

BATTLESTAR GALACTICA

TÁRSASJÁTÉK



JÁTÉKSZABÁLYOK

A cylonokat az ember teremtette. Azért készültek, hogy megkönnyítsék az életet a Tizenkét Kolónián. Ám eljött a nap, mikor a cylonok eldöntötték: megölik gazdáikat. Hosszú és véres küzdelem után fegyverszünet született. A cylonok eltávoztak egy másik világba, melyet sajátjuknak tekintettek.

40 évvel később visszatértek, és az emberiséget a kihalás szélére sodorták. Az emberiség maradéka, a Battlestar Galactica vezetésével menekül egy legendából ismert világ felé, melynek neve: Föld.

Az emberiség egyetlen reménye, hogy megtalálja a Földet, miközben a cylonok fáradhatatlanul üldözik őket. Ahogy erőforrásaik tovább apadnak, rájönnek, hogy az ellenség emberi alakot tud öltetni, és már beépült a flottába.

ÁTTEKINTÉS

A **Battlestar Galactica társasjáték** egyedülálló játékelményt nyújt a maga nemében. Más játékokkal ellentétben, ahol a játékosok egyedül küzdenek, a **BSG** egy csapatjáték, amiben az, hogy melyik játékos melyik csapatba tartozik, titokban marad.

A játék kezdetekor minden játékos titokban valamelyik csapat tagja lesz. A két csapat: az emberek és a cylonok. Mindkét csapatnak különböző játékcéljai vannak. Az emberiség a Földre vezető utat keresi, míg a cylonok egyszerűen csak ki akarják irtani az emberiséget. A játékosok együtt nyernek és veszítenek a társaikkal, de előbb persze rá kell jönniük, ki is van egyáltalán tényleg az ő oldalukon.

A JÁTÉK TARTALMA

- Ez a szabálykönyv
- Játéktábla
- 10 karakterlap
- 52 token
 - 4 erőforrásjelző tárcsa
 - 10 karaktertoken
 - 4 pilótatoken
 - 2 atomfegyver token
 - 12 civil hajó jelző
 - 2 báziscsillag
 - 4 Centúriotoken
 - 4 báziscsillag sérülésjelző
 - 8 Galactica sérülésjelző
 - 1 flottajelző
 - 1 aktuális játékos jelző

- 110 nagyméretű kártya:
 - 70 Krízis kártya
 - 16 Hűség kártya
 - 17 Tanács kártya
 - 5 Szuperkrízis kártya
 - 1 Elnöki poszt kártya
 - 1 Admirális poszt kártya
- 128 kisméretű kártya:
 - 21 vezetői kártya
 - 21 taktikai kártya
 - 21 politikai kártya
 - 21 pilóta kártya
 - 21 műszaki kártya
 - 22 Úticél kártya
 - 1 Kobol Célkártya
- Egy 8-oldalú kocka
- 32 műanyag hajó:
 - 8 Viper vadászgép
 - 4 Raptor felderítő
 - 16 cylon Raider
 - 4 cylon Nehéz Raider
- 4 műanyag kötőelem az erőforrás jelzőkhöz
- 10 műanyag talp a karaktertokenekhez

A JÁTÉKELEMEK LEÍRÁSA

JÁTÉKTÉR

A játéktábla, ahol a játék fő eseményei történnek, több részre van osztva: a közepén a *Battlestar Galactica* és a *Colonial One* elnöki hajó, valamint az ezeket körülvevő űr található. A teljes leírás a 8. oldalon olvasható.



ERŐFORRÁSJELZŐK ÉS MŰANYAG ÖSSZEKÖTŐI

Az erőforrásjelzőkön követhetők az emberi flotta csökkenő erőforrásai. A játéktáblához műanyag kötőelemekkel vannak rögzítve. További információ az 5. oldal diagramján található.



KARAKTERLAPOK

Mindegyik karakterhez tartozik egy karakterlap, ami leírja a karakter szakértelmeit és különleges képességeit.



KARAKTERJELZŐK ÉS TALPAK

Mindegyik karaktert egy token jelez, amit egy műanyag talpba helyezünk el.



PILÓTATOKENEK

Mindegyik pilóta karakter rendelkezik egy pilótatokennel. Ezeket a tokeneket egy Viper vadászgép alá kell helyezni, amikor a karakter irányítja azt.



AKTUÁLIS JÁTÉKOS JELZŐ

Ez a token segíti a játékosokat, hogy könnyebben követhessék ki van éppen soron.



ATOMFEGYVER TOKEN

Az Admirális a játékot 2 db atomtokennel kezdi. Ezek a nagy, pusztító erejű fegyverek könnyedén képesek akár egy báziscsillag megsemmisítésére is, viszont kevés van belőlük, és nem célszerű őket elpazarolni.



CIVIL FLOTTA JELZŐK

Ezek a tokenek személyesítik meg a *Battlestar Galactica* védelme alatt álló civil hajókat, amiket az embereknek védeniük kell a cylon rajtaütésektől. Ezeknek a tokeneknek a hátoldala mutatja a rajtuk lévő erőforrásokat (általában a népszerűséget), amiket a flotta elveszít, ha az adott hajót elpusztítják.



BÁZISCSILLAGOK

Ezek a nagy jelzők mutatják a cylon báziscsillagokat, amelyek megtámadhatják a *Battlestar Galactica*-t, és cylon vadászgépeket (Raiderket) indíthatnak útnak.



CENTÚRIÓ INVÁZIÓS JELZŐK

Ezekkel jelezzük egy átszálló Centúrió Inváziós csapat haladását a *Battlestar Galactica*-n. Amennyiben ez a jelző eléri a sáv végét, az emberek elveszítik a játékot, mivel a Centúriók átveszik az irányítást a *Battlestar Galactica* felett. (További információk a 24. oldalon, a "Nehéz Raiderok és Centúriók aktiválása" bekezdésnél.)



SÉRÜLÉSJELZŐK

Ezek a tokenek mutatják azon létfontosságú rendszereket, amik megsérülhetnek, ha a *Battlestar Galactica* vagy egy báziscsillag találatot kap.



FLOTTAJELZŐ

Ezt a tokenet arra használjuk, hogy nyomon követhessük az ugrást előkészítő folyamatot. Amikor ez a token eléri a sáv szélét, a flotta a következő úticéljához ugrik. (További információk a 13. oldalon, a "Flotta Ugrása" bekezdésnél.)



ÚTICÉL KÁRTYÁK

Ezekkel a kártyákkal határozzuk meg a flotta ugrása utáni célt.



KOBOL CÉLKÁRTYA

Ez a kártya mutatja, hogy mikor aktiválódnak az alvó ügynökök, és hogyan nyerhetik meg az emberek a játékot.



SZAKÉRTELEM KÁRTYÁK

Minden játékos a köre elején a karakterlapja szerinti szakértelem pakliból húzza ezeket a kártyákat. Ezekkel tudnak úrrá lenni a kríziseken, illetve ezekkel képesek végrehajtani a kártyán található különleges akciókat. Minden karakternek különböző szakértelmei vannak (különböző szakértelem paklikhoz fér hozzá alapesetben), és éppen ezért különböző típusú válságokat képesek megoldani.



ELNÖK ÉS ADMIRÁLIS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák tulajdonosukat különböző hatalommal ruházzák fel, így hozott döntéseikkel könnyedén megbirkóznak a fellépő krízisekkel szemben. A játék indulásakor egy-egy játékos birtokolja ezeket a kártyákat, de a játék menete alatt a tulajdonosok gyakran változhatnak.



TANÁCS KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat az elnök húzhatja fel a pakliból. Segítségükkel növelheti a morált, keresztbe tehet a cylon játékosoknak, illetve felruházhatja játékosársait különleges képességekkel.



KRÍZIS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelentik a különböző akadályokat és tragédiákat, amikkel az emberi játékosoknak meg kell birkózniuk. Néhányuk szakértelem próbát jelent, míg némelyik egy cylon támadást testesít meg. Ezek a kártyák a fő okozói az erőforrások elvesztésének.



SZUPERKRÍZIS KÁRTYÁK

Ez az 5 darab kártya különösen veszélyes válságokat hordoz. Amikor egy cylon játékos felfedi magát, kap egy ilyen Szuperkrízis kártyát. (További információk a 19. oldalon, a "Felfedett Cylon Játékos" bekezdésnél találhatók.)



HŰSÉG KÁRTYÁK

A játék kezdetekor minden játékos kap egy Hűség kártyát, majd az ugrások során a játék felénél még egyet. Ezeket a kártyákat titokban kell tartani. Ezek jelzik, hogy egy játékos cylon vagy ember. (További információk a 19. oldalon, a "Felfedett Cylon Játékos" bekezdésnél találhatók.)



8-OLDALÚ DOBÓKOCKA

Ez a kocka főleg a harci helyzetek megoldására szolgál, de ezzel a kockával dobunk sok Krízis kártyánál is.

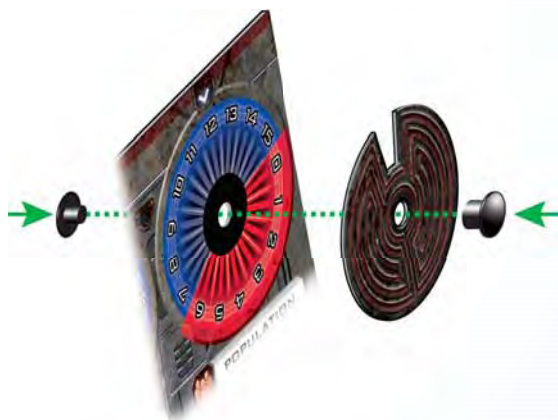


MŰANYAG HAJÓK

Ezekkel a kis műanyag hajókkal játszunk le a cylon támadásokat. Korlátozott számuk különösen értékesé teszi őket.



ERŐFORRÁS JELZŐK RÖGZÍTÉSE



Mielőtt először játszánánk a játékkal, szereljük fel a négy erőforrásjelzőt a játéktáblára. Az erőforrásjelzőkön követhetők az emberi flotta csökkenő erőforrásai a játék alatt. Hogy rögzítsük a jelzőket, a kötőelemeket egyszerűen nyomjuk keresztül a játéktáblán, majd az erőforrás korongokon a másik oldalról, és nyomjuk össze a kötőelemeket. Miután rögzítve lettek, többet ne távolítsuk el azokat. Az erőforrásjelző számai mutatják, hogy az adott erőforrásból mennyi marad, amikor a flotta erőforrást veszít, vagy szerez. A korongok forgatásával követhetjük a változást. Amennyiben valamelyik erőforrás egy játékos körének végére nullára csökken, az ember játékosok elvesztik a játékot.

JÁTEKTÉR FELÁLLÍTÁSA

- Játéktábla:** Helyezzük el a játéktáblát az asztal közepén, és forgassuk az erőforrásjelzőkön az élelmiszer és üzemanyag jelzőt a 8-asra, a morált 10-esre, a népességet 12-esre.
- Tokenek és hajók elhelyezése:** Helyezzük a 8 Vipera vadászt és 4 Raptort a "Vipera és Raptor" hangárba, az Utánpótlás mezőre a játéktáblán, majd tegyük a flottajelzőt az Ugráselőkészítő Sáv elejére. Végül, minden más műanyag hajót és tokenet helyezzünk a játéktábla mellé (a tokeneket lefordítva).
- Kezdő játékos meghatározása:** Sorsoljuk ki a kezdő játékost, és adjuk neki az aktuális játékos tokenet. Ez a játékos fogja kezdeni a játékot, ő választja ki elsőként a karakterét, és az ő körével kezdődik majd a játék.

- Karakterek kiválasztása és elhelyezése:** A kezdő játékoskal indulva, az óramutató járása szerint mindenki kiválaszt egy karaktert a megadott típusok közül (politikai vezető, katonai vezető, pilóta,), méghozzá aszerint, hogy melyikből van a legtöbb. Ez a korlátozás a támogató karakterekre nem vonatkozik, azokat bármikor lehet választani. *Példa: A kezdő játékos Laura Roslin elnököt választja (politikai vezető), a következő játékos csak egy katonai vezetőt vagy egy pilótát választhat (mivel azokból van a legtöbb), illetve bármilyen támogató karaktert. Ezután mindenki magához veszi a karakterlapját, a karakterjelzőt, a pilótaként (amennyiben pilóta), a talpakat, és elhelyezi a karaktertokent a karakterlap utasításai szerint.*
- Elnök és Admirális kártyák szétosztása:** Az Elnök kártyát az a játékos kapja, aki a következő karakterekkel játszik: Laura Roslin, Gaius Baltar, Tom Zarek. Az Admirális kártyát az a játékos kapja, aki a következő karakterekkel játszik: William Adama, Saul Tigh, és Helo Agathon. Ezután az Admirális megkapja a két atomfegyver tokenet, míg az Elnök megkeveri a Tanács kártyákat, és húz belőlük egyet.
- Hűség pakli összeállítása:** Állítsuk össze a Hűség paklit a 6. oldalon található útmutató szerint.
- Egyéb kártyák elhelyezése:** Keverjük össze a Tanács paklit, a Krízis paklit, a Végzet paklit és a Szuperkrízis paklit (külön-külön) és helyezzük őket a játéktér mellé. Válogassuk szét a szakértelem paklikat típusaik szerint 5 pakliba, majd keverjük össze őket, és helyezzük el az 5 paklit képpel lefelé a játéktábla alján lévő azonos színű területekhez. Ezután tegyük a Kobol Célkártyát a Végzet pakli mellé, képpel felfelé.
- Szakértelem kártyák osztása:** A kezdő játékost kivéve mindenki húz 3 szakértelem kártyát abból a szakértelem pakliból, amire a karakterlapja jogosítja (további részletek a 9. oldalon, a "Szakértelem Kártyák Osztása" résznél). A kezdő játékos azért nem kap ezekből, mert ő a fordulója kezdetén kapja majd meg az indulókártyákat.
- Végzet pakli összeállítása:** Vegyünk ki 2 szakértelem kártyát minden típusból, képpel lefelé (összesen 10-et), és keverjük meg őket. Ezek alkotják a Végzet paklit.
- Hajók telepítése:** Tegyük egy báziscsillagot, és 3 Raidert a *Galactica* elé, valamint két Viperát a *Galactica* alá, és két civil hajót a *Galactica* mögé, ahogy a kép is mutatja.



Hajók telepítése a játék kezdetén

HŰSÉG PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. **Hűség kártyák különválogatása:** A „Kollaboráns Vagy” kártyát vegyük ki a pakliból és tegyük félre. Különítsük el a maradékot „Cylon Vagy” és „Nem Vagy Cylon” paklikra, majd a „Cylon Vagy” paklit keverjük meg.
2. **Pakli elkészítése:** Válogassuk össze a lapokat a következő felosztás szerint:

3 játékos esetén: Alkossunk egy 6 lapból álló Hűség paklit az alábbiak szerint:
1x „Cylon Vagy” kártya
5x „Nem Vagy Cylon” kártya

4 játékos esetén: Alkossunk egy 7 lapból álló Hűség paklit az alábbiak szerint:
1x „Cylon Vagy” kártya
6x „Nem Vagy Cylon” kártya

5 játékos esetén: Alkossunk egy 10 lapból álló Hűség paklit az alábbiak szerint:
2x „Cylon Vagy” kártya
8x „Nem Vagy Cylon” kártya

6 játékos esetén: Alkossunk egy 11 lapból álló Hűség paklit az alábbiak szerint:
2x „Cylon Vagy” kártya
9x „Nem Vagy Cylon” kártya
3. **Paklibővítés a karakterek alapján:** Adjunk egy extra „Nem Vagy Cylon” kártyát a paklihoz minden Gaius Baltar és Sharon Valerii karakter után.
4. **Keverés és osztás:** A kész Hűség paklit keverjük meg, majd mindenki húzzon belőle egyet képpel lefelé.
5. **Kollaboráns hozzáadása:** 4 vagy 6 játékos esetén tegyük hozzá a Kollaboráns kártyát és keverjük össze.
6. **Pakli elhelyezése:** A maradék Hűség kártyákat tegyük a játéktábla mellé. Az extra kártyákat [amiket nem tettünk bele a pakliba] tegyük vissza a dobozba anélkül, hogy bárki látná őket.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja mindenkinek attól függ, hogy melyik csapathoz tartozik. Ezt a Hűség kártyák határozzák meg, amiket a játék során kapunk [további információk a 18. oldalon].

Minden ember játékos megnyeri a játékot, ha legalább 8 egységnyt utaznak [a Kobol Célkártya szerint, lásd: 24. o.], majd végrehajtanak egy végső ugrást [további információk az „Emberi célok” fejezetben, a 12. oldalon].

Minden cylon játékos megnyeri a játékot, amennyiben megakadályozzák, hogy az emberiség elérje végső úticélját. Ezt általában úgy előzik meg, hogy kimerítik a flotta forrásait [étel, morál, üzemanyag és népesség], vagy elpusztítják a Galacticát [lásd: „Sérülésjelzők”, 25 oldal], esetleg sikeresen megszállják a hajót a Centúrió Inváziós Csapatokkal [lásd: „Nehéz Raiderek és Centúriók Aktiválása”, 24. oldal].

OPTIMÁLIS KARAKTEREK VÁLASZTÁSA

Amikor karaktert választ valaki, érdemes figyelembe vennie, miket választottak a többiek. Az utolsó játékosnál különösen fontos, hogy megnézzé mit választottak a többiek, és a szakértelem összeállításaik alapján válasszon magának egy olyat, amivel ha lehet, lefedje az esetleges hiányszakmákat. Például, ha senki sem választott olyan karaktert, aki műszaki szakértelemmel bír, az utolsó játékosnak ésszerű lenne azt választania [különben nem lesz senki, aki javítani tudná a vadászokat].

JÁTÉKTÉR ELRENDEZÉSE



- | | |
|---|--|
| 1. Hűség pakli | 11. Admirális kártya és atomfegyver tokenek |
| 2. Úticél pakli és Kobol Célkártya | 12. Szuperkrízis pakli |
| 3. Elnöki kártya és induló Tanács lap | 13. Krízis pakli |
| 4. Centúrió, Sérülésjelző, Civil flotta, báziscsillag tokenek | 14. Szakértelem paklik |
| 5. Tanács pakli | 15. Aktuális játékos jelző |
| 6. Végzet pakli | 16. Pilótatokenek |
| 7. Műanyag kolóniai hajók az Utánpótlás mezőn | 17. Karakterlap |
| 8. Erőforrás jelzők | 18. Egy játékos kezdő szakértelem kártyái, a kezében
(a kezdő játékosnak továbbra sincs az elején kártyája) |
| 9. Műanyag cylon hajók | 19. A játékos Hűség kártyája |
| 10. Karaktertokenek | |

JÁTÉKTÁBLA RÉSZLETEZÉSE



- Végzet pakli helye:** Kiválasztunk minden szakértelem pakliból két kártyát (összesen 10 lapot) és ide helyezzük őket, ezek alkotják a Végzet paklit. A szakértelempróbákhoz ebből a Végzet pakliból adunk hozzá mindig 2-2 lapot.
- Sérült Vipera mező:** a megsérült Vipera vadászok helye.
- Vipera és Raptor utánpótlás:** Minden leszállt, nem sérült, meg nem semmisült, el nem indított vadászgép itt található. Erre a helyre "Utánpótlásként" hivatkozunk.
- Erőforrásjelzők:** Itt követhetők nyomon a flotta rohamosan csökkenő erőforrásai.
- Colonial One helyszínek:** Ezekre a helyszínekre az ember játékosok mehetnek, és használhatják azokat. Amennyiben egy játékos a Galactica-ról átmegy a Colonial One-ra vagy fordítva, egy szakértelem lapot el kell dobnia.
- Cylon helyszínek:** Amikor egy cylon játékos lelepleződik, ide kerül a karakterjelzője, és a továbbiakban csak a cylon helyszíneken mozoghat. Más játékosok nem mehetnek ide, és nem használhatják a helyszíneket.
- Ugráselőkészítő Sáv:** A sávon elhelyezett flottajelző mutatja, hogy mennyi van még hátra a következő ugrásig.
- Centúrió Inváziós Sáv:** A centúriójelzőket ide kell helyezni, amennyiben átszállnak a Galactica-ra. Amennyiben a centúriójelzők elérik a sáv végét, az emberek elvesztik a játékot.
- Világűr:** A báziscsillagokat, civil és műanyag hajókat erre a területre kell helyezni. A Galactica körüli űr 6 szektorra van osztva, és vastag kék vonal választja el őket egymástól. A koncentrikus köröknek nincs játéktechnikai hatásuk, csak látványelemek.
- Galactica helyszínek:** Ezekre a helyszínekre az ember játékosok mehetnek, és ők használhatják őket. A Colonial One és a Galactica helyszínei közti mozgás során el kell dobni egy szakértelem kártyát.
- Veszélyes helyek:** Ennek a két helyszínnek (Gyengélkedő és Fogda) folyamatos negatív hatásai vannak, önként egy játékos sem vonulhat ide.
- Vipera Indító ikonok:** Ezek a nyilak mutatják azokat a szektorokat a Galactica körül, ahová a Viperák felszállnak. "Vipera Indító" ikonok azért csak az egyik felszállófedélzet mellett vannak, mert a másik fedélzet múzeumként szolgált, majd menekülteket szállásoltak el benne.
- Szakértelem paklik helyei**

JÁTÉKFORDULÓK MENETE

A **Battlestar Galactica** játékmenete több fordulóból áll. A kezdő játékos köre után, az óramutató járása szerint haladva következik a többi játékos. Ez így megy egészen addig, amíg vagy a cylonok, vagy az emberiség meg nem nyeri a játékot. Minden forduló a következő lépésekből áll, az alábbi sorrend szerint:

1. **Szakértelem lapok begyűjtése:** A soron lévő játékos a karakterlapja szerinti számú és típusú szakértelemlapot húz (további információk a "Szakértelem lapok begyűjtése" címszó alatt, ezen az oldalon).
2. **Mozgás:** A soron lévő játékos átmehet egy másik helyszínre. Ha hajók között mozog (a Galacticáról a Colonial One-ra vagy vissza), akkor egy szakértelem lapot el kell dobnia.
3. **Akció:** Az aktuális játékos végrehajthat egy Akciót. A választható akciók a karakter helyszínén, karakterlapján, illetve szakértelem kártyáin vannak feltüntetve (a 10. oldalon a teljes akciólista megtalálható).
4. **Krízis:** A Krízis pakli legfelső kártyáját felfordítjuk, és megkíséreljük az adott válság kezelését (további információk a 10. oldalon).
5. **Cylon hajók aktiválása (amennyiben szükséges):** Amennyiben játékban vannak cylon hajók, akkor a húzott Krízis kártya szerint aktiválódnak (lásd 11. oldal, "Cylon Hajók Aktiválása").
6. **Ugrás előkészítése (amennyiben szükséges):** Ha a Krízis kártyán az "Ugrás Előkészítése" ikon látható (lásd "Ugrás Előkészítése", 11. oldal), akkor a flottajelző előre halad egyet az Ugráselőkészítő sávon. Amennyiben a jelző végighalad a sávon, a flotta ugrást hajt végre (lásd a "Flotta ugrása" fejezetet, 13. oldal).

Az Ugrás előkészítése fázis után az aktuális játékos továbbadja az aktuális játékos jelzőt az óramutató járása szerinti következő játékosnak, aki a szakértelemlapok begyűjtése fázissal elkezdi a fordulóját.

A JÁTÉK FORDULÓINAK FÁZISAI RÉSZLETESEN

A következő fejezetben a fordulón belüli fázisok részletes leírása következik.

Szakértelem kártyák begyűjtése

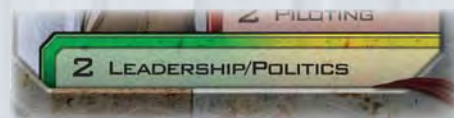
Ebben a fázisban a játékos a karakterlapján lévő lista alapján begyűjti a szakértelem kártyáit. A játékosok mindig a karakterlap leírása alapján húznak szakértelemkártyákat, nem számít mennyi kártya van a kezükben.



William Adama szakértelem csoportja

Példa: A játékos William Adamával játszik, ezért a karakterlapon lévő szakértelemcsoport alapján 3 vezetői, és 2 taktikai kártyát húz.

Néhány karakterlapon többszínű szakértelemcsoport található, ezek a multiszakértelmek. Amikor egy ilyennel rendelkező játékos gyűjti be a szakértelem kártyákat, választhat milyen megosztásban húzza azokat:



Példa egy multiszakértelem-csoportra

Példa: Lee "Apollo" Adama fordulójának kezdetén húz 2 pilóta és 1 taktikai kártyát a lista szerint, majd választhat, hogy a multiszakértelem 2 lapját milyen megosztásban húzza: 2 vezetői kártyát, vagy 2 politikai kártyát, vagy 1 vezetői és 1 politikai kártyát.

Mozgás fázis

Ebben a fázisban a játékos, ha akar, átmehet a karakterével más helyszínekre. Amennyiben két hajó között mozog, egy szakértelem kártyát el kell dobnia a kezéből. Ember játékosok nem mehetnek cylon helyszínekre, és felfedett cylonok csak cylon helyszíneken mozoghatnak.

Példa: Lee „Apollo” Adama a mozgás fázisában át akar menni a Parancsnokságról [Galactica] a „Sajtószobába” [Colonial One], ezért eldob egy pilóta kártyát a kezéből, majd átteszi a jelzőjét a „Sajtószobába”.

Ha a játékos egy Viperát irányít éppen, ebben a fázisban szabadon átrepülhet bármelyik szomszédos űrszektorba, vagy egy szakértelem kártyát eldobva átmehet egy helyszínre a Galactica-n vagy a Colonial One-on és a Viperá vadászgépet leteheti az Utánpótlás mezőre.

Akciófázis

Ebben a fázisban a játékos végrehajthat egy akciót az alábbiak közül:

- **Helyszínhasználat:** az adott helyszín használatával elvégezheti a helyszínen leírt cselekvési lehetőséget.
- **Szakértelem kártya akciója:** kijátszhat egy kártyát azért, hogy végrehajtsa az azon szereplő akciót; nem minden szakértelem kártyán van akció (lásd „Szakértelem kártyák”, 15. oldal).
- **Karakterakció:** A karakter elvégezhet egy, a karakterlapon szereplő akciót; nem minden karakter lapján szerepel akció.
- **Vipera vadász irányítása:** Ha a játékos egy Viperában ül, mozoghat vele, vagy megtámadhat egy cylon hajót.
- **Admirális, Elnök kártya vagy Tanács kártyák:** Ha a játékosnál van ezekből a kártyákból, a kártyákon található tevékenységeket is végrehajthatja.
- **Hűség kártya:** A játékos, ha akarja, felfedheti „Cylon Vagy” kártyáját a többiek előtt, hogy végrehajtsa a rajta szereplő akciót. Ezek után a játékosra a felfedett cylonok szabályai érvényesek (16. oldal).
- **Semmit sem tesz:** Ha a játékos nem akar tevékenykedni a körében, szabadon megteheti ezt, ekkor a Krízis fázis következik.

Krízis fázis

Ebben a fázisban az aktuális játékos felhúzza a Krízis pakli legfelső lapját, és felolvassa a rajta lévő szöveget, majd megpróbálja kezelni a válságot. A Krízis kártyáknak 3 fajtája van: cylon támadások, szakértelem próbák és események.

□ Cylon támadás □ krízisek

Ezek a Krízis kártyák a Galactica kis képe látható, körülötte néhány hajóval. Hajtsuk végre a rajta lévő utasításokat, majd ha a lap máshogy nem utasít, dobjuk el azt.



Egy „cylon támadás” Krízis kártya

Szakértelem próbák

Ezek a Krízis kártyák különböző színnel jelölt szakértelemcsoportok találhatók (pl.: politikai, műszaki, stb.), és egy nehézséget jelző célszám a kártya sarkában. Ezek szerint kell a szakértelem próbát elvégezni (lásd: „Szakértelem próbák”, 16. oldal), majd az eredmény alapján (siker vagy kudarc) követni a kártya utasításait. Néhány kártya lehetővé teszi az aktuális játékosnak, az Elnöknek, vagy esetleg az Admirálisnak, hogy válasszon a szakértelem próba, és egy alternatív válságkezelés között.



Egy szakértelempróba „Krízis kártya”

Esemény Krízisek

Minden Krízis kártya, ami nem szakértelem próba vagy cylon támadás, ebbe a kategóriába sorolható. Ezeknek az esemény kártyáknak az utasításait azonnal végre kell hajtani. Néhány esemény lehetőséget ad az aktuális játékosnak, az Elnöknek, vagy az Admirálisnak, hogy válasszon a végkifejletek között.



Egy 'esemény' Krízis kártya

Cylon Hajók Aktiválása Fázis

Ha egyetlen cylon hajó is jelen van a táblán, akkor a cylon hajók mozoghatnak, vagy támadhatnak a Krízis kártya bal alsó sarkán található ikon szerint (lásd "Cylon Hajók Akciói", 22. oldal).



A Krízis kártya alja

Ugráselőkészítő fázis

Ha a húzott Krízis kártya alján található egy "Ugrás előkészítése" ikon a jobb alsó sarokban, akkor a flottajelző egyet halad előre az "Ugráselőkészítő sávon" (az automata ugrás vége felé). Amennyiben a flottajelző eléri az automata ugrást, akkor a flotta ugrást hajt végre az új Úticél felé (lásd "Ugrás végrehajtása", 13. oldal).



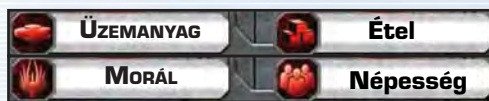
"Ugrás előkészítése" ikon

Ezután a fázis után az aktuális játékos körének vége van, a húzott Krízis kártyákat eldobja, és átadja az aktuális játékos jelzőt a tőle balra ülő játékosnak, aki el is kezd a körét (a szakértelem kártyák húzásával).

ERŐFORRÁSOK ELVESZTÉSE

A négy erőforrás (üzemanyag, étel, morál és népesség) mind létfontosságú az emberiség túlélése szempontjából. Ezek az erőforrások folyamatosan csökkennek majd a Krízis kártyák, a civil hajók elvesztése, és a Galactica sérülései hatására.

A Krízis kártyák az erőforrás-vesztéseket egyszerűen leírva jelzik: "-1 népesség", míg a tokenek a csökkenést vörös ikonokkal jelzik. Például, egy vörös népesség ikon "-1 népességnek" felel meg. Az erőforrások jeleinek listája itt és a játéktáblán is megtalálható:



Amikor a flotta erőforrást veszít, bármilyen okból is, az érintett erőforrásjelzőt a játéktáblán forgassuk el az utasításoknak megfelelően az új állapotra. Az "erőforrásjelzőn" lévő vörös színű terület jelzi, hogy mikor csökken a felére vagy az alá, és hogyan befolyásolja ez a Kollaboráns Hűség kártyákat (18. oldal).

ALAPSZABÁLYOK

Ebben a fejezetben ismertetjük a játékelemeket, és a játék szabályait. Ebben a fejezetben az emberi játékosok játékára fókuszálunk, ismertetjük a karaktereket, szakértelmeket és a flotta ugrását.

KARAKTEREK

Minden játékos választ magának egy szerepet a **Battlestar Galactica** univerzumából. Minden karakternek különböző előnyei és hátrányai vannak, amik megtalálhatóak a karakterlapon. A következő információk minden karakterlapon megtalálhatóak:

- **Karaktertípusok:** Minden karakter besorolható a játékban található négy típus valamelyikébe. Ezek a típusok csak az előkészületeknél számítanak, és az a szerepük, hogy segítsék a játékosok karakterválasztását, hogy minden szakterületet lefedjenek a játékosok.
- **Karakter képességei:** Minden karakter rendelkezik 2 pozitív és 1 negatív tulajdonsággal. Néhány ilyen képesség passzív (folyamatosan hatással van a karakterre), míg más képességek akcióként hajthatók végre (lásd: "Akció fázis", 10. oldal).

- **Szakértelemlista:** A karakterlapon megtaláljuk a karakter szakértelemait. Ezek jelzik, hogy alapesetben milyen szakértelem paklihoz férnek hozzá. A játékos a köre elején a lista szerinti típusokból a listán jelölt mennyiségű kártyát húzza fel. Amikor a karakter szakértelem kártyát húzhat tetszés szerint, amennyiben a kártya máshogy nem utasítja, csak a szakértelemlistáján lévő szakértelmekből választhat.

Példa: William Adama a "Kutatólaborban" van, és Akció fázisában használja a helyszínt, ezáltal választhat egy taktikai vagy egy műszaki kártya közül. Mivel a helyszín lehetőséget ad rá, húzhat egy műszaki kártyát, annak ellenére, hogy az nem szerepel a szakértelemlistáján.

- **Elhelyezési utasítások:** Minden karakterlapon megtalálhatók az elhelyezési instrukciók. Ezek általában a karakter kezdő helyszínét tartalmazzák, de néhány karakternél egyedi utasításokat tartalmaznak (pl.: Apollo karakterlapja arra utasítja a játékosot, hogy egy járőröző Viperába tegye őt, pilótaként). Minden karaktert egy álló token jelez, amivel azt jelöljük, hogy hol tartózkodik a játéktáblán. Miután a karakter-tokeneket kivettük a keretből, helyezzük azokat a talpakra.

KARAKTERLAPOK



1. Név
2. Karaktertípus (Politikai Vezető, Katonai Vezető, Pilóta és Támogató karakter)
3. Pozitív tulajdonságok
4. Negatív tulajdonságok
5. Elhelyezési utasítások
6. Szakértelemlista

ELNÖKI ÉS ADMIRÁLIS POSZT KÁRTYÁK

A Poszt és Tanács kártyák különböző, nagyhatalmú képességekkel és tulajdonságokkal ruházzák fel birtokosukat.

A 2 Poszt kártyát a játék kezdetekor osztjuk ki a játékosoknak, de a játék során a tulajdonosuk gyakran változhat (helyszínek használatával, Krízis kártya hatására). Az itt felsorolt képességek szerint az Elnöknek és az Admirálisnak jó néhány fontos döntést kell meghoznia a Krízis kártyák utasításai szerint.

Az Elnöki és a Tanács kártyák

Az Elnök játékos a játékot egy Tanács kártyával kezdi, de a játék során az Elnöki kártya vagy az Elnöki iroda használatával több Tanács lapra is szert lehet tenni. A Tanács kártyák széles jogkörrel ruházzák fel az Elnököt, amik segítségével könnyen megoldhat válságos helyzeteket.

Amelyik játékos rendelkezik az Elnöki poszttal, az rendelkezik a Tanács kártyákkal. Ezeket a kártyákat nem szabad megmutatnia más játékosoknak, és nincs korlátozva, hogy hány darab lehet az Elnök kezében.

Az Admirális poszt

Az Admirálisnak két nagyon fontos döntési jogköre van. Az egyik, hogy ő rendelkezik a játék indulásakor a két értékes atomfegyver tokenel. Ezek elsöprő erejű fegyverek a cylon báziscsillagok ellen, de csak kettő van belőlük, ezért mérlegelni kell használatukat.

Másodsorban, az Admirális az a játékos, aki eldönti, hova is ugorjon tovább a flotta (lásd "Flotta ugrása", következő oldal). Ez a döntés különösen jövedelmező, vagy rettentően hátrányos is lehet az emberi játékosok szempontjából.

EMBERI JÁTÉKOSOK CÉLJA

Az emberi játékosok akkor nyerik meg a játékot, ha sikeresen végrehajtanak annyi ugrást, ami eljuttatja őket Kobolra. Amikor a flotta eléri Kobolt, abban a pillanatban az emberek megnyerik a játékot. A cylon játékosok céljait a 18. oldalon a "Cylon játékosok céljánál" ismertetjük.

A flotta két esetben ugorhat új helyszínre:

1. A flottatoken eléri az Automata Ugrás mezőt az Ugrás-előkészítő Sávon (lásd "Ugrás előkészítése", 11. oldal).
2. Egy játékos használja az "FTL Vezérlő" helyszínt, viszont ebben az esetben a flotta elveszíthet valamennyi népszerűséget az idő előtti ugrás miatt (lásd "FTL Vezérlőből Irányított Ugrás", a következő oldalon).

A Flotta ugrása

A **Battlestar Galactica** univerzumában a fénysebességnél gyorsabb utazásra (FTL) úgy hivatkoznak, mint ugrásra. Amikor a flotta ugrik, az Admirális húz két Úticél kártyát, és eldönti, hogy melyikhez ugorjon a Flotta. Az ugrás végrehajtása a következő lépések szerint zajlik:

1. **Hajók eltávolítása:** Minden hajót leveszünk a játéktábláról (további információk az "Ugrás harci helyzetben" fejezetben, a 25. oldalon).
2. **Úticél kiválasztása:** Az Admirális két kártyát húz az Úticél pakliból, kiválaszt egyet, majd a másikat a pakli aljára helyezi.
3. **Utasítások végrehajtása:** Az Admirális elhelyezi a választott kártyát képpel felfelé a Kobol Célkártya mellé, majd végrehajtja a választott kártyán lévő utasításokat.
4. **Kobol Célkártya utasításai:** Amennyiben az előző lépés után a megtett ugrások távolságának összege (az eddig megtett út) először éri el vagy túllépi a 4-es vagy 8-as küszöbértéket, akkor a Kobol Célkártya ide vonatkozó szabályait kell követni (14. oldal).
5. **Ugrósáv visszaállítása:** A Flottajelzőt tegyük vissza az Ugráselőkészítő Sáv elejére (a flotta újra elkezdheti számolni a következő ugrást).

KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

A karakterlapok, szakértelem kártyák, Hűség kártyák, és Tanács kártyák mind felruházhatják a játékosokat néhány képességgel. Néhány képességnél szerepel az "Akció" kifejezés, ami azt jelenti, hogy a leírtakat a játékos csak az "Akció fázisban" használhatja. Minden más képesség használatához nem szükséges akció végrehajtása, és a leírása szerint kell használni őket. Ha több játékos is egyidejűleg szeretne egy ilyen képességet használni, a soron lévő játékos határoz a sorrendről.

Például: Egy pilóta nélküli [játékos karaktere nélküli] Viperát megtámad egy Raider, és 8-ast dob. Starbuck kijátssza a "Kitérő Manőver" pilóta szakértelem kártyát, ami megengedi, hogy újradobják a kockát, ezzel talán megmentve a Viperát vadászt.

FTL Vezérlőből irányított ugrás

Amennyiben a Flottajelző az Ugráselőkészítő Sávon eléri a kék mezőket, a játékosok az "FTL Vezérlő" helyszín használatával kényszeríthetik a flottát ugrásra. Ha a flotta az "FTL Vezérlő" használata miatt hajt végre ugrást, jó eséllyel elveszít valamennyit a népeségből (a civil hajók nem tudnak időben a flottával ugrani).

Ennek meghatározására a soron lévő játékos dob a kockával. **Amennyiben 6-ot, vagy kisebbet** dob, a flotta annyi népeséget veszít, amennyi az Ugráselőkészítő Sáv kék mezőjén szerepel.

Ezután a játékosok a "Flotta ugrása" fejezet szerint járnak el.

Például: A flottatoken az utolsó előtti mezőn van az Ugráselőkészítő Sávon [-1 népeség]. Az egyik játékos használja az "FTL Vezérlő" helyszínt, és a flotta elugrik. Ezután dob a kockával egy 5-öst (ami 6-nál kisebb érték), tehát a flotta 1-et veszít a népeségből.

Úticél kártyák

Minden Úticél kártya két nagyon fontos információt jelöl. A kártya közepén szerepel, hogy milyen különleges hatásai vannak az adott helynek. Ezek általában üzemanyag, vagy egyéb erőforrás-veszteségek, és/vagy egyéb utasítások. Az Úticél kártya hatásai azonnal életbe lépnek, amikor a flotta megérkezik az Úticél kártya helyszínére.

A kártya alján található a megtett távolság értéke. Miután az Úticél kártya különleges hatásai érvénybe léptek, helyezzük azt képpel felfelé a Kobol Célkártya mellé, hogy az eddig megtett össztávolság könnyen leolvasható legyen.



Távolság az Úticél kártyákon

PÉLDAUGRÁS



1. Az aktuális Krízis kártya alján szerepel az "Ugrás előkészítése" ikon, ezért a flottatoken 1 mezőt halad az Ugráselőkészítő Sávon, előre. Mivel a flottatoken eléri az Auto-ugrás mezőt, a flotta ugrást hajt végre, és minden hajót leveszünk a játéktábláról.
2. Az Admirális húz két Úticél kártyát az Úticél pakliból, majd kiválaszt egyet, és képpel felfelé leteszi. A másik kártyát a pakli aljára teszi anélkül, hogy a többieknek megmutatná.
3. A kiválasztott kártyát képpel felfelé leteszi a Kobol Célkártya mellé, majd végrehajtásra kerülnek az Úticél kártya utasításai (ebben az esetben -1 üzemanyag és -1 Raptor).



4. Ha a megtett távolság először éri el vagy meghaladja a 4 (vagy 8) egységet, akkor a Kobol kártyán lévő utasításokat is végre kell hajtani. Ebben a példában nem történik ilyen, mert nem érik el vagy lépik túl ezt a távolságot.
5. A Flottatokent visszateszük a Sáv elejére.

Kobol Célkártya

A Kobol Célkártya tartalmazza azokat az információkat, ami alapján a maradék Hűség kártyát kiosztjuk, illetve hogy mivel nyerhetik meg az emberek a játékot. Mikor a flotta először megteszi vagy túllépi a lentebb sorolt távolságokat, akkor az alább olvasható utasításokat kell követni. Ezek az utasítások a Kobol Célkártyán is megtalálhatók.

- **Alvó ügynök fázis:** Amikor 4, vagy több egységnyi távolságot megtett a flotta, kiosztjuk a fennmaradt Hűség kártyákat (lásd "Alvó ügynök fázis", 18. oldal).

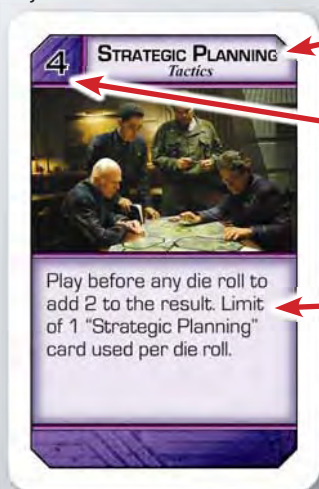
- **Kobol elérése:** Ha 8, vagy több egységnyi távolságot megtett a flotta, akkor az emberiség már csak 1 ugrásra van a játék megnyerésétől. Tehát ezután, ha a flotta ugrik még egyet, nem húznak Úticél kártyát, hanem egyszerűen megnyerik a játékot (persze csak akkor, ha egyik erőforrásuk sem csökken közben 0-ra, vagy az alá).

Példa: Az emberiség létszáma 1 egységnyi népességre csökkent, és 8 egységnyi távolságot tettek meg eddig (egy ugrásra vannak a játék megnyerésétől). William Adama használja az "FTL Vezérlő" helyszínt, hogy a flotta elugorjon. Az emberiség ezzel az ugrással megnyeri a játékot, már amennyiben az ugrás során nem veszítik el a maradék utolsó egységnyi népességet az FTL Vezérelt ugrás miatt.

SZAKÉRTELEM KÁRTYÁK

Minden játékos a fordulója elején annyi és olyan típusú szakértelem kártyát húz, amit a karakterlapján lévő szakértelem lista jelöl. Nem számít, hogy mennyi kártya van a kezében, ezeket a kártyákat attól függetlenül megkapja (ha az adott helyszín más-hogy nem rendelkezik). Ezeket a kártyákat használva képesek a játékosok teljesíteni a szakértelempróbákat, megoldani válságokat, és végrehajtani különleges akciókat (vagy egyéb képességeket). Öt különböző típusú szakértelem kártyát különböztetünk meg, mind más jellegű tulajdonságokkal bír:

- **Politikai:** Ez a szakértelem jellemzi, hogy a karakter milyen hatékonyan képes átsegíteni a flottát a kríziseken, illetve befolyásolni az emberek morálját. A politikai kártyákra van legtöbbször szükség, hogy a Krízis kártyák feladatai teljesüljenek. Néhány politikai kártya lehetővé teszi használójának, hogy a szakértelemcsoportján kívülről húzzon szakértelem kártyát.
- **Vezetői:** Ez a szakértelem jellemzi, hogy a karakter hogyan képes uralni a szituációkat és irányítani másokat. Általában ez a második legszükségesebb kártya a Krízisek teljesítésére. Néhány vezetői kártya lehetővé teszi, hogy a játékos más karaktereket mozgasson, vagy extra tevékenységekkel ruházhasson fel más játékosokat.
- **Taktikai:** Ez a szakértelem jellemzi, hogy a karakter mennyire képes előre tervezni, vagy kezelni a fizikai fenyegetéseket. A taktikai kártyák bónuszokat adhatnak kockadobásokhoz, vagy lehetővé teszik, hogy előre felderítsék a flotta lehetséges úticéljait.
- **Pilóta:** Ez a szakértelem jellemzi, hogy a karakter milyen ügyes Vipera pilóta. A pilóta kártyák lehetővé teszik, hogy a játékosok újradobják az ellenséges támadás kockadobásait, vagy hogy a játékosok extra támadásokra tegyenek szert.
- **Műszaki kártyák:** Ez a szakértelem mutatja a karakter műszaki és tudományos téren szerzett tapasztalatait. Néhány műszaki kártya lehetővé teszi, hogy a karakterek megjavítsanak sérült Viperákat, és károsodott Galactica helyszíneket.



Egy szakértelem kártya bemutatása

Név és típus

Erő

Képesség

Kártyák maximális száma és dobása

Ha egy karakternek a fordulója végén 10-nél több szakértelem kártya marad a kezében, tetszőlegesen el kell dobnia annyi lapot, hogy csak 10 maradjon nála. Ez a korlátozás nem vonatkozik egyéb kártyákra, például Szuperkrízis kártyákra sem.

Amikor egy játékos eldob egy szakértelem kártyát, akkor azt képpel felfelé az azonos típusú pakli mellé helyezi. Amikor egy szakértelem pakli elfogy, a dobott paklit megkeverjük, majd letesszük a kifogyott pakli helyére.

Végzet pakli

A játék kezdetén minden szakértelem pakliból kiveszünk 2 kártyát (összesen 10-et), összekeverjük azokat, és ebből képezzük a Végzet paklit. Minden szakértelem próbánál kiveszünk innen 2 véletlenszerű Végzet kártyát, és hozzáadjuk a játékosok által kijátszott kártyákhoz, ezzel garantálva a bizonytalanságot. Miután az utolsó Végzet kártyát is felhasználtuk, a soron lévő játékos egy új paklit állít össze a fent leírtak szerint.



A Végzet pakli helye a játéktáblán

Szakértelem próbák

Sok Krízis kártya és játékhelyszín ír elő szakértelem próbát. Ezek a szakértelem próbák testesítik meg a játékosok előtt álló feladatokat, kihívásokat, amit a különböző szakértelem kártyákkal lehet megoldani. A szakértelem próbákat a lapon egy célszám (bal felső sarok), és az alkalmazható szakértelmek listája jellemzi (színes sávok mutatják a próbára jellemző szakértelmeket). Minden szakértelem próba az alábbiak szerint zajlik:

1. **Kártya felolvasása:** A jelenlegi aktív játékos felolvassa hangosan a kártya (vagy helyszín) leírását a többi játékosnak. Ezután a játékosok megvitathatják mit szeretnének tenni (betartva a Titoktartás szabályait, a 20. oldalról). Ha a kártya a jelenlegi aktív játékost, vagy az Elnököt, vagy az Admirálist döntésre kényszeríti, akkor a döntést ennél a lépésnél kell meghozni. Amelyik kártyán nincs siker/kudarcc utasítás, ott szakértelem-próba helyett a kártyán lévő utasításokat kell követni.
2. **Húzás a Végzet pakliból:** Két kártyát képpel lefelé húzunk a Végzet pakliból és együtt lehelyezzük őket egy közös pakliba a **Galacticára** vagy bármilyen, mindenki által elérhető helyre.
3. **Szakértelmek kijátszása:** A jelenlegi aktív játékostól balra ülő játékoskal kezdjük a kártyák kijátszását, és a soron lévő játékoskal fejezzük be. Ez alatt a kör alatt mindegyik játékos **bármennyi** szakértelem kártyát kijátszhat a kezéből, képpel lefelé letéve azokat a közös pakliba. A kijátszott szakértelem kártyákon lévő utasításokat, akciókat hagyjuk figyelmen kívül, csak a szakértelem kártyák ereje és típusa számít a próba megoldása szempontjából.
4. **Kártyák összekeverése és szétosztása:** Miután minden játékosnak megvolt a lehetősége, hogy kijátszon szakértelem kártyákat, a jelenlegi aktív játékos felveszi a kijátszott lapok pakliját, és összekeveri azt (mivel a 2 Végzet kártyát és a kijátszott szakértelem kártyákat összekeverjük, a játékosok nem fogják tudni ki melyik kártyát játszott meg). Ezután a kártyákat két külön paklira osztjuk. Azok a kártyák, amik egyeznek a szakértelem próba típusaival (színeivel), egy pakliba kerülnek, míg amik nem egyeznek a próba színeivel, egy másikba kerülnek.
5. **Összesítés:** A paklikban lévő kártyák erősségét (bal felső sarok) összeadjuk, majd a próba színeivel egyező pakli összegéből kivonjuk a nem egyező pakli erejét, meghatározva a végső erősséget.
6. **Végeredmény meghatározása:** Ha a végső erősség **azonos vagy nagyobb**, mint a szakértelem próba erőssége, a játékosok sikeresen megoldották a szakértelem próbát. A próba sikertelensége esetén a "Kudarcc" utasításai szerint kell eljárni. Ezután minden kijátszott kártyát a színe szerinti dobott pakliba tesszük.

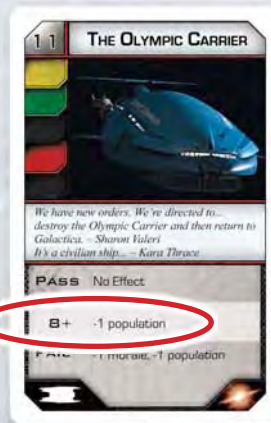
SZAKÉRTELEM FELÜGYELŐ

Habár elméletileg a jelenlegi aktív játékos feladata, hogy a dobott szakértelem kártyák a megfelelő pakliba kerüljenek, lehetőség van a játék elején kinevezni egy **SZAKÉRTELEM FELÜGYELŐT**.

Ennek a játékosnak a felelőssége, hogy elkülönítse a dobott szakértelem kártyákat a színüknek (típusuknak) megfelelő paklikba. Ezentúl, ha egy szakértelem pakli kifogy, ennek a játékosnak a feladata lesz, hogy a dobott kártyákat megkeverje és kialakítsa belőlük az új szakértelem paklit. Végül, amennyiben a Végzet pakli kifogyott, az ő felelőssége hogy megalkossa az új Végzet paklit (úgy, hogy minden szakértelem pakliból kivesz 2 kártyát, és összekeveri őket).

Félsikerek

Néhány szakértelem próbánál szerepel az esetleges félsiker célszáma és hatása is. Ha a játékosoknak nem sikerül megoldaniuk a szakértelempróbát, de elérik a félsiker erősségét, akkor a félsiker utasítása szerint kell eljárni (nem pedig a siker vagy kudarc utasításai szerint).



Egy Krízis kártya, félsiker utasítással

PÉLDA A SZAKÉRTELEM PRÓBÁRA



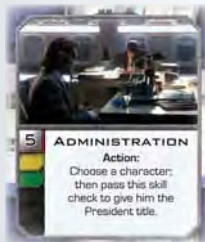
1. A Krízis fázis alatt az aktuális játékos húz egy „Prófécia beteljesítője” kártyát. Felolvassa hangosan, és választania kell: végrehajtja a szakértelempróbát (felső opció), vagy az alsó szekciót oldja meg. Mivel a játékos a felső opciót választja, ezért szakértelempróbát kell tennie.
2. 2 kártya a Végzet pakliból kiosztásra kerül a közös halomba.
3. Az aktuális játékostól balra lévő játékos 2 szakértelem kártyát dob a halomba. A következő játékos úgy dönt, hogy nem játszik ki kártyát, és végül az aktuális játékos kijátszik egyetlen kártyát.
4. A jelenlegi aktív játékos megkeveri a kártyákat, és két halomba osztja azokat. A kártyák, amik egyeznek a Krízis kártya színeivel, alkotják az egyik halmot, a nem egyezők a másikat.
5. Összegezni kell mindkét kártyahalmot külön-külön. Mint látszik, a nem passzoló kártyák összege 3, ez kivonásra kerül a passzoló kártyák összegéből (6-ból), így a végső erősség 3.
6. Mivel a végső erősség kisebb a szakértelem próba célszámánál, a játékosok elbukták a próbát. A flotta veszít 1 népességet, és a jelenlegi aktív játékos a népesség erőforrásjelzőt 12-ről 11-re csökkenti.

Szakértelem próbák helyszíneken

Három helyszín a játéktáblán – „Adminisztráció”, „Admirális Szállása” és a „Fogda” – lehetővé teszi, hogy a játékos szakértelem próbát tegyen. A próbát a 16. oldalon lévő szabályok szerint kell megtenni, az alábbi kiegészítésekkel:

- **Adminisztráció:** Az aktuális játékos Elnöknek jelölheti valamelyik játékost. 5-ös nehézségű politikai/vezetői próbát tehet, az alábbi hatásokkal:

- **Siker:** A jelölt megnyeri az elnöki posztot.
- **Kudarcc:** nincs hatás



- **Admirális szállása:** Az aktuális játékos megvádolhat egy másik játékost. 7-es nehézségű vezetői/taktikai próbát tehet, az alábbi hatásokkal.

- **Siker:** A megvádolt karakter a Fogdába kerül.
- **Kudarcc:** Nincs hatás



- **Fogda:** A jelenleg aktív játékos megpróbálhat kiszabadulni a fogdából. 7-es nehézségű politikai/taktikai próbát kell tennie, az alábbi hatásokkal:

- **Siker:** a játékos kiszabadul, a karakterét a Galacticán bármelyik helyszínére átteheti.
- **Kudarcc:** Nincs hatás



CYLON JÁTÉKOSOK

Minden játékban legalább egy cylon játékos dolgozik az emberek ellen. A cylon játékosok száma a játékosok számától függ.

A CYLONOK CÉLJA

Meg kell akadályozniuk, hogy az emberek teljesítsék a Kobl Célkártya tervét. Ezt három lehetséges módon tehetik meg:

- **Kifogyni a erőforrásokból:** ha legalább egy erőforrás szintje 0-ra, vagy az alá csökken **a játékos fordulójának végén**, akkor a játék azonnal véget ér, és a cylon játékosok nyernek. Ez a legáltalánosabb út, hogy a cylonok nyerjenek. Megjegyzés: lehetséges, hogy az emberek a 0-ra csökkent erőforrást még ugyanabban a körben visszanollelik, ezáltal folytatva a játékot.
- **Centúrió invázió:** ha legalább egy centúrió jelző eléri a Centúrió Inváziós Sáv végét, akkor a *Galactica* legénysége halott, és a cylonok nyernek (lásd „Nehéz Raiderek és centúriók aktiválása”, 24. oldal).
- **Galactica megsemmisülése:** Ha 6, vagy több sérülésjelző van jelen egyidejűleg a **Galactica helyszínein**, akkor a csatahajó megsemmisül, és a cylonok nyernek (lásd „Sérüléstokenek”, 25. oldal).

HÚSÉG KÁRTYÁK

Minden játékos egy Hűség kártyával kezdi a játékot. Később, a játék során a játékosok további kártyákat kapnak (lásd „Alvó ügynök fázis”, a 19. oldalon), ami növeli annak az esélyét, hogy ők is cylon játékosok lesznek.

A Hűség kártyákat képpel lefelé kell tartani, de a tulajdonosaik bármikor megnézhetik azokat. Más játékosok kártyáját nem szabad megnézni, csak ha egy különleges képesség vagy kártya nem engedélyezi ezt. Ha a játékos egy olyan társa Hűség kártyáját nézheti meg, akinek több is van, akkor véletlenszerűen kell kiválasztani egyet a meglévők közül.

Minden Hűség kártya meghatározza, hogy a tulajdonosa cylon, ember, vagy kollaboráns (lásd „Kollaboráns”, 19. oldal.)

Fontos: Ha a játékosnak van **legalább egy** „Cylon Vagy” kártyája, akkor ő egy cylon, és figyelmen kívül kell hagynia a „Nem Vagy Cylon” kártyáját, hiába rendelkezik olyannal is.



Alvó Ügynök fázis

Ha a flotta legalább 4 egységnyi távolságot utazott, akkor minden játékosnak (a felfedett cylonoknak is) húznia kell egy kártyát a Hűség pakli tetejéről. Ha a játékos „Kollaboráns Vagy” kártyát húz, akkor azonnal fel kell fednie azt és követni az utasításait. Ha már felfedett cylon játékos húzta a lapot, akkor átadja a Kollaboráns kártyát valaki másnak, akinek azonnal követnie kell a kártya utasításait.

Kollaboráns

Az embereken és cylonokon felül könnyen lehetnek kollaboránsok is a flottában. A „Kollaboráns Vagy” kártya olyan cylont vagy embert takar, aki a másik csapat oldalára akar állni, és csak 4 vagy 6 számú játékos esetén használható. Ez a kártya nincs a Hűség pakliban, amíg a kezdeti Hűség kártyák kiosztásra nem kerülnek.

Annak a játékosnak aki megkapja ezt a kártyát, azonnal fel **kell** fednie azt a többiek előtt. Ha az erőforráskészletek közül legalább 1 félig, vagy az alatt van (a vörös zónában mozog), akkor a játékost a Fogdába kell vinni. Utána ezt a kártyát „Nem Vagy Cylon”-ként kell kezelni. Ha minden erőforrásból több van mint a fele (nincs egy sem a vörös zónában), akkor a játékos „felfedett cylon játékosként” ügködik tovább a játék hátralévő részében, és a játékot a „felfedett cylon játékos”-ra vonatkozó szabályok szerint kell folytatnia (kivéve 4-es és 5-ös lépések). Ez a játékos sosem használhatja a „Cylon flotta” helyszínt, vagy kaphat és játszhat ki Szuperkrízis Kártyákat.



A Kollaboráns Hűség kártya

FELFEDETT CYLON JÁTÉKOS

A játékos, akinél „Cylon Vagy” Hűség kártya van, felfedheti azt egy akció keretében. Miután felfedte magát mint cylon, a következő lépéseket kell megtennie:

1. **Kártyák eldobása:** El kell dobni a szakértelem kártyáit, csak 3 maradhat a kezében.

HOGY DÖNTÖD EL, HOGY CYLON VAGY-E?



Carl „Helo” Agathonnak két Hűség kártyája van, egy „Cylon Vagy” kártya és egy „Nem Vagy Cylon” kártya. Mivel legalább egy „Cylon Vagy” kártyával rendelkezik, ő egy cylon játékos. A saját körében az akció fázisban fel is fedheti magát, ha használni szeretné a Hűség kártyáján szereplő különleges képességeit. Ha ezt megteszi, akkor felfedett cylon játékosná válik és eszerint játszik tovább.

2. **Címek elvesztése:** Ha volt Poszt kártyája (Elnök vagy Admirális), tovább kell adnia azt egy másik játékosnak (lásd: „Utódlási Sorrend”, 28. oldal).
3. **Feltámasztás:** A játékos a karakterét a „Feltámasztó hajó” cylon helyszínre teszi.
4. **Szuperkrízis:** A játékos véletlenszerűen húz egy Szuperkrízis kártyát. Ez a kártya a kezében marad, amíg a „Caprica” cylon helyszín használatával ki nem játssza azt. A Szuperkrízis kártyák úgy használatók, mint a normál Krízis kártyák, a különbség, hogy nem befolyásolhatják azokat Krízisekre ható karakterképességek vagy szakértelem próbák.
5. **Forduló vége:** A játékos fordulója a végéhez ért, az „aktuális játékos” jelzőt átadja a bal oldalán ülő játékosnak. Megjegyzés: ha a játékos felfedi magát mint cylon, akkor a továbbiakban nem húz Krízis kártyákat a jelenlegi kör végén, sem további köreiben (lásd „Felfedett Cylon Játékos Fordulója”).

TITKOLÓZÁS

A játék egyik alapeleme a paranoia és feszültség a rejtőző cylon játékosok körül. Emiatt a titoktartás nagyon fontos, és az alábbi szabályokat mindig be kell tartani.

- **Vak vádaskodás:** A játékosok bármikor megvádolhatják egymást, cylon ügynök mivoltukról. Bár ezeknek a vak vádaskodásoknak semmilyen játéktechnikai hatása nincs, segíthetik vagy zavarhatják a cylonok utáni vadászatot.
- **Nyílt vádaskodás:** Ha az egyik játékosnak megvan a képessége (pl.: Gaius), hogy belenézhesen más játékos Hűség kártyáiba, megtarthatja magának az információt, vagy megoszthatja azt a többiekkel, sőt akár hazudhat is.
- **Szakértelem próbák és kártyák:** Tilos kézben lévő kártyák pontos értékét felfedni. Körbeírni lehet a kártyák nagyságát, például: "ebből a Krízisből talán ki tudlak segíteni egy kicsit", de ilyet nem mondhatnak: "kijátszok egy 5-ös értékű pilóta lapot". Továbbá, ha egy szakértelem próba megoldódott, a játékosok nem azonosíthatják ki-melyik kártyát játszott ki. Ennek az az oka, hogy a titkos információkat megtartsuk, és védjük a cylon játékosokat attól, hogy túl könnyen felfedjék őket.
- **Kártyák a pakliban:** Ha a játékosnak megvan a képessége, hogy megnézze egy pakli felső kártyáit, nem oszthatja meg az így szerzett információt senkivel.
- **Felfedett cylonok:** Nekik is követniük kell a Titoktartás szabályát. Nem mutathatják meg a kezükben lévő kártyákat, és nem mondhatják el, milyen Szuperkrízis kártyájuk van.

Felfedett cylon játékosok fordulója

A felfedett cylon játékos nem kap szakértelem kártyát a szakértelemcsoportja alapján, és nem húz Krízis kártyát sem. Egyszerűen húzhat 2 tetszőlegesen választott szakértelem kártyát, átmozoghat bármelyik cylon helyszínre és használhatja a cylon helyszíneket.

1. **Szakértelem lapok húzása:** A cylon játékos húzhat 2 tetszőleges szakértelem kártyát.
2. **Mozgás fázis:** A cylon játékos átmehet bármelyik cylon helyszínre
3. **Akció fázis:** végrehajthatja azokat az akciókat, amik az adott helyszínen fel vannak tüntetve. A felfedett cylon játékosok nem végezhetnek a fentiekén kívül más akciókat, mint például amiket a szakértelem kártyákon vagy Tanács kártyákon talál. Azokat a képességeket, amik a felfedett cylon játékos karakterlapján vannak úgyszintén mellőznie kell.

Fontos megjegyzés: Nincs "Cylon Hajók Aktiválása" fázis és 'Ugrás előkészítése' fázis a felfedett cylon játékos körében.

Felfedett cylonok és a krízisek

Habár a felfedett cylon játékos nem húz automatikusan Krízis kártyát a fordulójában, mégis húzhat és játszhat ki Krízis kártyát úgy, hogy használja a „Caprica” cylon helyszínt. **Ha a felfedett cylon játékos egy olyan Krízis kártyát húz, ami választási lehetőséget ajánl, akkor a cylon játékos határozhat erről a döntésről.**

A Felfedett cylon játékosokra nincsenek hatással a Krízis kártyák és szakértelem próbák. Nem lehet őket a "Fogdába", vagy a "Gyengélkedőbe" küldeni, és nem lehet szakértelem kártyák eldobására kényszeríteni őket.

Felfedett cylon játékosok szakértelem kártyái

A fordulójukban csak 2 kártyát húznak, de azt bármelyik típusból. Szakértelem próba során maximum 1 és csakis 1 szakértelem kártyát használhatnak fel.

Felfedett cylon játékosok nem használhatnak olyan akciókat vagy képességeket, amik a szakértelem kártyán szerepelnek. A kézben tartott kártyák korlátozása rájuk is vonatkozik, minden forduló végén max. 10 szakértelem kártya lehet a kezükben...

A Végzet pakli a cylon felfedése után is használatban marad.

HAJÓK ISMERTETÉSE

GALACTICA

Ez a hatalmas csatahajó vezeti és védi az emberi flottát, ez jelképezi a játék középpontját. A *Galacticán* sok különböző helyszín található, ahol a karakterek tevékenykedhetnek.



COLONIAL ONE

Ez az elnöki hajó, kisebb mint a *Galactica*, itt található az elnök tevékenységi bázisa. A játéktér felső részén található. Az itt elhelyezett különböző helyszíneken más-más akciókat hajthatnak végre a karakterek.



VIPERÁK

Ezeket a fürgé kis vadászgépeket használják a játékosok, hogy megvédjék a flottát, és megtámadják a cylon hajókat. A műanyag hajókat az Utánpótlás, Sérült Viperák, vagy *Galactica* körüli űr szektoraiba kell rakni a játéktáblán.



RAPTOROK

Ezekkel a felderítő hajókkal kutathatnak az emberek erőforrások (üzemanyag és étel) után, vagy deríthetnek fel új úticélokat. Harcba sosem használják őket, az utánpótlás mezőn maradnak, míg meg nem semmisülnek.



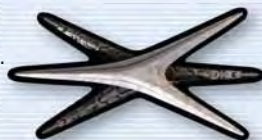
CIVIL HAJÓK

Ezek az apró tokenek jelzik a fegyvertelen civil flottát. Ha egy ilyen hajó elpusztul, akkor a nyersanyag (általában népesség), ami a kártya másik oldalán van, elveszik. Amíg ki nem lövik őket, addig képpel lefelé vannak a táblán.



BÁZISCSILLAG

A hatalmas cylon anyahajókat ezek a nagy tokenek szimbolizálják. A *Galactica* körül lévő űrbe vannak telepítve, és közvetlenül a *Galacticát* támadhatják, indíthatnak Radiereket, vagy Nehéz Raidereket.



CYLON RAIDEREK

Ezeket a könnyű vadászokat a Flotta elleni támadásra használják a cylonok. Sokan vannak, és előszeretettel támadják a Viperákat és a civil hajókat.



NEHÉZ RAIDEREK

Ezeket a nehéz csapatszállítókat a cylonok arra használják, hogy inváziós csapatokat szállítsanak a *Galacticára*. Sosem támadnak más hajókat, egyetlen céljuk, hogy elérjék a *Galactica* hangárfedélzetét és halálos centúrió osztagaik átszálljanak a csatahajóra.



HARC

Amíg egyetlen cylon hajó is van a táblán, a flotta támadás alatt áll. A cylon hajók minden kör végén aktiválódnak a húzott Krízis kártya alapján. Ez a rész ismerteti a csata részleteit, hogyan kell aktiválni, támadni, irányítani a hajókat.

CYLON TÁMADÁS KÁRTYÁK

Amikor egy Krízis kártyát kihúznak, a következő lépéseket kell elvégezni:

1. **Táblán lévő cylon hajók aktiválása:** A már fent lévő cylon hajók aktiválódnak és a Krízis kártyán lévő ikon szerint tevékenykednek. Ha több ikon is van a kártya alján, akkor balról jobbra aktiválódnak, a normál szabályok szerint ("Cylon hajók aktiválása", lent).
2. **Telepítés:** A kártya utasításai és ábrája szerint helyezzünk el új cylon hajókat, Viperákat és civil hajókat a játéktáblán. A Viperákat az Utánpótlás mezőről helyezzük el, a civil hajókat pedig a kupacból húzzuk és képpel lefelé helyezzük a játéktérre.
3. **Különleges szabályok:** Sok cylon támadásra különleges szabályok vonatkoznak, amiket a Krízis kártyán láthatunk.

A cylon támadás kártyát ezen 3 lépés után eldobhatjuk, amennyiben a kártya másképp nem utasít. Abban az esetben, ha meg kell tartani, akkor a flotta következő ugrásáig marad játékban.

CYLON HAJÓK AKTIVÁLÁSA

Harci szituációban a cylon hajók a "Krízis megoldása" fázis után aktiválódnak, minden játékos körében. Egy aktivált hajó vagy mozog, vagy támadást hajt végre. A cylon hajók mindig a lenti szabályok szerint aktiválódnak, még akkor is, ha van felfedett cylon játékos.

Ha az egyszerre aktiválódott űrhajók több szektorban vannak, a jelenleg aktív játékos határozza meg, hogy milyen sorrendben hajtják végre a tevékenységeiket. Minden cylon hajót körönként csak egyszer lehet aktiválni.

Raiderek aktiválása



"Raiderek Aktiválása" ikon

Amikor a cylon Raiderek aktiválódnak, mindegyikük végrehajt **egy (csakis egy)** akciót a lentebb felsoroltak közül.

A számozás szerinti sorrend határozza meg, hogy mit is fognak tenni (a Viperák támadása az elsődleges cél, míg a *Galactica* támadása rendelkezik a legkisebb prioritással).

1. **Viperák megtámadása:** A Raider megtámad egy vele azonos szektorban tartózkodó Viperát. Ha lehetséges, nem karakter által irányított Viperát választ.
2. **Civil hajó elpusztítása:** Ha nincs Viper a szektorban, akkor egy civil hajót választ ki és elpusztítja azt. Ezután a jelenleg aktív játékos felfordítja a civil hajó tokenjét, és megnézi milyen és mennyi erőforrást veszít a flotta, majd a token kiveszi a játékból.
3. **Mozgás:** Ha nincs Viper a szektorban, akkor a legközelebbi civil hajó felé mozog egy szektornyi távolságra van tőle, akkor az óramutató járása szerint halad tovább.
4. **Galactica megtámadása:** Ha egyetlen civil hajó sem maradt a játéktáblán, a raiderek lecsapnak a *Galacticára* (lásd "Támadás", 24. oldal).

Ha nincsenek Raiderek a játéktáblán mikor azok aktiválódnak, akkor minden báziscsillag két Raidert indít. Ha nincs egy báziscsillag sem a játéktéren, nem történik semmi.

Példa: A jelenlegi Krízis kártyát a játékosok megoldották, de a "Raiderek aktiválása" ikon is szerepel rajta. Minden fennlevő cylon vadász cselekszik egyet (mindegyik Raider ugyanabban a szektorban van). Az első Raider megtámad egy Viperát és elpusztítja azt, ezért a másiknak már nincs ebben a szektorban célpontja (Viper a civil hajó), így átrepül egy szomszédos területre (a legközelebbi civil hajó felé).

Raiderek indítása



"Raiderek Indítása" ikon

Amikor ez az ikon feltűnik a Krízis kártyákon, mindegyik báziscsillag elindít 3 Raidert. Amennyiben nincsenek báziscsillagok a játéktáblán, akkor nem történik semmi.

Amikor egy Nehéz Raider, vagy Raider elindul egy báziscsillagról, a jelenleg aktív játékos felveszi a megfelelő hajót a játékon kívüli hajók közül, és elhelyezi a báziscsillag szektorában. Ha minden Raider fent van már a játéktáblán, nem lehet többet indítani.

CYLON RAIDEREK AKTIVÁLÁSA



1. A "Cylon Hajók Aktiválása" fázisban az adott Krízis kártyán ott van a "Raiderek Aktiválása" ikon. Több Raider is fent van a játéktáblán, ezért a jelenlegi játékos dönt, milyen sorrendben cselekednek a Raiderek az adott szektorban (egyszerre csak egy Raider tevékenykedik).
2. Az első Raider megtámadja a szektorában található Viperát, és mivel 5-öst dob, a Viperá megsérül.
3. A másik Raider, mivel nincs Viperá amit megtámadjon, a szektorában található civil hajót semmisíti meg. A civil hajó tokenjét megfordítjuk, és a rajta szereplő erőforrásokat (2 néperség) levonjuk a készletből, a token pedig kivesszük a játékból.
4. A következő szektorban csak egy Raider tartózkodik. Mivel itt nincs civil hajó, a Raider a legközelebbi civil hajó felé mozog (órmutató járása szerint). A következő aktiválásnál valószínűleg meg fogja semmisíteni a civil hajót.

Nehéz Raiderek és Centúriók Aktiválása



"Nehéz Raiderek és Centúriók Aktiválása" ikon

A Nehéz Raiderek sosem támadnak, helyett mindig a "Vipera Indító" ikon úrszektora felé haladnak. Ha egy Nehéz Raider egy "Vipera indító" ikon mellett aktiválódik, a Centuriók átszállnak a *Galacticára*.



Egy 'Vipera Indító' ikon

Mikor egy Centúrió osztag átszáll egy Nehéz Raiderről a *Galacticára*, a Nehéz Raidert levesszük a játéktábláról, és egy centúriótokent helyezünk el az Inváziós sávon. Ha van centúriótoken az Inváziós Sávon, és a Nehéz Raiderek aktiválódnak (akár egy felfedezett cylon játékos által), minden centúriótoken előre halad egyet az Inváziós Sávon. Amennyiben egy centúriótoken eléri az utolsó mezőt, a cylonok megnyerik a játékot.



Inváziós Sáv

Az emberek a "Fegyvertár" használatával próbálhatják meg még időben elpusztítani a Centúrió átszálló osztagokat.

Ha a játéktáblán nincs Nehéz Raider mikor a Nehéz Raiderek aktiválódnak, minden, a játéktáblán lévő báziscsillag indít egy Nehéz Raidert. Ha egyetlen báziscsillag sincs a játéktéren, akkor nem történik semmi.

Cylon Báziscsillagok Aktiválása



"Cylon Báziscsillagok Aktiválása" ikon

Amikor egy báziscsillag aktiválódik, a hajó megtámadja a *Galacticát*. A jelenleg aktív játékos minden, a játéktáblán található báziscsillagnak dob egy kockával, hogy meghatározza, eltalálta-e a *Galacticát* (lásd: "Támadás", ezen az oldalon).

TÁMADÁS

Amikor egy hajó támad, a jelenleg aktív játékos dob a 8-oldalú kockával, és leellenőrzi az eredményt a lenti Támadó táblázatban, a célponttól függően (és esetleg a támadás módjához mérten). A dobott értéktől függően a célpont megsérülhet, vagy akár meg is semmisülhet.

TÁMADÓ TÁBLÁZAT	
Támadott egység	Dobás eredménye
	3-8 = Megsemmisül
	7-8 = Megsemmisül
	5-7 = Sérül 8 = Megsemmisül
	Automatikusan megsemmisül (nincs kockadobás)
	Ha Raider támadja: 8 = Sérül Ha báziscsillag támadja: 4-8 = Sérül
	Ha Vipera támadja: 8 = Sérül Ha Galactica támadja: 5-8 = Sérül Ha atommal támadják: 1-2 = 2 sérülés 3-6 = Megsemmisül 7-8 = Megsemmisül, vele egy zónában lévő 3 Raidert is megsemmisít

Megjegyzés: a játékosok sosem támadhatnak emberi hajókat, sem Viperával, sem a "Fedélzeti fegyverek" helyszín használatával.

Sérülés, megsemmisülés, és a játékból való kiesés

A hajók típusától függően több dolog is történhet, ha a hajó megsérül vagy elpusztul.

Amikor egy cylon hajó megsemmisül, lekerül a játéktábláról, de még később visszatérhet a játékba.

Ha egy Vipera megsérül, a "Sérült Viperák" mezőre kerül a játéktáblán. Addig itt marad és nem szállhat fel, míg egy játékos meg nem javítja (általában egy műszaki kártyával).

Amikor egy Vipera vagy Raptor megsemmisül, véglegesen kikerül a játékból.

Amikor egy civil hajó megsemmisül, felfordítjuk az azt jelző tokenet. Ezután a rajta szereplő erőforrásokat levonjuk a flotta készletéből, majd a tokenet kivesszük a játékból.

Amikor egy hajó (vagy más játékelem) kikerül a játékból, azt visszatesszük a dobozba, és többet már nem használható.

Sérülésjelzők



Galactica sérülésjelző

Báziscsillag sérülésjelző

Amikor egy báziscsillag vagy a *Galactica* megsérül, a jelenleg aktív játékos véletlenszerűen kihúz egy, a hajó típusának megfelelő sérülésjelzőt. A sérülésjelző hatása függ a típusától:

- **Helyszín sérülése:** Amikor kihúzzuk, a rajta lévő *Galactica* helyszínre kell helyezni. Minden karakter, aki azon a helyszínen tartózkodik, egyből a "Gyengélkedőre" kerül. A karakterek elmehetnek a sérült helyszínekre, de nem használhatják őket [amíg valaki meg nem javítja a helyszínt egy műszaki kártyával]. Ha a helyszínt valaki megjavítja, a sérülésjelzőt visszakeverjük a többi közé.
- **Erőforrás elvesztése:** Amikor kihúzzuk, a flotta elveszti a rajta szereplő erőforrásokat. Ezután a token végleg kikerül a játékból.
- **Telitalálat:** Amikor ezt a sérülésjelzőt tesszük egy báziscsillagra, az 2 sérülésjelzőnek számít (ha egy báziscsillag 3 sérülésjelzőt begyűjt, akkor megsemmisül).
- **Szétlőtt hangár:** Amikor ezt a sérülésjelzőt tesszük egy báziscsillagra, az nem képes cylon Raidereket és Nehéz Raidereket indítani.
- **Szétlőtt fegyverek:** Amikor ezt a sérülésjelzőt tesszük egy báziscsillagra, az nem képes támadni a *Galacticát*.
- **Szerkezeti kár:** Amikor ezt a sérülésjelzőt tesszük egy báziscsillagra, minden ellene dobott támadó dobáshoz +2 járul.



Ha egy báziscsillag 3, vagy több sérülésjelzőt begyűjt, akkor megsemmisül és levesszük a játéktérről. A sérülésjelzőket visszakeverjük a többi közé.

A

Ha a *Galactica* 6, vagy több sérülés jelzőt gyűjt be, akkor megsemmisül, és a cylon játékosok megnyerik a játékot.

UGRÁS, ÜTKÖZET KÖZBEN

Ha a flotta harc közben hajt végre ugrást, minden hajót leveszünk a játéktábláról. Minden Viperá az Utánpótlás mezőre kerül, és minden civil hajó visszakerül a nem használt civil hajók kupacába. A Viperákat irányító karakterek visszakerülnek a Hangár helyszínre.

A flotta ugrása után továbbra is érvényben marad minden Centúrió Inváziós Csapat tokenje.

VIPERÁK AKTIVÁLÁSA

Habár a *Galactica* rendelkezik fedélzeti fegyverekkel, a fő csapásmérő erejét az egyszemélyes vadászgépek, a Viperák jelentik. A Viperá repülőrajok fő feladata a flotta, főleg a civil hajók védelme a cylon rajtaütésektől. A Viperákat általában a "Parancsnoki hídról" aktiválják a játékosok.

Amikor egy játékos aktivál egy Viperát, a következő lehetőségekből kell választania:

- **Viperá indítása:** a játékos kivesz egy Viperát az "Utánpótlás" mezőről, és elhelyezi azt a 'Viperá Indító' ikonon jelölt két szektor valamelyikén. (lásd: 24. oldal).
- **Viperá mozgatása:** A játékos kiválaszt egy Viperát, ami már az űrben van, és átmozgathatja azt egy szomszédos szektorba. A Viperák nem repülhetnek keresztül a *Galacticán*, csak óramutató járásával megegyezően, vagy azzal ellentétesen mozoghatnak.
- **Támadás egy Viperával:** A játékos kiválaszt egy Viperát, és egy vele egy szektorban lévő cylon hajót, és megtámadja azt. Dob a 8-oldalú kockával, majd meghatározza a hatását a "Támadás" fejezetben leírtak szerint (lásd: 24. oldal).

Mindegyik Viperát akár többször is lehet aktiválni a játékos köre alatt, kivéve a más játékosok által vezetett Viperákat. Egy pilótatoken nélküli Viperára vezető nélküli Viperaként utalunk.

VIPERÁK IRÁNYÍTÁSA

Minden karakter amelyik rendelkezik a pilóta szakértelemmel, képes személyesen irányítani egy Viperát. Egy irányított Viper a másképp viselkedik mint a vezető nélküliek, és nem aktiválhatók a "Paracsnoi híd" helyszínről.

Az a játékos, aki szeretne egy Viperával repülni, egyszerűen menjen a "Hangár" helyszínre és használja azt. Ekkor elindít egy Viperát [az előző fejezet alapján], alátesszi a saját pilótatokenjét, a Hangárról pedig leveszi a karaktertokenjét.

Mozgások és akciók a pilótafülkében

Attól, hogy egy karakter egy Viperában van, a fordulója még teljesen normálisan zajlik. A mozgás fázisban átrepülhet egy szomszédos szektorba, vagy átmehet egy másik hajóra (lásd: "Kiszállás a Viperából", ezen az oldalon).

A karakter Akció fázisában kijátszhat egy szakértelem kártyát, vagy aktiválhatja a Viperáját (támadhat vagy mozoghat vele).

Viperák pusztulása

Ha egy karakter vezeti a Viperát mikor az megsérül vagy megsemmisül, a karakter azonnal a "Gyengélkedőre" kerül, a Viper a pedig az állapotának megfelelő helyre (sérült Viperák a 'Sérült Viper a' mezőre, a megsemmisültek vissza a dobozba).

Kiszállás a Viperából

Amikor a Flotta ugrik, a Viperákat irányító pilóták visszakerülnek a "Hangárba", a Viperák pedig az "Utánpótlás" mezőre.

Egy Viperát irányító játékos dönthet úgy a Mozgás fázisában, hogy a *Galacticára* vagy a *Colonial One*-ra megy. Ehhez el kell dobni a szakértelem kártyát, vissza kell tennie a Viperát az "Utánpótlás" mezőre, és egyszerűen át kell helyeznie karaktertokenjét a kívánt helyre. Ezt bármelyik űrszektorból megteheti.

Amikor egy karakter átmegy egy Viperából egy helyszínre, a pilótatokenjét leveszi a játéktábláról.

RAPTOROK HASZNÁLATA

A Raptor gépeket nem használjuk harcban, hanem általában a Krízis és Úticél kártyák utasításai szerint vetjük be őket, hogy különböző előnyöket szerezzünk.

Ahhoz hogy bevethessünk egy Raptort, természetesen rendelkezünk kell eggyel az "Utánpótlás" mezőn. Általában a kártyák szövege szerint meg kell dobni egy célszámot az előnyök megszerzéséhez.

Amennyiben ez nem sikerül, a Raptor megsemmisül.



Egy 'Felderítő Indítása' kártya

Példa: Az aktuális játékos akciójaként kijátssza a 'Felderítő Indítása' taktikai kártyát. A kártya szövege szerint kockáztathatja egy Raptor bevetését, hogy megnézhesse az Úticél vagy Krízis pakli legfelső lapját. Mivel legalább 1 Raptor van az "Utánpótlásban", a játékos bevetheti a felderítőt. A kockával 1-est dob, és mivel nem érte el a 3-as célszámot, nem kapja meg a leírt jutalmat, ráadásul a Raptor is megsemmisül.



VIPERÁK IRÁNYÍTÁSA ÉS TÁMADÁS



1. Starbuck használja a Hangár helyszínt, hogy kirepülhessen egy Viperával. Leveszi a karakter-tokenjét a tábláról, elindít egy Viperát, és alá helyezi a pilótatokenjét
2. Ezek után még végrehajthat egy akciót (ahogy ezt a "Hangár" helyszín is megemlíti). Úgy dönt, hogy aktiválja a Viperáját és megtámadja a vele közös szektorban álló Raidert.

3. A támadás során 3-ast dob, ami pont elég ahhoz, hogy elpusztítsa a Raidert, ami le is kerül a tábláról. Ezután Starbuck folytathatja a körét, a Krízis fázissal.

Megjegyzés: Starbuck nem használhatta az "Edzett Pilóta" képességét (ami a karakterlapján szerepel), mivel nem a fordulója kezdete óta repült a Viperával.

EGYÉB SZABÁLYOK

UTÓDLÁSI SORREND

Amennyiben az Elnökről vagy az Admirálisról kiderül hogy cylon (felfedésre kerül), az utódlási sorrendben következő játékos kapja meg a posztot. Ezen kívül, ha az Admirális (az Elnök esetében nem) a Fogdába kerül, a sorrendben következő játékos kapja meg az admirálisi címet. Ha a bebörtönzött korábbi Admirális valahogy kijut a Fogdából, **nem** kapja vissza automatikusan korábbi posztját.

Az utódlási sorrend a következő:

Admirális

1. William Adama
2. Saul Tigh
3. 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

Elnök

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

Megjegyzés: Ha az Elnök kerül a Fogdába, ő megtarthatja a posztját, és minden ehhez kapcsolódó képességét.

KELLÉKEK KORLÁTOZOTT SZÁMA

Amikor egy pakli kifogy, a jelenleg aktív játékos a dobott lapokat összekeveri, és egy új paklit alkot belőle. Ez vonatkozik a szakértelem, Tanács, Krízis, Szuperkrízis, és Úticél kártyákra is.

A tokenek és műanyag hajók száma korlátozott, a készlet erejéig. Emiatt elképzelhető, hogy elfogynak a játék során. Mindig a jelenleg aktív játékos dönt, hogy mely játékelemek kerüljenek elhelyezésre, és amennyiben nincs elég, ő dönt arról, hogy melyik marad ki.

Példa: Egy „Bylon támadás” Krízis kártyát húz a játékos, ami két báziscsillag elhelyezésére utasítja a játékosokat. Mivel már van egy báziscsillag a játéktéren, csak egy marad, amit el kellene helyezni. A jelenleg aktív játékos dönti el, hogy a Krízis kártyán jelölt báziscsillag közül melyiket akarja elhelyezni a játéktáblán.

Ha már minden Viperá játékban van, és egy játékos használja a „Hangár” helyszínt, dönthet úgy, hogy beszáll egy már kilőtt Viperába: ekkor kiválaszt egy Viperát a játéktérről, az „Utánpótlás” mezőbe helyezi, és már fel is szállhat vele.

NEHÉZSÉGI FOK BEÁLLÍTÁSA

Néhány csapat talán úgy találja, hogy a cylonok vagy az emberek túl könnyen nyerhetnek. A játék előtt dönthetnek úgy, hogy a következőképpen nehezítik az emberek vagy a cylonok dolgát:

Az emberek számára úgy könnyíthetünk a játékon, hogy 2-vel több erőforrással indul a flotta: (10 étel, 10 üzemanyag, 12 morál, 14 népesség).

A cylonok számára úgy könnyíthetjük meg a játékot, ha az emberek 2-vel kevesebb erőforrással indulnak.

EMBER JÁTÉKOSOK STRATÉGIÁJA

A végső cél az emberiség számára, hogy elég erőforrást tartalékoljanak, hogy megtegyenek 8 egységnyi távolságot, és utána elugorjanak Koblara. A rövid távú céljaik tehát az erőforrások megőrzése, a hosszú távú pedig Koblra elérése.

Az emberiség oldalán

Két dolgot kell mindig szem előtt tartania a jelenleg aktív játékosnak: mely erőforrások vannak a legnagyobb veszélyben, és milyen akciót hajthat végre az adott körben.

Minden karaktértípusnak megvannak a saját képességei. Például, a pilóták különösen jók Viperák vezetésében és cylon hajók elpusztításában, míg a politikus karakterek kiválóak a Krízisek kezelésében, és hozzáférhetnek a Tanács paklihoz.

A játék elején érdemes tájékozódni, hogy mely erőforrások milyen módon veszhetnek el, hisz ez nem azonos okokból következik be. Például, a morál általában a Krízis kártyák hatására csökken, és a csökkenés könnyen tovább gyűrűzhet. A népesség általában biztonságban van a Krízis kártyáktól, ám gyorsan lecsökkenhet egy cylon támadás hatására.

Fontos azt is tisztázni, hogy mikor érdemes használni az "FTL Vezérlő" helyszínt. Például, ha a népesség alacsony, nem biztos, hogy megéri használni az "FTL Vezérlőt", mert elfogy a népesség.

Cylon játékosok kezelése

Az emberi játékosokra a legnagyobb veszélyt a flottában rejtőzködő cylon ügynökök jelentik. Az embereknek folyamatosan figyelniük kell a nem egyező szakértelem kártyákat a szakértelem próbák során, és meg kell kérdőjelezniük a Krízis kártyák döntéseit. Minél hamarabb küldik az emberek "Fogdába" a cylon játékosokat, annál jobb. A "Fogdába" zárt cylon játékosok lehetőségei elég korlátozottak a játékra nézve, és még ha fel is fedik magukat (és ezzel kikerülnek a cellából), úgy is kevesebb kárt okoznak, mint az emberek közé beépülve.

Rákészülés az Alvó Ügynök fázisra

A játékosoknak azt is észben kell tartaniuk, hogy bár lehet, hogy nem volt köztük cylon a játék indulásakor, de ez biztos megváltozik az Alvó Ügynök fázis után. A játék elején épp ezért lehet, hogy jó stratégia az embereknek, ha nem teljesítenek túl jól, mivel az egyikük később cylon játékosává válik az Alvó ügynök fázisban (röviden: tartalékolják a puskaport a játék második felére). Ha az emberek különösen jól teljesítenek, az Alvó Ügynöknek nagyon nehéz dolga lesz, mikor át kell állnia a cylonokhoz.

CYLON JÁTÉKOSOK STRATÉGIÁJA

A cylon játékosok végső célja biztosítani, hogy az emberek elveszítsék a játékot, általában úgy, hogy egy kiválasztott erőforrást 0-ra csökkentsenek.

Beépülve

A szakértelem próbák során a cylon játékosoknak mindent el kell követniük, hogy ne segítsék a többieket. Amikor nincs más lehetőségük, akkor pedig egy nem egyező szakértelem kártyát (vagy kártyákat) érdemes dobniuk, hogy keresztbe tegyenek az embereknek. Eközben persze figyelniük kell arra, hogy ne viselkedjenek túl gyanúsán, és olyan szakértelem kártyákat dobjanak, amikhez másnak is hozzáférése van. Gyakran a legjobb mód arra, hogy elkerüljük a gyanút, ha más játékosokat teszünk gyanússá.

Különösen fontos a cylon játékosok számára, hogy ne kerüljenek a "Fogdába". A "Fogdában" nem használhatják a Hűség kártyájukon lévő képességeket, de attól még felfedhetik magukat, hogy kikerüljenek a cellából. Általában érdemes más játékosokat a "Fogdába" zárni, csak hogy ne legyünk gyanúsak.

Egy jól időzített felfedés különösen pusztító lehet az emberek számára. A cylon játékosoknak érdemes észben tartaniuk a Hűség kártyán szereplő különleges képességeiket, és várniuk a tökéletes alkalomra, hogy lecsaphassanak....

Felfedve

A felfedett cylonoknak egyetlen fő célja marad: koncentrálni a leggyengébb erőforrásra, és elpusztítani azt. A morál és a népesség a legkönnyebben csökkenthető erőforrás. A morált legjobban a Krízis kártyák rombolják (a Caprica helyszínen húzhatók), míg a népességet leghatékonyabban a cylon rajtaütések pusztítják (Cylon flotta helyszín használata).

A felfedett cylonoknak általában műszaki és pilóta kártyákat érdemes húzniuk, mivel ezek egyeznek legritkábban a szakértelem próbákkal.

KÁRTYÁK ISMERTETÉSE

Itt összefoglaljuk néhány kártya hatását.

- Erőforrás maximumok: Habár néhány kártya lehetőséget ad erőforrások növelésére, egyik erőforrás sem nőhet 15 felé.
- Élelemhiány Krízis kártya: Ez a kártya arra utasítja az Elnököt és a jelenleg aktív játékost, hogy dobjanak el 2, illetve 3 lapot. Ha a jelenlegi játékos az Elnök, akkor 5 lapot kell eldobnia.
- Krízisek választása: Amikor egy játékos választhat a Krízis kártyán szereplő lehetőségek közül, bármelyik opciót választhatja, akkor is, ha biztos benne, hogy nem tudja teljesíteni a kártyán leírtakat (kivéve, ha ezt a kártya szövege kifejezetten tiltja).

GYAKRAN HASZNÁLT SZABÁLYOK ÁTTEKINTÉSE

- A játékosok mindig a szakértelemcsoport szerinti összes szakértelem kártyájukat felhúzzák a körük elején, nem számít mennyi van már a kezükben.
- A hajók csak a szomszédos szektorokba mozoghatnak át, nem repülhetnek keresztül a *Galacticán*.
- Amikor egy játékos megkapja a Kollaboráns kártyát, azonnal fel kell azt fednie.
- Amikor az "FTL Vezérlőt" használják, az emberek népességet veszíthetnek az Ugráselőkészítő Sáv szerint, amennyiben 6-ost, vagy kevesebbet dobna.
- Minden kör végén, mindenkinél csak 10-10 szakértelem kártya lehet a kézben.
- A játékosok minden gond nélkül elhagyhatják a "Gyengélkedőt", de a "Fogdát" már nem. Csak akkor szabadulnak a "Fogdából", ha sikeresen túljutnak az ott leírt szakértelem próbán.
- Cylon játékosok csak akció fázisban fedhetik fel Hűség kártyájukat.
- Felfedett cylon játékosok is kapnak Hűség kártyát az Alvó Ügynök fázisban.
- A cylon hajók mindig a [Cylon Hajók Aktiválása' rész szabályai szerint aktiválódnak, akkor is, ha van felfedett cylon.
- A Szuperkrízis Kártyákra nem hatnak azok a karakter-képességek, amik a normál Krízis kártyákra hatnak.

KÉSZÍTŐK

A játékot tervezte és fejlesztette: Corey Konieczka

Társfejlesztő: Eric Lang

Vezető fejlesztő: Jeff Tidball

Szerkesztés és korrektúra: Mark O'Connor és Jeff Tidball

Grafikai tervezés: Kevin Childress, Andrew "Metal" Navaro, Brian Schomberg és Wil Springer

Miniatúrák: Zoë Robinson

Borítóterv: Brian Schomberg

Az illusztrációkat biztosította: NBC Universal

Termelés menedzser: Gabe Laulunen

Kiadó: Christian T. Petersen

NBC Universal Consumer Products: Kim Niemi, Mitch Steele és Neysa Gordon

SCI FI: William Lee and Mozhgan Setoodeh

Teszter-koordinátor: Mike Zebrowski

Játéktesztelők: AJ Anderson, Brett Bedore, Daniel "Banaan" Bloemendaal, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Tamara Cook, Chris Corbett, Emile de Maat, Richard Dewsbury, Jean 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 Olstead, 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 Schomberg, Piotr 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, and Mike Zebrowski

Kezdeti fordítás: Gápel Ákos

Szerkesztette: Gyulai Tibor

Végső fordítás, és átdolgozás: Renthicya

Külön köszönet: Blake Callaway, Steve Coulter, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulbach, Loretta Kraft, William Lee, Ron Moore, Ann Morteo, Jerry Petry, Ed Prince, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward

We would also like to thank everyone at Sci Fi and NBC Universal for not only creating the amazing universe of Battlestar Galactica, but also for giving us the opportunity to bring all the magic of the series into the world of board gaming.

TÁRGYMUTATÓ

Alvó ügynök fázis: 19. oldal
Cylon és ember játékos meghatározása: 19. oldal
Cylon hajók aktiválása: 22., 24. oldal
Cylon játékosok: 18–20. oldal
Cylon támadás kártyák: 22. oldal
Erőforrás tárcsák rögzítése: 5. oldal
Erőforrások elvesztése: 11. oldal

Flotta ugrása: 13. oldal
 Pélaugrás: 14
 Ugrás harci helyzetben: 25. oldal
Gyakran használt szabályok áttekintése: 30.
Hajók ismertetése: 21. oldal
Harci helyzet: 22–27. oldal
Hűség kártyák: 18. oldal
Hűség pakli összerakása: 6. oldal
Inváziós Sáv: 24. oldal
Játék célja: 6. oldal

 Emberiség célja: 12. oldal

 Cylonok célja: 18. oldal

Játékelemek kikerülése a játékból: 24. oldal

Játékosok fordulója: 9. oldal

 Szakértelem kártyák begyűjtése: 9. oldal

 Mozgás fázis: 10. oldal

 Akció fázis: 10. oldal

 Krízis fázis: 10–11. oldal

 Cylon hajók aktiválása fázis: 11. oldal

 Ugrás előkészítő fázis: 11. oldal

Játéktábla felállítása: 5. oldal

 Ábra: 7. oldal

Játéktábla leírása: 8. oldal

Karakterek: 11–12. oldal

Kártyák ismertetése: 30. oldal

Kellékek korlátozott száma: 28. oldal

Kellékek ismertetése: 2–4. oldal

Kellékek listája: 2. oldal

Képességek használata: 13. oldal

Kézben tartott kártyák korlátozása: 15. oldal

Kobol Célkártya: 14. oldal

Kollaboráns: 19. oldal

Felfedett cylon játékosok: 19–20. oldal

Nehézség beállítása: 28. oldal

Optimális karakterek választása: 6. oldal

Poszt kártyák: 12. oldal

Raptorok használata: 26. oldal

Sérülésjelzők: 25. oldal
Stratégiai tanácsok: 29. oldal
Szakértelem felügyelő: 16. oldal
Szakértelem kártyák: 15. oldal
Szakértelem próbák: 16. oldal
 Példa: 17. oldal
 A játéktáblán: 18. oldal

Támadás: 24. oldal

Titkolózás: 20. oldal

Úticél kártyák: 13. oldal

Utódlási sorrend: 28. oldal

Végzet pakli: 15. oldal

Viperák aktiválása: 25. oldal

Vipera indító ikon: 24. oldal

Viperák irányítása: 28. oldal

 Példa: 27. oldal

Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. All Rights Reserved. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

Visit Us on the Web

www.FantasyFlightGames.com



SZABÁLYOK GYORS ÁTTEKINTÉSE

JÁTÉKOS FORDULÓJA

- Szakértelemlapok begyűjtése:** A karakterlapon szereplő összeállítás szerint húzol a szakértelem pakliból. Felfedett cylon játékosok csak 2 szakértelem kártyát húzhatnak (de azt tetszőleges szakértelem pakliból).
- Mozgás:** Menj egy tetszőleges helyszínre. Ha másik hajóra mozgatsz, dobj el 1 szakértelem kártyát.
- Akció:** Egy helyszín, vagy egy kártya használata.
- Krízis:** A Krízis pakli legfelső lapját kihúzod és megoldod.
- Cylon hajók aktiválása:** A cylon hajók aktiválódnak a Krízis kártya szerint.
- Ugrás előkészítése:** Ha a Krízis kártyán szerepel az Ugrás Előkészítése ikon, a flottajelzőt mozgasd eggyel előre az Ugráselőkészítő Sávon'. Ha eléri a sáv végét, a flotta ugrást hajt végre.

Megjegyzés: A felfedett cylonok fordulója alatt nincs [Cylon Hajók Aktiválása' és Ugráselőkészítő' fázis.

SZAKÉRTELEM PRÓBÁK

- Olvassátok el a kártyát
- Vegyetek ki a Végre pakliból 2 kártyát
- Játszatok ki melléjük tetszőleges számú szakértelem kártyát
- Keverjétek össze, majd válogassátok szét őket
- Összegezzétek a lapok értékeit
- Határozzátok meg a végeredményt

FLOTTA UGRÁSA

- Hajók levétele a játéktábláról
- Úticél kiválasztása
- Az Úticél kártyák utasításainak követése
- Kobol Célkártya utasításainak ellenőrzése
- Flottajelző visszavétele az Ugráselőkészítő Sáv elejére

VIPERÁK AKTIVÁLÁSA

A játékos 3 lehetséges dolgot tehet egy Viperában:

- Vipera indítása
- Vipera mozgatása
- Támadás a Viperával

CYLON HAJÓK AKTIVÁLÁSA

Raiderek: a lenti tevékenységek közül végeznek el egyet [az alábbiak közül mindig azt a legfelső opciót kell választani, amire a játékban lehetőség is van]:

- Egy azonos szektorban tartózkodó Vipera megtámadása [ha lehet, vezető nélküli].
- Egy azonos szektorban tartózkodó civil hajó elpusztítása [a jelenleg aktív játékos választja ki].
- A legközelebbi civil hajó felé történő mozgás [ha egyenlő távolságra van, akkor **óramutató járásának irányába**].
- A *Galactica* megtámadása.

Ha nincsenek Raiderek a játéktáblán, akkor minden báziscsillag kettőt indít.

Nehéz Raiderek: A Nehéz Raiderek sosem támadnak, ehelyett mindig a [Vipera Indító' ikon zónája felé haladnak. Ha egy Nehéz Raider egy [Vipera Indító' ikon mellett aktiválódik, a Centúriók átszállnak a *Galacticára*. Ezután, ha a Nehéz Raiderek aktiválódnak, velük együtt a Centúriók is. Ha nincsenek Nehéz Raiderek a játéktáblán, akkor minden báziscsillag 1-et indít.

TÁMADÓ TÁBLÁZAT	
Támadott egység	Dobás eredménye
	3-8 = Megsemmisül
	7-8 = Megsemmisül
	5-7 = Sérül 8 = Megsemmisül
	Automatikusan megsemmisül [nincs kockadobás]
	Ha Raider támadja: 8 = Sérül Ha báziscsillag támadja: 4-8 = Sérül
	Ha Vipera támadja: 8 = Sérül Ha Galactica támadja: 5-8 = Sérül Ha atommal támadják: 1-2 = 2 sérülés 3-6 = Megsemmisül 7-8 = Megsemmisül, vele egy zónában lévő 3 raidert is megsemmisít

GYORS SEGÍTSÉG

- Sérülésjelzők: 25. oldal
- Utódlási sorrend [Admirális és Elnök]: 28. oldal
- Felfedett cylonok: 19. oldal
- Játék előkészületei: 5. oldal
- Stratégiai tanácsok: 29. oldal