich pól toru Przygotowania do skoku, gracze mogą zmusić flotę do ucieczki korzystając z obszaru „Kontroli FTL". Jeśli flota wykona skok w wyniku skorzystania z tego obszaru, istnieje groźba, że straci pewną część ze swojej populacji.

Aktywny gracz rzuca kością. Jeśli wypadnie **„6" lub mniej**, ludzie tracą liczbę jednostek populacji równą cyfrze znajdującej się na obecnym polu toru Przygotowania do skoku. Po wykonaniu rzutu, gracze przeprowadzają normalną procedurę wykonywania skoków (patrz powyższy akapit).

Przykład: Znacznik floty znajduje się na drugim od końca polu toru Przygotowania do skoku (polu populacja -1). Aktywny gracz aktywuje obszar „Kontroli FTL" i wykonuje skok flotą. Gracz rzuca kością. Wypada „5" (tj. mniej niż „6"), dlatego flota traci 1 jednostkę populacji.

Karty Punktów docelowych

Każda karta Punktu docelowego zawiera dwie ważne informacje. Na środku karty znajdują się specjalne efekty wywołane przez lot do tego punktu docelowego. Zazwyczaj jest to utrata paliwa lub innych zasobów albo konieczność zastosowania się do jakichś szczególnych poleceń. Efekty karty Punktu docelowego wchodzą w grę natychmiast po wykonaniu skoku do danego miejsca.

U dołu karty znajduje się przebyty dystans. Po zastosowaniu się do specjalnych efektów karty Punktu docelowego, należy ją umieścić (odkrytą) obok karty Kobolu, tak aby łatwo można było określić dystans, jaki dotychczas pokonała flota.

Dystans na karcie Punktu docelowego

Korzystanie ze zdolności

Karty postaci, karty umiejętności, karty Lojalności i karty Kworum zapewniają graczom przeróżne zdolności. Wiele z tych zdolności poprzedza słowo „Akcja", za którym znajduje się dwukropek. Taki zapis wskazuje, że postać może skorzystać z tej zdolności jedynie podczas Fazy akcji.

Wszystkie inne zdolności nie wymagają akcji – zostają wykorzystane w momencie wskazanym w treści zdolności. Jeśli kilku graczy chce skorzystać ze zdolności w tym samym momencie, aktywny gracz decyduje o ich kolejności.

Przykład: Nieobsadzony viper został właśnie zaatakowany przez raidera. Wyrzucono „8". Starbuck zagrywa kartę Pilotażu „Manewr unikowy", która pozwala jej ponowić rzut kością.

Przykład skoku

1. Obecna karta Kryzysu posiada symbol skoku, dlatego podczas fazy przygotowania do skok znacznik floty zostaje przesunięty o jedno pole do przodu. Znacznik trafia na pole „Automatycznego skoku", dlatego flota samoistnie wykonuje skok. Wszystkie statki zostają usunięte z planszy.
2. Admirał losuje dwie wierzchnie karty z talii Punktów docelowych. Wybiera jedną, a drugą (zakrytą) odkłada na spód talii.
3. Wybraną kartę należy umieścić (odkrytą) obok karty Kobolu. Następnie należy się zastosować do poleceń zawartych na nowo dołożonej karcie Punktu docelowego (w tym wypadku następuje utrata 1 jednostki paliwa i zniszczenie 1 raptora).
4. Jeśli flota po raz pierwszy przebyła łącznie cztery (lub osiem) lub więcej jednostek dystansu, należy postępować zgodnie z poleceniem zawartym na karcie Kobolu. W tym przykładzie nic się nie dzieje, ponieważ podczas tej tury nie przekroczono po raz pierwszy żadnego z powyższych dystansów.
5. Znacznik floty zostaje przesunięty na początek toru Przygotowania do skoku.

Karta Kobolu

Karta Kobolu zawiera ważne informacje, w tym moment, w którym należy rozdać dodatkowe karty Lojalności, a także warunek zwycięstwa ludzi. Kiedy flota po raz pierwszy pokona wskazany na tej karcie dystans (lub go przekroczy), gracze postępują zgodnie z poniższymi instrukcjami. Te instrukcje zawarto również w skrótowej formie na samej karcie.

- **Uśpieni agenci:** Kiedy flota pokona **cztery lub więcej jednostek dystansu**, należy rozdać pozostałe karty Lojalności (patrz „Faza uśpionych agentów" na stronie 18).
- **Flota dociera na Kobol:** Kiedy flota pokona **osiem lub więcej jednostek dystansu**, gracze prowadzący ludzi znajdują się o jeden skok od zwycięstwa. Następnym razem, kiedy flota będzie dokonywać skoku, nie należy losować karty Punktu docelowego. Ludzie po prostu wygrywają grę (o ile żaden z zasobów nie zostanie sprowadzony do 0).

Przykład: Ludzie przebyli 8 jednostek dystansu, a pozostała im tylko 1 jednostka populacji. Wiliam Adama wykorzystuje obszar „Kontrola FTL", aby wykonać skok flotą. Ludzie wygrają grę, o ile nie stracą populacji w wyniku działania tego obszaru.

Karty umiejętności

Na początku swojej tury każdy gracz losuje wskazaną na karcie swojej postaci liczbę i rodzaj kart umiejętności (odpowiadającą jej zestawowi umiejętności). Gracz losuje karty umiejętności bez względu na liczbę już posiadanych kart na ręce. Karty umiejętności służą do wykonywania testów umiejętności albo obdarzają graczy specjalnymi akcjami (lub innymi zdolnościami). Każdy rodzaj umiejętności przedstawia inną specjalność:

- **Polityka:** Ta umiejętność przedstawia zdolność postaci do kontrolowania morale ludności i pomaga przezwyciężać kryzysy, które dotykają floty. To umiejętność najczęściej wymagana przez karty Kryzysów. Niektóre karty Polityki zapewniają również zdolność do losowania kart umiejętności spoza zestawu umiejętności postaci.
- **Zdolności przywódcze:** Ta umiejętność przedstawia zdolność postaci do opanowywania sytuacji i dowodzenia innymi. To druga najczęściej wymagana przez karty Kryzysów umiejętność. Niektóre karty Zdolności przywódczych pozwalają graczom przesuwać inne postacie i obdarzać je dodatkowymi akcjami.
- **Taktyka:** Ta umiejętność przedstawia zdolność postaci do planowania misji, jak również do bezpośredniego przezwyciężania przeszkód. Karty Taktyki zapewniają graczom premie do rzutów kością oraz pozwalają im przeczesywać galaktykę w poszukiwaniu nowych punktów docelowych.
- **Pilotaż** Ta umiejętność przedstawia zdolność postaci do pilotowania viperów. Karty Pilotażu pozwalają graczom powtarzać rzuty ataku wykonane przez wrogów, a także wykonywać dodatkowe ataki.
- **Technika:** Ta umiejętność przedstawia zdolności postaci na polu inżynierii i nauki. Niektóre karty Techniki pozwalają graczom naprawiać vipery i obszary *Galactici*.

Opis karty umiejętności

Limit ręki i odrzucanie kart

Jeśli pod koniec tury **dowolnego gracza** grający posiada więcej niż 10 kart umiejętności na ręce, musi odrzucić tyle kart (wybranych przez siebie), aby mieć ich tylko dziesięć. Ten limit **nie obejmuje** innych kart, takich jak karty Kworum czy karty Superkryzysów, które również mogą się znajdować na ręce gracza.

Za każdym razem, kiedy gracz odrzuca kartę umiejętności, należy ją odłożyć na odkryty stos odrzuconych kart umiejętności, który znajduje się obok odpowiedniej talii umiejętności. Kiedy dana talia umiejętności się skończy, należy potasować stos kart odrzuconych, który staje się nową talią umiejętności.

Talia Przeznaczenia

Na początku gry gracze tworzą składającą się z 10 kart umiejętności (po 2 z każdego rodzaju) talię Przeznaczenia. Podczas każdego testu umiejętności losuje się dodatkowo dwie karty z tej talii (aby dodać element niepewności).

Kiedy gracze wylosują ostatnią kartę z talii Przeznaczenia, aktywny gracz tworzy nową talię, ponownie losując po dwie karty z każdej talii umiejętności, a następnie je tasując i umieszczając na odpowiednim polu planszy.

Pole na talię Przeznaczenia

Testy umiejętności

Wiele kart Kryzysów i obszarów planszy wymaga wykonania testu umiejętności. Takie testy reprezentują zmagania i wyzwania, do których przezwyciężenia wymagany jest konkretny rodzaj umiejętności. Każdy test jest zawsze opisany w ten sam sposób. Najpierw zostaje podany poziom trudności, a po nim odpowiedni rodzaj umiejętności (kolorowy prostokąt). Wszystkie testy umiejętności wykonuje się w następujący sposób:

1. **Odczytanie karty:** Aktywny gracz odczytuje na głos całą treść karty (lub obszaru). Gracze powinni następnie przedyskutować sytuację i rozważyć swój następny ruch (kierując się wskazówkami zawartymi w akapicie „Zasady bezpieczeństwa" na stronie 20). Jeśli karta wymaga, aby aktywny gracz, Prezydent lub Admirał, dokonał wyboru, musi on go wykonać w tym momencie. Każdy wybór, który nie niesie ze sobą efektu sukces/porażka, wymaga od gracza wypełnienia jakiegoś polecenia **zamiast** dokonywania testu umiejętności.
2. **Karty z talii Przeznaczenia:** Gracz losuje dwie karty z talii Przeznaczenia i umieszcza je (zakryte) na wspólnym stosie. Gracz może umieścić ten stos na polu **Battlestar Galactica** planszy lub w innym miejscu, do którego z łatwością sięgną wszyscy gracze.
3. **Zagrywanie umiejętności:** Począwszy od gracza **po lewej** od aktywnego gracza (i kończąc na aktywnym graczu), każdy gracz może zagrać z ręki **dowolną liczbę** zakrytych kart umiejętności. Karty umieszcza się na wspólnym stosie. Tekst, który znajduje się na takich kartach będzie podczas testu zignorowany – podczas testu umiejętności liczy się tylko siła i rodzaj umiejętności znajdujące się na karcie.
4. **Tasowanie i dzielenie kart:** Kiedy każdy z graczy otrzymał już jedną możliwość zagrania kart umiejętności, aktywny gracz tasuje wszystkie karty ze wspólnego stosu (karty tasuje się, aby żaden z graczy nie wiedział, które karty dołożył który gracz). Następnie gracz odwraca karty i zaczyna je dzielić na dwa nowe stosy. Karty pasujące rodzajem (kolorem) do tego, który jest wskazany na karcie Kryzysu, umieszcza na jednym stosie, a pozostałe karty (tj. te, które nie pasują) na drugim.
5. **Obliczenie ostatecznej siły:** Gracze sumują siłę (cyfry w lewym, górnym rogu kart umiejętności) każdego ze stosów, po czym odejmują siłę stosu niepasującego od siły stosu pasującego. W ten sposób ustala się ostateczną siłę.
6. **Ustalenie wyniku:** Jeśli ostateczna siła jest **równa lub wyższa niż** poziom trudności testu, test kończy się sukcesem (należy rozegrać wynik oznaczony jako „sukces"). W przeciwnym razie, należy rozegrać wynik oznaczony jako „porażka". Wszystkie karty umiejętności wykorzystane podczas testu zostają odłożone na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

Gracz nadzorujący umiejętności

Chociaż upewnienie się, że karty umiejętności zostały odpowiednio odrzucone, należy teoretycznie do aktywnego gracza, wiele grup woli na początku gry przydzielić tę rolę jednemu graczowi.

Do zadań takiego gracza należy segregowanie odrzuconych kart umiejętności w odpowiednie stosy kart odrzuconych. Dodatkowo, kiedy talia umiejętności zostanie wyczerpana, to do jego obowiązków będzie należeć ponowne potasowanie stosu kart odrzuconych i ułożenia nowej talii. Wreszcie, kiedy zostanie wyczerpana talia Przeznaczenia, to on będzie odpowiadał za stworzenie nowej talii.

Częściowy sukces

Niektóre testy posiadają rezultat określony jako częściowy sukces. Jego poziom trudności mieści się gdzieś pomiędzy „sukcesem", a „porażką". Jeśli test nie zakończy się sukcesem, ale całkowita siłą jest równa lub wyższa od poziomu trudności częściowego sukcesu, to ten rezultat należy rozegrać (zamiast wyniku „sukces" lub „porażka").

Karta Kryzysu z wynikiem „częściowy sukces"

Przykład testu umiejętności

1. Podczas fazy kryzysów aktywny gracz wylosował kartę „Wykonawca przepowiedni". Gracz odczytuje ją na głos, a następnie musi zdecydować, czy wykonać test umiejętności (górna opcja) czy też rozpatrzyć dolny ustęp karty. Gracz wybiera górny ustęp, tj. wykonanie testu umiejętności.
2. Na wspólny stos wykłada się dwie karty z talii Przeznaczenia.
3. Gracz siedzący na lewo od aktywnego gracza dokłada dwie karty umiejętności do stosu. Kolejny gracz decyduje się nie dokładać żadnych kart i wreszcie aktywny gracz dokłada jedną kartę.
4. Aktywny gracz tasuje wspólny stos, a później dzieli go na dwa nowe stosy. Karty umiejętności należące do rodzaju wskazanego na karcie Kryzysu umieszcza się na jednym stosie, a pozostałe karty na drugim.
5. Następnie oblicza się siłę każdego ze stosów. Siłę niepasującego stosu (3) należy odjąć od siły pasującego stosu (6). Ostateczna siła wynosi „3".
6. Ostateczna siła nie jest równa ani nie przewyższa poziomu trudności testu, dlatego gracze postępują zgodnie z poleceniem wyniku „porażka". Flota traci 1 jednostkę populacji, aktywny gracz przesuwa tarczę populacji (z „12" na „11"), aby to odzwierciedlić.

Testy umiejętności wynikające z planszy

Trzy obszary planszy – „Administracja", „Kajuta Admirała" i „Areszt" – nakazują graczom, którzy z nich korzystają, przeprowadzenie testu umiejętności. W wypadku skorzystania z takiego obszaru należy wykonać test umiejętności (zgodnie z zasadami zawartymi na stronie 16). Poniżej znajdują się szczególne reguły dotyczące każdego z tych testów:

- **Administracja:** Aktywny gracz nominuje dowolną postać na Prezydenta. Gracze wykonują test umiejętności Polityka/Zdolności przywódcze o poziomie trudności 5. Wynik testu może być następujący:
  - *Sukces:* Nominowana postać otrzymuje pozycję Prezydenta.
  - *Porażka:* Nie wywiera żadnego efektu.

- **Kajuta Admirała:** Aktywny gracz oskarża dowolną postać. Gracze wykonują test umiejętności Zdolności przywódcze/Taktyka o poziomie trudności 7. Wynik testu może być następujący:
  - *Sukces:* Oskarżona postać trafia do „Aresztu".
  - *Porażka:* Nie wywiera żadnego efektu.

- **Areszt:** Aktywny gracz próbuje uciec z „Aresztu". Gracze wykonują test umiejętności Polityka/Taktyka o poziomie trudności 7. Wynik testu może być następujący:
  - *Sukces:* Aktywny gracz może przesunąć swoją postać na dowolny obszar na pokładzie *Galactici.*
  - *Porażka:* Nie wywiera żadnego efektu.

Gracze prowadzący Cylonów

W każdej rozgrywce przynajmniej jeden z graczy będzie Cylonem działającym przeciwko ludziom. Dokładna liczba graczy-Cylonów zależy od ilości graczy biorących udział w rozgrywce.

Cel Cylonów

Aby zwyciężyć, Cyloni muszą przeszkodzić ludziom w osiągnięciu celu, tj. dotarciu na Kobol. Gracze mogą tego dokonać na trzy sposoby:

- **Wyczerpanie zasobów:** Jeśli poziom chociaż jednego z zasobów spadnie do 0 lub mniej, **pod koniec tury aktywnego gracza** gra natychmiast się kończy, a gracze prowadzący Cylonów wygrywają. Wyczerpanie zasobów to najczęstsza przyczyna zwycięstwa Cylonów. Należy zwrócić uwagę, że możliwa jest sytuacja, w której poziom zasobów spadnie do 0, a następnie ponownie wzrośnie podczas tej samej tury. W takim wypadku gra toczy się dalej (ludzie nie przegrywają).
- **Abordaż centurionów:** Jeśli chociaż jeden znacznik centuriona dotrze na ostatnie pole toru Abordażu, załoga *Galactici* zostaje zabita, a gracze prowadzący Cylonów wygrywają (patrz „Aktywowanie ciężkich raiderów i centurionów" na stronie 24).
- ***Galactica* zostanie zniszczona:** Jeśli na sześciu lub więcej obszarach *Galactici* spoczywają żetony uszkodzeń, *Galactica* zostaje zniszczona, a gracze prowadzący Cylonów wygrywają (patrz „Żetony uszkodzeń" na stronie 25).

Karty Lojalności

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną kartą Lojalności. W późniejszej części rozgrywki gracze otrzymają dodatkowe karty Lojalności (patrz „Faza uśpionych agentów" na stronie 19), które zwiększą ich szansę na bycie Cylonami.

Gracze trzymają swoje karty w sekrecie (sami mogą je w dowolnej chwili przeglądać). Gracz nie może przeglądać kart Lojalności innego gracza, chyba że pozwala mu na to jakaś karta lub zdolność. Kiedy gracz otrzymuje możliwość podejrzenia jednej karty Lojalności należącej do innego gracza (który posiada więcej niż jedną kartę Lojalności), tę kartę wybiera się w sposób losowy.

Każda karta Lojalności informuje gracza czy jest lub nie jest Cylonem albo czy jest sympatykiem (patrz „Sympatyk" na stronie 19).

Ważne: Jeśli gracz posiada **przynajmniej jedną** kartę „Jesteś Cylonem", to jest on Cylonem i nie bierze pod uwagę pozostałych posiadanych kart Lojalności (takich jak „Nie jesteś Cylonem").

Faza uśpionych agentów

Kiedy flota pokona przynajmniej cztery jednostki dystansu, każdy gracz (w tym już ujawnieni gracze prowadzący Cylonów) otrzymuje jedną kartę z wierzchu talii Lojalności. Jeśli gracz otrzyma kartę „Jesteś sympatykiem", musi natychmiast ją odkryć i rozpatrzyć. Jeśli gracz, który otrzymał taką kartę jest Cylonem, może najpierw przekazać ją innemu graczowi (który z kolei musi ją natychmiast rozpatrzyć).

Sympatyk

Oprócz graczy prowadzących ludzi i Cylonów, we flocie mogą też przebywać sympatycy każdej ze stron. Karta „Jesteś sympatykiem" przedstawia człowieka lub Cylona, który chce sprzymierzyć się z przeciwnym zespołem. Z tej karty korzysta się jedynie podczas gry na cztery lub sześć osób. Kartę dokłada się do talii Lojalności dopiero po pierwszym rozdaniu kart Lojalności.

Gracz, który otrzyma taką kartę, **musi** ją natychmiast odkryć. Jeśli chociaż jeden z zasobów został przynajmniej w połowie wyczerpany (znajduje się w czerwonej strefie), postać gracza trafia do „Aresztu". Od tej chwili kartę traktuje się jak kartę „Nie jesteś Cylonem".

Jeśli żaden z zasobów nie został przynajmniej w połowie wyczerpany (żaden nie znajduje się w czerwonej strefie), na resztę rozgrywki gracz staje się ujawnionym Cylonem. Od tej chwili będzie rozgrywał swoje tury zgodnie z fazami opisanymi w akapicie „Ujawnieni Cyloni" poniżej (z wyjątkiem faz 4 i 5). Taki gracz nigdy nie będzie mógł aktywować obszaru „Flota Cylonów", ani zagrać karty Superkryzysu.

Karta Lojalności „Sympatyk"

Czy jesteś Cylonem?

Carl „Helo" Agathon posiada dwie karty Lojalności, jedną „Jesteś Cylonem" i jedną „Nie jesteś Cylonem". Ponieważ posiada przynajmniej jedną kartę „Jesteś Cylonem", gracz prowadzący „Helo" jest w istocie Cylonem. Podczas swojej tury może się ujawnić (ujawnienie to akcja), aby wykorzystać specjalną zdolność opisaną na swojej karcie Lojalności. Jeśli to zrobi, stanie się ujawnionym Cylonem (patrz poniżej).

Ujawnieni Cyloni

Gracz, który posiada kartę Lojalności „Jesteś Cylonem", może ją odkryć (takie działanie stanowi **akcję**). Kiedy gracz odkryje swoją tożsamość, wykonuje następujące czynności:

1. **Odrzucenie kart:** Gracz odrzuca karty umiejętności, tak aby na ręce pozostały mu tylko 3 karty.
2. **Utrata pozycji:** Jeśli gracz posiadał jakąś kartę pozycji, przekazuje ją innemu graczowi (patrz „Linia sukcesji" na stronie 28)
3. **Zmartwychwstanie:** Gracz przesuwa żeton swojej postaci na cyloński obszar „Okręt Zmartwychwstania".
4. **Otrzymanie karty Superkryzysu:** Gracz losuje jedną kartę Superkryzysu. Gracz trzyma tę kartę na ręce i może z niej skorzystać, kiedy aktywuje cyloński obszar „Caprica". Karty Superkryzysów traktuje się jak normalne karty Kryzysów, są one jednak odporne na wszystkie umiejętności postaci, które wpływają na karty Kryzysów.

5. **Zakończenie tury:** Tura aktywnego gracza dobiega końca, żeton aktywnego gracza zostaje przekazany graczowi po lewej. Należy zwrócić uwagę, że gracz, który ujawni się jako Cylon, nie losuje pod koniec swojej tury karty Kryzysu. Taki gracz nie będzie też losował karty Kryzysu pod koniec żadnej ze swoich kolejnych tur (patrz „Tura ujawnionych Cylonów" poniżej)

Zasady bezpieczeństwa

Kluczowym elementem gry planszowej **Battlestar Galactica** jest paranoja i napięcie wywołane obecnością Cylonów wśród ludzi. Z tego powodu tajność jest bardzo ważna. Gracze powinni przez cały czas przestrzegać poniższych reguł:

- **Oskarżenia na ślepo:** W dowolnej chwili gracze mogą się wzajemnie oskarżać o bycie agentami Cylonów. Takie oskarżenia nie wywierają żadnego bezpośredniego wpływu na rozgrywkę, mogą jednak pomóc lub przeszkodzić ludziom w odkryciu Cylonów.
- **Otwarte oskarżenia:** Kiedy gracz podejrzy karty Lojalności innego gracza, może zachować zdobyte informacje dla siebie, podzielić się nimi z grupą lub nawet o nich kłamać.
- **Karty i testy umiejętności:** Graczom **jest zabronione** ujawniać dokładną siłę posiadanych na ręce kart. Gracze mogą dawać niejasne wskazówki, np. „Przy tym kryzysie mogę wam odrobinę pomóc", nie mogą natomiast mówić wprost „Zagrywam 5-kę Pilotażu". Dodatkowo, po wykonaniu testu umiejętności, gracze nie mogą wskazywać, które karty zagrali. Powód takiej tajności jest jeden – utrzymywanie tajemnicy utrudnia odkrycie tożsamości Cylonów.
- **Karty w taliach:** Jeśli gracz skorzysta ze zdolności, która pozwala mu podejrzeć wierzchnie karty z któreś z talii, nie może podawać o niej konkretnych informacji.
- **Ujawnieni Cyloni:** Ujawnieni Cyloni nadal muszą przestrzegać zasad tajności. Nie mogą pokazywać swoich kart na ręce innym graczom, nie mogą również mówić, jaką kartę Superkryzysu posiadają.

Tura ujawnionych Cylonów

Podczas swojej tury ujawniony Cylon nie otrzymuje kart umiejętności wskazanych przez swój zestaw umiejętności, nie losuje również kart Kryzysu. Od momentu ujawienia tura takiego gracza składa się jedynie z trzech faz. Najpierw gracz losuje 2 karty umiejętności, później przesuwa się na dowolny obszar Cylonów, a następnie może wykonać wynikającą z niego akcję.

1. **Faza umiejętności** Gracz losuje dwie dowolne karty umiejętności.
2. **Faza ruchu:** Gracz może przesunąć się na dowolny obszar Cylonów.
3. **Faza akcji:** Gracz może wykonać akcję wynikającą z obecnie zajmowanego obszaru. Ujawieni Cyloni nie mogą wykonywać żadnych innych akcji, takich jak te znajdujące się na kartach umiejętności lub kartach Kworum. Gracz ignoruje również wszystkie umiejętności zapisane na swojej karcie postaci.

Ważna uwaga: Podczas tury ujawnionego Cylona nie wykonuje się faz „Aktywowania statków Cylonów" ani „Przygotowania do skoku".

Ujawieni Cyloni i kryzysy

Normalnie gracze prowadzący Cylonów nie losują podczas swojej tury karty Kryzysu, mogą to jednak zrobić jeśli skorzystają z akcji znajdującej się na obszarze „Caprica". Kiedy Cylon wylosuje kartę Kryzysu, która pozostawia jakąś decyzję w rękach aktywnego gracza, dokonuje on tego wyboru.

Na ujawnionych Cylonów nie działają zdolności kart Kryzysów, ani testy umiejętności. Cyloni nie mogą zostać odesłani na obszar „Aresztu", ani „Ambulatorium", nie mogą też zostać zmuszeni do odrzucenia kart umiejętności.

Karty umiejętności ujawnionych Cylonów

Na początku swoje tury ujawnieni Cyloni losują tylko dwie karty umiejętności. Ujawniony Cylon **może** (wybór należy do niego) dołożyć jedną kartę do każdego odbywającego się testu umiejętności. Ujawnieni Cyloni nie mogą korzystać z akcji i zdolności opisanych na kartach umiejętności.

Ujawnieni Cyloni muszą nadal przestrzegać reguł limitu ograniczenia kart na ręce (pod koniec tury każdego gracza odrzucać tyle kart, aby mieć na ręce dziesięć lub mniej).

Ujawnienie Cylona nie wpływa na wykorzystanie talii Przeznaczenia.

Opis statków

Galactica

Ten olbrzymi statek, przedstawiony na środku planszy, prowadzi i broni ludzkiej floty. Na pokładzie *Galactici* znajduje się wiele obszarów, z których postacie mogą skorzystać, aby wykonać szczególne akcje.

Statki cywilne

Te małe żetony przedstawiają nieuzbrojone ludzkie statki. Kiedy jeden z tych statków zostanie zniszczony, flota traci zasoby (zazwyczaj populację) wskazane na jego żetonie. Te żetony zawsze powinny być zakryte.

Colonial One

Ten statek, przedstawiony w górnej części planszy, jest mniejszy niż *Galactica* i stanowi centrum dowodzenia Prezydenta Dwunastu Kolonii. Na pokładzie *Colonial One* znajduje się kilka obszarów, z których postacie mogą skorzystać, aby wykonać szczególne akcje.

Basestary

Te olbrzymie statki Cylonów zostały przedstawione w postaci dużych tekturowych żetonów. W trakcie gry umieszcza się je na różnych polach przestrzeni. Basestary mogą atakować *Galacticę* bezpośrednio albo wysyłać raidery i ciężkie raidery.

Vipery

Te plastikowe statki służą ludziom do obrony floty i do ataku na statki Cylonów. Vipery umieszcza się na polach „Rezerwy", „Uszkodzone vipery" lub polach przestrzeni.

Raidery

Te plastikowe statki służą Cylonom do ataku na flotę. Raidery są bardzo kruche, ale Cyloni posiadają ich całą armadę. Raidery będą atakować vipery i statki cywilne.

Raptory

Te plastikowe statki służą ludziom do poszukiwania nowych punktów docelowych, jak również źródeł zasobów (takich jak paliwo czy żywność). Z tych statków nigdy nie korzysta się podczas walki. Raptory pozostają na polu „Rezerwy" dopóki nie zostaną zniszczone.

Ciężkie raidery

Te plastikowe statki służą Cylonom do dokonywania abordażu Galacitci. Ciężkie raidery nigdy nie atakują. Ich jedynym celem jest dotarcie na podkład hangarowy i wypuszczenie śmiercionośnych drużyn abordażowych centurionów.

Walka

Dopóki na planszy znajduje się przynajmniej jeden statek Cylonów, uważa się, że flota jest związana walką. Statki Cylonów są aktywowane pod koniec tury, w sposób, jaki wskazuje wylosowana karta Kryzysu. W tej części instrukcji znajdują się szczegółowe zasady walki, w tym sposób aktywowania ataku i pilotażu statków.

Karty ataku Cylonów

Kiedy gracz wylosuje kartę Kryzysu: atak Cylonów, powinien wykonać następujące czynności:

1. **Aktywacja statków Cylonów:** Należy aktywować wszystkie znajdujące się już na planszy statki odpowiadające symbolom na karcie Kryzysu. Jeśli na karcie znajduje się więcej niż jeden symbol, statki należy aktywować w kolejności od lewego symbolu do prawego, postępując zgodnie z normalnymi zasadami aktywacji (patrz „Aktywowanie statków Cylonów" poniżej).
2. **Rozstawienie:** Zgodnie z rysunkiem na karcie należy umieścić na planszy nowe statki Cylonów, vipery i statki cywilne. Vipery zawsze wykłada się z „Rezerwy", a statki cywilne losuje się spośród stosu żetonów statków, a następnie umieszcza się je na planszy zakryte.
3. **Specjalne zasady:** Większość kart ataków Cylonów zawiera specjalne zasady, których należy przestrzegać podczas danego ataku.

Jeśli na karcie nie znajduje się ustęp, mówiący o „pozostawieniu tej karty w grze" (w takim wypadku karta wywiera przedłużający się efekt, który będzie trwał do momentu następnego skoku floty), kartę ataku Cylonów należy odrzucić po wykonaniu powyższych czynności.

Aktywowanie statków Cylonów

Dopóki trwa walka, statki Cylonów będą aktywowane po każdej fazie kryzysów każdego z graczy. Aktywacja statku sprawia, że poruszy się on lub zaatakuje. Statki Cylonów będą zawsze aktywowane zgodnie z poniższymi zasadami, nawet, jeśli w grze znajduje się już ujawniony Cylon.

Jeśli statki, które mają być aktywowane, znajdują się na kilku polach przestrzeni, gracze powinni je aktywować pole po polu (najpierw należy aktywować wszystkie statki danego rodzaju na jednym polu przestrzeni, później na kolejnym itd.). Kolejność pól podlegających aktywacji ustala aktywny gracz. Podczas tury danego gracza każdy ze statków Cylonów może być aktywowany tyko raz.

Aktywowanie raiderów

Symbol aktywacji raiderów

Kiedy raider zostanie aktywowany, wykona **tylko jedną** z poniższych akcji. Raider wykona pierwszą możliwą akcję według podanej niżej kolejności (zgodnie z jej numerem, tj. „Atak na vipery" ma najwyższy priorytet, natomiast „Atak na Galacitcę" najniższy).

1. **Atak na vipera:** Raider atakuje vipera znajdującego się na jego polu przestrzeni. Jeśli to możliwe, zaatakuje nieobsadzonego vipera; jeśli nie, zaatakuje pilotowanego vipera.
2. **Zniszczenie statku cywilnego:** Jeśli na polu przestrzeni zajmowanym przez raidera nie ma viperów, raider zniszczy jeden ze znajdujących się na jego polu statków cywilnych. Aktywny gracz wybiera jeden ze statków cywilnych z tego pola i odwraca jego żeton. Flota traci wskazane na żetonie zasoby, a żeton zostaje usunięty z gry.
3. **Ruch:** Jeśli na polu przestrzeni zajmowanym przez raidera nie ma statków cywilnych, raider poruszy się o jedno pole w kierunku najbliższego statku cywilnego. Jeśli kilka statków cywilnych jest równie blisko, raider przesunie się wokół *Galactici* zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
4. **Atak na *Galacticę:*** Jeśli na planszy nie ma żadnych statków cywilnych, raider zaatakuje *Galacticę* (patrz „Atak" na stronie 24).

Jeśli następuje aktywacja raiderów, a na planszy nie ma żadnego z nich, z każdego basestara startują dwa raidery. Jeśli na planszy nie ma żadnych basestarów, nic się nie dzieje.

Przykład: Obecna karta Kryzysu została rozpatrzona, ale znajduje się na niej symbol aktywacji raiderów. Wszystkie cylońskie raidery na planszy ulegają aktywacji (wszystkie znajdują się na tym samym polu). Pierwszy raider atakuje vipera na swoim obszarze i niszczy go. W wyniku jego działania, na polu drugiego raidera (tym samym polu) nie ma już żadnych viperów, ani statków cywilnych, dlatego porusza się on na sąsiednie pole (w kierunku najbliższego statku cywilnego).

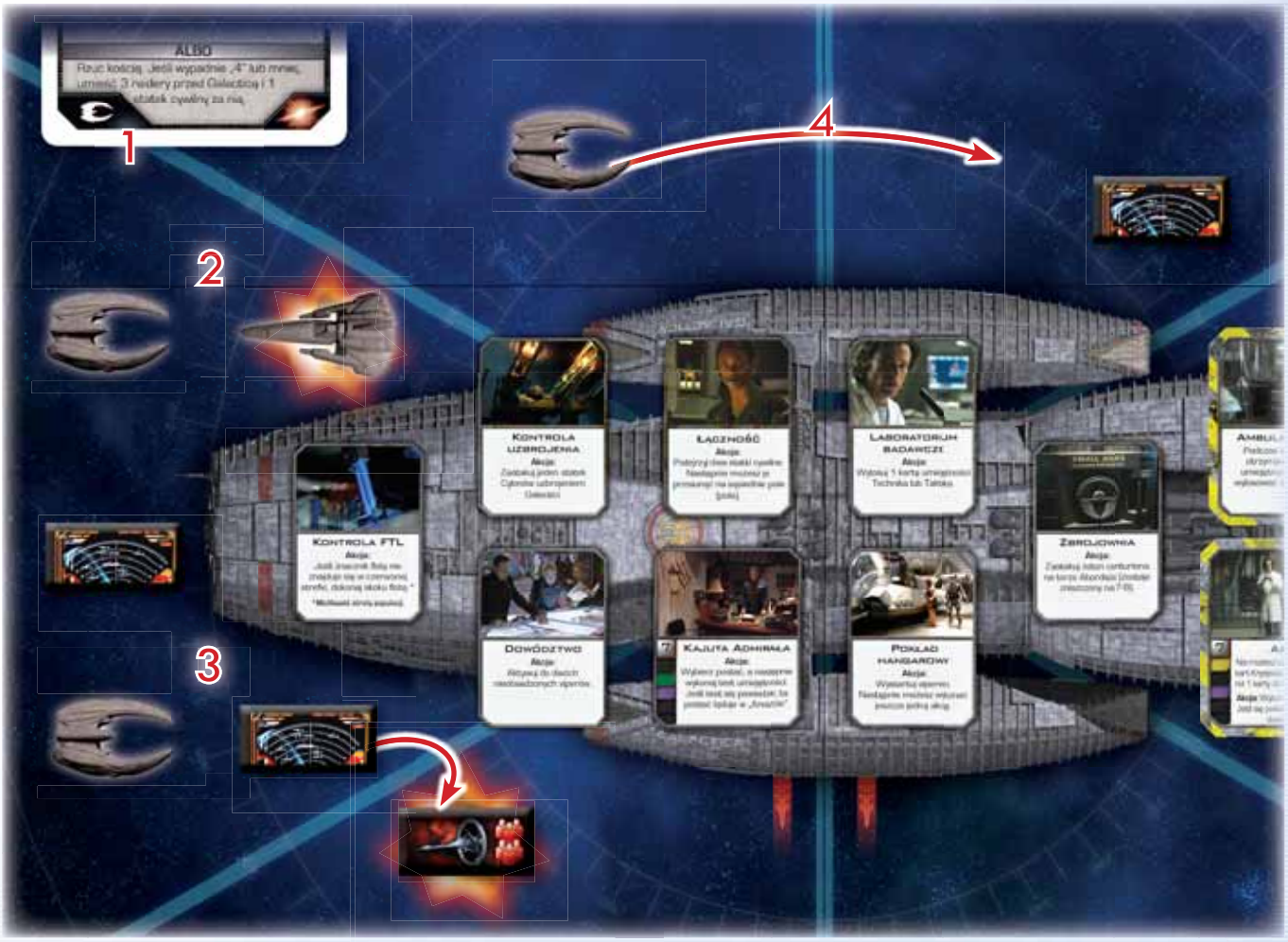
Wysyłanie raiderów

Symbol aktywacji basestarów (wysłanie raiderów)

Kiedy na karcie Kryzysu pojawi się symbol aktywacji basestarów „wysłanie raiderów", z każdego basestara startują trzy raidery. Jeśli w grze nie ma żadnych basestarów, nic się nie dzieje.

Za każdym razem, kiedy startuje raider (lub ciężki raider), aktywny gracz bierze odpowiedni statek spoza planszy i umieszcza go na polu przestrzeni zajmowanym przez wysyłającego go basestara. Jeśli na planszy znajdują się już wszystkie raidery, kolejne nie mogą wystartować.

Aktywowanie raiderów



1. Obecna karta Kryzysu posiada symbol aktywacji raiderów, a na planszy znajduje się już kilka z nich. Podczas fazy aktywowania statków Cylonów aktywny gracz wskazuje po kolei pola przestrzeni i aktywuje wszystkie znajdujące się na nich raidery.
2. Pierwszy raider atakuje vipera na swoim obszarze. Wyrzuca „5" i uszkadza go.
3. Nie ma już viperów, które mógłby zaatakować drugi raider znajdujący się na tym samym polu, dlatego niszczy on znajdujący się na tym obszarze statek cywilny. Żeton statku cywilnego zostaje odwrócony, a flota traci wskazane na nim zasoby (2 jednostki populacji).
4. Na następnym polu przestrzeni, które podlega aktywacji, znajduje się tylko jeden raider. Na jego obszarze nie ma żadnych innych statków, dlatego przesuwa się on w kierunku najbliższego statku cywilnego (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Następnym razem, kiedy raidery zostaną aktywowane, ten raider z pewnością zniszczy znajdujący się na tym samym polu przestrzeni statek cywilny.

Aktywowanie ciężkich raiderów i centurionów

Symbol aktywacji ciężkich raiderów i centurionów

Ciężkie raidery nigdy nie atakują. Zamiast tego, zawsze przesuwają się w kierunku pola przestrzeni zawierającego symbol startu viperów. Jeśli ciężki raider rozpocznie ruch na polu przestrzeni, na którym znajduje się symbol startu viperów, centuriony dostają się na pokład Galacitci.

Symbol startu viperów

Kiedy centuriony przedostaną się na *Galacticę*, ciężki raider, który je dostarczył, zostaje usunięty z planszy. Jednocześnie, należy umieścić żeton centuriona na pierwszym polu toru Abordażu. Jeśli ciężkie raidery zostaną aktywowane (nawet przez ujawnionego Cylona), a na torze Abordażu znajdują się już jakieś żetony, każdy z nich należy przesunąć o jedno pole w stronę pola „Przegrana ludzi". Jeśli jakiś żeton centuriona dotrze do końca toru, Cyloni wygrają grę.

Tor Abordażu

Ludzie mogą próbować zniszczyć centuriony, aktywując obszar planszy „Zbrojownia".

Jeśli następuje aktywacja ciężkich raiderów, a na planszy nie ma żadnego z nich, z każdego basestara startuje jeden ciężki raider. Jeśli na planszy nie ma żadnych basestarów, nic się nie dzieje.

Aktywowanie basestarów

Symbol aktywacji basestarów

Kiedy basestar zostanie aktywowany, zaatakuje *Galacticę*. Aktywny gracz rzuca kością za każdego basestara na planszy, aby sprawdzić, czy ataki uszkodziły *Galacticę* (patrz „Atak" poniżej).

Atak

Za każdym razem, kiedy jakiś statek atakuje, aktywny gracz rzuca ośmiościenną kością i porównuje wynik z tabelą obok (sprawdza cel ataku i/lub również sposób ataku). Zależnie od wyniku, cel może zostać uszkodzony lub zniszczony.

Tabela ataku

Zaatakowana Jednostka	Wynik rzutu
	3–8 = Zniszczona
	7–8 = Zniszczona
	5–7 = Uszkodzona 8 = Zniszczona
	Automatycznie zniszczona (bez wykonywania rzutu)
	Atak raidera: 8 = Uszkodzona *Atak basestara:* 4–8 = Uszkodzona
	Atak vipera: 8 = Uszkodzona *Atak Galactici:* 5–8 = Uszkodzona *Atak bronią nuklearną* 1–2 = Podwójne uszkodzona 3–6 = Zniszczona 7–8 = Zniszczona plus zniszczeniu ulegają jeszcze 3 raidery na tym samym polu.

Ważne: Gracze nigdy nie mogą atakować ludzkich statków przy pomocy viperów lub za pośrednictwem obszaru „Kontrola uzbrojenia".

Uszkodzenia, zniszczenie i usunięcie z gry

Zależnie od rodzaju statku, uszkodzenia i zniszczenie mogą wywrzeć różne efekty.

Kiedy statek Cylonów zostanie zniszczony, należy go usunąć z planszy, będzie on mógł jednak wrócić do gry w późniejszej turze.

Kiedy viper zostanie uszkodzony, należy go umieścić na polu „Uszkodzone vipery". Vipery znajdujące się na tym polu nie mogą wystartować, ani być w inny sposób wykorzystane, dopóki nie zostaną naprawione (zazwyczaj za sprawą karty Techniki).

Kiedy viper albo raptor zostanie zniszczony, zostaje trwale usunięty z gry.

Kiedy statek cywilny zostanie zniszczony, należy go odwrócić. Flota traci wskazane na żetonie zasoby (zazwyczaj populację), a sam żeton zostaje trwale usunięty z gry.

Żetony uszkodzeń

Żeton uszkodzeń Galactici

Żeton uszkodzeń basestara

Kiedy basestar lub *Galactica* zostaną uszkodzone, aktywny gracz losuje żeton uszkodzenia odpowiedniego rodzaju.

- **Uszkodzony obszar:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, należy go umieścić na odpowiadającym mu obszarze Galactici. Wszystkie postacie, które się tam znajdowały, zostają przesunięte do „Ambulatorium". Postacie mogą się później przesuwać na uszkodzony obszar, ale nie mogą korzystać z jego akcji (dopóki obszar nie zostanie naprawiony kartą Techniki). Kiedy uszkodzony obszar zostanie naprawiony, żeton uszkodzenia, który na nim spoczywał, należy odłożyć na stos niewykorzystanych żetonów uszkodzeń (stos należy następnie pomieszać).

- **Utrata zasobów:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, flota traci wskazane na nim zasoby. Po wykorzystaniu ten żeton należy trwale usunąć z gry.

- **Trafienie krytyczne:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, należy go umieścić na uszkodzonym basestarze. Dopóki żeton znajduje się na basestarze, traktuje się go jak dwa żetony uszkodzeń (potrzeba trzech żetonów uszkodzeń, aby zniszczyć basestara).

- **Uszkodzony hangar:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, należy go umieścić na uszkodzonym basestarze. Dopóki żeton znajduje się na basestarze, nie może on wysyłać raiderów ani ciężkich raiderów.

- **Uszkodzone uzbrojenie:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, należy go umieścić na uszkodzonym basestarze. Dopóki żeton znajduje się na basestarze, nie może on atakować Galactici.

- **Uszkodzenie strukturalne:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, należy go umieścić na uszkodzonym basestarze. Dopóki żeton znajduje się na basestarze, wszystkie ataki wykonane przeciwko temu basestarowi otrzymują premię +2 do rzutu kością.

Jeśli basestar otrzyma trzy lub więcej żetonów uszkodzeń, zostaje zniszczony i usunięty z planszy. Wszystkie żetony uszkodzeń wracają na stos niewykorzystanych żetonów uszkodzeń (stos należy następnie pomieszać).

Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki sześć lub więcej obszarów Galactici jest uszkodzonych, Cyloni wygrywają grę.

Skakanie podczas walki

Kiedy flota wykona skok podczas walki, z planszy należy usunąć wszystkie statki. Wszystkie usunięte w ten sposób vipery trafiają na pole „Rezerwy", a wszystkie statki cywilne wracają do puli niewykorzystanych statków cywilnych. Postacie, które pilotowały vipery, trafiają na obszar „Pokład hangarowy".

Wszystkie żetony centurionów, które znajdowały się na torze Abordażu w chwili skoku, pozostają na swoich miejscach.

Aktywowanie viperów

Galactica posiada własne, zewnętrzne uzbrojenie, ale jej prawdziwa siła w walce spoczywa w szwadronach jednoosobowych myśliwców nazywanych viperami. Głównym celem viperów jest bronić floty, zwłaszcza statków cywilnych, przed okrętami Cylonów. Najczęściej vipery aktywuje się za pomocą akcji obszaru „Dowództwo".

Kiedy gracz aktywuje vipera, musi wybrać **jedną** z poniższych opcji:

- **Start vipera:** Gracz zabiera jednego vipera z „Rezerw" i umieszcza go na jednym z dwóch pól przestrzeni oznaczonych symbolem startu viperów (patrz strona 24).
- **Ruch vipera:** Gracz wybiera vipera, który już znajduje się na polu przestrzeni, i przesuwa go na sąsiednie pole przestrzeni. Uwaga: vipery nie mogą przelatywać „nad" Galacitcą. Mogą się jedynie poruszać wokół niej (zgodnie i przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara) pomiędzy sąsiednimi polami.
- **Atak vipera:** Gracz wybiera vipera, który znajduje się na tym samym polu, co statek Cylonów. Następnie rzuca ośmiościenną kością, aby przeprowadzić atak (według zasad zawartych w akapicie „Atak" na stronie 24).

Podczas swojej tury gracz może aktywować każdego vipera dowolną liczbę razy, nie może jednak aktywować viperów pilotowanych przez innych graczy. Vipery, pod którymi nie umieszczono żetonu pilota, nazywa się nieobsadzonymi.

Pilotowanie viperów

Wszystkie postacie, które posiadają w swych zestawach umiejętności Pilotaż, są zdolne do osobistego pilotowania vipera. Pilotowany viper podlega trochę innym zasadom niż viper nieobsadzony i nie może być aktywowany za pomocą akcji obszaru „Dowództwo".

Gracz, który chce, aby jego postać pilotowała vipera, musi ją po prostu przesunąć na obszar „Pokład hangarowy" i skorzystać ze wskazanej tam akcji. W tym momencie dokonuje normalnego startu viperem (patrz poprzedni akapit), umieszcza pod nim swój żeton pilota, a następnie usuwa swój żeton postaci z planszy i odkłada go na swoją kartę postaci.

Ruch i wykonywanie akcji podczas pilotowania vipera

Gracz prowadzący postać, która pilotuje vipera, nadal normalnie wykonuje swoje tury. Podczas fazy ruchu może przesunąć vipera na sąsiednie pole przestrzeni lub wrócić postacią na „Pokład hangarowy" (patrz „Powrót z vipera" poniżej).

Podczas fazy akcji gracz otrzymuje jeszcze jedną możliwość działania (prócz normalnych działań, jak na przykład, zagrania karty umiejętności) – może aktywować swojego vipera (aby nim ponownie ruszyć lub zaatakować).

Zniszczenie vipera

Jeśli postać pilotuje vipera, który zostanie uszkodzony lub zniszczony, jej żeton należy umieścić w „Ambulatorium", a vipera odłożyć na odpowiednie miejsce (pole „Uszkodzone vipery" albo z powrotem do pudełka).

Powrót z vipera

Kiedy flota dokona skoku, wszystkie postacie, które pilotowały vipery, trafiają na „Pokład hangarowy", a same vipery odkłada się do „Rezerwy".

Podczas fazy ruchu gracz może również przesunąć się bezpośrednio z vipera na *Galacticę* lub *Colonial One*. Aby tego dokonać, musi odrzucić jedną kartę umiejętności. Gdy to zrobi, po prostu odkłada vipera do „Rezerwy" i umieszcza swój żeton postaci na wybranym obszarze. Tę akcję można wykonać z dowolnego pola przestrzeni. Jeśli podczas pilotowania postać zostanie zmuszona do przesunięcia się do „Aresztu" lub „Ambulatorium" , jej żeton należy przesunąć na odpowiedni obszar, a vipera odłożyć do „Rezerwy".

Za każdym razem, kiedy postać pilotująca vipera przesuwa się na jakiś obszar, z planszy należy usunąć jej żeton pilota.

Raptory i ryzykowanie

Raptory nie biorą udziału w walce. Zamiast tego zazwyczaj „ryzykuje się" nimi zgodnie z poleceniem zawartym na karcie umiejętności lub Punktu docelowego, aby otrzymać wskazane na nich nagrody. Aby móc „zaryzykować" statek, w „Rezerwie" musi się znajdować przynajmniej jeden statek danego rodzaju. Karty, które pozwalają graczom „ryzykować", zazwyczaj nakazują im wykonanie rzutu kością. Jeśli zostanie wyrzucona wskazana liczba, gracz zdobędzie nagrodę, jeśli nie, statek, którym gracz „ryzykował" zostanie zniszczony (a gracz nie zdobędzie nagrody).

Karta umiejętności „Wysłanie zwiadowcy"

Przykład: Aktywny gracz zagrywa kartę Taktyki „Wysłanie zwiadowcy" jako akcję. Karta wskazuje, że gracz może zaryzykować raptora, aby podejrzeć wierzchnią kartę talii Punktów docelowych lub Kryzysów. Gracz może wykonać tę akcję, ponieważ w „Rezerwie" znajduje się przynajmniej jeden raptor. Zgodnie z poleceniem gracz rzuca kością, wypada „1". Gracz nie osiągnął wymaganego wyniku „3", dlatego nie otrzymuje żadnej nagrody, a raptor ulega zniszczeniu.

Pilotowanie vipera i atak

1. „Starbuck" wykorzystuje akcję „Pokładu hangarowego" i startuje viperem. Gracz usuwa żeton swojej postaci z planszy, bierze jednego vipera z „Rezerwy", umieszcza go na dozwolonym polu (oznaczonym symbolem startu vipera), a następnie umieszcza pod nim swój żeton pilota.
2. Gracz może natychmiast wykonać kolejną akcję (tak jak opisano to na obszarze „Pokładu hangarowego"). Gracz decyduje się aktywować vipera i zaatakować nim raidera, który znajduje się na tym samym polu przestrzeni.
3. Gracz wyrzuca „3", czyli dokładnie tyle, ile potrzeba do zniszczenia raidera. Jego żeton należy usunąć z planszy. Gracz przechodzi do fazy kryzysów.

Należy zwrócić uwagę, że w tym przykładzie gracz nie może skorzystać ze zdolności swojej postaci „Wyśmienity pilot" (która znajduje się na jej karcie postaci), ponieważ na początku swojej tury nie pilotował jeszcze vipera.

Inne zasady

W tej części instrukcji znajdują się dodatkowe zasady, w tym opis linii sukcesji, pozycji Admirała i Prezydenta, wpływu, jaki ma na rozgrywkę ograniczona ilość elementów gry oraz sposób, w jakie można grę ułatwić dla ludzi lub Cylonów.

Linia sukcesji

Jeśli Prezydent lub Admirał okażą się Cylonami, ich pozycje otrzymują gracze, którzy są następni w linii sukcesji. Dodatkowo, jeśli Admirał (ale nie Prezydent) trafi do „Aresztu", jego pozycja przechodzi na następnego gracza w linii. Jeśli pozbawiony pozycji Admirał opuści w późniejszym czasie „Areszt", nie odzyskuje automatycznie swojej pozycji.

Linie sukcesji przedstawiają się następująco:

Admirał

1. William Adama
2. Saul Tigh
3. Karl „Helo" Agathon
4. Lee „Apollo" Adama
5. Kara „Starbuck" Thrace
6. Sharon „Boomer" Valerii
7. Galen Tyrol
8. Tom Zarek
9. Gaius Baltar
10. Laura Roslin

Prezydent

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Lee „Apollo" Adama
5. William Adama
6. Karl „Helo" Agathon
7. Galen Tyrol
8. Sharon „Boomer" Valerii
9. Saul Tigh
10. Kara „Starbuck" Thrace

Ważne: Prezydent, który trafi do „Aresztu", nadal zachowuje swoją pozycję i wszystkie związane z nią zdolności.

Ograniczona liczba elementów

Za każdym razem, kiedy jakaś talia się skończy, aktywny gracz tasuje odpowiedni stos kart odrzuconych i tworzy nową talię (chodzi to o talie umiejętności, Kworum, Kryzysów, Superkryzysów i Punktów docelowych).

Żetonów i plastikowych statków jest tylko tyle, ile znajduje się elementów w pudełku (dlatego mogą się skończyć).
O kolejności wykładania elementów danego rodzaju zawsze decyduje aktywny gracz. Jeśli okaże się, że nie starczy elementów, to aktywny gracz decyduje, w których miejscach zostaną one wyłożone, a w których nie.

Przykład: Zgodnie z kartą Kryzysu: atak Cylonów należy wystawić na planszę dwa basestary. Na planszy znajduje się już jeden basestar, dlatego można wystawić jeszcze tylko jednego basestara. Aktywny gracz decyduje, który z basestarów wskazanych na karcie ataku Cylonów wystawić na planszę.

Jeśli w grze są już wszystkie vipery, a gracz chce aktywować „Pokład hangarowy", może wycofać jeden z viperów znajdujących się na polach przestrzeni do „Rezerwy", aby móc go za chwilę pilotować.

Dostosowywanie trudności

Dla niektórych graczy zwycięstwo ludzi lub Cylonów może się okazać zbyt łatwe. Przed rozpoczęciem gry gracze mogą zdecydować, że ułatwią rozgrywkę na korzyść ludzi lub Cylonów.

Aby ułatwić grę dla ludzi, należy rozpocząć rozgrywkę z większymi o 2 jednostki zasobami (10 żywności, 10 paliwa, 12 morale i 14 populacji).

Aby ułatwić grę dla Cylonów, należy rozpocząć rozgrywkę z mniejszymi o 2 jednostki zasobami.

Strategia ludzi

Ostateczny celem ludzi jest oszczędzić dostatecznie dużo zasobów, aby pokonać osiem jednostek dystansu i wykonać skok na Kobol. Oznacza to, że bezpośrednim celem ludzi jest oszczędzanie zasobów, a celem długoterminowym przebycie odpowiedniego dystansu.

Tury ludzi

Podczas rozgrywania swoich tur ludzie powinni wziąć pod uwagę dwie rzeczy: które zasoby są najbardziej zagrożone, oraz które akcje są dostępne dla danego gracza.

Każdy rodzaj postaci specjalizuje się w pewnej dziedzinie. Na przykład, piloci są dobrzy w pilotowaniu viperów i niszczeniu statków Cylonów, zaś przywódcy polityczni w przezwyciężaniu kart Kryzysów i korzystaniu z talii Kworum.

Ważne, aby na początku gry upewnić się, że flota nie traci ciągle tych samych zasobów. Na przykład, ludzie najczęściej tracą morale w wyniku kart Kryzysów, dlatego bardzo łatwo jest stracić panowanie nad ich utratą. Z drugiej strony, populacji generalnie nie zagrażają karty Kryzysów, a ataki Cylonów.

Równie ważna jest decyzja, kiedy skorzystać z obszaru „Kontrola FTL". Na przykład, zazwyczaj nie jest dobrym pomysłem korzystać z niego, kiedy zasoby populacji są bardzo niskie.

Radzenie sobie z Cylonami

Największym zagrożeniem dla ludzi są Cyloni, którzy zinfiltrowali flotę. Ludzie powinni zwracać uwagę na negatywne karty umiejętności, które pojawiają się podczas testów, a także weryfikować sens podjętych decyzji wynikających z kart Kryzysów. Im szybciej ludziom uda się zamknąć Cylonów w „Areszcie" tym lepiej. Cylon w „Areszcie" ma bardzo ograniczony wpływ na grę i jest zdecydowanie mniej groźny, niż gdyby sam postanowił się ujawnić.

Przygotowania przed fazą uśpionych agentów

Ważne, aby ludzie zdawali sobie sprawę, że nawet jeśli nie rozpoczęli gry jako Cyloni, ich przynależność może się zmienić podczas fazy uśpionych agentów. Dobrą strategią na początek gry jest unikanie osiągania zbyt dobrych wyników. Im lepiej będzie szło graczom w pierwszej części gry, tym trudniej będzie ją wygrać graczowi, który okaże się uśpionym agentem Cylonów.

Strategia Cylonów

Ostatecznym celem Cylonów jest upewnić się, że ludzie przegrają grę. Zazwyczaj sprowadza się to do skupienia się na próbach sprowadzenia zasobów jednego rodzaju do zera.

Ukryci

W tracie testów umiejętności Cyloni powinni wynajdywać wszystkie powody, dzięki którym unikną pomagania. Kiedy już pomagają, powinni się upewnić, że dorzucą też negatywną kartę (lub dwie), która zniweczy ich pomoc. Cyloni powinni jednak uważać, aby nie ściągnąć na siebie podejrzeń, i przede wszystkim powinni korzystać z kart, które są dostępne także innym graczom. Często najlepszym sposobem na uniknięcie podejrzeń jest sprawić, aby ktoś inny wydawał się bardziej podejrzany.

Ważne, aby Cyloni nie trafili do „Aresztu" zanim się nie ujawnią. Jeśli tak się stanie, nie będą mogli skorzystać ze specjalnej zdolności swojej karty Lojalności (ale nadal będą mogli się ujawnić). Często opłaca się wrzucić innych graczy do „Aresztu", aby uniknąć podejrzeń.

Ujawnienie się we właściwym czasie może mieć straszliwe skutki dla ludzi. Cyloni powinni być stale świadomi specjalnej zdolności wynikającej z ich karty Lojalności i oczekiwać idealnej chwili na działanie.

Ujawnieni

Ujawnieni Cyloni mają jeden główny cel: skupić się na najsłabszym zasobie i pozbawić go floty. Generalnie najłatwiej jest obniżyć morale i populację. Morale najłatwiej wyczerpać za pomocą kart Kryzysów (korzystając z akcji obszaru „Caprica"), zaś populację najłatwiej zniszczyć atakami (korzystając z akcji obszaru „Flota Cylonów").

Ujawnieni Cyloni powinni zazwyczaj losować karty umiejętności Pilotażu i Techniki, ponieważ te rodzaje pojawiają się na kartach Kryzysów najrzadziej.

Objaśnienia kart

W tej części zawarto objaśnienia do kilku kart.

- **Górne limity zasobów:** Zasoby mogą czasem wzrosnąć w wyniku działania niektórych kart, ale ich poziom nigdy nie może być wyższy niż 15.
- **Karta Kryzysu „Braki żywności":** Ta karta sprawia, że Prezydent i aktywny gracz muszą odrzucić po dwie karty. Jeśli Prezydent jest aktywnym graczem, musi odrzucić cztery karty.
- **Kryzysy stawiające wybory:** Kiedy gracz dokonuje wyboru wynikającego z karty Kryzysu, zawsze może wybrać dolną lub górną część karty, bez względu na to, czy będzie mógł sprostać danym wymaganiom polecenia (chyba, że karta wprost mu tego zabrania).

Najczęściej zapominane zasady

- Na początku swoich tur gracze zawsze losują tyle kart umiejętności, ile wskazuje ich zestaw umiejętności, bez względu na liczbę kart na ręce.
- Statki mogą się poruszać **tylko** na sąsiednie pola przestrzeni. Nigdy nie mogą poruszyć się przez *Galacticę*.
- Kiedy gracz otrzyma kartę „Jesteś sympatykiem" musi ją natychmiast odkryć.
- Kiedy gracze korzystają z „Kontroli FTL", utrata populacji następuje jeśli przy rzucie rzucie kością wypadnie „6" lub mniej.
- Pod koniec tury każdego gracza gracz musi odrzucić tyle kart umiejętności z ręki, aby mieć ich tylko dziesięć.
- Gracze mogą bez problemów opuścić „Ambulatorium", ale nie „Areszt". Gracze mogą się wydostać z „Aresztu" jedynie wykonując udany test umiejętności wynikający z obszaru.
- Cyloni mogą ujawnić swoje karty Lojalności jedynie jako akcje.
- Ujawnieni Cyloni nadal otrzymują kartę Lojalności podczas fazy uśpionych agentów
- Statki Cylonów zawsze ulegają aktywacji zgodnie z zasadami dla „Aktywowania statków Cylonów" (strona 22), nawet, jeśli w grze bierze udział ujawniony Cylon.
- Superkryzysy są niepodatne na zdolności postaci, które wpływają na karty Kryzysów.

Opracowanie

Projekt i opracowanie: Corey Konieczka

Dodatkowe opracowanie: Eric Lang

Producent wykonawczy: Jeff Tidball

Redakcja i korekta: Mark O"Connor and Jeff Tidball

Projekt graficzny: Kevin Childress, Andrew „Metal" Navaro, Brian Schomberg i WiL Springer

Kolaż okładki: Brian Schomberg

Materiały graficzne: NBC Universal

Kierownik produkcjir: Gabe Laulunen

Wydawca: Christian T. Petersen

Produkty konsumenckie NBC Universal: Kim Niemi, Mitch Steele i Neysa Gordon

SCI FI: William Lee i Mozhgan Setoodeh

Koordynator testów: Mike Zebrowski|

Polska wersja: GALAKTA, ul.Trawniki 4, 30-660 Kraków|

Testerzy: AJ Anderson, Brett Bedore, Daniel „Banaan" Bloemendaal, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Tamara Cook, Chris Corbett, Emile de Maat, Richard Dewsbury, Jean9 Duncan, Rob Edens, Aaron Fenwick, Matt Findley, Kevin Fraley, Dave Froggat, Tod Gelle, Jack Gray, Joe Gray, Edward Gross, Jeremy Haberer, Eric Hanson, Darrell Hardey, Shannon Heibler, Jeroen Hogenkamp, Stephen Horvath, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Eric Lang, Andy Lawley, Jonathan Ledezma, Erik Lind, Liana Loos-Austin, Terry Madden, Bob Maher, David Marks, C. Sebastian Massey, Brad McWilliams, David Mendleson, Jacob Metallo, Gregg Mixdorf, Scott Mullinnix, Sean Murphy, Robin Morren, Andrew „Metal" Navaro, Kelly Olnstead, Hershey Ordman, Tony Plucido, Thaadd Powell, Evan Pritchard, Rhys Pritchard, Danny Procell, Adam Raymond, Ruth Reimer, Martijn Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Schomburg, Pjotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, WiL Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young i Mike Zebrowski

Szczególne podziękowania dla: Blake'a Callawaya, Steve'a Coultera, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klaya Kaulbacha, Loretty Kraft, Williama Lee, Rona Moore'a, Ann Morteo, Jerry'ego Petry, Eda Prince'a, Adama Stotsky'iego, Joya Tashjiana i Stacey Ward

Chcielibyśmy również podziękować wszystkim ze Sci Fi i NBS Univeral, nie tylko za stworzenie niesamowitego świata *Battlestar Galactica*, ale także za możliwość przeniesienia magii serii do świata gier planszowych.

Index

Aktywowanie statków Cylonów: strony 22, 24
Aktywowanie viperów: strona 25
Atak: strona 24
Ataku Cylonów, karty: strona 22
Cel gry: strona 6
    Cel ludzi: strona 12
    Cel Cylonów: strona 18
Czy jesteś Cylonem?: strona 19
Dostosowywanie trudności: strona 28
Elementów, lista: strona 2
Elementów, ograniczona liczba: strona 28
Elementów, opis : strony 2–4
Gracze prowadząc Cylonów: strona 18–20
Karty Punktów docelowych: strona 13
Kobolu, karta: strona 14
Limit ręki: strona 15
Linia sukcesji: strona 28
Lojalności, karty: strona 18
Montowanie tarcz zasobów: strona 5
Najczęściej zapominane zasady: strona 30
Objaśnienia kart: strona 30
Opis statków: strona 21
Pilotowanie viperów: strona 26
    Przykład: strona 27
Planszy, opis: strona 8
Porady strategiczne: strona 29
Postacie: strona 11–12
Pozycji, karty: strona 12
Przebieg gry: strona 2
Przebieg tury: strona 9
    Otrzymywania umiejętności, faza: strona 9
    Ruchu, faza: strona 10
    Akcji, faza: strona 10
    Kryzysów, faza: strony 10–11
    Aktywowania statków Cylonów, faza: strona 11
    Przygotowania do skoku, faza: strona 11
Przygotowanie do gry: strona 5
    Rysunek: strona 7
Raptory i ryzykowanie: strona 26
Składanie talii Lojalności: strona 6
Skoki floty: strona 13
    Przykład: strona 14
    Podczas walki: strona 25
Symbol startu vipera: strona 24
Sympatyk: strona 19
Tajność: strona 20
Talia przeznaczenia: strona 15
Tor Abordażu: strona 24
Ujawnieni Cyloni: strony 19–20
Umiejętności, karty: strona 15
Umiejętności, testy: strona 16
    Przykład: strona 17
    Wynikające z planszy: strona 18
    Gracz nadzorujący: strona 16
Usuwanie z gry: strona 24
Uśpionych agentów, faza: strona 19
Utrata zasobów: strona 11
Walka: strony 22–27
Wybór najodpowiedniejszych postaci: strona 6
Zdolności, wykorzystanie: strona 13
Żetony uszkodzeń: strona 25

Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Mechanika i zasady gry planszowej © Fantasy Flight Publishing. Bez pisemnej zgody wydawcy lub właściciela licencji kopiowanie zabronione. Fantasy Flight Games i logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, telefon 651-639-1905.

Szybkie przypomnienie

Tura

1. **Faza otrzymywania umiejętności:** Aktywny gracz losuje karty umiejętności zgodnie ze swoim zestawem umiejętności. Ujawniony Cylon losuje dwie dowolne karty umiejętności.
2. **Faza ruchu:** Aktywny gracz może przesunąć się na inny obszar. Jeśli przemieści się na inny statek, musi odrzucić jedną kartę umiejętności z ręki.
3. **Faza akcja:** Aktywny gracz aktywuje zajmowany obszar lub zagrywa kartę jako akcję.
4. **Faza kryzysów:** Wierzchnia karta z talii Kryzysu zostaje odkryta i rozpatrzona.
5. **Faza aktywowania statków Cylonów:** Znajdujące się w grze statki Cylonów są aktywowane zgodnie z wylosowaną kartą Kryzysu.
6. **Faza przygotowania do skoku (jeśli jest wymagana):** Jeśli wylosowana karta Kryzysu posiada symbol „przygotowania do skoku", znacznik floty należy przesunąć o jedno pole na torze przygotowania do skoku. Jeśli znacznik dotrze w ten sposób do końca toru, flota dokonuje skoku. Po zakończeniu fazy przygotowania do skoku, tura obecnego gracza dobiega końca.

Ważna uwaga: Podczas tury ujawnionego Cylona nie przeprowadza się faz „aktywowania statków Cylonów" i „przygotowania do skoku".

Testy umiejętności

1. Odczytanie karty
2. Wyłożenie dwóch kart z talii Przeznaczenia
3. Zagranie kart umiejętności
4. Tasowanie i podzielenie kart
5. Ostateczna siła
6. Ustalenie wyniku

Skok floty

1. Usunięcie statków
2. Wybór punktu docelowego
3. Wykonanie poleceń z karty punktu docelowego
4. Polecenia karty Kobolu
5. Przesunięcie znacznika na torze przygotowania do skoku

Aktywowanie vipera

Kiedy gracz aktywuje vipera, może wykonać trzy rzeczy:

- Start vipera
- Ruch vipera
- Atak vipera

Aktywowanie statków Cylonów

Raidery: Wykonają jedną z poniższych akcji (najwyższą).

1. Atak na vipera na tym samym polu przestrzeni (jeśli możliwe, nieobsadzonego).
2. Zniszczenie jednego ze statków cywilnych na tym samym polu przestrzeni (wybór obecnego gracza).
3. Ruch w kierunku najbliższego statku cywilnego (jeśli dwa w tej samej odległości, zgodnie z kierunkiem ruchu **wskazówek zegara**).
4. Atak na *Galacticę*.

Jeśli podczas aktywacji w grze nie ma żadnych raiderów, z każdego basestara startują dwa.

Ciężkie raidery: Nigdy nie atakują i zawsze ruszają się w kierunku najbliższego symbolu startu viperów. Jeśli zostaną aktywowane będąc już na polu z symbolem startu viperów, centuriony znajdujące się na ich pokładach dokonują abordażu *Galactici* (patrz strona 24). Za każdym razem, kiedy aktywowane są ciężkie raidery, aktywowane są również centuriony. Jeśli podczas aktywacji w grze nie ma żadnych ciężkich raiderów, z każdego basestara startują dwa.

Tabela ataku

Zaatakowana Jednostka	Wynik rzutu
	3–8 = Zniszczona
	7–8 = Zniszczona
	5–7 = Uszkodzona 8 = Zniszczona
	Automatycznie zniszczona (bez wykonywania rzutu)
	Atak raidera: 8 = Uszkodzona *Atak basestara:* 4–8 = Uszkodzona
	Atak vipera: 8 = Uszkodzona *Atak Galactici:* 5–8 = Uszkodzona *Atak bronią nuklearną* 1–2 = Podwójne uszkodzona 3–6 = Zniszczona 7–8 = Zniszczona plus zniszczeniu ulegają jeszcze 3 raidery na tym samym polu.

Szybkie odnośniki

- Żetony uszkodzeń: strona 25
- Linia sukcesji (Admirała i Prezydenta): strona 28
- Ujawnieni Cyloni: strona 19
- Przygotowanie do gry: strona 5
- Strategiczne wskazówki: strona 29