

BATTLESTAR GALACTICA

TÁRSASJÁTÉK



Syfy
Imagine Greater

EXODUS KIEGÉSZÍTŐ
JÁTÉKSZABÁLYOK



Az emberiség végül elmenekült a Cylon fogságból, és folytatja a legendás Föld bolygó keresését, miközben korábbi elnyomóik könyörtelenül tovább üldözik őket. Hogy az emberi faj túlélje a megpróbáltatásokat, a **Battlestar Galactica**nak minden áron meg kell védenie azt a maroknyi hajót, ami az emberiség utolsó túlélőiből megmaradt.

Ezenfelül, még ha a **Galactica** legénységének sikerül is egérutat nyernie a Cylon üldözők elől, megtudnak-e birkózni saját hibáikkal? Amikor próbára teszik őket, vajon képesek lesznek felülkerekedni a saját gyöttrő titkaikon, és együtt kiállni az ellenséggel szemben? Mi lesz velük, ha rájönnek, hogy az emberi emlékeik, csak hazugság, és egyike a rejtélyes utolsó öt cylon modellnek?

KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A **Battlestar Galactica** társasjáték **Exodus** kiegészítőjével játszva új távlatok nyílnak a játékosok előtt: belső viszályok befolyásolják majd döntéseiket, miközben elsöprő támadásokat élhetnek át a Cylon flotta hajóitól, vagy akár szövetségeseket szerezhetnek a **Galacticán**, és a **Colonial One**-on, és legvégül egy emlékezetes tárgyaláson ítélik meg tetteiket.

Az új karakterek, Tanács kártyák, Úticél kártyák, szakértelem kártyák, valamint a legtöbb Krízis és Szuperkrízis kártya úgy lett megtervezve, hogy mindenegyed alkalommal használható legyen, ha az **Exodus** kiegészítővel játszottok.

Ezzel ellentétben, a többi játékelem több kombinációban használható. A 10. oldalon 3 lehetséges játékvariánst ismertetünk köztük a Belső viszályokat, a Cylon flotta opciót, és az Ion csillagköd opciót. Ezen játékopciók mindegyike további szabályokat és játékelemeket tartalmaz, és bármilyen kombinációban használható, vagy elhagyható.

JÁTÉKELEMELISTÁJA

- Ez a szabálykönyv
- Cylon flotta játéktábla
- 4 karakterlap
- 86 token:
 - 4 karakter token
 - 1 pilóta token
 - 1 Atomfegyver token
 - 38 Trauma token
 - 35 Szövetséges token
 - 6 Alternatív Báziscsillag sérülés jelző

- 1 Cylon Üldözés token
- 110 Nagyalapú kártyalap:
 - 40 Krízis kártya
 - 35 szövetséges kártya
 - 20 Hűségkártya
 - 7 Keresztút-kártya
 - 3 Tanács kártya
 - 3 Szuper Krízis kártya
 - 1 CAG-Kötélparancsnok- kártya
 - 1 Módosított Admirális poszt kártya
- 28 kisméretű kártya:
 - 4 Vezetés szakértelemkártya
 - 4 Taktikai kártya
 - 4 Politikai kártya
 - 4 Pilóta kártya
 - 4 Gépész kártya
 - 7 Úti cél kártya
 - 1 Ion csillagköd célkártya
- 8 műanyag hajó:
 - 4 Viper Mark II-es vadászgép
 - 4 Cylon raider
- 4 műanyag karaktertalp

JÁTÉKELEMEL ISMERTETÉSE

A következő fejezetben röviden ismertetjük és beazonosítjuk az **Exodus** kiegészítő elemeit.

CYLON FLOTTA JÁTÉKTÁBLA

Ez a játéktábla értelemszerűen csak a Cylon flotta variánssal játszva használható, amit a 12. oldalon ismertetünk. A játéktér egy új cylon helyszínt tartalmaz, a a Báziscsillag Hidját, ami jó néhány új lehetőséggel szolgál, hogy megkeserítse az emberiség sorsát. A báziscsillag körüli Cylon játéktér felosztása megegyezik a **Galactica** körüli mezőjével. A Cylon flotta tábla tetején található a Cylon üldöző sáv, ami azt mutatja, milyen gyorsan akadnak a Cylon hajók az Emberi flotta nyomára.



KARAKTERLAPOK

Ez a négy új karakterlap a négy új karakter képességeit és szakértelmeit ismerteti.



KARAKTER

TOKENEK ÉS TALPAK

Ezek a tokenek jelölik az új játszható karaktereket a játéktáblán. Az első használat előtt bele kell helyezni őket a műanyag talpakba.



PILÓTA TOKEN

Ez a token, az új pilóta, Samuel T. Anders-t jelzője, és ugyanúgy működik, mint az alapjáték pilóta tokenjei.



ATOMFEGYVER TOKEN

Ez a token jelzi azt a pusztító erejű atomfegyvereket, amiket csak az Admirális tud bevetni. Ez az extra token csak akkor kerül játékba, ha az Admirális szert tesz egy harmadik Atomtokenre (például az Atomfegyver építése gépészártya által).



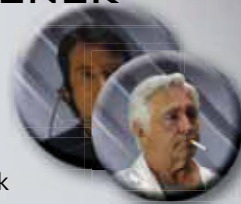
TRAUMA TOKENEK

Ezek a jelzők csak az Ion csillagköd opcióval használhatóak, amit a 16. oldalon ismertetünk. Ezek testesítik meg azokat a maradandó jellemváltozásokat, amit a karakterek elsz szenvednek a tartós megpróbáltatások miatt. A keresztutak fázis alatt a karakterek által birtokolt trauma tokenek típusa és száma határozza meg, hogy melyik karaktert tartják arra érdemesnek, hogy tovább küzdjön az ellenséggel, illetve kit ítélnék el és végeznek ki.



SZÖVETSÉGES TOKENEK

Ezek a jelzők csak az Ion csillagköd opcióval használhatóak, amit a 16. oldalon ismertetünk. A szövetséges tokenek jelzik a szövetséges nem játékos karakterek helyzetét a játéktáblán, akikkel a játékosok érintkezhetnek. A játékosoknak előnyük vagy hátrányuk is származhat ezekből a találkozásokból. Mindegyik tokenhez tartozik egy vele egyező szövetséges kártya.



ALTERNATÍV BÁZISCSILLAG SÉRÜLÉS JELZŐK

Ezeket a jelzőket csak az Ion csillagköd játékváriáns esetében használják, amit a 16. oldalon találtak meg kidolgozva. A báziscsillagok létfontosságú rendszereit ért sérüléseket jelzik, illetve egyéb végzetes hatásokat, amik a Cylon játékosokat érik, ha egy báziscsillag találatot kap. Ezek a tokenek lecserélik az alapjátékban található báziscsillag sérülés jelzőket.



CYLON ÜLDÖZÉS JELZŐ

Ez a token a Cylon flotta opcióhoz tartozik, amit a 13. oldalon ismertetünk. Ez a jelző az Üldöző sávon haladva, jelzi, mikor talál rá a Cylon flotta ismét az emberiségre, és ugranak a Cylon flotta játéktábláról a Cylon hajók a **Galactica** köré.



KRÍZIS KÁRTYÁK

Ezek az új kártyák az alapjátékban található Krízis kártyák kiegészítései, és az Új Capricai menekülést követő eseményeket dolgozzák fel. Néhány krízis kártya csak az **Exodus** kiegészítővel és elemeivel használható.



SZÖVETSÉGES KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat csak a Ion csillagköd opcióval használjuk (16. oldal). Azokat a személyeket szimbolizálják a flottában, akik segíthetnek, vagy hátráltathatják az emberiséget a túlélésért folytatott vészőfutásában. Mindegyik kártyához tartozik egy vele egyező szövetséges token is.



HŰSÉGGKÁRTYÁK

Ezek a lapok az alapjáték hűség pakliját egészítik ki. Két újfajta hűségkártyát tartalmaz a kiegészítő, akár mindegyiket lehet használni Belső viaszályok [10. oldal] opcióval.



KERESZTÚT KÁRTYÁK

Ezek a kártyák a Ion csillagköd opcióval játszhatóak [16. oldal]. Mindegyik lap egy fontos döntést képvisel, amit a játékosnak nem sokkal a játék vége előtt meg kell hoznia a Keresztutak fázisban.



TANÁCS KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat az alapjáték tanácskártyáihoz kell adni. Az Elnök ezeket használva háríthatja el hatékonyan Cylon veszélyeket, és növelheti az emberiség erőforrásait.



SZUPERKRÍZIS KÁRTYÁK

Ezek a kártyákat az alapjáték szuperkrízis kártyáihoz kell adni. Különlegesen veszélyes kihívásokat testesítenek meg, amikkel a játékosoknak szembeesülnie kell.



CAG POSZT KÁRTYA

A CAG [kötelékparancsnok] poszt a Cylon flotta opcióhoz tartozik [12. oldal]. Az Admirális és Elnöki kártyákhoz hasonlóan különleges képességekkel, tevékenységekkel és nagy felelőséggel ruházza fel tulajdonosát.



MÓDOSÍTOTT ADMIRÁLIS KÁRTYA

A Cylon flotta opciónál [12. oldal], az alapjáték Admirális eredeti poszt kártyája helyett ezt kell használnotok.



ÚJ SZAKÉRTELEM KÁRTYÁK

Mindegyik szakértelem pakli 4 új kártyával bővül, mindegyiken új izgalmas képességekkel.



ÚJ ÚTICÉL KÁRTYÁK

Ezeket az új kártyákat keverjük az alapjáték Úti cél kártyái közé. Új helyszíneket, és bolygókat tartalmaznak az emberi flotta számára.



ION CSILLAGKÖD CÉLKÁRTYA

Ez a célkártya a Ion csillagköd opcióval használható [16. oldal]. Az alapjáték Kobol célkártyája helyett kell használni.



MŰANYAG VIPER MARK VII-ESEK

Ezeket a hajókat a Cylon flotta opcióval együtt kell használni [12 oldal]. Ez egy új fejlett Viper vadászgép, amivel az emberek hatékonyabban vehetik fel a harcot a Cylon hajókkal szemben. Gyorsabbak, és nehezebb őket eltalálni mint a régi Viper-eket.



MŰANYAG CYLON RAIDEREK

Ezeket a hajókat a Cylon flotta opcióval együtt kell használni [12 oldal]. Az alapjáték 16 Cylon raider-ét egészítik ki, ezáltal még több bevethető Cylon hajót jelentenek.



EXODUS KIEGÉSZÍTŐ IKON

A kiegészítő minden kártyalapját megjelöltük egy **Exodus** ikonnal, hogy könnyen meg lehessen különböztetni az alapjáték lapjaitól.



Exodus Kiegészítő ikon

A KIEGÉSZÍTŐ ELHELYEZÉSE

Mielőtt az alapjátékot felpakoljátok, a következő lépéseket kell végrehajtani.

- 1. Új karakterlapok, karakter tokenek, és pilóta token:** Tegyétek a négy új karakterlapot az alapjáték karakterlapjai közé. Amikor egyjátékos az új karakterek egyikét választja, megkapja a hozzá tartozó tokeneket is.
- 2. Új Krízis, Tanács, Szuperkrízis, Szakértelem és Úticél kártyák:** Keverjétek az új kártyákat, a nekik megfelelő alapjáték pakliba. Amennyiben a Cylon flotta opciót nem használjátok, a „CAG választ” szöveget tartalmazó Krízis, és Szuperkrízis kártyákat hagyjátok a dobozban, ezek a kártyák **nem** kerülnek játékba.
- 3. Extra Atomfegyver token:** Helyezzük az **Exodus** plusz Atomfegyver tokenjét a játéktábla mellé. Az Admirális csak két atom tokennel indul, de a játék során szert tehetnek egy harmadik atomfegyverre is.
- 4. Ellentétes érdekek:** Ha használjátok a Belső viszályok variánst, a 10. oldalon megtaláljátok az idevonatkozó utasításokat. Ellenkező esetben az Egyéni célokat, és az Utolsó Öt hűségkártyát helyezétek vissza a dobozba, ezek a kártyák nem kerülnek játékba.
- 5. Cylon flotta:** Amennyiben használjátok a Cylon Flotta opciót, az utasításokat a 12 oldalon találjátok meg. Ha kihagyjátok a Cylon flottát, akkor a Cylon flotta játéktáblát, a Cylon üldözés tokent, a CAG posztkártyát, a Módosított Admirális poszt kártyát, az új Vipereket, és a 4 extra raidert tegyétek vissza a dobozba, ezek az elemek nem kerülnek játékba.
- 6. Ion csillagköd:** Amennyiben a Ion csillagköd szerint játszottok, a 16. oldalon találjátok a további lépéseket. Ellenkező esetben a trauma tokeneket, a szövetséges tokeneket, az alternatív báziscsillag sérülés jelzőket, a Keresztutak kártyákat, és az Ion csillagköd célkártyát tegyétek vissza a dobozba, ezek az elemek nem kerülnek játékba.

HOGYAN HASZNÁLJUK AZ EXODUS KIEGÉSZÍTŐT

Ez a fejezet részletesen ismerteti, hogy használjuk az új játékelemeket, és szabályokat. Az **ebben** a részben ismertett szabályokat minden esetben alkalmazni kell, amennyiben az **Exodus** kiegészítő bármelyik elemét is alkalmazzátok. Azok a szabályok és alkatrészek, amiket nem ebben a fejezetben írunk le részletesen opcionálisak, és csak akkor alkalmazandók, ha az adott opcióval játszotok (lásd 10-21-oldal).

SZAKÉRTELEM PRÓBÁT BEFOLYÁSOLÓ KÉPESSÉGEK

Némelyik új szakértelem kártya Szakértelem próbákat befolyásoló képességekkel is bír. Ezeket a szakértelem próba ikon jelzi a kártya értéke után közvetlenül:



Szakértelem próba ikon egy szakértelem kártyán

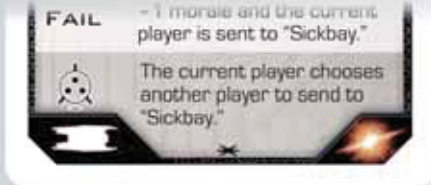
Az ilyen ikonnal rendelkező kártyákon lévő szöveg utasításait, **csak** akkor kell végrehajtani, ha azt egy szakértelem próbába játszották ki. Az hogy hogyan került a próbába (embertől, Cylontól, vagy esetleg a Végzet pakliból), nem számít. **Amennyiben egy szakértelem kártyán nincs Szakértelem próba ikon, a próba megoldása során a rajta lévő szöveget hagyjuk figyelmen kívül.**

A próba során, miután minden a próbába beletett szakértelem kártyát összekevertünk, és szétválogattunk, nézzük át őket, hogy van-e valamelyiken Szakértelem próba ikon (lásd. Kártyák összekeverése és Kiválogatása lépés az alapszabályok 16. oldalán). Amennyiben van ilyen ikon, a jelenlegi játékos tetszőlegesen sorrendben végrehajtja az ikonnal rendelkező lapok utasításait (lásd Szakértelem próbát befolyásoló képességek 7. oldal). Ha több azonos szövegű ikonnal rendelkező kártya került kijátszásra, csak az egyik szövegét kell figyelembe venni [például ha két Hálózat kiépítése kártya került a próbába, csak egyszer duplázódik meg a próbában minden gépész kártya ereje, nem pedig kétszer].

Ezek után, ha a próbát egy Krízis vagy Szuperkrízis kártya indította, ellenőriztétek le hogy a kártyán szerepel-e a Következmények hatása. Ha igen, a Következmények utasításai szerint járjatok el (lásd Következmények a Krízis kártyákon 6. oldal)

Következmények a Krízis kártyákon

Néhány Krízis és szuperkrízis kártya tartalmaz egy Következmények opciót (külön megjelölve egy szakértelem próba ikonnal), amelyek csak akkor aktiválódnak, ha **legalább egy** Szakértelem próba ikonnal rendelkező **szakértelem kártyát** játszottak az adott Krízis kártya szakértelem próbájába.



Következmények egy Krízis kártyán

Miután a szakértelem próba ikonnal rendelkező kártyák utasításait végrehajtottátok, le kell ellenőrizni, hogy az adott Krízisnek van-e egyéb Következménye. Ha van, és legalább egy kijátzott szakértelem kártya bír szakértelem próba ikonnal, a Következmények utasításai is végrehajthatók. Ne feledkezzetek el róla, hogy a Szakértelem ikon által aktivált Következmények hatásai attól függetlenül is aktiválódnak, hogy az adott próba sikerült vagy nem.

HŰSÉGPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA AZ EXODUS KIEGÉSZÍTŐHÖZ

Az **Exodus** kiegészítő használata esetén, a következő szabályok szerint kell összeválogatni a hűségpaklit (**az alapjáték szabályai helyett**). A hűségpakli eszerint eggyel több hűségkártyát tartalmaz, mint a régi változat.

1. **Hűségkártyák rendszerezése:** Távolítsuk el a Kollaboráns (You are a sympathizer) kártyát a hűség kártyák közül.

Gyűjtsünk össze minden „Nem vagy Cylon” kártyát az alapjátékból, és az **Exodusból** is, és keverjük őket egy „Nem vagy Cylon” pakliba. (megjegyzés: Amennyiben nem használjátok a Belső viszályok opciót, **ne adjátok hozzá** az Egyéni célokat vagy a Utolsó Öt hűségkártyákat a „Nem vagy Cylon” paklihoz.) Tegyétek a paklit lefordítva a játéktábla mellé.

Gyűjtsetek össze minden „Cylon vagy” kártyát az alapjátékból és az **Exodusból** és keverjétek belőle egy „Cylon vagy paklit”, majd tegyétek a paklit lefordítva a játéktábla mellé.

2. **Hűségpakli készítése:** Vegyétek ki a „Cylon vagy” pakliból, és a „Nem vagy Cylon” pakliból a játékosok számának megfelelő kártyát.

3 játékos: készíts egy 7 lapból álló hűségpaklit

1 „Cylon vagy” hűségkártya

6 „Nem vagy Cylon” hűségkártya

4 játékos: készíts egy 8 lapból álló hűségpaklit

1 „Cylon vagy” hűségkártya

7 „Nem vagy Cylon” hűségkártya

5 játékos: készíts egy 11 lapból álló hűségpaklit

2 „Cylon vagy” hűségkártya

9 „Nem vagy Cylon” hűségkártya

6 játékos: készíts egy 12 lapból álló hűségpaklit

2 „Cylon vagy” hűségkártya

10 „Nem vagy Cylon” hűségkártya

3. **Pakli kiegészítése a választott karakterek alapján:**

Adjatok egy „Nem vagy Cylon” kártyát a paklihoz, ha egy játékos Gaius Baltart, vagy Sharon Boomer Valerii-t választotta karakternek. (ha mindkettő játszik, akkor összesen 2 kártyát)

4. **Keverés és szétosztás:** A hűségpakli összekeverése után minden játékos húzzon egy hűségkártyát (ha valaki Gaius Baltart választotta, akkor kap egy extra hűségkártyát is).

5. **Kollaboráns hozzáadása:** Négy vagy hat játékos esetén adjatok a paklihoz, a Kollaboráns (You are the Sympathizer) kártyát, és keverjétek bele.

6. **Pakli elhelyezése:** a megmaradt hűségpaklit, és a Nem vagy Cylon paklit tegyétek a játéktér mellé jól elkülönítve egymástól. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a Cylon vagy pakliba, anélkül hogy megnéznétek őket.

SZAKÉRTELEM PRÓBA KÉPESSÉG BEMUTATÁSA

1



2



3



- Miután megkeverte, és szétválogatta a szakértelem kártyákat, a jelenlegi játékos látja, hogy az egyik kijátszott kártyán Szakértelem próba ikon szerepel.
- A jelenlegi játékos végrehajtja a Trust instict kártya utasításait, és hozzáad két extra kártyát a próbához a Végzet pakliból. Mivel az újonnan bekerült Végzet lapok közt is van olyan amin Szakértelem próba ikon van(és nem egyezik a Trust Instict kártyával), az ezen szereplő utasításokat is végre kell hajtani.
- Ezután a jelenlegi játékos végrehajtja a további Következményeket a Krízis kártyán. Mivel legalább egy Szakértelem próba ikonnal bíró lap került a próbába, a következmények szerint a **Galactica** egyszer megsérül.
- Ezek után a jelenlegi játékos összesíti a szakértelem kártyák erejét a szokásos módszer szerint, és meghatározza a próba eredményét.

KIVÉGZÉS

Az új kiegészítőben számos hatás van, ami egy karakter **kivégzését** eredményezheti. A kivégzés a kivégzett személy szempontjából egy rendkívül hátrányos és kényelmetlen szituáció, amit érdemes minden áron elkerülni. Amikor egy karaktert kivégeznek, a kivégzett karaktert irányító játékosnak a következőket kell tennie:

- Kártyák eldobása:** A kezében lévő összes Szakértelem kártyát eldobja (A Tanács kártyákra ez nem vonatkozik). Minden rá kijátszott Tanácskártyát eldob (például: Mission specialist kártya).
- Hűség bizonyítása:** amennyiben valamelyik Hűség kártyája „Cylon vagy” kártya, **egy** „Cylon vagy” kártyát felfed a hűségkártyái közül, és a többi hűségkártyáját átadja egy tetszőleges ember játékosnak. (Fontos: a kivégzett játékos nem hajthatja végre a „Cylon Vagy” hűségkártyáján leírt tevékenységeket). Majd a 4-es Cylon pont szerinti utasításokkal folytatja.
Ha **minden** hűségkártyája „Nem vagy Cylon” kártya, felfedi őket, és a 3-as Ember pont szerinti utasításokkal folytatja.
- Ember:**
 - Levonunk 1 morált
 - A játékos visszahelyezi a karakter lapját, és tokenjét a dobozba, mostantól ez a karakter nem játszható a játék többi részében.
 - A játékos eldobja az összes Hűségkártyáját.(Ha az lon csillagkód játékvariánsal játszotok, eldobja az összes Trauma tokenét is)
 - A kivégzett játékos egy új karaktert választ, és elhelyezi azt az induló helyszínén. Ha az induló helyszín nem hozzáférhető (pld megsemmisült a Bomba a Colonial One-on Szuperkrízis kártyának köszönhetően), a karakter a Betegszobán kezd. Bármely karaktert kiválaszthatja, kivéve a már kivégzettek (azt azért érdemes figyelembe vennie, hogy melyik karakter típusból van hiány, és esetleg melyik játékosról sejthető hogy Cylon)
 - A játékos a Nem vagy Cylon pakliból egy lapot kever a hűségpaklihoz, majd húz magának egy új Hűségkártyát. Amennyiben Sharon Valerii-t végezték ki az Alvó ügynök fázis előtt, a játékosának a Hűségpakliból azonnal húznia kell még egy hűségkártyát.
- Cylon:**
 - Áthelyezi a karakterét a Feltámadás hajó helyszínre.
 - A játékos követi a Leleplezett Cylonnál leírt utasításokat, de nem húz Szuper Krízis kártyát.
- Kör vége:** Amennyiben a jelenlegi játékost végezték ki, a körének azonnal vége szakad, attól függetlenül hogy ember, vagy Cylon játékosról van szó.

Amennyiben a kivégzett játékos már felhasználta a karaktere egyszer használható képességét, az új karakter egyszeri képessége nem lesz hozzáférhető számára. Minden játékos csak egyszer használhat a játék során egyszeri képességet, attól függetlenül, hogy hány karakterrel játszik a játékban.

Amennyiben egy embert végeztek ki, és már nem maradt neki választható karakter (a sok kivégzés miatt), az emberiség azonnal elveszti a játékot.

Ha az Admirálist vagy az Elnököt végezték ki, a cím azután kerül át az utódhoz, miután az új karakter ki lett választva. Lásd az Új utódlási sorrendet további információkért.

SZABÁLYOK A KIVÉGZÉS UTÁNI KÜLÖNLEGES KARAK- TEREK KIVÁLASZTÁSÁRA

Sharon „Boomer” Valerii, Karl „Helo” Agathon, Lee „Apollo” Adama, és Gaius Baltar választása esetén a következő szabályok lépnek érvénybe:

Sharon „Boomer” Valerii

Ha Sharon „Boomer” Valerii-t választja a kivégzett játékos az Alvó ügynök fázis előtt, keverjetelek egy „Nem vagy Cylon” kártyát a Hűségpakliba. Ha a kivégzett játékos az Alvó ügynök fázis után választja Sharon „Boomer” Valerii-t, azonnal küldjetelek a Fogdába. (Amennyiben Új Capricán végzik ki Sharon-t, akkor a Börtönbe kell helyezni.)

Karl „Helo” Agathon

Ha Karl „Helo” Agathont választja a kivégzett játékos, a karakter lap leírása szerint, az első körét az új karakterrel kihagyja.

Lee „Apollo” Adama

Ha Lee „Apollo” Adamát választja a kivégzett játékos, azonnal helyezzünk el egy Viper-t a tartalékból a táblára, és tegyük bele Apollót. Amennyiben nincs szabad vadászgép a tartalékban, helyezzük Lee-t a Hangárfedélzet helyszínre.

Gaius Baltar

Ha a kivégzett játékos Gaius Baltart választja az Alvó ügynök fázis előtt, azonnal keverjetelek egy „Nem vagy Cylon” kártyát a Hűségpaklihoz, és adjatok egy hűség kártyát a játékosnak. Ha Gaiust az Alvó ügynök fázis után választja a játékos, nem használhatja a Cylon detector egyszeri képességét.

Samel T Anders

Ha Anderst választja a kivégzett játékos új karakternek, a játékos a következő körében nem húz szakértelem kártyát a köre kezdetén.

JÁTÉKSZABÁLYOK LETISZTÁZÁSA ÉS MÓDOSÍTÁSA

Minden ebben a szabálykönyvben szereplő szabály felülírja az alapjáték és a **Pegazus** kiegészítő szabályait, és mindig is alkalmazni kell őket amikor az **Exodus** kiegészítőt használjátok. Természetesen, ha valamelyik opciót nem használjátok (Belső viszályok, Cylon flotta, Ion csillagköd) akkor annak az opciónak a szabályait hagyjátok figyelmen kívül. A következő fejezet néhány általános szabályváltozást ismertet ami felülírja az alapkönyv korábbi szabályait (és egy részük a **Pegazus** kiegészítőben már ismertetve lettek).

CYLON JÁTÉKOSOK ÉS EMBER JÁTÉKOSOK

A kártyák és szabályok gyakran hivatkoznak „játékosokra”, „ember játékosokra”, vagy „Cylon játékosokra”. A játékos szóhasználat minden játékosra vonatkozik, míg az „ember” vagy „cylon” megnevezés már szűkebb körre értendő. A „Cylon játékos” szóhasználat a leleplezett Cylonokat illeti meg, de nem vonatkozik a „Cylon vagy” hűségkártyát birtokló még rejtőzködő játékosra. Az „ember játékos” kifejezést pedig minden olyan játékosra értjük, aki nem lelepleződött Cylon.

IDŐZÍTÉS

Ha két vagy több játékos szeretne kijátszani egy kártyát ugyanakkor (például két játékos, két különböző szakértelem kártyát szeretne kijátszani egy szakértelem próba előtt), a jelenlegi játékos dönti el melyik játékos játszhatja ki a kártyáit előbb. Amennyiben egy kártya a sorrend miatt nem játszható (például mindkét kártya Stratégiai tervezés kártya) akkor annak aki kijátszotta vissza kell venni a kezében.

ATOMFEGYVER TOKENEK

Habár az Admirális még mindig két atomfegyverrel kezdi a játékot, az Atomfegyver építése gépész kártya felhasználásával mód van az elhasznált atomfegyverek pótlására, vagy akár egy harmadik extra atomfegyver építésére is. Ha az Admirális elhasznál egy atomfegyvert, az atom token tegyetelek a tábla mellé, ahelyett hogy visszatennétek a dobozba. Az Admirálisnak egyszerre maximum csak három atomfegyvere lehet.

TANÁCSKÁRTYÁK A KÉZBEN

Az Elnök kezében maximum 10 tanács kártya lehet. Amennyiben a köre végén több kártyája van, el kell dobnia annyit, míg ismét 10 nem lesz a kezében.

CIVIL HAJÓK ELPUSZTÍTÁSA

Amikor egy játékosnak húznia kell egy civil hajót, hogy elpusztítsa, akkor alapvetően **nem a játéktáblán lévő hajók közül** kell választania, hanem a tartalékban lévő civil hajók közül. Amennyiben már nincs a tartalékban hajó, csak akkor választhat a jelenlegi játékos a játéktáblán szereplő hajók közül.

ÁTDOLGOZOTT UTÓDLÁSI SORREND

Az alábbi utódlási sorrend felülírja az alapjáték és a **Pegazus** kiegészítő listáit, A *-gal jelölt karakterek a **Pegazus** kiegészítőben találhatóak.

Admirális

1. Helena Cain*
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl "Helo" Agathon
5. Felix Gaeta
6. Lee "Apollo" Adama
7. Anastasia "Dee" Dualla*
8. Kara "Starbuck" Thrace
9. Louanne "Kat" Katraine*
10. Sharon "Boomer" Valerii
11. Samuel T. Anders
12. "Chief" Galen Tyrol
13. Callandra "Cally" Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh*
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Elnök

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Tory Foster
5. Ellen Tigh*
6. Lee "Apollo" Adama
7. Felix Gaeta
8. William Adama
9. Karl "Helo" Agathon
10. "Chief" Galen Tyrol
11. Callandra "Cally" Tyrol
12. Helena Cain*
13. Anastasia "Dee" Dualla*
14. Sharon "Boomer" Valerii
15. Saul Tigh
16. Samuel T. Anders
17. Kara "Starbuck" Thrace
18. Louanne "Kat" Katraine*

FELFEDETT CYLON JÁTÉKOSOK

A következő változások vonatkoznak a Cylon játékosok körére.

- **Szakértelem lapok húzása fázis:** egy Cylon játékos két szakértelem kártyát húzhat, de a kártyákat **különböző szakértelem pakliból kell húzni**. Más szóval, egy Cylon játékos egy szakértelem pakliból maximum csak egy lapot húzhat, a kártyahúzás fázisban.
- **Ugrás előkészítő fázis (amennyiben szükséges):** Ezt a lépést többet nem ugorjuk a Cylon körökben. Például ha egy Cylon aktiválja a Caprica helyszínt és egy olyan Krízis kártyát választ, amin van Ugrás előkészítő ikon, a flotta jelző egyel előrébb halad az Ugrás Előkészítő sávon (miután a Krízis kártyát megoldották). **Fontos megjegyzés, hogy ez a szabály felülírja a Caprica Cylon helyszín leírását. Az Exodus kiegészítővel játszva, nem szabad figyelmen kívül hagyni az Ugrás előkészítő fázist, ha ezt a helyszínt aktiválják.**

Ezenkívül, **minden** képesség ami a felfedett Cylon karakterlapján szerepel, a játék többi részében már nem használható. Ez a szabály vonatkozik Sharon Valeri hátrányára is: amennyiben az Alvó ügynök fázis előtt lepleződik le, az Alvó ügynök fázis alatt nem kettő, hanem csak egy hűségkártyát kap. A megmaradó hűségkártya marad a hűségpakliban, és lehet később egy kivégzés során kerül kiosztásra.

HOGYAN HASZNÁLJUK AZ EXODUS OPCIÓIT?

Az **Exodus** kiegészítő három optionális bővítést kínál a játékosoknak, amivel a játékélményt tovább mélyíthetik. Az Ellentétes érdekek opció újfajta Hűségkártyákat kínál, míg a Cylon flotta játéklehetőség nagyobb hangsúlyt fektet az űrcsatákra, végül az Ion csillagköd szövetségeseikkel népesíti be a flottát, és a játékosok a játék vége előtt egy bírósági tárgyaláson adnak számot tetteikről. Ezek a játéklehetőségek mind elhagyhatók, egyiket sem kötelező alkalmazni, de akár külön-külön vagy tetszés szerint együtt is kombinálhatók.

BELSŐ VISZÁLYOK JÁTÉKVARIÁNS

Ezt a játékvariánst használva a játékosok karaktereit jóval összetettebb motivációk fogják vezérelni, mint az hogy a cylonok, vagy az emberek közé tartoznak. Néhányuk egy egyéni célt fog kézhez kapni a hűségkártyáján, amit igyekszik teljesíteni, a játék megnyerése mellett. Más játékosok ráébrednek, hogy ők az egyikük a titokzatos Utolsó Öt Cylon modellnek, akik elkülönültek az ismert Cylon modellektől. Ezeknek a rejtélyes Cylonoknak a kiléte annyira titkos, hogy veszélyt jelenthet arra is, aki felfedi őket. Az ellentétes érdekek játékvariánssal a játékosok használhatják az Egyéni célok vagy az Utolsó Öt hűségkártyákat, vagy akár mindkettőt egyszerre.

A játékosoknak tisztában kell lennie azzal, hogy az Egyéni célkártyák használatával a játék jóval nagyobb kihívást jelent az embereknek, ezért ezeket a kártyákat csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk.

A BELSŐ VISZÁLYOK JÁTÉKVARIÁNS ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A játékosoknak dönteniük kell, hogy az Egyéni célokat vagy az Utolsó Öt hűségkártyákat akarják használni vagy esetleg mindkettőt. Amelyik kártyacsoportot nem akarják használni, értelemszerűen vissza kell tenni a dobozba.

Miután döntöttek, a játékosok összeállítják a Nem vagy Cylon paklit, az összes Egyéni cél és Utolsó Öt kártyából (amennyiben alkalmazzák őket), a Hűségpakli készítése fejezet utasításai szerint [6. oldal].

JÓ TANÁCS AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ

Az **Exodus** kiegészítő sok új szabályát és elemét elsősorban elég bonyolult alkalmazni, ezért azt ajánljuk, hogy az első alkalommal csak a Belső Viszályok opció Utolsó Öt hűségkártyáját használjátok, a többi játékvariánst (Cylon flotta, Ion csillagköd) hagyjátok figyelmen kívül. Kevésbé gyakorlott játékosok először az összes Opciót is elhagyhatják, majd mikor már otthonosan mozognak a szabályok terén, bármilyen kombinációban variálhatják az opciókat.

HOGYAN HASZNÁLJUK A BELSŐ VISZÁLYOK JÁTÉKVARIÁNST?

Ez a fejezet részletesen ismerteti, hogy alkalmazzátok a játékelemeket és szabályokat az Belső Viszályok Opciónál. Az Egyéni célok és Utolsó Öt hűségkártyákat „Nem vagy Cylon” kártyaként kell kezelni a játékban.

Egyéni célok

Mindegyik karakternek lehetnek egyéni céljai, amik túlmutatnak azon, hogy az emberekhez vagy a Cylon-oknak tartozik hűséggel. Mindegyik ilyen Egyéni cél kártyán található egy tevékenység, ami lehetővé teszi, hogy felfedje a kártyát a többieknek. Viszont csak akkor fedheti fel a kártyát, amennyiben a rajta lévő feltételek mind érvényesülnek.

Ha a flotta 6 vagy kevesebb távolságot tett meg, mikor az Egyéni célra fény derül, a játékos a „Nem vagy Cylon” pakliból hozzátesz egy új lapot a Hűségpaklihoz, megkeveri, majd húz magának egy Hűségkártyát. Ha a flotta 7 vagy több távolságot tett meg, mikor egyéni céljai lelepleződnek **nem húz** új hűségkártyát.

Az egyéni célkártyák használata nagyon megnehezíti az emberi játékosok dolgát. Az embereknek a saját célkártyájukon lévő feltételeket is teljesíteniük kell, mivel, minden a játék végéig fel nem fedett Egyéni célkártyán található erőforrás a játék végén levonódik az emberiség erőforrásaiból. Ha a levonások után egy erőforrás sem csökkent nulla vagy az alá, az emberek nyertek. Amennyiben viszont bármelyik erőforrás 0 vagy az alá csökkent természetesen a Cylonok nyertek. Ha egy lelepleződött Cylon rendelkezik egy fel nem fedett Egyéni célkártyával a játék végén, természetesen azzal nem csökkenti az emberek erőforrásait (de egy rejtőzködő cylon egyéni célkártyája igen!).

Az Utolsó Öt

Összesen 12 Cylon modell létezik, de csak 7 modell kiléte ismert, mivel ők irányítják a Cylon erőket, és ők sosem beszélnek a másik ötről. Az Utolsó Öt modell kilétét homály fedi, és azok akik utánuk kutatnak komoly veszélynek teszik ki magukat. Ha egy játékos megkap egy Utolsó Öt hűségkártyát, az azt jelenti, hogy ezen rejtélyes Cylon modellek egyike (még hozzá annak ellenére hogy a kártyán azt olvashatja hogy „Nem vagy Cylon”. További információkért olvassátok el a „Nem Cylon” hasábot jobbra). Az Utolsó Öt Cylon különböznek az eddig ismert Cylonoktól, ezért az, hogy kinek a pártját fogják a háborúban, nem olyan egyértelmű, mint az alapvető 7 modellnél.

Az Utolsó Öt kártyáján található utasításokat, csak akkor kell végrehajtani, ha egy másik játékos megnézi a hűségkártyát, egy kivégzésnek, vagy akár egy játékhatásnak köszönhetően (tipikus példa Gaius Baltar képessége).

Ha egy játékos megnéz egy másik játékoshoz tartozó Utolsó Öt hűségkártyát, azonnal felfedi a többieknek, és visszaadja azt az eredeti tulajdonosának. Akitől elvették a Hűségkártyát ezután végrehajtja a rajta szereplő utasításokat, majd visszakeveri a többi hűségkártyája közé (amennyiben persze rendelkezik másikkal).

Amennyiben az Utolsó Öt kártya egy kivégzés hatására válik nyilvánossá, a tulajdonosa végrehajtja a rajta szereplő utasításokat, majd visszahelyezi a dobozba. A lelepleződött Cylon játékosokra az Utolsó Öt kártyák hatásai nem hatnak, ugyanúgy ahogy a Krízisek, és Szakértelem próbák hatásai sem.

Titkolózás és Belső viszályok

Az alapszabályköny 20 oldalán leírt titkolózási szabályok az Egyéni célokra, és az Utolsó Öt kártyákra is érvényesek. A játékosok nem részletezhetik, hogy mi is van a Hűségkártyájukon, azon kívül, hogy arról győzködik a többieket, hogy ők maguk emberek, vagy akár Cylonok.

Egy játékos sugallhatja a többieknek, hogy Egyéni céljai vannak, illetve hogy egyike az Utolsó Ötnek, ezáltal elbizonytalanítva őket, hogy megnézzék a Hűségkártyáit (attól függetlenül hogy igaz-e vagy sem), de semmiképpen nem részletezheti hogy milyen kártyával is rendelkezik (akár hazudik akár nem).

NEM CYLON?

Figyelmesebb játékosokban felmerülhetett, hogy ha a játékos olyan hűségkártyát kap, ami szerint egyike az Utolsó Öt cylonnak, miért is az van írva a kártyára hogy „Nem vagy Cylon”? Mivel a Utolsó Öt tagjai olyan erősen kötődnek a Flottában ismert „emberi” személyiségükhöz, hogy a saját mivoltuk felismerése után ezek a Cylonok, nem feltétlenül csatlakoznak Cylon bajtársaikhoz. Az Utolsó Öt hűségkártyák, a „Nem vagy Cylon” kártya változatai, tehát tulajdonosuk az emberek oldalán nyerheti meg a játékot.

Amennyiben az Utolsó öt közé tartozó játékos kap egy „Cylon vagy” kártyát is, onnantól kezdve úgy kell kezelni, mint bármelyik másik „Cylon vagy”, kártyával rendelkező játékost. Gyakorlatilag ekkor olyan az Utolsó Öt Cylonnak számít aki Cylon testvéreivel társulva az emberiség elpusztítására szövetkezik.

Az Utolsó Öt Cylon és a Feltámadás hajó

Elméletileg igaz, hogy Utolsó öt tagjai, ha kivégzik őket a Feltámadás hajóra kerülnek (ahogy a sorozatban is), de amennyiben az Utolsó Öt játékos nem a Cylonok szövetségese (nincs Cylon vagy hűségkártyája), a többi hagyományos Cylon az újjászülető kádban tartja bedobozolva, kizárva a karaktert a játék többi részéből. Ekkor a kivégzett Utolsó Öt játékos miatt az emberek morált veszítenek, és a játékos új karaktert választ a kivégzés szabályai szerint. A Cylonokhoz hű („Cylon vagy” kártyával rendelkező) Utolsó Öt játékos esetén a játékos a Feltámadás hajóra kerül, és lelepleződött Cylonként folytatja a játékot.



A CYLON FLOTTA JÁTÉKVARIÁNS

Ebben a játékvariánsban, a véletlenszerű Cylon támadás krízis kártyákat felváltja a Cylonok folyamatos könyörtelen üldözése. Az alapjátékkal ellentétben a Cylon hajók aktiválása ikonoknak mindig van hatása, ha van a játéktáblán Cylon hajó, ha nincs. Ha a **Galactica** elugrik, a hátrahagyott cylon hajók később sértetlenül felzárkóznak és újra és újra rajtaütnek a menekülőkön.

A Cylon flotta opció a következő játék elemeket kell használni: Cylon flotta játéktábla, Cylon üldözés jelző, CAG (kötelékpáncsnok) kártya, Módosított Admirális kártya, az Új Viper Mark VII vadászok, és a további 4 cylon raider az Exodus kiegészítőből. **Mivel ez a variáns sok új elemet hoz a játékba, új játékosok esetén érdemes kihagyni, amíg kellő gyakorlathoz nem szereznek.**

A CYLON FLOTTA JÁTÉKVARIÁNS ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Először is **vegyünk ki minden Cylon támadás kártyát** a Krízis és Szuperkrízis kártyák közül, és tegyük vissza őket a dobozba. Keverjük az **Exodus** új Krízis és Szuperkrízis kártyáit az alapjáték kártyái közé, különösen tekintettel a „CAG választ” szövegű kártyákra.

Az **Exodus** kiegészítő elhelyezése [5. oldal] 5-ös lépése alatt a következőket is hajtsátok végre:

1. **Cylon flotta játéktábla:** Helyezzétek el a Cylon flotta játéktáblát az alapjáték tábla bal oldalára.
2. **Új hajók és Cylon üldözés jelző:** Tegyetek vissza 2 Vipert az utánpótlásból a dobozba, helyettük tegyétek a 4 új Viper Mark VII-sokat a Sérült Viperek közé. Adjátok a 4 cylon raidert az alapjáték raider-jei közé, majd helyezzétek a Cylon üldözés jelzőt, az Üldöző sáv Start mezejére.
3. **CAG kártya és Módosított Admirális kártya:** Adjátok a CAG kártyát a legmagasabb rangú karkaternek (lásd a 14. oldal CAG utódlási sorrend), majd a Módosított Admirális kártyát a legmagasabb rangú katonai vezetőnek (az eredeti Admirális kártyát tegyétek vissza a dobozba).

HOGYAN HASZNÁLJÁTOK A CYLON FLOTTA VARIÁNST?

A Cylon flotta játéktábla

A Cylon flotta játéktábla a Cylonok felvonulási területe, ahol összegyűjtik és előkészítik erőiket, az emberi flotta elleni rajtaütésekre. Itt található a Báziscsillag Hídja helyszín, az Üldöző sáv, és hat Cylon űrszektor, ami az alapjáték táblán a **Galacticát** körülvevő hat mezőnek felel meg. A 7-8-as szektor a **Galactica** előtti területnek felel meg, a 4-es és 2-es szektor a **Galactica** Viper indító ikonos zónával, míg a 5-6-os, valamint a 3-as szektor a **Galactica** másik oldalával egyezik meg. Az 1-es zóna pedig a **Galactica** mögötti területre vonatkozik.

A Báziscsillag hídja

Ez a helyszín új lehetőségeket nyit meg a Cylon játékosok előtt az emberiség elpusztítására. Csak a lelepleződött Cylon játékos mehetnek ide és aktiválhatják a Báziscsillag hídja helyszínt. (Megjegyzés: A Cylon játékosoknak **nem** kell eldobni Szakértelem kártyát, hogy a Báziscsillag és a többi Cylon helyszín között mozogjanak).

Amikor egy játékos aktiválja a Báziscsillag Hídja helyszínt, választ egymás után kettőt a helyszínen található négy lehetséges hatásból (Fontos tudni, hogy egy helyszín aktiválás során, egy hatást, csak egyszer választhat. Nem teheti meg például, hogy aktiválja a helyszínt, és kétszer választja azt a hatást, ami szerint a CAG-nek civil hajókat kell tennie a táblára).

Az Üldöző sáv

Amíg az emberek azért küzdenek, hogy mihamarabb elugorjanak a flottájukkal, a Cylonok folyamatosan a nyomukban vannak. Ezt hivatott mutatni az Üldöző sáv, amin ha az Üldözés jelző végig ér, a Cylon flotta játéktáblán található minden hajó átugrik a szektorának megfelelő Galactica körüli területre a fő játéktáblán. Az Üldözés jelző alapvetően a Cylon hajók aktiválása ikon hatására halad előre a sávján.

Cylon hajók aktiválása a Cylon flotta opció alatt

Amikor a Cylon flotta játékvariánssal játszatok, a Cylon hajók aktiválásának mindig van valamilyen hatása, még akkor is ha az adott Cylon hajóból egy sincs a fő játéktáblán. Az alapszabály 24. oldalán található szabályok szerint használjátok az Aktiváló ikonokat, kivéve abban az esetben, ha a szabályok szerint semmi sem történne. Ekkor az alábbiak szerint járjatok el:



Raiderek aktiválása: Ha nincs egy raider vagy bázis csillag sem a fő játéktáblán, helyezzetek egy Cylon raidert a Cylon flotta játéktáblára a lenti szabályok szerint, és mozgassátok egyet előre az Üldözés jelzöt.



Heavy Raiderek aktiválása: Ha nincs egy heavy raider, centúrió vagy bázis csillag sem a fő játéktáblán, helyezzetek egy heavy raidert a Cylon flotta játéktáblára a lenti szabályok szerint, és mozgassátok egyet előre az Üldözés jelzöt.



Raiderek indítása, vagy Báziscsillagok aktiválása: ha nincs báziscsillag a fő játéktáblán, hogy az ikonok szerint aktiválódjon, helyezzetek egy báziscsillagot a Cylon flottába az alábbi szabályok szerint, és mozgassátok egygel előre az Üldözés jelzöt.

Cylon hajók elhelyezése a Cylon flotta játéktáblán

Amikor egy Cylon hajó aktiválása ikon hatására elhelyeztek egy raidert, heavy raidert, vagy báziscsillagot a Cylon flottában, a jelenlegi játékos dob egy kockával, hogy meghatározza, melyik Cylon zónába is kerül az új Cylon hajó. (Ezt a kockadobást módosíthatják a különböző játékhatások, mint például a Stratégiai tervezés szakértelem kártya, vagy Samuel T Anderst képessége.)

CYLON HAJÓK ELHELYEZÉSE

A CYLON FLOTTA JÁTÉKTÁBLÁN PÉLDA

1



1. A Cylon hajók aktiválása lépés során a raiderek aktiválódnak.
2. Mivel nincs raider, vagy bázis csillag a fő játéktáblán, a jelenlegi játékos dob a kockával (7-est dob), és elhelyezi a raidert az ennek megfelelő űrszektorba.
3. A jelenlegi játékos előre mozgatja egyet az Üldözés jelzöt, az Üldöző sávon a következő mezőre, amin egy civil hajó képe szerepel. Ennek hatására a CAG-nek el kell helyeznie egy civil hajót a fő játéktáblán.

4



4. Később a játék során, raiderek indulnának a báziscsillagokról a Cylon hajók aktiválása fázisban.
5. Mivel nincs egy báziscsillag sem a fő játéktáblán, a jelenlegi játékos szokás szerint dob egy kockával, hogy elhelyezze a báziscsillagot a Cylon űrzónában. Viszont mivel már nincs több báziscsillag amit elhelyezhetne(már mind a kettő a Cylon flotta játéktáblán van), megkeresi a legtöbb Cylon hajót tartalmazó űrzónát a Flottában, ami tartalmaz legalább egy báziscsillagot (ez jelen esetünkben az 5-6-os Cylon szektor), és minden hajót átmozgat belőle a szektornak megfelelő Galactica körüli zónába.
6. A jelenlegi játékos egygel előre mozgatja az Üldözés jelzöt az Üldöző sávon.

Amennyiben az adott hajótípusból mindegyik már a Cylon flottában, vagy a fő játéktáblán van, és nem lehet újat feltenni, a jelenlegi játékos megkeresi a legtöbb Cylon hajót tartalmazó Cylon szektort (amiben legalább egy hajó van az aktivált típusból). Ezután **minden hajót** az adott Cylon zónából átmozgat a fő játéktábla megfelelő területére.

A Cylon üldözés jelző haladása

Az Üldöző sáv jelzi a Cylon flotta készségi szintjét, a következő támadásra. Az Üldözés jelző főleg akkor halad előre az Üldözés sávon, ha egy Cylon hajót elhelyezünk a Cylon flottában, de egyéb játékhatalások is mozgathatják előre a sávon.

Amikor az Üldözés jelző elér egy mezőt, amire egy civil hajó van nyomtatva, a CAG-nek el kell helyeznie, egy civil hajót a fő játéktáblán. Amikor a jelző eléri a két civil hajót tartalmazó mezőt, a CAG-nek két civil hajót kell a fő játéktáblára tennie.

Ha a Cylon Üldözés jelző eléri az Auto Ugrás mezőt, **minden** Cylon hajó a Cylon flotta zónából, átugrik fő játéktábla megfelelő területére. Ezután az Üldözés jelző visszaugrik a z indulási pozíciójába.

Cylon hajók elhelyezése a fő játéktáblán

Amikor egy játékhatalás arra utasítja a játékosot, hogy helyezzen el Cylon hajókat a fő játéktáblán (például a Cylon rajtaütés úti cél kártya, vagy a raiderek indítása ikon) a következő szabályok szerint kell megtennie:

1. Válasszátok ki az adott típusú hajókat a játéktáblán (fő és Cylon flotta játéktáblán) még fel nem helyezett Cylon hajók közül. Helyezétek el a hajókat az utasítások szerint.
2. Ha nincs elég szabad hajó, az előző lépés végrehajtásához, vegyétek le a Cylon flotta játéktábláról a hiányzó hajókat, kezdve a legkevesebb hajót tartalmazó Cylon szektorral, majd folytatva növekedő sorrendben a következővel, amíg minden hajót el nem helyeztek az utasítások szerint.
3. Amennyiben a 2 lépés után sincs elég Cylon hajó, hogy feltegyétek őket (kifogytatok a szabad cylon hajókból), a jelenlegi játékos dönti el melyik cylon hajót nem teszitek fel a táblára.

A CAG poszt

A CAG (kötelékparancsnok) irányítása alá tartoznak a **Galactica** pilótái. A CAG poszt kártyát a játék elején adjuk oda az utódlási sorrend szerint az érintett karakternek, ami különleges képességekkel ruhazza fel birtokosát. Az Elnökhöz és Admirálshoz hasonlóan, a CAG-re is fontos döntések hárulnak, a Krízis kártyák válságainak köszönhetően. Amennyiben a CAG játékosot kivégzik, illetve fogdába kerül, vagy kiderül róla hogy valójában Cylon, a cím átszáll az utódlási sorrend szerinti legmagasabb pozíciójú játékosra. Ha egy címétől megfosztott

CAG kiszabadul a börtönből, **nem** kapja vissza automatikusan a CAG címet.

Amikor a játékhatalások arra utasítják a CAG-et hogy helyezzen el civil hajókat a játéktáblán, a CAG választja ki, hogy melyik zónába kerül a civilhajó. Viszont ha teheti, olyan zónába kell tennie a civil hajókat, **amelyik még nem tartalmaz civil hajót**. Amennyiben már mindegyik terület foglalt, az új hajót bármelyik zónába helyezheti. A civil hajók felrakásánál, a CAG-nek különösen figyelnie arra, hogy a gyülekező Cylon a Flotta játéktáblán, melyik területre is fog oda ugrani.

CAG Utódlási sorrend

A csillaggal jelölt karakterek a Pegazus kiegészítőben találhatóak:

1. Lee "Apollo" Adama.
2. Kara "Starbuck" Thrace
3. Louanne "Kat" Katraine*
4. Sharon "Boomer" Valerii
5. Samuel T. Anders
6. Karl "Helo" Agathon
7. William Adama
8. Helena Cain *
9. Saul Tigh
10. Felix Gaeta
11. Anastasia "Dee" Dualla*
12. "Chief" Galen Tyrol
13. Callandra "Cally" Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh *
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Viper Mark VII-es vadászgépek

Ezek a modern vadászok, jóval fejlettebbek a **Galactica**-n üzemelő öreg Mark II-eseknél, de a navigációs szoftverük frissítésén keresztül a Cylonok szabotálták a működésüket.

A szoftver frissítés eltávolítása után, ezek a halálos kis hajók újra használhatóak a Cylonokelleni harcban.

A Mark VII-as Viperek teljesen úgy funkcionálnak, mint a régi Viperek, az alábbi kivételekkel. A játék kezdetén a négy Mark VII-as a sérült Viperek mezőn kezd, és nem használható míg meg nem javítják.

Amikor egy játékhataás szerint egy játékosnak el kell pusztítani, aktiválni, vagy el kell helyezni egy Vipert, akkor a régi és új Vipereket is használhatja. A jelenlegi játékos dönt, melyiket akarja használni.

Amikor egy játékos egy Mark VII-ast vezet, vagy aktivál, a szokásos egy mezőnyi távolság helyett kettőt mozgathatja. Miután átmozgatta egy szomszédos zónába, ha akarja, tovább léphet vele a következő szomszédos mezőre.

Amikor egy Mark VII-ast megtámadnak, csak a 6-os és 7-es dobás hatására sérül meg, és a 8-as dobás semmíti meg. (A szabály végén található Sérülési táblázat ezt mutatja 24. oldal).

SZABÁLYOK LETISZTÁZÁSA ÉS MÓDOSÍTÁSA A CYLON FLOTTA OPCIÓVAL

Ez a fejezet számos szabálmódosítást tartalmaz, amik felülírják az alapjáték szabályait. Amikor a Cylon flotta játékvariánst használjátok, mindig az alább leírt szabályok érvényesek.

Viperek aktiválása

Amikor egy játékos aktivál egy Vipert, most már választhatja azt a lehetőséget, hogy egy civil hajót biztonságba kíséri, ahelyett hogy mozog, vagy támad a Viper-el. Amikor egy játékos aktivál egy Vipert, hogy biztonságba helyezzen egy civil hajót, akkor a vele azonos mezőn található civil hajók közül levehet egyet a játéktábláról és visszateheti a nem használtak közé.

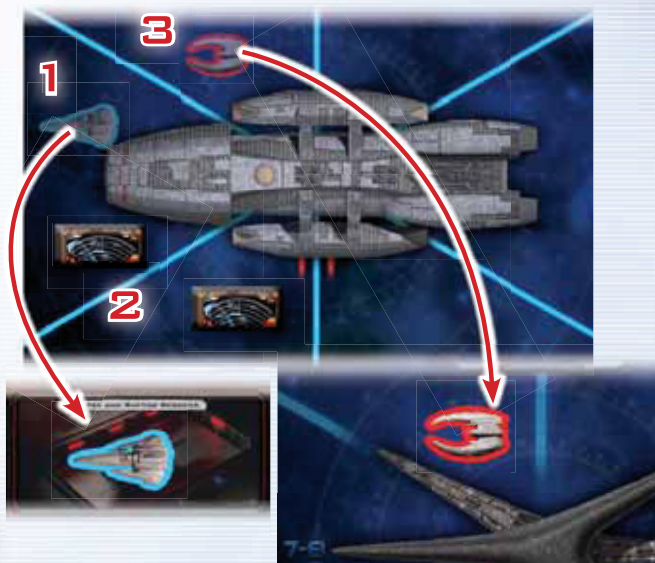
Ugrás a flottával

Amikor a flotta elugrik, tegyünk minden Vipert a **Galactica** körüli területekről az Utánpótlás mezőre, és minden Vipert vezető pilótát a Hangárfedélzet helyszínre.

Az eddigi szabályokkal ellentétben, **nem veszünk le egy civil hajót sem a játéktábláról**. Minden civil hajó marad az ugrás előtt elfoglalt űrszektorában. Civil hajók csak akkor kerülnek le a játéktábláról, ha megsemmisülnek, egy Viperral biztonságba kísérik őket, vagy ha egy játékhataás arra utasítja a játékosokat, hogy vegyenek le egy civil hajót a játéktábláról.

Végül mozgassatok át minden Cylon hajót a Galactica körüli zónákból a, az adott területeknek megfelelő mezőkre a Cylon flotta játéktáblán (Lásd 12. oldal A Cylon flotta játéktábla).

HAJÓK LEVÉTELE UGRÁS SORÁN



1. Helyezzünk minden Vipert a Galactica körüli űrzónákból az Utánpótlás mezőre, és minden pilótát, aki vezet-e őket, a Hangárfedélzet helyszínre.
2. Ne vegyünk le egyetlen civil hajót sem a játéktábláról!
3. Helyezzünk át minden Cylon hajót a Galactica körüli mezőkről, az adott területnek megfelelő Cylon zónára a Cylon flotta játéktáblán.

Atomfegyverek indítása

Amikor az Admirális használ egy atomfegyvert, mostantól egy **Galactica körüli célterületet** határoz meg célpontnak, nem pedig egy báziscsillagot. A célzóna meghatározása után dob a kockával. 1-2 esetén az atom két sérülést okoz egy a területen lévő báziscsillagon. 3-6 dobás esetén az atomfegyver elpusztít egy a területen lévő báziscsillagot. 7-es dobással megsemmisül egy báziscsillag és 3 raider a szektorban. 8-as dobás esetén minden hajó megsemmisül az adott területen (raider, heavy raider, báziscsillag, civil hajó, Viper). 7-es vagy kisebb dobás esetén, ha több bázis csillag van a célterületen, az Admirális választ melyiket éri találat, illetve pusztul el. Amennyiben 7-es dobás esetén nincs a célterületen olyan típusú hajó amire az atomfegyver hatna (báziscsillag vagy raider), az atomcsepnek nincs kézzelfogható eredménye, a többi sértetlen marad, az Admirális pedig természetesen a játéktábla mellé helyezi az elhasznált Atomfegyver jelzőt.

AZ ION CSILLAGKÖD JÁTÉKVARIÁNS

Az Ion csillagköd felé tartó utazásuk során a karakterek olyan megpróbáltatásokon mennek keresztül, melyek mély nyomot hagynak a lelkükben. Miközben ezen nehéz kihívásokkal szembeesülnek, szerte a flottában szövetségeseket, vagy rosszakarókat, szerezhetnek, majd legvégül mindegyiküknek szembeesülnie kell eddigi döntéseivel, és bizonyítani rátermettségét.

Az Ion csillagköd játékvariáns használatakor szükségetek lesz a trauma tokenekre, a szövetséges tokenre, az Alternatív báziscsillag sérülés jelzőkre, a Szövetséges kártyákra, a Keresztút kártyákra, és az Ion csillagköd célkártyára. **Ez az opció sok új szabályt és elemet ad a játékhoz, ezért csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk.**

AZ ION CSILLAGKÖD ELHELYEZÉSE

Az 5 oldalon található **Exodus** elhelyezése fejezet 6-os pontja szerint a következőket kell tenni:

- Alternatív báziscsillag sérülés jelzők:** Tegyétek vissza az alapjáték báziscsillag sérülés jelzőit a dobozba, helyettük az **Exodus** kiegészítőben található Alternatív báziscsillag sérülés jelzőket kell majd használni.
- Trauma tokenek:** helyezétek el a trauma tokeneket lefordítva a játéktér mellé, és keverjétek össze őket. Ez a halom lesz a nem használt trauma tokeneké. Húzzatok két véletlen trauma tokenet és anélkül hogy megnéznétek őket, helyeztetek egyet-egyét a Gyengélkedő, és Fogda helyszínekre képpel lefelé fordítva. Minden játékos húz 3 véletlen trauma jelzőt a halomból, megnézi őket, majd lefordítva maga elé helyezi őket. Amennyiben katasztrófa token, felfedi, félreteszi, és újat húz helyette. A játékos aki visszateszi a katasztrófa tokeneket, mindig újra keveri a trauma halmot.
- Ion csillagköd célkártya és Keresztút kártyák:** Keverjétek meg a Keresztút kártyákat és tegyétek félre. Ezek a kártyák nem lesznek használva, a Keresztút fázisig (18 oldal). Tegyétek a Ion csillagköd célkártyát az úticél pakli mellé, a Kobol célkártyát pedig tegyétek vissza a dobozba.
- Szövetséges kártyák és tokenek:** Keverjétek meg a szövetséges kártyákat, és tegyétek őket a szövetséges tokenekkel a játéktér mellé. Húzzatok fel a 3 legfelső szövetséges lapot, és tegyétek le képpel lefelé a szövetséges pakli mellé. **Amennyiben olyan szövetségest húzzatok, aki egyben már egy játékos által kiválasztott karakter is tegyétek vissza a szövetségest a dobozba, és addig húzzatok új szövetséges lapokat, míg olyat**

nem húztok, amelyiket egyik játékos sem használ karakterként. Mind a három szövetségeshez, húzzatok egy trauma tokenet, és helyezétek a szövetséges kártyára anélkül, hogy megnéznétek.

Legvégül minden szövetséges kártyának keressétek ki a szövetséges tokenét, és helyezétek a tokenet a kártyán található helyszínre.

HOGYAN HASZNÁLJUK AZ ION CSILLAGKÖD OPCIÓT

Ez a fejezet részletesen leírja a játékelemeket, és szabályokat az Ion csillagköd játékvariánsához.

Trauma tokenek

A játék során a játékosok trauma tokeneket fognak szerezni. Ezek a tokenek szimbolizálják azokat a lelki sérelmeket, amiket a játékosok a sok viszontagság átélése során szereznek (például ha Gyengélkedőre, vagy Fogdába kerülnek). A trauma tokeneket használjuk arra is, hogy meghatározzuk azoknak a szövetségeseknek a viselkedését, hozzáállását, akikkel a játékos a játék során kapcsolatba kerül. Végül a legfontosabb, a trauma tokenek határozzák meg, melyik játékos esik ki végleg a játékból (ez az embereknél egy bírósági tárgyalást jelent, a Cylonoknál a játékos modelljének összes példányának bedobozolását).

Egyes esetekben a játékosok jóindulatú trauma tokeneket kapnak, ezek azt szimbolizálják, mikor a karakter a szenvedések hatására, elfogadja végzetét, vagy együtt érez másokkal (Jóindulatú trauma tokenek szerzése veszélyes lehet a Cylon karaktereknek lásd 19. oldal A tárgyalás/Dobozolás végrehajtása). Azokban az esetekben mikor a játékos Rosszindulatú trauma tokenre tesz szert, a nehézségek hatására még kegyetlenebb és agresszívebb lesz. (Rosszindulatú trauma tokenek gyűjtése könnyen veszélyes lehet az ember játékosok számára lásd 19 oldal A tárgyalás/Dobozolás végrehajtása). Az a játékos aki tragédia tokenet húz, annak a karakterével valami szörnyű tragédia történik. (lásd trauma átélése)



Jóindulatú Jel



Rosszindulatú Jel



Tragédia Jel

Trauma átélése

Amikor egy játékos trauma tokenet húz egy helyszínről, vagy a trauma tokenek halomból a következőket kell tennie:

1. Amennyiben Jóindulatú vagy Rosszindulatú tokent húzott, nem fedi fed a többieknek, hanem a többi trauma tokenek közé teszi.
2. Ha tragédia tokent húzott, a játékos azonnal felfedi a többi játékosnak.
 - A Ha ember játékos húzta a tokent, a karakterét azonnal kivégzik (lásd Kivégzés 7. oldal)
 - A Amennyiben Cylon játékos húzta a tokent, azonnal húz két új trauma tokent, amiket megnéz, de nem fed fel a többiel előtt. Ha az új tokenek közt is van tragédia token, ahelyett megint húz 2 új trauma tokent, egész addig amíg már a húzott trauma tokenek között nincs katasztrófa token. Ezután a húzott nem katasztrófa tokeneket elhelyezi a saját trauma tokenjei közé.
3. A játékos visszaeszi a katasztrófa tokeneket a nem használt trauma tokenek közé, és összekeveri őket.

Ha a trauma tokent egy helyszínről húzta (Fogda, vagy Gyengélkedő), a szabad trauma tokenek közül húz egyet, és a helyszínre helyezi (Lásd Helyszínek és traumák).

Helyszínek és traumák

Amennyiben a játékos a körét a Gyengélkedőn, vagy a Fogdában kezdi, a szakértelem lapok húzása előtt fel kell vennie a helyszínen lévő trauma jelzőt, és a Trauma átélése fejezet lépéseit végrehajtani. Ezután pótolja a felvett trauma jelzőt a helyszínre, a szabad trauma jelzők közül, anélkül hogy megvizsgálná.

Kivégzések és trauma

A kivégzés során, mikor a kivégzett ember játékosnak el kell dobnia a lapjait, el kell dobnia a begyűjtött trauma jelzőit is. Az új karakter választása után húz három új trauma tokent, amit nem mutat meg a többi játékosnak. Ha ekkor tragédia tokent, húz a fent leírtaknak megfelelően lecseréli egy nem tragédia tokenre. A kivégzés során a Cylon játékosok megtartják trauma tokenjeiket.

Szövetségesek

A **Galacticát** és a **Colonial One-t** mostantól a sorozatból ismerős arcok népesítik be, akik különleges képességeikkel, vagy hasznos tudásukkal segíthetik az emberiséget a túlélésben. Sajnos azonban őket is vezethetik rossz szokások, önző motívációk vagy egyszerűen felülkerekedhet rajtuk személyiségük sötét oldala, ezáltal kárára lehetnek azoknak, akik a segítségüket kérik. A játékosok a szövetséges kártyákon és tokeneken keresztül léphetnek kapcsolatba a szövetségesekkel.

Ha a mozgás fázisának végén egy játékos azonos helyszínen tartózkodik egy szövetséges tokennel, akkor **kapcsolatba kerül** az adott token Szövetséges kártyájával, mielőtt a tevékenység (akció) fázisa következne. Amennyiben egynél több szövetséges található a helyszínen, a játékos választhat melyikkel kell szembe néznie. Egy játékos csak egy szövetséggel kerül

het kapcsolatba körönként. A következő lépések játszódnak le, amikor egy játékos találkozik egy szövetséggel:

1. **Szövetséges kártya hatás meghatározása:** Minden szövetséges kártyán a találkozás két lehetséges végkimenetelle található. A felső szöveg a jóindulatú hatást, míg az alsó szöveg a rosszindulatú hatást ismerteti. A játékos felfedi a szövetséges kártyán található trauma tokent, majd a rajta szereplő jel alapján, meghatározza a találkozás kimenetelét. A jóindulatú szimbólum értelemszerűen a jóindulatú hatást váltja ki, míg a rosszindulatú jel a károsat.

Amennyiben tragédia tokent sikerül találni a szövetséges kártyán, a fenti két hatás egyike sem következik be (Fontos megjegyzés: Amennyiben a szövetséges kártyán a játékos tragédia tokent fordít fel, a játékos nem kerül kivégzésre) A trauma token felfedése után a játékos visszaeszi a nem használt trauma tokenek közé a jelzőt.

2. **Régi szövetséges kártya eldobása, és új húzása:** Miután találkozott a játékos a szövetséggel, leveszi a szövetséges tokent és kártyát, és visszaeszi a dobozba. Ezután új szövetségest húz, és felhelyezi a megfelelő helyszínre.

Amennyiben olyan szövetséges kerülne a játéktérre, akit egy játékos karakterként használ, vagy korábban ki lett végezve, vissza kell tenni a dobozba, és újat húzni helyette. Ha a szövetséges kezdő helyszíne már nem hozzáférhető (például a Bomba a Colonial One-Szuperkrízis kártyának köszönhetően) szintén tegyük vissza a dobozba, és húzzunk helyettük újat.

3. **Trauma token elhelyezése:** Legvégül a játékos letesz egy új trauma tokent, a saját trauma tokenjei közül a szövetséges kártyára. Amennyiben nincs trauma tokenje a játékosnak, akkor a nem használt tokenek közül tesz egy véletlenszerűt, képpel lefelé egyet a szövetségesre, anélkül hogy megnézné. (Fontos megjegyzés: A játékos csak akkor húzhat a nem használt tokenek közül, ha neki nincs egy trauma tokenje sem.)

Amennyiben a helyszín ahol a szövetséges tartózkodik megsérül, vagy kikerül a játékból (pl.: Bomba a Colonial One-on), az adott helyszínen lévő összes szövetségest, vegyük le a játéktábláról és kikerülnek a játékból. A rajtuk lévő trauma tokenek visszakerülnek a nem használt trauma tokenek közé. Ha egy kivégzés után a játékos olyan karaktert választ, aki szövetségesként jelen van a játéktéren, akkor a szövetségest vissza kell tenni a dobozba, míg a trauma tokent a nem használt trauma tokenek közé kell helyezni.

A fenti helyzetek bármelyikében (szövetséges helyszíne sérül, kivégzett játékos szövetséges karaktert választ) a legtöbb trauma tokennel rendelkező Cylon játékos húz új szövetséges kártyát a dobozba rakott helyére, és a **saját** trauma tokenjei közül választ egyet és tesz a szövetséges kártyájára. (szövetséges tokeneket

lehet elhelyezni, már sérült helyszínen). A Cylon játékos kiválaszt egyet a saját trauma tokenjei közül, és ráhelyezi a szövetséges kártyára, amit húzott. Ha több Cylon játékosnak is ugyanannyi tokenje van, a jelenlegi játékos választ melyik Cylon teheti rá a trauma tokenjét a szövetségesre. Amennyiben nincs Cylon játékos, aki trauma tokennel rendelkezne, a jelenlegi játékos húz véletlenszerűen a nem használt tokenek és szövetségesek közül, és helyezi el anélkül hogy a tokenet megnézné. Ezt addig ismételjük, míg minden a dobozba visszahelyezett szövetségest nem pótolunk.

Miután a szövetséges pakli kiürült, nem lehet több szövetséges kártyát kijátszani.

Fontos megjegyzés: A szövetségesekkel a játékos csak a mozgás

fázisa végén kerül kapcsolatba. Ha a játékos nem a mozgás fázisában megy egy adott helyszínre (például egy Executive order kártya hatása alatt) **nem** találkozik egy szövetséggel sem a helyszínen.

Titoktartás és Trauma tokenek

A 20 oldalon megtalálható titoktartási szabályok a trauma tokenekre is érvényesek. A játékosok nem vitathatják meg a fel nem fedett trauma tokenek szimbólumait, de utalhatnak a másik játékosnak, hogy érdemes e kapcsolatba kerülni, vagy nem azzal a szövetséggel (és persze hazudhatnak is).

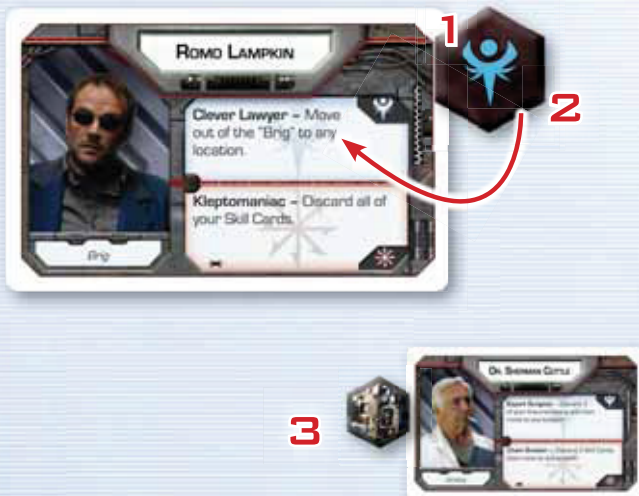
Alternatív Báziscsillag sérülés jelzők

Ezek a sérülés jelzők felváltják az alapjáték sérülés jelzőit, amennyiben az Ion csillagköd játékvariánst használjátok. A telitalálat, sérült hangár, sérült fegyverzet, és szerkezeti kár tokenek ugyanúgy működnek mint ahogy a 25. oldalon az alapkönyvben le van írva, a két új fajta token hatásait pedig itt ismertetjük:

- **Járolékos veszteség:** Amikor ezt a sérülés jelzőt húzzátok, a bázis csillaggal azonos mezőn lévő 3 raidert is el kell pusztítani. Ezután helyezzétek a sérülés jelzőt a bázis csillag alá, ez a jelző egy sérülés jelzőnek számít.
- **Személyzet sérülése:** Amikor ezt a sérülés jelzőt húzzátok, minden Cylon játékos húz két trauma tokenet. Ezután helyezzétek a sérülés jelzőt a bázis csillag alá, ez a jelző egy sérülés jelzőnek számít.



PÉLDA EGY SZÖVETSÉGESSEL TÖRTÉNŐ TALÁKOZÁSRA



1. A játékos mozgás fázisának végén a Fogdában tartózkodik. Romo Lampkin is itt található, akivel így a játékos kapcsolatba kerül, ezért felfordítja a Lampkin kártyáján található trauma token.
2. Mivel jóindulatú token-talált a szövetséges kártyán, a jóindulatú hatást hajtja végre a kártyán, miáltal kijön a Fogdából egy másik helyszínre.
3. Ezután eldobja a használt trauma tokenet, és húz egy új szövetséges kártyát, a hozzá tartozó tokenet elhelyezi a megfelelő helyszínen, és a saját trauma jelzői közül kiválaszt egyet, és a szövetséges kártyára teszi.

KERESZTUTAK FÁZIS

Az Ion csillagköd játékvariánst használva, amikor az emberiség 8 vagy több távolságot tett meg, elérte a Keresztutak fázist.

A Keresztutak egy sarkalatos mérföldkő a Föld utáni keresésben. Miközben minden a Cylonok támadnak minden játékosnak egy fontos döntéssel kell szembesülnie.

Amikor a Keresztúthoz érkeznek a játékosok a jelenlegi játékos körének vége szakat, és a következő lépéseket kell megtenniük a játékosoknak:

1. Felteszik az Ion csillagköd ütközet szerint a hajókat
2. Húznak egy Keresztút kártyát és végrehajtják a hatásait
3. Megoldják a Per/Sorozat bedobozolása helyzetet

A következő fejezetek részletesen ismertetik ezeket a lépéseket. Miután a játékosok végeztek ezekkel a lépésekkel a jelenlegi játékos köre folytatódik.

1. Az Ion csillagköd ütközet

Amikor a **Galactica** belép a csillagködbe, jó pár bázis csillagot és harca kész raidert talál. A kibontakozó csatára később az Ion csillagköd ütközet néven emlékeznek majd.



Ennél a lépésnél a következőket kell tennie a jelenlegi játékosnak:

- Helyezzen egy báziscsillagot és 4 raidert, a **Galactica** „felfelt lévő” mindkét mezőre (lásd fenti ábra). Megjegyzés: Amennyiben a Cylon flotta és a Ion csillagköd opciót egyszerre használjátok, ellenőrizzék le, hogy a 14. oldalon található Cylon hajók elhelyezése szerint jártok el.
- Helyeztetek 2 Vipert a fent látható 2 mezőre.
- Helyeztetek az Ugrás jelzőt az Ugró sáv elejére.

2. Keresztút kártyák húzása és megoldása

Az Ion csillagködhöz érve, mindegyik karakter fontos választóhoz ér, lehetőséget kap arra hogy megbékéljen múltjával, illetve nagy lépést tegyen előre a Föld megtalálása felé.

Miután elhelyeztették a hajókat a Galactica körül, és az Ugrás jelzőt visszatették az Ugró sávon az induló pozícióra, a jelenlegi játékos megkeveri a Keresztút paklit, és minden játékos húz belőle egy lapot. Mindegyik Keresztút lapon két választási lehetőség található, egy jóindulatú, és egy rosszindulatú szimbólummal. Miután titokban megnézte a húzott lapot, minden játékos elhelyez egy a döntésének megfelelő trauma jelzőt lefordítva a kártyán. Az elhelyezett token határozza meg, melyik lehetőséget választotta a játékos. Amennyiben nem rendelkezik trauma tokennel, a lap felfedésekor keltenie melyiket választja.

Miután minden játékos elhelyezte a döntésének megfelelő trauma tokenet a Keresztút kártyáján, a jelenlegi játékos felfedi a sajátját és a trauma tokenet, majd végrehajtja a kártya utasításait (vagy ha nem volt trauma tokenje választ egy lehetőséget).

KERESZTÚT KÁRTYA MEGOLDÁSA



Miután mindegyik játékos húzott egy Keresztút kártyát és kiválasztott egy trauma tokenet a sajátjai közül rá, a jelenlegi játékos felfedi a Keresztút kártyáját, és a rá helyezett tokenet. A játékos rosszindulatú tokenet tett a kártyára, ezért a rosszindulatú végeredmény utasításait hajtja végre a játékos. Minden Cylon játékos húz 2 trauma tokenet, és az Admirálist kivégzik. Attól még hogy az Admirálist kivégzik, az általa húzott Keresztút kártyát és a ráhelyezett trauma tokenjét ugyanígy meg kell oldani.

A játékosok az óramutató járásával ellentétes sorrendben felfedik a Keresztút lapjukat, és végrehajtják az utasításait.

Ha bármilyen lépésnél egy karaktert kivégeznek, a kivégzésnek teljesen végig kell játszódnia, **de a kivégzett játékos nem dobja el a Keresztút kártyáját, sem a rá kijátszott trauma tokenjét (hanem végrehajtja választása szerinti utasításokat a körében)**. Fontos megjegyzés: A Keresztút kártyák megoldása során kivégzett játékosok **nem** esnek ki a játékból mint a Tárgyalás/Dobozolás fázisban kieső játékosok.

3. A Tárgyalás/Dobozolás végrehajtása

Miután mindegyik karakter kiválasztotta a neki rendelt utat, a társai eldöntik, hogy továbbra is közéjük tartozik-e.

Amennyiben kitalálják maguk közül és haszontalannak találják a Föld keresése utáni küldetéshez, az emberek bűnösnek találják korábbi társukat és halálra ítélik. A Cylonok pedig számkivett társuk modelljének minden példányát „dobozolják”, kivonják a forgalomból az idők végezetéig.

A játékban ez a következő lépéseket jelenti:

- Kártyák és trauma tokenek eldobása:** Minden Keresztút kártyát, és ráhelyezett trauma tokenet, valamint a szövetségesekre és helyszínekre (Fogda és gyengélkedő) tett trauma tokenet tegyünk félre. Tegyük vissza minden Szövetséges, Keresztút kártyát, és szövetséges tokenet a dobozba. Már nem lesz szükség ezekre a játék hátra lévő részében.
- Trauma tokenek felfedése:** Minden játékos felfedi a megmaradt trauma tokenjeit. Minden ember játékos (beleértve az esetleg még rejtőzködő Cylonokat köztük) eldobja a jóindulatú tokenjeit, míg a (lelepleződött) Cylon játékosok a rosszindulatú tokenjeiket dobják el.
- Kettő vagy kevesebb trauma token eldobása:** Mind-egyik játékos, aki ezek után 2, vagy kevesebb trauma tokennel rendelkezik, eldobja a maradék tokenjeit.
- Megmaradt tokenek összegzése:** Ha nem maradt egy játékosnak sem trauma tokenje, a 6-os lépés következik. Amennyiben viszont 1 vagy több játékosnak még maradt trauma tokenje, mindegyik megszámolja a maradék tokeneket.
- Kizárás:** Az a játékos akinek a legtöbb tokenje maradt végleg kiesik a játékból (lásd lentebb). Azonos számú tokeneknél a következő szerint járunk el:

- Ha az ember játékosok között van döntetlen, az elnök választja ki a kieső játékost.
- Ha több Cylonnak is azonos számú tokenje maradt meg, mindegyiket végleg ki kell zárni.
- Ha az emberek és a Cylonok közt van döntetlen, mindegyik azonos számú tokennel rendelkező Cylon és az ember játékos is kiesik a játékból. Az azonos számú tokennel rendelkező emberek közül az Elnök választ kiesőt.

Egy játékos kizárása a játékból **a kivégzés lépései szerint halad**, beleértve minden esetleges morál veszteséget. A kivégzett ember játékos viszont nem választ új karaktert. És a kivégzett Cylon sem mozog a feltámadás hájóra, ehelyett visszateszik karakterlapjait és tokenjüket a dobozba, beleértve az esetleges szuperkrízis kártyájakat is. A továbbiakban a kiesett játékos egyáltalán nem vesz részt a játékban, ha ő volt a jelenlegi játékos, a kör a következő játékoshoz kerül.

- Trauma tokenek eldobása:** A játékos kizárása után, minden trauma tokenet tegyetek vissza a dobozba, és folytassátok a játékot, mintha mi sem történt volna (értelemszerűen a kizárt játékosok nélkül)

Ezután ha az emberi flotta legközelebb ugrik, az emberek nem húznak Úti cél kártyát, és megnyerik a játékot (persze ha az erőforrásaik nem csökkennek 0-ra.)

PÉLDA A TÁRGYALÁS/DOBOZOLÁS VÉGREHAJTÁSÁRA



- A következő példában Samuel T Anders, és Sharon Boomer Valerii mindketten lelepleződött Cylonok. Minden játékos felfedi a trauma tokenjeit. Az emberek (és rejtőzködő Cylonok) eldobják a jóindulatú, a Cylonok a rosszindulatú trauma tokenjeiket.
- Azok a játékosok, akiknek 2 vagy kevesebb trauma tokenjük maradt, eldobják az összes trauma tokenjüket.
- Azok a játékosok akiknek ezután a legtöbb tokenjük maradt, végleg kiesnek a játékból. Mivel az emberek között döntetlen az eredmény, az Elnök választja kit ítélnék halálra. Amennyiben egy Cylon játékosnak is ugyanannyi tokenje maradt volna, mint a legtöbb tokennel rendelkező embernek, ő is kiesne a játékból.

AZ EMBEREK STRATÉGIÁJA AZ ION CSILLAGKÖD OPCIÓHOZ

Amikor ezt a játékvariánst használjátok, az emberek játékosoknak különös figyelmet kell fordítaniuk, arra hogy hogy gazdálkodik a trauma tokeneivel a Keresztút kártyák, és a Szövetségesek között. Alapvetően el akarják kerülni a trauma tokenek húzását, főleg a kivégzést jelentő tragédia token miatt. Ezenfelül minél több rosszindulatú tokenet gyűjt be, annál nagyobb eséllyel ítélik halálra a Keresztutak fázis végén a társai.

Ember stratégia:

Szövetségesek és Trauma tokenek

Mikor egy ember játékos találkozik egy Szövetséggel, egy új szövetséges kártyát húz a helyére, valamint elhelyez egyet a saját trauma tokenjei közül a szövetségesen. Mielőtt elhelyezne egy rosszindulatú vagy jóindulatú tokent a szövetségesre, jól meg kell fontolnia a lépést, milyen következményekhez vezet a döntése. Mivel ha jóindulatú tokent helyez a szövetséges kártyára, a pozitív hatást segíti elő a szövetséggel való találkozás esetén.

Ezzel ellentétben viszont a szövetségesek egy jó megoldás arra, hogy egy ember játékos megszabaduljon a trauma tokenektől. Egy önző játékos könnyedén megszabadulhat a rosszindulatú tokenjeitől, hogy elkerülje a kiesést a játékból, de negatív hatásokat válthat ki a szövetségestől. Ésszerű mérlegelni a döntés előtt a eredmények súlyát.

Ember stratégia:

Keresztutak és trauma tokenek

A Keresztutak kártyák megoldása az utolsó lehetőség, hogy egy ember játékos megszabaduljon a nemkívánatos trauma tokenjeitől. Annak függvényében érdemes dönteni melyik opciót választja a kártyán, hogy melyik hatást szeretné hogy érvényesüljön, illetve milyen és mennyi trauma tokenei maradnak a Tárgyalásra.

A CYLONOK STRATÉGIÁJA AZ ION CSILLAGKÖD OPCIÓHOZ

Amikor ezt a játékvariánst használjátok, a cylon játékosoknak is különös figyelmet kell fordítaniuk, arra hogy hogy gazdálkodik a trauma tokeneivel a Keresztút kártyák, és a Szövetségesek között. Alapvetően a cylonok is el akarják kerülni a trauma tokenek húzását, főleg a kivégzést jelentő tragédia token miatt, mivel a tragédia tokent le kell cserélniük két új trauma tokenre. Az emberekkel ellentétben, a cylonok a jóindulatú tokenek gyűjtését szeretnék elkerülni, mivel minél többel rendelkeznek a játék végén, annál nagyobb eséllyel dobozolják az egész sorozatukat a Keresztutak fázis végén a társai.

Cylon stratégia:

Szövetségesek és Trauma tokenek

A Cylon játékosok is helyezhetnek el trauma tokent a Szövetséges kártyákon, abban az esetben ha a szövetséges helyszíne találatot kap, vagy a szövetséges kiesik játékból [karakternek választják más játékosok]. Mielőtt elhelyezne egy rosszindulatú vagy jóindulatú tokent a szövetségesre, jól meg kell fontolnia a lépést, milyen következményekhez vezet a döntése. Mivel ha rosszindulatú tokent helyez a szövetséges kártyára, a negatív hatást segíti elő az emberek szövetséggel való találkozás esetén.

Ezzel ellentétben viszont a szövetségesek egy jó megoldás arra, hogy egy cylon játékos megszabaduljon a trauma tokenektől. Egy önző Cylon játékos könnyedén megszabadulhat a jóindulatú tokenjeitől, hogy elkerülje a kiesést a játékból, de jótékony hatásokat válthat ki a szövetségesekből, segítve ezzel az emberek játékát. Ésszerű mérlegelni a döntés előtt a eredmények súlyát.

Cylon stratégia:

Keresztutak és trauma tokenek

A Keresztutak kártyák megoldása az utolsó lehetőség, hogy egy ember játékos megszabaduljon a nemkívánatos trauma tokenjeitől. Annak függvényében érdemes dönteni melyik opciót választja a kártyán, hogy melyik hatást szeretné hogy érvényesüljön, illetve milyen és mennyi trauma tokenei maradnak a Dobozolásra.

A PEGAZUS ÉS EXODUS KIEGÉSZÍTŐ KOMBINÁLÁSA

Ez a fejezet azt ismereteti, hogy lehet a **Pegazus** és **Exodus** kiegészítőt együtt használni.

HŰSÉGKÁRTYÁK ÁTADÁSA

Amikor a **Pegazus** kiegészítőt is használjátok a **Pegazus** szabálykönyv 7. oldalán található Hűségkártyák átadása fejezet szabályait használjátok.

KIVÉGZÉS

A kivégzés szabályai egy kicsit módosultak az **Exodus** kiegészítőben. Ha a **Pegazus** kiegészítővel játszatok az **Exodus** szabálykönyv 7. oldalán található szabályokat használjátok az alábbi kivétellel: A 2-es pontban, mikor egy játékos egy vagy több „Cylon vagy” hűségkártyából, felfed egy „Cylon vagy” hűségkártyát, és a többi fel nem fedett hűségkártyáját lefordítva átadja egy másik ember játékosnak [ahogy ez le is van írva a **Pegazus** szabálykönyv 12. oldalán].

CYLON FLOTTA ÉS PEGAZUS

Ha a kettőt együtt használjátok, vegyétek ki a Bányász aszteroida úticélkártyát az úti cél pakliból játék előtt.

CYLON VEZÉREK

A Cylon vezéreket és az **Exodus** használva a következő szabályok lépnek érvénybe:

A Cylon vezérre nem vonatkoznak azok a hatások, amik szerint egy „Nem vagy Cylon” kártyát kell adniuk a Hűségpaklihoz, és húzniuk kell ezután egy hűségkártyát.

Hűségpakli összeállítása Cylon vezérek és Exodus kiegészítő esetén

Amikor ezt a két játékopciót együtt használjátok a következők szerint állítsátok össze a hűségpaklit a 6. oldalon található „Hűségpakli összeállítása az Exodus kiegészítőhöz” fejezet 2. lépése helyett (ez de szép mondat istenem).

Három játékos: három játékos esetén a Cylon vezér nem játszható.

Négy játékos: Állítsátok össze egy 7 kártyából álló paklit:

1 kártya „Cylon vagy” pakliból

6 kártya „Nem vagy Cylon” pakliból

A Cylon vezér pedig húzzon egy véletlen Barátságos Titkos küldetés kártyát.

Öt játékos: Állítsátok össze egy 9 kártyából álló paklit:

1 kártya „Cylon vagy” pakliból

8 kártya „Nem vagy Cylon” pakliból

A Cylon vezér pedig húzzon egy véletlen Ellenséges Titkos küldetés kártyát.

Hat játékos: Állítsátok össze egy 11 kártyából álló paklit:

2 kártya „Cylon vagy” pakliból

9 kártya „Nem vagy Cylon” pakliból

A Cylon vezér pedig húzzon egy véletlen Barátságos Titkos küldetés kártyát.

Ha a Cylon vezér játékban van, nem használjátok a Kollaboráns kártyát a játékosok számától függetlenül.

Cylon vezérek és Cylon flotta

Egy Beszivárgó Cylon vezér sosem lehet CAG.

Cylon vezérek és Ion csillagköd opció

Egy beszivárgó Cylon vezér az ember játékosokhoz hasonlóan használhatja a szövetségeseket.

Ha a keresztút fázis kezdetekor a Cylon vezér már beépült a flottába, akkor emberként játssza végig a Tárgyalást, ha viszont nem szivárgott be a fázis elején, akkor Cylonként kell megoldani a Doboizás lépéseit.

ÚJ CAPRICA ÉS A CYLON FLOTTA OPCIO

Ha együtt használjátok az Új caprica célkártyát és a Cylon flottát, figyeljetek arra, hogy a 14. oldalon található Cylon hajók elhelyezése a fő játéktáblán szabályok szerint helyezitek fel a Cylon hajókat, miután a **Galactica** visszatért.

Fontos megjegyzés, hogy az Új Caprica fázis alatt minden civil hajó leszáll a bolygóra, úgy ahogy a **Pegazus** 18. oldalán található. Egy civil hajó sem marad a **Galactica** körül az Új Caprica fázisban. Viszont miután a **Galactica** visszatért, a Viperek az ismert szabályok szerint (15. oldal) kísérhetik biztonságba az űrbe evakuált civil hajókat.

HÉT JÁTÉKOS VARIÁNS

Ha 7 játékosal játszatok, a következő képpen állítsátok össze a Hűségpaklit:

7 játékos: Állítsátok össze egy 13 kártyából álló paklit:

2 kártya „Cylon vagy” pakliból

11 kártya „Nem vagy Cylon” pakliból

A Cylon vezér pedig húzzon egy véletlen Ellenséges Titkos küldetés kártyát.

Hét játékos esetén értelemszerűen minden játékosnak többet kell várnia míg sorra kerül.

KÉSZÍTŐK

Tervezte és fejlesztette: Corey Konieczka és Tim Uren

Szerkesztés: Mark O'Connor

Grafikai tervezés: Brian Schomburg, Wil Springer és Adam Taubenheim

Borítóterv: Brian Schomburg

Az illusztrációkat biztosította: NBC Universal

Termelés-menedzser: Gabe Laulunen

FFG Vezető Designer: Corey Konieczka

FFG Vezető Producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

NBC Universal Consumer Products: Steve Coulter, Kim Niemi, Neysa Siefert és Chris Lucero

Universal Cable Productions: Tom Lieber, Matthew Rumford és Chris Sanagustin

Syfy: William Lee és Mozghan Setoodeh

Játéktesztelők: Fred Beukema, Rita Boersma, Daniel Lovat Clark, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, Andrew Meredith, Eric Olsen, Dylan Vidus, James Voelker, Jason Walden, and Jamie Zephyr
Special Thanks to: Blake Callaway, Maril Davis, Ron Moore, Ed Prince, Adam Stotsky és Joy Tashjian

Fordítás: Gápel Ákos

Szerkesztés: Farkas Milán

Korrektúra: Tóth László (Nocadlee)

We would also like to thank everyone at Syfy 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.

Battlestar Galactica © Universal Network Television LLC. Licensed by NBC Universal Television Consumer Products Group 2010. All Rights Reserved. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, 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



TÁRGYMUTATÓ

Cylon Üldözés jelző haladása: 14. oldal

Szövetségesek: 17. oldal

Alternatív Báziscsillag sérülésjelzők: 18. oldal

Báziscsillag hídja: 12. oldal

Az Ion csillagköd ütközet: 19. oldal

CAG utódlási sorrend: 14. oldal

CAG poszt: 14. oldal

Pegazus és Exodus kiegészítő kombinálása: 22. oldal

Játékelemek ismertetése: 2. oldal

Belső viszályok opció: 10. oldal

Alkatrészek listája: 2. oldal

Hűségpakli készítése az Exodus kiegészítőhöz: 6. oldal

Krízis kártyák következményei: 6. oldal

Keresztutak fázis: 18. oldal

Cylon flotta játéktábla: 12. oldal

Cylon flotta opció: 12. oldal

Cylon játékosok: 8. oldal

Cylon hajók aktiválása a Cylon flotta opció esetén: 6. oldal

Cylon stratégia az Ion csillagköd opcióhoz: 21. oldal

Civil hajók elpusztítása: 9. oldal

Találkozás a szövetségesekkel: 18

Kivégzés: 7. oldal

Exodus kiegészítő ikon: 5. oldal

Kiegészítő áttekintése: 2. oldal

Kiegészítő felállítása: 5. oldal

Utolsó Öt: 11. oldal

Hogyan használjuk a kiegészítő opcióit: 10. oldal

Hogyan használjuk kiegészítőt: 5. oldal

Ember játékosok: 8. oldal

Ember stratégia az Ion csillagköd opcióhoz: 21. oldal

Ion csillagköd opció: 16. oldal

Atomfegyver tokenek: 8. oldal

Egyéni célok: 10. oldal

Cylon hajók elhelyezése a Cylon flotta játéktáblán: 13. oldal

Cylon hajók elhelyezése a fő játéktáblán: 14. oldal

Üldöző sáv: 12. oldal

Tanácskártya limit: 8. oldal

Ismerkedő játék az Exodus-al: 10. oldal

Hajók levétele ugrás után: 15. oldal

Keresztút kártyák megoldása: 19. oldal

Tárgyalás/Dobozolás megoldása: 20. oldal

Lelepleződött Cylon játékos: 9. oldal

Átdolgozott utódlási sorrend: 9. oldal

Szabályok változása és tisztázása: 8. oldal

Szabályok változása és tisztázása a Cylon flotta opcióhoz: 8. oldal

Belső viszályok és titoktartás: 11. oldal

Szakértelempróba képességek: 5. oldal

Szakértelempróba képességek példa: 7. oldal

Szakértelempróba képességek ikon a szakértelem kártyákon: 5. oldal

Időzítés: 8. oldal

Trauma tokenek: 16. oldal

Viper Mark VII vadászgépek: 14. oldal

GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

- Az Admirális csak 2 atomfegyver tokenet kap a játék elején. A harmadikat tegyék a játéktábla mellé.
- Amikor egy Cylon játékos szakértelem kártyákat húz, nem húzhat egynél többet ugyanabból a típusból
- Az Elnök kezében a köre végén csak 10 tanácskártya lehet. A köre végén ha több van el kell dobnia annyit hogy csak 10 maradjon a kezében

A CYLON FLOTTA OPCIO HASZNÁLATA

- Amikor felállítjátok az **Exodus** kiegészítőt, vegyetek ki minden Cylon támadás kártyát a Krízis és Szuperkrízis pakliból.
- Amikor a flotta ugrik, minden Cylon hajót a fő játéktábláról tegyetek át a mezőjének megfelelő területre a Cylon flotta játéktáblára. **Ne vegyetek le egy civil hajót sem a játéktábláról.**
- Amikor az Admirális atomfegyvert használ, báziscsillag helyett egy mezőt választ ki célpontnak.
- Ha a Cylon hajók aktiválása hatására a Cylon flotta játéktáblán el kell helyezni egy hajót, de az adott típusból már nincs több szabad hajó, a jelenlegi játékos megkeresi azt a mezőt, ami legalább egy hajót tartalmaz a típusból, és a legtöbb Cylon hajó található benne. Ezután a mező összes hajóját átmozgatja a főjátéktábla adott területére.

ION CSILLAGKÖD OPCIO HASZNÁLATA

- Ha egy játékos a mozgás fázisa végén egy szövetségessel egy helyszínen tartózkodik, akkor találkoznia **kell** vele.
- Ha az újonnan húzott Szövetséges kártyán olyan karakter szerepel, aki már egy játékos karaktere, vagy már kivégezték, vagy a helyszíne már elpusztult (például a Bomba a Colonial One-on Szuperkrízis kártya hatására), a szövetségest vissza kell tenni a dobozba, és újat húzni helyette.

GYORS ÁTTEKINTÉS

TÁMADÓ TÁBLÁZAT A CYLON FLOTTA OPCIOHOZ

Megtámadott hajó	Kockadobás
	3-8 = Megsemmisül
	7-8 = Megsemmisül
	5-7 = Megsérül 8 = Megsemmisül
	6-7 = Megsérül 8 = Megsemmisül
	Automatikusan elpusztul (nincs kockadobás)
	<i>Raider támadás:</i> 8 = Megsérül <i>Báziscsillag támadás:</i> 4-8 = Megsérül
	<i>Viper támadás:</i> 8 = Megsérül <i>Galactica támadás:</i> 5-8 = Megsérül
	Egy mező támadása <i>Atomfegyverrel</i> 1-2 = A báziscsillag kétszer sérül 3-6 = A báziscsillag megsemmisül 7 = A báziscsillag és vele egy mezőn 3 raider megsemmisül 8 = Minden hajó megsemmisül a területen A dobás eredményétől függetlenül, a használat után az elhasznált atomfegyver tokenet a tábla mellé kell helyezni.