

BATTLESTAR GALACTICA

TÁRSASJÁTÉK



Syfy
Imagine Greater

PEGASUS KIEGÉSZÍTŐ
JÁTÉKSZABÁLYOK



A kilátástalan utazás tovább folytatódik. A **Battlestar Galactica** az emberiség utolsó túlélőit szállítja a csillagokon keresztül, egy új otthon után kutatva. Végre, most már nincsenek egyedül, mivel a **Battlestar Pegasus** is csatlakozott a cylonok elleni küzdelemhez, akik továbbra is rendületlenül hajszolják a menekülteket.

Sajnos a háború az embereket hidegebbé, kegyetlenebbé, és még gyanakvóbbá tette, mivel továbbra is cylon ügynökök bujkálnak a flottában – néhány ügynök még saját természetével sincs tisztában. Bárkiről elképzelhető, hogy titokban csak a megfelelő alkalomra vár, hogy elárulja az emberiséget.

PEGAZUS KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉS

A **Pegasus** kiegészítő a **Battlestar Galactica** társasjátékot bővíti ki rengeteg opcióval és lehetőséggel, hogy az még teljesebb játékményt nyújtson. A játékosok irányíthatják a **Pegazust**, szövetségre léphetnek a cylon vezérekkel, vezethetik az új capricai ellenállást, miközben új otthonukat keresik a csillagok között.

A játék elemei – A **Pegasus** tábla, az új karakterek és az új kártyák – igazából együtt működnek a legjobban, épp ezért, ha a játékosok a kiegészítő legalább egy elemét használni szeretnék, az összes elemet használniuk kell vele együtt. Az egyes elemek önálló használatához fűződő szabályok a "Variációk" fejezetben, a 18. oldalon találhatóak.

JÁTÉKELEMEK LISTÁJA

- Ez a szabálykönyv
- Pegasus játéktábla
- Új Caprica játéktábla
- 7 karakterlap
- 18 token
 - 7 karaktertoken
 - 1 pilótatoken
 - 4 Megszálló Erők token
 - 4 Pegasus sérülésjelző
 - 1 Scar jelző
 - 1 Cylon helyszínek tábla

- 82 nagy kártya:
 - 20 Krízis kártya
 - 30 Új Caprica Krízis kártya
 - 3 Hűség kártya
 - 12 Titkos Küldetés kártya
 - 9 Tanács kártya
 - 5 Szuperkrízis kártya
 - 1 Admirális kártya
 - 1 Elnöki cím kártya
 - 1 Beszivárgás kártya
- 64 kis kártya:
 - 5 Vezetői kártya
 - 5 Taktikai kártya
 - 12 politikai kártya
 - 5 pilóta kártya
 - 5 műszaki kártya
 - 26 Áruló kártya
 - 5 Úticél kártya
 - 1 Új Caprica Célkártya
- 2 műanyag báziscsillag
- 7 műanyag karaktertalp

A JÁTÉKELEMEK LEÍRÁSA

A következő fejezetben röviden ismertetjük és azonosítjuk a **Pegasus** kiegészítő játékelemeit.

PEGAZUS JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla tartalmazza a **Battlestar Pegasus** helyszíneit, amik jelentős előnyökhöz juttathatják az emberiséget az utazásuk során. A játéktér aljánál található az Árulás pakli helye.



ÚJ CAPRICA JÁTÉKTÁBLA



Ez a játéktábla az Új Caprica bolygón található helyszíneket jelöli, amiket egyaránt használhat cylon vagy ember. A karakterek az Új Caprica fázis kezdetekor (lásd 13. oldal) kerülnek erre a játéktérre – ekkor ugyanis a cylonok sikeresen ellenőrzésük alá hajtják az emberiséget. Ez a játéktábla csak akkor kerül játékba, ha az Új Caprica Célkártya is aktív.

KARAKTERLAPOK

Az új karakterlapok négy új emberi karaktert, és egy új karaktertípust, 3 Cylon Vezért képviselnek (az új karaktertípus a 10. oldalon kerül részletes bemutatásra.)



KARAKTERTOKENEK

Az új tokenek az új játszható karaktereket személyesítik meg (beleértve a Cylon Vezéreket). A játék előtt bele kell helyezni őket a műanyag talpakba.



PILÓTATOKEN

Ez a pilótatoken az új pilóta karakterhez, Louanne "Kat" Katraine-hez tartozik. Ugyanarra való, mint a többi pilótatoken az alapjátékból.



MEGSZÁLLÓ ERŐK TOKEN

Ezek a különleges tokenek csak az Új Caprica táblán használatosak, a Cylon Megszálló Erők őrájait hivatottak képviselni.



PEGAZUS SÉRÜLÉSJELZŐ

Ezek a sérülésjelzők hasonlóak a *Galactica* jelzőihez. Mindegyik *Pegasus* helyszínhez tartozik egy, és ezekkel jelöljük a *Pegasus* sérüléseit (lásd: 9. oldal).



SCAR TOKEN

Scar egy különösen veszélyes cylon Raider, amivel az emberi flotta alkalmanként megütközik. Ez a token jelöli, melyik cylon Raider lesz Scar, amikor egy Krízis kártya előhívja azt.



CYLON HELYSZÍN TÁBLA

Ezt a nagyméretű táblát az alapjáték cylon helyszínére kell helyezni, és az új leírások lépnek érvénybe a régi cylon helyszínek helyett.



KRÍZIS KÁRTYÁK

Ezek az új kártyák az alapjátékban található Krízis kártyák kiegészítései, olyan új játékbeli elemeket tartalmaznak, ami a *Galactica* és *Pegasus* találkozása során történt eseményeket eleveníti fel.



ÚJ CAPRICA KRÍZIS KÁRTYÁK

Az Új Caprica fázis alatt ezeket az új Krízis kártyákat kell használni az eredeti Krízis kártyák helyett.



HŰSÉG KÁRTYÁK

Ezek a kártyák határozzák meg egy játékos ember, vagy cylon mivoltát. Az új „Cylon Vagy” kártyák a *Pegasus* kiegészítővel történő játék esetén a meglévő Hűség pakliba kerülnek. A „Cylon szimpatizáns vagy” a Szimpatizáns Cylon változatban játszik (lásd: 18. oldal).



SZUPERKRÍZIS KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat az alapjáték Szuperkrízis kártyáihoz kell adni. Különlegesen veszélyes kihívásokat testesítenek meg, amik miatt az emberi játékosoknak néhány rendkívül nehéz döntést is meg kell majd hozniuk.



TITKOS KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Ezekből a kártyából 2 fajta létezik a Cylon Vezérek számára: Ellenséges, és Barátságos. Ezen kártyák külön célokkal látják el a Cylon Vezéreket, amiket teljesíteniük kell, ha meg akarják nyerni a játékot. A játékosok száma határozza meg, hogy milyen pakliból kell a Cylon Vezéreknél felhúzniuk Titkos Küldetésüket (lásd: „Cylon Vezér szabályok”, 10. oldal).



Ellenséges



Barátságos

ELNÖK ÉS ADMIRÁLIS KÁRTYÁK

Az Új Caprica kártya használatával le kell cserélni az alapjáték posztkártyáit ezekre az újakra. Ezen kártyák olyan különleges képességekkel ruházzák fel a poszt birtokosát, amik kifejezetten az Új Caprica játékfázissal kapcsolatosak (lásd: 13. oldal).



TANÁCS KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat az alapjáték Tanács kártyáihoz kell adni. Az Elnök ezeket használva háríthatja el a cylon veszélyeket, és növelheti az emberiség erőforrásait.



BESZIVÁRGÓ TÁJÉKOZTATÓ KÁRTYA

Ezt az információs kártyát használhatja a Cylon Vezér, amikor épp beépül a Flottába.



ÚJ POLITIKAI, VEZETŐI, TAKTIKAI, PILÓTA, ÉS MŰSZAKI KÁRTYÁK

Mindegyik szakértelem pakli 5 új kártyával bővül, amikkel izgalmas képességek kerülnek a játékba. A 7 új „Vizsgálobizottság” kártya lecseréli az alapjáték azonos nevű politikai kártyáit (lásd: 6. oldal).



ÁRULÁS SZAKÉRTELEM KÁRTYÁK

Ezek az új szakértelem kártyák új, félelmetes képességeket adnak a cylon játékosok kezébe, állandó veszélyt jelentve minden szakértelem próbára.



ÚJ ÚTICÉL KÁRTYÁK

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



ÚJ CAPRICA CÉLKÁRTYA

Ez a kártya lecseréli az alapjáték Kobol Célkártyáját. Csak abban az esetben használható, ha a Pegazus kiegészítő többi elemeit, a Pegazus játéktáblát, és az Árulás kártyákat is játékba hozzuk.



MŰANYAG BÁZISCSILLAGOK

Ezek a kidolgozott műanyag hajók kiváltják az alapjáték papír báziscsillagait. Amikor a báziscsillag megsérül, helyezzünk egy sérülésjelzőt a báziscsillag mellé.



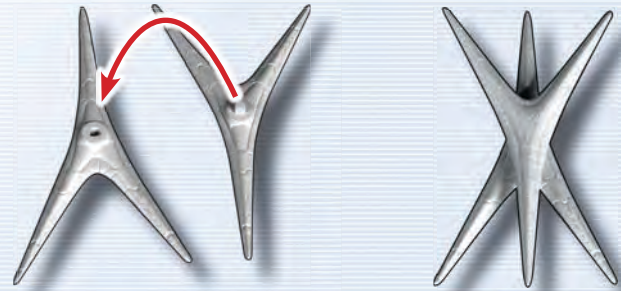
PEGAZUS KIEGÉSZÍTŐ IKON

A Pegazus kiegészítő minden kártyáját megkülönböztetjük az alapjátékétól, egy Pegazus ikonnal az alján.



Pegazus kiegészítő ikon

A MŰANYAG BÁZISCSILLAGOK ÖSSZESZERELÉSE



A Pegazus kiegészítő két báziscsillaga két különálló darabban található meg a dobozban. A két fél báziscsillagot a fenti képen látható módon illesszük össze.

Ezek a műanyag báziscsillagok **kiváltják** az alapjáték báziscsillagait – sose használjátok együtt a 4 báziscsillagot.

KIEGÉSZÍTŐ

ELHELYEZÉSE

Játék előtt az alapjáték szabálykönyve szerint készítsük elő a játékot, az alábbi, Pegazussal kapcsolatos kitételeket is figyelembe véve:

1. **Új karakterek:** Adjátok a 7 új karaktert a választható karakterek közé.
2. **Pegazus játéktábla:** Helyezzétek a Pegazus táblát az alapjáték jobb oldalára, a két tábla alja egy vonalban legyen.
3. **Új Caprica játéktábla:** Tegyétek félre egyelőre, mivel csak az Új Caprica fázisban lesz rá szükség (lásd 13. oldal). Ha nem használjátok az Új Caprica Célkártyát, tegyétek vissza a táblát a dobozba (lásd: 18. oldal)
4. **Cylon helyszínek:** Helyezzétek rá az új cylon helyszíneket a régiekre, az alapjáték tábla megfelelő részén.
5. **Új szakértelem kártyák:** Keverjétek az új kártyákat az alapjáték megfelelő szakértelem paklijai közé. Az alapjáték "Vizsgálóbizottság" kártyáit vegyétek ki, és a helyére tegyétek be a Pegazus új kártyáit. Az Árulás kártyákat keverjétek meg, és helyezzétek külön a többitől, a Pegazus táblája alá. Amikor a Végzet paklit állítjátok össze, az Árulás kártyákból is keverjétek bele 2-2-t, ezáltal 12 kártya alkotja majd a Végzet paklit.
6. **Új Krízis, Úticél, Tanács, és Superkrízis kártyák:** Keverjétek össze ezeket az alapjáték megfelelő paklijaival.
7. **Új Hűség kártyák:** Keverjétek össze ezeket az alapjáték megfelelő paklijaival. Ebből a bővített pakliból állítjátok majd össze a Hűség paklit.
8. **Új Caprica Krízis- és Célkártyái:** Keverjétek meg, és tegyétek félre egyelőre, mivel csak akkor lesz rá szükség, ha az Új Caprica fázisig elérték (lásd 13. oldal). Cseréljétek ki a Kobol Célkártyát az új capricaival, és tegyétek vissza a Kobol Célkártyát a dobozba. Ha nem használjátok az Új Caprica Célkártyát, tegyétek vissza a Krízis kártyákat és Célkártyákat a dobozba (lásd 18. oldal).
9. **Titkos Küldetés kártyák:** Tegyétek külön a Barátságos és Ellenséges küldetés kártyákat (további szabályok a 10. oldalon) Ha 3-an játszatok, ne használjátok a Cylon Vezéreket és a Titkos Küldetés kártyákat.
10. **Scar token, Megszálló Erők, Pegazus sérülésjelző:** Tegyétek ezeket a játéktábla mellé, a Pegazus jelzőket különítsétek el a Galactica sérülésjelzőktől.



SZABÁLYVÁLTOZÁS ÉS MÓDOSÍTÁSOK

Amennyiben a **Pegasus** kiegészítővel játszottok, ennek a szabálykönyvnek a szabályai felülírják az alapjáték szabályait. Ebben a fejezetben néhány általános változást ismertetünk meg, és felülírjuk az alapjáték szabályait.

„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 felfedett cylonokat illeti meg, de nem vonatkozik a „Cylon Vagy” Hűség kártyát birtokló, még rejtett cylonokra. Az „ember játékos” kifejezést minden olyan játékosra értjük, aki nem felfedett cylon.

A Cylon Vezérek „ember játékosnak” számítanak amennyiben beszivárogtak a flottába, és „cylon játékosnak”, ha épp nincsenek beépülve az emberek közé. Ne feledjük, egy „cylon játékos” bármikor figyelmen kívül hagyhatja egy Krízis kártya negatív hatásait, mint például [kártyák eldobása], vagy olyan utasítás, ami a „Fogdába”, vagy a „Gyengélkedőre” küldené. Ugyanígy nem vonatkozik rájuk, ha a Krízis kártya utasítása szerint kivégeznék őket [kivéve, ha kifejezetten arra utasít, hogy kivégezzék ki a „cylon játékos”, ilyen például az „Ellenállói Bombázás” új capricai Krízis kártya.

Példa: Aaron, Beth, Carlos, és Deidre négyszemélyes játékot játszanak. Aaron, Beth és Carlos Hűség kártyái még rejtettek, míg Deidre a Cylon Vezér. Bár Aaronnak van titokban egy „Cylon Vagy” kártyája, Aaron, Beth és Carlos „ember játékosnak” számítanak. Később egy Krízis kártya arra utasítja őket, hogy „minden játékos dobjon el egy lapot, és húzzon egy Árulás kártyát”. Aaron, Beth és Carlos mind eldobnak egy szakértelem kártyát, de mivel Deidre nem szivárog be éppen a flottába, figyelmen kívül hagyhatja ezt az utasítást. Ezután mind a négy játékos húz egy-egy Árulás kártyát.

CIVIL HAJÓK ELPUSTÍTÁSA

Amikor egy játékosnak húznia kell egy civil hajót, hogy elpusztítsa azt [mint például Helena Cain „Vak Ugrás” képessége, vagy a „Melléugrás” Úticél kártya], akkor alapvetően **nem a játéktáblán lévő** hajók közül kell választania, hanem az Utánpótlásban lévő civil hajók közül. Amennyiben már nincs az Utánpótlásban hajó, akkor a jelenlegi játékos választhat a játéktáblán szereplő hajók közül.

Az Új Caprica fázis alatt minden megmaradt civil hajó a „Lezárt Civil Hajók” mezőre kerül. Amikor egy civil hajó Új Capricán megsemmisül [egy cylon „Megszálló Erők Aktiválása” során, vagy egy Új Caprica Krízis kártya által], a „Lezárt Civil Hajók” kupac tetejéről kell húzni. Amennyiben a „Lezárt Civil Hajók” mező üres, akkor az „Előkészített Civil Hajók” halom tetejéről kell választani. Ha mindkét kupac üres, akkor nem semmisül meg egyetlen civil hajó sem.

FELESLEGES HŰSÉG KÁRTYÁK ÁTADÁSA

A felülírt „Feltámasztás Hajó” Cylon helyszín miatt a cylon játékosok képpel lefordított Hűség kártyáinak más játékosok számára történő átadási módszere megváltozott, az alábbiak szerint:

- **Hűség kártya felfedése:** Amikor egy cylon játékos felfedi magát, megnézi lefordított Hűség kártyáit. Csak **egyetlen** játékosnak adhatja azokat. Ezt csak abban a körben teheti meg, amelyikben felfedi magát.
- **Alvó Ügynök fázis:** Amikor egy cylon játékos az Alvó Ügynök fázis alatt kap egy új Hűség kártyát, lefordított Hűség Kártyáit csak **egyetlen** játékosnak adhatja át.

Amikor a cylon játékos egy „Kollaboráns, Vagy”, vagy „Szimpatizáns Cylon Vagy” kártyát kap, nem fedi fel azokat, hanem továbbadja egy ember játékosnak, akinek viszont azonnal fel kell azt fednie, mintha alaphoz ő kapta volna, és meg is kell oldania azt.

FELFEDETT CYLON JÁTÉKOSOK

A következő változások a felfedett cylon játékosok köreire vonatkoznak:

- **Szakértelem lapok húzása fázis:** egy cylon játékos 2 szakértelem kártyát húzhat, de a kártyákat **két különböző szakértelem pakliból kell húznia**. Más szóval, egy cylon játékos egy szakértelem pakliból maximum csak egy lapot húzhat a kártyahúzás fázisban.
- **Mozgás fázis:** mozgás helyett a cylon játékos végrehajthat egy mozgás akciót (például egy Cylon Vezér karakterlapon, vagy Árulás kártyán található mozgás akciót).
- **Ugráselőkészítő fázis (amennyiben szükséges):** Ez a lépést többet nem marad ki a cylonok körében sem. Például, ha egy cylon használja a „Caprica” helyszínt, és egy olyan Krízis kártyát választ, amin van Ugráselőkészítő ikon, a flottajelző eggyel előrébb halad az Ugráselőkészítő Sávon [a Krízis kártya megoldása után].

A Cylon Vezérekre egy kissé más szabályok vonatkoznak [lásd: „Cylon vezérek”, 10. oldal].

IDŐZÍTÉS

Ha két, vagy több játékos is egyszerre szeretne kártyákat kijátszani (például két játékos is szeretne két különböző kártyát kijátszani a szakértelem próba előtt), akkor a jelenlegi játékos dönti el, hogy melyik játékos játszhatja ki kártyáját először. Amennyiben egy kártya ezen sorrend miatt már nem lesz kijátszható (például ha mindkét kártya "Vakmerő" – lásd: 9. oldal), akkor a ki nem játszott kártyát a játékos visszaveszi a kezébe.

ÁTDOLGOZOTT UTÓDLÁSI SORREND

Amennyiben az Elnökről vagy az Admirálisról kiderül, hogy cylon, az utódlási sorrendben következő játékos kapja meg az adott posztot. Ugyanígy, ha az Admirális (de nem az Elnök) "Fogdába" kerül, a rangsorban következő játékos lesz az Admirális. Ha egy rangjától megfosztott Admirális kikerül a "Fogdából" **nem kapja vissza automatikusan a posztot** (viszont, ha "Zárkába" küldik Új Capricán, továbbra is Admirális marad).

Amennyiben az Elnököt vagy az Admirálist kivégzik (lásd: 12. oldal), az utódlási sorrend szerint legmagasabb rangú játékos (beleértve az újonnan választott karaktert is, ha van) öröklő a címet.

Amennyiben egy kivégzés után újonnan választott karakter magasabb rangú, mint a jelenlegi Elnök vagy Admirális, nem kapja meg automatikusan a posztot.

Az utódlási sorrend a következő:

Admirális

1. Helena Cain
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl "Helo" Agathon
5. Lee "Apollo" Adama
6. Anastasia "Dee" Dualla
7. Kara "Starbuck" Thrace
8. Louanne "Kat" Katraine
9. Sharon "Boomer" Valerii
10. "Chief" Galen Tyrol
11. Tom Zarek
12. Ellen Tigh
13. Gaius Baltar
14. Laura Roslin

Elnök

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Ellen Tigh
5. Lee "Apollo" Adama
6. William Adama
7. Karl "Helo" Agathon
8. "Chief" Galen Tyrol
9. Helena Cain
10. Anastasia "Dee" Dualla
11. Sharon "Boomer" Valerii
12. Saul Tigh
13. Kara "Starbuck" Thrace
14. Louanne "Kat" Katraine

Megjegyzendő, hogy ha az Elnök a "Fogdában" van, továbbra is megtartja posztját, és a hozzá tartozó képességeit is.

TANÁCS KÁRTYÁK A KÉZBEN

Az Elnök kezében maximum 10 Tanács kártya lehet. Amennyiben a köre végén több kártyája van, el kell dobnia annyit, hogy 10 kártya maradjon a kezében.

VESZÉLYES HELYEK

A sárga csíkokkal keretezett helyszíneket veszélyesként jelöltük. Ezek a helyszínek a "Fogda", "Gyengélkedő", a "Feltámasztó Hajó", az "Orvosi Központ" és a "Zárka". A játékosok **nem mozoghatnak maguktól ezekre a helyekre**, csak akkor kerülhetnek ezen helyszínekre, ha egy kártya, vagy hatás ide küldi őket.



Példa egy veszélyes helyszínrre

HOGYAN HASZNÁLD EZT A KIEGÉSZÍTŐT

Ez a fejezet írja le, hogy hogyan használd az új tartozékokat és az új szabályokat. Amennyiben a **Pegazus** kiegészítővel játszotok, az összes szabályt használni kell a játék során a megfelelő működéshez, mivel sok tartozék és szabály állandóan egymástól függ és egymásra hivatkozik. A szelektált játékváltozatok a 18. oldalon találhatók meg.

PEGAZUS JÁTÉKTÁBLA

A *Pegazuson* lévő négy helyszín most már hozzáférhető az emberek számára, hogy használják és meglátogassák azokat. Együttesen komoly előnyöket jelentenek az emberiség számára. A *Battlestar Pegazus* egy különálló hajó, hasonlóan a *Colonial One*-hoz, és a karaktereknek **el kell dobniuk egy szakértelem kártyát, ha a hajók között szeretnének közlekedni** (lásd az alapjáték szabályának 10. oldalát).

A Viperákat irányító karakterek is átmehetnek a *Pegazusra* egy szakértelem kártya eldobásával, ugyanúgy, mintha a *Galacticára*, vagy a *Colonial One*-ra mennének (a Viperá bekerül az Utánpótlásba, ahogy az eredeti játékban is).

A Pegazus sérülése és megsemmisülése

A *Pegazus* helyszínei, akárcsak a *Galactica* helyszínei, megsérülhetnek a cylon támadásoktól, és ugyanolyan szabályok szerint meg is javíthatók. Ahányszor a *Galactica* megsérül, **a jelenlegi játékos dönthet úgy, hogy Pegazus sérülésjelzőt húz a Galacticáé helyett.** Ezek a tokenek ugyanolyanok, mint a *Galactica* sérülésjelzői, csak a *Pegazus* helyszíneit ábrázolják.

Ha a *Pegazus* mind a négy helyszíne egyszerre sérült, a *Pegazus* megsemmisül. Minden rajta lévő karakter a "Gyengélkedőre" kerül, és többet senki sem mehet a *Pegazusra* a játék hátralévő részében.

ÁTDOLGOZOTT CYLON HELYSZÍNEK

A kiegészítő tartalmaz egy átdolgozott cylon helyszín lapkát, amivel az alapjáték cylon helyszíneit kell letakarni. Ez a lap **felülírja** a korábbi cylon helyszíneket. Figyelmesen nézzétek meg, hogyan is változtak a helyszínek leírásai (például a "Feltámasztó Hajó" helyszín Veszélyes lett).

SZAKÉRTELEM KÁRTYÁK

Új képességek

A kiegészítőben új szakértelem kártyák járnak mindegyik szakértelem típushoz, és egy új szakértelem típus is előkerül: az Árulás kártya. Némelyik lap új képességeket tartalmaz, mások új akciókat, míg egyes lapok hatását más körülmények idézik elő. Az új elgondolásokat az alábbiakban ismertetjük:

A **mozgás** képesség olyan Akció, amiket a mozgás fázisban használhat a játékos, abban az esetben, ha nem mozog. Egy játékos vagy mozog, vagy mozgás akciót használ a mozgás fázisában, de mindkettőt nem teheti. Fontos tudni, hogy egy játékos **nem** használhatja a Mozgás képességét amikor valaki más körében van lehetősége mozogni (például egy "Felsőbb Utasítás" kártya hatása alá kerül).

Például: Beth ember játékos, úgy dönt, hogy nem hagyja el a jelenlegi helyszínét a Mozgás fázisban, inkább kijátszik egy "Kritikus helyzet" taktikai kártyát. Ezek után már nem mozoghat, és nem játszhat ki több Mozgás képességet a körében.

Movement: Take 1 Action. Only 1 "Critical Situation" or "Executive Order" card may be used per turn.

A **Vakmerő** szakértelem kártyákat azelőtt kell kijátszani, mielőtt bármi más lapot kijátszanának egy szakértelem próbához. Ezek a kártyák azokat a rendkívüli erőfeszítéseket jelentik, amikor hatalmas áldozatok árán, vagy rögtönzött megoldásokkal (rendhagyó ötletekkel) akarja valaki megoldani az adott problémát. **Szakértelem próbánként csak 1 Vakmerő kártyát lehet kijátszani.**

Amikor egy Vakmerő kártyát kijátszanak egy próba során, az a szakértelem próba onnantól kezdve Vakmerő próbának minősül. Némelyik Árulás kártya akkor fejti ki hatását, amikor egy Vakmerő szakértelem próba során játsszák ki őket (lásd: 10. oldal).

Példa: Carlos, egy ember játékos úgy dönt, hogy egy szakértelem próba elég fontos ahhoz hogy kockáztasson, így mielőtt bárki lapot tesz a próbához, kijátszik egy "Helyrehozás" műszaki kártyát. A kártya négyes csökkenti a próba nehézségét, de egyben Vakmerő próbává is tesz azt.

Reckless
Play before cards are added to a skill check to reduce its difficulty by 4.

Vakmerő szakértelem próba képességek csak az Árulás kártyákon tűnnek fel, és akkor lépnek működésbe, ha az Árulás kártyát olyan szakértelem próbához használják fel, amit korábban Vakmerő próbává tettek. Más szakértelem kártyákkal ellentétben a Vakmerő próbához használt Árulás kártyák szövegét **figyelembe kell venni** a próbák során.

Ezeknek a kártyáknak a hatásai függetlenek attól, hogy ember vagy cylon játékos adta őket a próbához, vagy hogy egyszerűen csak a Végzet pakliból kerültek kiosztásra.

*Példa: Miután Carlos a szakértelem próbát Vakmerő próbává tette a "Helyrehozás" kártyával, kiderül hogy, két "Helyzet Közlése" kártya is került a próbába. Mivel minden Vakmerő szakértelem próba képesség csak szakértelem próbaként egyszer aktiválódik, egy kártya hatásának megfelelően csak 1 bázis-csillagot helyezünk a **Galactica** elé, és 1 civil hajót a **Galactica** mögé.*

Reckless Skill Check:
Place 1 basestar in front of Galactica and 1 civilian ship behind Galactica. Only 1 of this ability may be resolved in each Skill check.

Amelyik kártyán az erejét jelölő szám mellett van "Szakértelem Próba Képesség" ikon, annak **képességét kizárólag szakértelempróbák alkalmával lehet használni** (amellett, hogy ereje is beszámítódik a szakértelem próbába).



"Szakértelem Próba Képesség" ikon

Árulás

Az árulás egy új szakértelem, ami az alávaló és aljas taktikákat jelképezi. A többi szakértelemmel ellentétben ezt főleg cylon játékosok használják.

Az árulás kártyákon leírt képességeket csak cylon játékosok használhatják, emberek nem. (Megjegyzendő, hogy az Árulás kártyákontálálható Vakmerő szakértelem próba képességek mindenképp érvénybe lépnek, függetlenül attól, hogy cylon vagy ember adta-e a közösből a kártyát. Ez a szabály felülírja az alapkönyv szabályait a felfedett cylon játékosokra vonatkozólag [akik normál esetben nem használhatják a szakértelem kártyán lévő képességeket], emiatt az Árulás kártyák különösen kíváncsi kártyatípussá válnak a cylon játékosok körében. Az Árulás kártyák értéke 1-3-ig terjed, és amennyiben máshogy nem írják, **az Árulás kártyák minden esetben negatívan befolyásolják egy szakértelem próba eredményét.** Egy ember játékosnak óvakodnia kell az Árulás kártyák húzásától, mivel ha ezt önként teszi, a többi ember játékos azonnal azzal fogja vádolni, hogy cylon. Az árulás kártyák viszont pozitív erősségűnek számítanak,

ha az a "Légzsilip" vagy "Ellenállás Bázisa" helyszínnek alkalmasa kerül játékba (ahogy ez a helyszíneken olvasható).

Amikor a játékosoknak szakértelem kártyát kell eldobniuk, megszabadulhatnak Árulás kártyáiktól is, de mindezt elővigyázatosan kell tenniük. Amikor egy játékos Árulás kártyát dob, közvetlenül utána egy cylon játékos azonnal kijátszhat egy "Szabotázs" kártyát. Ez a kártya sérülést okoz a *Galacticának* amikor egy játékos Árulás kártyát dob el.

Végül, de nem utolsó sorban, ne felejtsük, hogy **2 árulás kártya mindig hozzáadódik a Végzet pakli keveréséhez** (ezáltal 12 kártyával indul minden Végzet pakli).

CYLON VEZÉREK

A kiegészítő 3 új karaktere Cylon Vezér, akik egy új karaktertípust testesítenek meg. A Cylon Vezérek már felfedett cylonként kezdik a játékot, és egyedi képességeik különleges játékményt nyújthatnak az őket választó tapasztalt játékosoknak. A Cylon Vezér karakterek saját Titkos Küldetésük által nagyobb kihívást biztosítanak a velük játszó játékosok számára, mint a hagyományos karakterek.

A Cylon Vezéreket csakis veterán játékosoknak ajánljuk. A Cylon Vezérekre alapvetően a felfedett cylon játékosok szabályai vonatkoznak, kivéve az alábbi fejezetben leírtakat.

Cylon Vezérek kiválasztása

A játék elején lehet kiválasztani a Cylon Vezért kezdő karakternek. A játékban csak 1 játékos választhatja a Cylon Vezért, viszont **3 játékos esetén nem választható ez a karaktertípus.**

Titkos Küldetés kártyák

Amikor egy játékos Cylon Vezért választ, Hűség kártya helyett egy Titkos Küldetés kártyát kap. Míg a többiek a Hűség pakliból húznak a játék elején, a Cylon Vezér egy Titkos Küldetés kártyát húz, az Ellenséges (5 játékos esetén), vagy a Barátságos (4 vagy 6 játékos esetén) küldetés pakliból.

A Barátságos küldetés pakli főleg az emberek számára kedvezőbb célokat, míg az Ellenséges küldetés pakli főleg az emberiség számára végzetes célokat tartalmaz. További információk a "Hűségpakli készítése" fejezetben, a 11. oldalon.

A küldetés kártyák egyéni győzelmi feltételeket tartalmaznak a Cylon Vezérek számára. **A kártyán szereplő minden célnak teljesülnie kell, hogy a Cylon Vezér megnyerhesse a játékot.** Fontos megjegyezni, hogy a Cylon Vezérek a kártyájuk szerint együtt nyerhetnek a cylonokkal, vagy az emberekkel is. Ennek ellenére felfedett cylon játékosnak számítanak a játék során, kivéve mikor épp beszivárognak a flottába (lásd a következő oldalon).

A Cylon Vezér semmilyen körülmények között sem mutathatja meg a Titkos Küldetés kártyájukat a játék alatt. Mondhatja, hogy ezt vagy azt az oldalt segíti (persze hazudhat is), de a kártyán szereplő szöveget kizárólag ő láthatja.

Játék a Cylon Vezérrel

A Cylon Vezérekre a felfedett cylonok szabályai vonatkoznak, az alábbi kivételekkel:

Ugyanúgy, mint az ember játékosoknak, nekik is vannak saját szakértelmeik, és szakértelem kártyáikat a karakterlapjuk alapján húzzák. A játék elején azonban csak 2 szakértelem kártyát húznak 3 helyett.

A képességeik (beleértve a negatívát is) a karakterlapon mindig aktívak, és használhatók. A Cylon Vezérek, ha akarják, használhatják a karakterlapjukon jelzett akciókat helyszín-használat, vagy a kezükben lévő Árulás kártyán szereplő akciók használata helyett.

Beszivárgás

Egy Cylon Vezér beszivároghat az emberek közé, az "Ember Flotta" helyszínt használva. Amikor használja ezt a helyszínt, átkerül az "Ember Flotta" helyszínről egy tetszőleges *Galactica* helyszínre. Beszivárgás során a Vezérre a következő szabályok vonatkoznak (amiket a Beszivárgás kártyán is összefoglaltunk):

Beszivárgás során a Vezért **ember játékosként kell kezelni**, kivéve az alábbiaknál. Bármelyik emberi helyszínre elmehet, de nem használhat egy cylon helyszínt sem (mindaddig, amíg beszivároghat). Ennek értelmében ugyanúgy, mint az ember játékosok, körük végén kapnak egy Krízis kártyát, **használhatják** a kezükben lévő szakértelem kártyák képességeit annak szövege szerint, de **nem használhatják** az Árulás kártyáik képességeit.

- Egy beszivárgó Cylon Vezér (Beszivárgó) a szakértelmein kívül plusz egy szakértelem kártyát húzhat (természetesen a szakértelmei szerinti pakliból), tehát 2 helyett 3 kártyát kap a szakértelem kártyák húzása lépésben.
- Egy Beszivárgó sohasem lehet Elnök vagy Admirális.
- Egy Beszivárgó maximum két kártyát tehet egy szakértelem próbába (Ha a "Fogdában" ül, akkor természetesen csak egyet).
- Egy Beszivárgó továbbra is a Titkos Küldetés kártyáján lévő feltételek szerint nyer vagy veszít, attól függetlenül, hogy a játék végén éppen Beszivárgóként ténykedik-e az emberi flottában, vagy sem.
- Egy Cylon Vezér bármikor visszatérhet a "Feltámadás Hajó" helyszínre egy akciója keretében. Amennyiben viszont ezt "Fogdából" vagy "Zárkából" kívánja megtenni, 3 szakértelem kártyán kívül minden kártyáját el kell dobnia a kezéből (ő választja ki, melyeket dobja el). Amennyiben bármilyen okból visszatér a "Feltámadás Hajóra" (önként, vagy ha kivégzik), onnantól kezdve megszakítja a beszivárgást.

HŰSÉG PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA CYLON VEZÉRREL

Amikor Cylon Vezérrel játszva állítjuk össze a Hűség paklit, akkor az alábbi szabályok szerint keverjük össze a kártyákat, ne az alapjáték szabályaiban található 2. lépés szerint:

3 játékos esetén: A Cylon Vezérek nem választhatók 3 játékos esetén.

4 játékos esetén: Alkossunk egy 6 lapból álló Hűség paklit az alábbiak szerint:

1x „Cylon Vagy” kártya

5x „Nem Vagy Cylon” kártya

A Cylon Vezér húzzon egy Barátságos Küldetés kártyát.

5 játékos esetén: Alkossunk egy 8 lapból álló Hűség paklit az alábbiak szerint:

1x „Cylon Vagy” kártya

7x „Nem Vagy Cylon” kártya

A Cylon Vezér húzzon egy Ellenséges Küldetés kártyát.

6 játékos esetén: Alkossunk egy 10 lapból álló Hűség paklit az alábbiak szerint:

2x „Cylon Vagy” kártya

8x „Nem Vagy Cylon” kártya

A Cylon Vezér húzzon egy Barátságos Küldetés kártyát.

Megjegyzés: Ne felejtsetek el egy-egy további "Nem Vagy Cylon" kártyát keverni a paklihoz, amennyiben egy játékos Gaius Baltart, vagy Sharon Valerit választja karakternek.

Ha a Cylon Vezér játékban van, ne használjuk a "Kollaboráns Vagy" kártyát, függetlenül a játékosok számától.

KIVÉGZÉS

Az új kiegészítőben számos módon **kivégezhető** egy adott karakter. A legegyszerűsebb ezek közül a "Légzsilip" helyszín a *Pegazuson*. A kivégzés a kivégzett személy szempontjából egy rendkívül hátrányos és kényelmetlen szituáció, amit érdemes minden áron elkerülni. Ha túl sok ember játékost sikerül kivégezni, a flotta morálja a mélybe zuhan, tehát a játékosoknak csak azokat a társaikat érdemes kivégezniük, akikről biztosan sejtik, hogy rejtőzködő cylonok. Amikor egy karaktert kivégeznek, a kivégzett karaktert irányító játékosnak a következőket kell tennie:

1. **Kártyák eldobása:** A kezében lévő összes szakértelem kártyát eldobja (a Tanács kártyákra ez nem vonatkozik). Minden rá kijátszott Tanács kártyát eldob (például: "Specialista Kinevezése" kártya).
2. **Hűség bizonyítása:** amennyiben valamelyik Hűség kártyája "Cylon Vagy" kártya, felfedi az egyik ilyen kártyát, és a többi rejtett Hűség kártyáját átadja egy szabadon választott ember játékosnak. Fontos: a kivégzett játékos nem hajthatja végre a "Cylon Vagy" Hűség kártyáján leírt akciót. Ezután az alább olvasható 4-es [Cylon] ponttól folytatja. Ha minden Hűség kártyája "Nem Vagy Cylon" kártya, az összeset felfedi, és a 3-as (Ember) pont szerinti utasításokkal folytatja. Amennyiben egy Cylon Vezért végeztek ki, mivel nincs semmilyen Hűség kártyája sem, lépjen tovább a 4-es [Cylon] ponthoz. **Semmiképpen sem fedheti fel a Titkos Küldetés kártyáját.**
3. **Ember:**
 - A. Levonunk 1 morált.
 - B. A játékos visszahelyezi a karakterlapját és tokenjét a játék dobozába, mostantól ez a karakter nem játszható a folytatásban.
 - C. Amennyiben Sharon Valerii-t végezték ki, és ez az Alvó Ügynök fázis előtt történt, a játékosának a Hűség pakliból azonnal húznia kell egy további Hűség kártyát.
 - D. A kivégzett játékos egy új karaktert választ, és elhelyezi azt az kezdőhelyszínén. Bármelyik karaktert választhatja, kivéve a már kivégzetteket és a Cylon Vezéreket (azt azért érdemes figyelembe vennie, hogy melyik karaktertípusból van hiány, és esetleg melyik játékosról sejtethető, hogy cylon). Amennyiben a kivégzett játékos már felhasználta a karaktere játékonként egyszer használható képességét, az új karakter egyszeri képessége már nem lesz hozzáférhető számára. Minden játékos csak egyszer használhat a játék során ilyen képességet.
4. **Cylon:**
 - A. Helyezd a karakteredet a "Feltámadás Hajó" helyszínre.
 - B. A játékos követi a Felfedett Cylonokra vonatkozó utasításokat, **de nem húz Szuperkrízis kártyát.**

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 a jogos utódhoz, miután az új karakter ki lett választva. Lásd az "Új utódlási sorrendet" további információkért.

Példa: Aaron karakterét kivégezték. Azonnal eldobja az összes szakértelem kártyáját. Mivel az egyik Hűség kártyája „Cylon Vagy” kártya, felfedi, majd a többi Hűség kártyáját lefordítva átadja egy ember játékosnak.

Mivel nem embert végeztek ki, az emberiség nem veszít morált, és nincs is új karakterválasztás. Aaron átkerül a Feltámadás Hajóra, de nem húz Szuperkrízis kártyát.

Szabályok a kivégzés utáni választott karakterekhez

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 Hűség pakliba.

Ha a kivégzett játékos az Alvó Ügynök fázis után választja Sharon „Boomer” Valerii-t, azonnal küldjétek a "Fogdába". (Amennyiben Új Capricán végzik ki Sharont, akkor a "Zárkába" kell helyezni.)

Karl „Helo” Agathon

Ha Karl „Helo” Agathon-t választja a kivégzett játékos, a karakterlap leírása alapján az első körét kihagyja.

Lee „Apollo” Adama

Ha Lee "Apollo" Adamát választja a kivégzett játékos, azonnal hozzunk játékba egy Viperát az Utánpótlásból, és tegyük rá Apollót. Amennyiben nincs szabad vadászgép az Utánpótlásban, helyezzük Lee-t a "Hangár" helyszínre.

Gaius Baltar

Ha a kivégzett játékos Gaius Baltart választja az Alvó Ügynök fázis előtt, azonnal keverjetelek egy "Nem Vagy Cylon" kártyát a Hűség paklihoz, és adjatok egy Hűség kártyát a játékosnak.

Ha Gaiust az Alvó Ügynök fázis után választja a játékos, nem használhatja a Cylon Érzékelő egyszeri képességét.

ÚJ CAPRICA FÁZIS

Ha az Új Caprica Célkártyát használva zajlik a játék, akkor 7, vagy több egységnyi távolság megtétele után az Új Caprica fázis következik. Ekkor a játék az alapjátékhoz képest lényegesen különböző módon folytatódik, ezeket a változásokat ebben a fejezetben ismertetjük.

A történet lényege: amikor az emberiség megérkezik Új Capricára, letelepednek, és új életet kezdenek a lakható bolygón, biztonságban a cylonoktól. Balszerencséjükre a cylonok felfedezik a településüket és megszállják Új Capricát, menekülésre kényszerítve a *Galacticát* és a *Pegazust* (a *Pegazust* persze csak akkor, ha túlélte az eddigi játékot).

Az Új Caprica fázis során a Krízis kártyákat az Új Caprica Krízis pakliból húzzuk. Az ember és cylon játékosok egyaránt az Új Caprica játéktáblán mozognak, ahogy a cylonok megpróbálnak „harmóniában” együtt élni az emberiséggel. Az emberiség célja ebben a fázisban, hogy védjék magukat és a civil flottát a cylon erőktől, és felkészüljenek a *Galactica* visszatérésére. Amint a Flottajelző eléri az Auto Ugrás mezőt az Ugráselőkészítő Sávon, a *Galactica* visszatér és bolygókörül pályára áll Új Caprica körül.

Az emberiség akkor nyeri meg a játékot, ha az Admirális elrendeli a végső ugrást, amivel a *Galactica* és a flotta hátrahagyja Új Capricát. Minden hátrahagyott ember játékost kivégeznek, és minden hátrahagyott civil hajó megsemmisül. Amennyiben ezek a veszteségek egy, vagy több erőforrást O-ra csökkentenek, az emberiség elveszíti a játékot. Ha nem csökken O-ra egyetlen erőforrás sem, az emberek nyernek.

Új Caprica elrendezése

Az Új Caprica fázis kezdetekor a következőket kell végrehajtani:

- Helyezzük el az Új Caprica táblát:** Tegyük le a táblát a játéktér jobb oldalára, a Pegazus tábla fölé helyezve.
- Fő játéktábla:** Hagyjunk minden Centúrió jelzőt a játék-táblán, ahogy azokat a cylon hajókat is, amiket esetleg az Úticél kártya utasítására helyeztünk fel. Ezek az egységek a játéktáblán maradnak, de nem aktiválódnak semmilyen hatásra, amíg a *Galactica* vissza nem tér.
- Emberek áthelyezése:** Helyezzünk minden ember játékost az „Ellenállás Bázisa” helyszínre.
- Cylonok áthelyezése:** Helyezzünk minden cylon játékost a „Megszálló Hatóság” helyszínre.
- Civilek elhelyezése:** Helyezzünk minden (még ép) civil hajót – azokat is amiket esetleg egy Úticél kártya utasítása szerint tettünk fel – a „Kikötő” helyszín mellett álló „Lezárt Civil Hajók” mezőre.

- Új Caprica Krízis pakli elhelyezése:** Keverjük meg az Új Caprica Krízis paklit, és tegyük a játéktábla mellé. Tegyük vissza a rendes Krízis paklit a dobozba, már nem lesz rá szükség a játék további részében.
- Flottajelző beállítása:** Helyezzük a Flottajelzőt az Ugráselőkészítő Sáv elejére.

Mozgás az Új Caprica fázis alatt

Amíg a *Galactica* vissza nem tér (lásd: 17. oldal), mindenki (ember és cylon egyaránt) csak az Új Caprica helyszíneken mozoghat, és csak ezeket használhatja. Miután a *Galactica* visszatért, az emberek bármelyik *Galactica*, Új Caprica, vagy *Pegazus* helyszínre mozoghatnak (természetesen csak abban az esetben, ha a *Pegazus még nem semmisült meg*). A játékosoknak el kell dobniuk egy kártyát, ha hajók vagy a bolygó között szeretnének közlekedni. Ehhez hasonlóan, miután a *Galactica* visszatért, a Cylon játékosok szabadon mozoghatnak bármely Új Caprica vagy Cylon helyszín között. Amennyiben Új Caprica és a Cylon helyszínek között mozognak, a Cylon játékosoknak is el kell dobniuk egy szakértelem kártyát. Az Új Caprica fázis alatt a karakterek nem mehetnek a *Colonial One*-ra, azután sem, hogy a *Galactica* visszatért.

ÚJ CAPRICA JÁTÉKTÉR ELHELYEZÉSE



- Az ember játékosok elhelyezik karaktereiket az „Ellenállás Bázisa” helyszínen.
- A Cylon játékosok elhelyezik karaktereiket a „Megszálló Hatóság” helyszínen.
- Minden megmaradt civil hajót tegyük egy kupacba, egymásra, lefordítva a „Lezárt Civil Hajók” részre.

Új Caprica helyszínek

Hat Új Caprica helyszín található az Új Caprica Játéktáblán. A következő szabályok az "Orvosi Központba" és a "Zárkára" vonatkoznak:

- Amíg a *Galactica* vissza nem tér, minden karakter, aki a "Feltámadás Hajóra" kerülne [azért mert felfedi magát, vagy mert kivégzik], az "Orvosi Központba" kerül. A *Galactica* visszatérése után a karakterek már ismét a "Feltámadás Hajóra" kerülnek. A "Gyengélkedőre" küldött karakterek visszatérésig az "Orvosi Központba" kerülnek.
- Bármilyen hatás, ami a "Fogdába" küldene egy karaktert Új Capricán, a "Fogda" helyett a "Zárkába" viszi a karaktert.
- Bármilyen karakterképesség, ami a "Fogdára" vonatkozik, az Új Caprica fázisban a "Zárkára" értendő.
- Amikor az Elnök Új Capricán van, minden Tanács kártya ami a "Fogdára" van hatással, most a "Zárkára" fejt ki hatását. Az új elnöki kártyán szerepel, hogy amennyiben az Elnök egy új capricai helyszínen játszik ki Tanács kártyát, dobnia kell egy kockával. Ha a dobott érték 3, vagy kevesebb, a "Zárkába" kerül.
- A "Fogdához" hasonlóan a rejtőzködő cylon játékosok a "Zárkában" sem használhatják a Hűség kártyájukon szereplő felfedett akcióikat.
- Ha az Admirális "Zárkába" kerül, megőrzi posztját.
- Cylon játékosokat nem lehet "Zárkába" küldeni.

Ember és Cylon tevékenységek

Néhány helyszín Új Capricán megkülönböztet ember, és cylon akciókat. Értelmszerűen egy ember akciót csak egy ember játékos, egy cylon akciót csak egy cylon játékos használhat. (A játékosok különböző típusainak pontos meghatározását a 8. oldal "Cylon játékosok és Ember játékosok" fejezésében tárgyaljuk.)

Harc a megszállókkal

Egy ember játékos Új Capricán egy akcióként bármikor megtámadhat egy Cylon Megszálló Erőt (lásd 15. oldal), ha azonos helyszínen tartózkodik vele. Ezt egyszerűen úgy viheti végbe, hogy akciójaként dob a kockával, és amennyiben a dobott érték 5, vagy több, a Cylon Megszálló Erők jelzőt leveheti a tábláról. Az ember játékos egy "Teljes Tűzerő" kártyát eldobva újradobhatja a sikertelen támadást. (Ha a játékos kijátszik egy "Stratégiai Tervezés" kártyát, akkor +2-t kap a támadó dobására – az ismételtre is.)

Példa: Beth egy ember játékos, a "Tenyészet Szurdok" helyszínre lép, hogy végezzen egy Megszálló Erővel. Akciójaként megtámadja a Megszálló Erőt. Dob a kockával egy 2-est, tehát az akció nem sikerült. Eldob egy "Teljes Tűzerő" kártyát, hogy újra dobhasson, ezúttal egy 4-est dob, ami ismételten kudarcot jelent.

Ember játékosok rabosítása

Ha egy cylon karakter és egy Megszálló Erő (lásd: 15. oldal) egy ember karakterrel azonos helyszínen tartózkodik, a cylon karakter akciójaként őrizetbe veheti az ember játékost. Ezt úgy teheti meg, hogy dob egy kockával, és Ha a dobott érték 1-3, akkor az ember játékos a "Zárkába" kerül, Ha az érték 4-7, az ember játékos az "Orvosi Központba" kerül, ha az érték ennél több, akkor semmi sem történik. *Példa: Aaron egy cylon karakter, a körében a "Tenyésztő Szurdok" helyszínre megy. Mivel Beth ember karaktere és egy Megszálló Erő is van a helyszínen, akciójaként Aaron őrizetbe veheti az embert. Dob a kockával egy 6-ost, ezáltal az "Orvosi Központba" küldi Beth karakterét.*

Új Caprica Krízis kártyák

Az ember játékosok körének "Krízis húzás" fázisában a soron lévő játékosok nem a jól ismert Krízis pakliból, hanem az Új Caprica Krízis pakliból húznak. Ezeket a válságokat ugyanúgy kell megoldani, mint a normál Kríziseket, az itt megemlített különbségekkel:

Bármilyen játékbeli hatás ami a Krízis paklira vonatkozik, ugyanúgy hat az Új Caprica Krízisekre is (például a "Specialista Kinevezése" szakértelem kártya).

Cylon hajók és őráratok

Amíg a *Galactica* nem tér vissza (lásd: 17. oldal), **minden "Cylon Hajók Aktiválása" ikont figyelmen kívül kell hagyni.** Az Új Caprica fázisban azonban a Cylon Megszálló Erőket a "Cylon Megszálló Erők Aktiválása" ikon aktiválja (lásd: 15. o.).



"Cylon Megszálló Erők Aktiválása" ikon

Emellett a Nehéz Raider és Centúrió Aktiváló ikonok sem hatnak a Megszálló Erőkre, és a "Megszálló Erők Aktiválása" ikon sem befolyásolja a többit sem.

Cylon Megszálló Erők aktiválása

A Cylon Megszálló Erők tokenjei jelképezik a fegyveres cylon őrzőket a játékban.

A "Megszálló Erők" tokeneket a "Megszálló Hatóság" helyszínen, vagy az Új Caprica Krízis kártyák "Megszálló Erők Aktiválása" ikonjai által lehet aktiválni (lásd előző oldal). Minden alkalommal, amikor a Megszálló Erők aktiválódnak, minden "Megszálló Erők" token eggyel jobbra lép a tábla alján található pályán.

Amennyiben egy Megszálló Erő eléri a "Kikötőt" és ezen a mezőn aktiválódik, le kell venni a tábláról, és a "Lezárt Civil Hajók" legfelső darabját meg kell semmisíteni. Ha nincs hajó azon a mezőn, akkor az "Előkészített Civil Hajók" közül semmisít meg egyet.

Ha mindkét kupac üres, akkor nincs megsemmisítendő hajó.

Ha nincs a táblán "Megszálló Erők" token amikor a Megszálló Erők aktiválódnak, tenni kell egyet a "Megszálló Hatóság" helyszínre. A Megszálló Erőkre ugyanúgy vonatkozik a korlátozott alkatrészek szabálya, mint a többi elemre. Ha nincs több "Megszálló Erők" token ami a táblára kerülhetne, akkor a művelet érvénytelen, nem kerül semmi a táblára.

Ugrás előkészítése és Civil hajók evakuálása

Az Új Caprica Krízis kártyák alján két ikon található, ami az Ugráselőkészítő fázisra vonatkozik.



Evakuáló és Ugráselőkészítő ikon

Amíg a *Galactica* vissza nem tér, az "Evakuációs" ikonokat figyelmen kívül kell hagyni, de az "Ugráselőkészítő" ikonokat a hagyományos módon kell kezelni. Amint a Flottajelző eléri az Auto Ugrás mezőt az Ugráselőkészítő Sávon, a *Galactica* visszatér a bolygó körüli pályára. Ekkortól kezdve, ha egy Evakuációs ikon feltűnik valamelyik Új Caprica Krízisen, a jelenleg aktív játékos feltesz egy civil hajót az "Előkészített Civil Hajók" tetejéről bármelyik űrszektorba, ahol található "Vipera Indító" ikon. Amennyiben az "Előkészített Civil Hajók" kupac üres, akkor hagyjátok figyelmen kívül az "Evakuációs" ikont. Miután a *Galactica* visszatért, az Ugráselőkészítő sávra már nem lesz szükség, és az "Ugráselőkészítő" ikonokat mellőzni kell.

MEGSZÁLLÓ ERŐK AKTIVÁLÁSÁRA EGY PÉLDA



1. A "Cylon Hajók Aktiválása" fázisban a "Megszálló Erők Aktiválása" ikon aktiválja a "Megszálló Erőket".
2. Minden Megszálló Erő eggyel jobbra halad a táblán, a Kikötő felé.
3. Ha a Kikötőben már van "Megszálló Erő" az aktiváláskor, a "Lezárt Civil Hajók" kupac legfelső hajóját magunkhoz vesszük. A "Megszálló Erők" token ezután levesszük a tábláról, és visszatesszük a dobozba.
4. A megsemmisült civil hajót megfordítjuk, és a rajta lévő erőforrásokat levonjuk, a civil hajó pedig kikerül a játékból.



Előkészített, és Lezárt Civil Hajók

Az Új Caprica fázis azzal kezdődik, hogy minden megmaradt civil hajó rákerül a "Lezárt Civil Hajók" mezőre.

Amikor egy játékos előkészít egy civil hajót evakuálásra, átmozgatja a hajót a "Lezárt Civil Hajók" kupac tetejéről az "Előkészített Civil Hajók" kupac **aljára**.

Az előkészített civil hajókat, csak onnantól lehet evakuálni [áthelyezni a *Galactica* melletti azon űrszektorokba, ahol "Vipera Indító" ikon található], ha a *Galactica* már visszatért a bolygókörüli pályára.

A *Galactica* visszatérésétől kezdve, ha egy játékos evakuál egy civil hajót a kupac tetejéről, fel kell tennie azt a *Galactica* mellé egy olyan szektorba, ahol "Vipera Indító" ikon található.

Amikor az Admirális befejezi a játékot (az új Admirális kártyán található akció végrehajtásával), minden Új Capricán maradt civil hajó (Lezárt vagy Előkészített) megsemmisül, és a rajtuk lévő erőforrások elvesznek, levonásra kerülnek.

Mielőtt a *Galactica* visszatér

A *Galactica* visszatéréséig (lásd: 17. oldal) figyelmen kívül kell hagyni minden olyan hatást, ami hajókat helyezne fel, mozgatna, vagy semmisítené meg a *Galactica* körül, vagy Centúriókat mozgatna az Inváziós Sávon. Ezenkívül, a *Pegasus* és *Galactica* helyszínek nem sérülhetnek meg, és nem is javíthatók a visszatérésig. Miután a *Galactica* megérkezik, természetesen vége a felfüggesztésnek, és újra a megszokott szabályok érvényesek.

A Raptor gépeket továbbra is a megszokott módon lehet kockáztatni az Új Caprica fázis alatt is. Amennyiben egy új karakter kerül játékba egy kivégzésnek köszönhetően azelőtt, hogy a *Galactica* visszatérne, a karaktert nem a karakterlapján megadott kezdőhelyre, hanem az "Ellenállás Bázisa" helyszínre kell helyezni.

CIVIL HAJÓK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS EVAKUÁLÁSA

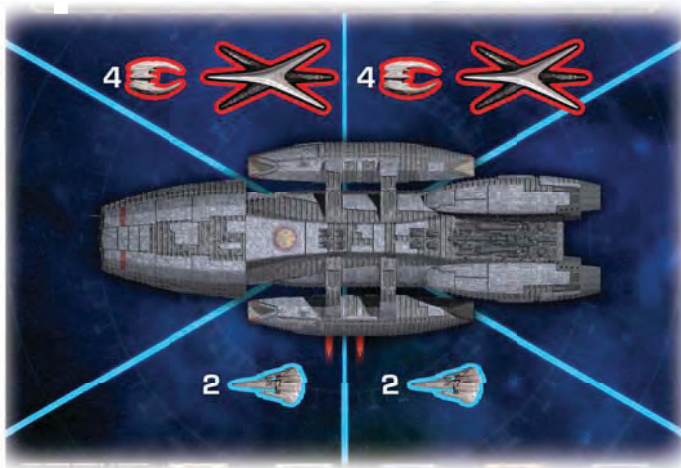


1. Az Új Caprica fázisban minden megmaradt civil hajó a "Lezárt Civil Hajók" kupacba kerül.
2. Amikor egy civil hajót előkészítenek, a Lezárt kupac tetejéről az Előkészített kupac aljára helyezik.
3. A civil hajókat csak azután lehet evakuálni, hogy a *Galactica* visszatért (lásd következő oldal). Amikor egy civil hajót evakuálnak, az Előkészített kupac tetejéről áthelyezzük azt egy "Vipera Indító" ikonnal rendelkező űrszektorba.



A Galactica visszatér a bolygókörüli pályára

Amint a Flottajelző token eléri az Auto Ugrás mezőt az Ugráselőkészítő Sávon, a *Galactica* visszaugrik bolygókörüli pályára, hogy kimentse a bolygón maradtakat. Ezzel megkezdődik Új Caprica kiürítése.



A visszatérés után a következőket kell sorban végrehajtani:

1. Helyezzünk egy báziscsillagot és négy Raidert a *Galactica* felett lévő két űrszektor mindegyikébe [a hajó jobb oldala melletti 2 mező].
2. Helyezzünk 2 Viperát **minden** "Vipera Indító" ikont tartalmazó szektorba (összesen négyet).

Ettől a ponttól kezdve a "Cylon Hajók Aktiválása" ikonokat kell ismét alkalmazni, a megszokott szabályok szerint.

Amikor egy Evakuáló ikon feltűnik egy Krízis kártyán, a jelenlegi játékos mozgassa át az Előkészített hajó kupac tetején lévő hajót a "Vipera Indító" ikont tartalmazó két űrszektor egyikére.

Mostantól az ember játékosok ismét mozoghatnak a *Galactica*, a *Pegasus*, vagy Új Caprica között, amennyiben az utazási művelethez szükséges 1 szakértelem kártyát eldobják. A cylonok Új Caprica és a cylon helyszínek között mozoghatnak, szintén 1 szakértelem kártya eldobásával.

A *Galactica* visszatérése után az Admirális akciójaként bármikor elugorhat a *Galacticával*. Ez a játék befejezését jelenti [továbbiakat lásd a "Játék megnyerése" fejezetben, a következő hasábon.]

A játék megnyerése

Amint az Admirális elrendeli az ugrást Új Caprica elhagyására, a játék befejeződik. Minden, a bolygón maradt civil hajó megsemmisül, és minden bolygón hátrahagyott ember játékost azonnal kivégeznek a cylonok. Ezután a megsemmisült civil hajók és kivégzett karakterek utáni erőforrásokat levonjuk, és amennyiben egyik erőforrás sem csökken 0-ra, vagy az alá, az emberek megnyerik a játékot!

Ám, ha akár egy erőforrás is 0-ra, vagy az alá csökkent, vagy ha a *Galactica* helyszínei közül legalább 6 sérült (Pegazust nem kell figyelembe venni), illetve ha egy Centurió egység eléri az Inváziós Sáv végét, a Cylon játékosok nyerik meg a játékot!

Ezután a Cylon Vezér felfedi Titkos Küldetés kártyáját, és megnézi, vajon Ő is megnyerte-e a játékot!

Példa: Deidre egy Cylon Vezérrel játszik, akinek a "Csatlakozz a Kolóniákhoz" Barátságos küldetése van. A küldetés kártyája szerint akkor nyer, ha az emberiség nyer, miközben Deidre karaktere Beszivárgó állapotban van [és ezenfelül nem a "Fogdában" vagy "Zárkában" ül].

Az Admirális parancsot ad a **Galacticának** az ugrásra, miután bolygókörüli pályára lépett, és véget vet a játéknak. Nem hagytak hátra ember karaktert új capricai helyszínen, de egy civil hajó ott maradt az "Előkészített Civil Hajók" mezőn. Amikor a bolygón maradt civil hajó megsemmisül, levonják a rajta lévő erőforrásokat: 2 népességet. Ezzel a népesség 0-ra csökken, kihal az emberiség. A Cylonok nyertek. Deidre karaktere épp a "Fegyvertárban" végez beszivárgást, ám mivel az emberek nem nyertek, Deidre sem.



JÁTÉKVÁLTOZATOK

A következőkben felsorolunk néhány változatot, amivel a játékot módosítva, egyedi módon lehet játszani. Minden ilyen változtatás előtt minden játékosnak tisztában kell lennie a módosításokkal, és jóvá kell hagynia azt.

VÁLOGATOTT VÁLTOZAT

A legtöbb új karakter, új Krízis, vagy Úticél kártya azt feltételezi, hogy a játékosok használják az Árulás kártyákat, az új cylon helyszíneket, és a *Pegazus* táblát. Emiatt nem ajánljuk, hogy a kiegészítő bármelyik elemét a többitől külön használjátok anélkül, hogy az új Krízis, szakértelem, Úticél vagy Árulás kártyákat, az új cylon helyszíneket, vagy a *Pegazus* játéktáblát használnátok. A következő két változat azoknak szól, akik Új Caprica, vagy Cylon Vezérek nélkül szeretnék kipróbálni a játékot.

Új Caprica nélkül

Ebben az esetben a Kobil Célkártyát használjátok (úgy, mint az alapjátékban), mellőzitek az Új Caprica táblát, az Új Caprica Kríziseket, és a Megszálló Erőket a dobozban.

Cylon Vezérek nélküli játék

Ha Vezérek nélkül szeretnétek játszani, vagy egyszerűen senki sem választott Cylon Vezért, akkor a Cylon Vezér karakterlapokat tegyétek vissza a Küldetés kártyákkal együtt a dobozba. A Hűség paklit pedig a Cylon Vezér nélküli, alapjátékos felállás szerint állítsátok össze.

CYLON SZIMPATIZÁNS

Amikor a Hűség paklit összeállítjátok, és tennétek bele Kollaboráns kártyát ("Kollaboráns Vagy"), helyette használjátok a „Szimpatizáns Cylon Vagy” kártyát. Amikor egy játékos megkapja ezt a Hűség kártyát az Alvó Ügynök fázisban, azonnal fel kell fednie azt. Innentől kezdve - a Kollaboráns kártyával ellentétben - a játékos felfedett cylonná válik, és húz egy Barátságos Küldetés kártyát a Barátságos Küldetés pakliból. A Titkos Küldetés kártyán szereplő összes feltételnek teljesülnie kell ahhoz, hogy a játékos nyerhessen.

A Szimpatizáns Cylon nem kap Szuperkrízis kártyát, de beszivároghat a Flottába, az "Ember Flotta" helyszínen használatával, akárcsak egy Cylon Vezér. Amikor beszivárog, nincsenek saját szakértelmei, bármelyik választott 3 pakliból húzhat, de mindegyik szakértelem fajtából csak egyet.

HÉT JÁTÉKOS

Ha hét játékosal szeretnétek játszani, egy játékosnak Cylon Vezérnek kell lennie. A Hűség paklit 10 „Nem Vagy Cylon”, és 2 „Cylon Vagy” kártyából állítsátok össze. A Cylon Vezér húz egy Ellenséges Küldetés kártyát. Ebben a változatban a hét játékos miatt hosszabb lesz egy kör, mint általában.

ELEMEK TISZTÁZÁSA

Az Ellenállói Bombázás” Új Caprica Krízis kártya

negatív hatását (kivégzés) a felfedett cylonok nem hagyhatják figyelmen kívül.

A Gázfelhő” Úticél kártya: Ha ezzel az Úticél kártyával jut el az emberiség Új Capricára, az Admirális nem a Krízis paklit, hanem az Új Caprica Krízis kártyákat vizsgálhatja meg.

Louanne „Kat” Katraine „Élénkítő Függő” negatív képessége miatt nem kerül a „Gyengélkedőre”, ha a „Fogdában” ül.

GYAKRAN TÉVESZTETT SZABÁLYOK

- Az Elnök maximum 10 Tanács kártyát tarthat a kezében. Ha a köre végén több Tanács kártyája van, el kell dobnia a többletet.
- A játékosok nem mozoghatnak önként Veszélyes helyszínekre. Csak akkor mehetnek ezekre a helyekre, ha a szabályok, vagy a játék adott hatásai arra utasítják őket.
- A játékosok csak saját körükben használhatnak Mozgás képességet (nem használhatják például akkor sem, ha egy másik játékos körében cselekednek egy "Felsőbb Utasítás" kártya hatására). A játékos a körében mozoghat, vagy használhat egy Mozgás képességet, de sohasem mindkettőt. Körönként csak egyszer használható a Mozgás képesség.
- Amikor egy cylon játékos felfedi magát, az összes fel nem fedett Hűség kártyáját egyetlen, tetszőlegesen választott játékosnak kell átadnia, még a felfedés körének vége előtt.
- Amikor egy játékos egy kivégzésnek köszönhetően kénytelen felfednie cylon kártyáját, nem kap Szuperkrízis kártyát.
- Amikor egy cylon játékos szakértelem kártyákat húz, nem húzhat egyetlen szakértelemtípusból sem egynél többet.
- Az Új Caprica fázistól kezdve a játékosok nem mehetnek többé a *Colonial One*-ra, még azután sem, hogy a *Galactica* visszatért.
- Két Árulás kártyát adunk a Végzet paklihoz minden egyes összeállításakor, így a Végzet pakli 12 lapból fog állni.

KÉSZÍTŐK

A játékot tervezte és fejlesztette: Corey Konieczka

A kiegészítőt tervezte és fejlesztette: Corey Konieczka,
Daniel Lovat Clark és Tim Uren

Szerkesztés: Sam Stewart

Grafikai tevezés: Andrew „Metal” Navaro és Brian Schomburg

Borítóterv: Brian Schomburg

Miniatúrák: Zoë Robinson

Az illusztrációkat biztosította: NBC Universal

Termelés menedzser: Gabe Laulunen

Kiadó: Christian T. Petersen

NBC Universal Consumer Products: Jessa Bouso, Steve Coulter, Kim Niemi, Mitch Steele és Neysa Gordon

Syfy: William Lee és Mozhgan Setoodeh

Teszter-koordinátor: Robert A. Kouba

Játéktesztelők: Megan Beaman, Fred Beukema, Rita Borsma, Bryan Bornmueller, Jamison Bruce, Kat Coughlan, Tod Gelle, Laura Gerald, J.R. Godwin, Justin Hartke, Sally Karkula, Robert A. Kouba, Eric Lang, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, the Lurkers in the Valley (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff, and Vernon Wester), Andrew “Metal” Navaro, Jacob Overbo, Ruth Reimer, Zoë Robinson, Brian Schomburg, Joseph Scrimshaw, Sara Scrimshaw, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Katie Talmadge, Dominic Tauer, Amy Tucker, Dylan C. Vidas, James Voelker, Jason Walden és Jamie Zephyr

Kezdeti fordítás: Gápel Ákos

Szerkesztés: Gyulai Tibor

Végző korrekció és átdolgozás: Renthicya

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

*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 © 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

TÁRGYMUTATÓ

A Galactica visszatér: 17. oldal
A játék megnyerése: 17. oldal
A játékelemek leírása: 2–5 oldal
A műanyag báziscsillagok összeszerelése: 5. oldal
Árulás: 10. oldal
Átdolgozott Cylon helyszínek: 9. oldal
Átdolgozott utódlási sorrend: 8. oldal
Beszívárgás: 11. oldal
Civil hajók előkészítése és evakuálása: 16. oldal
Civil hajók elpusztítása: 7. oldal
Cylon játékosok: 7. oldal
Cylon megszálló őrjáratok aktiválása: 15. oldal
Cylon vezérek: 10. oldal
Ember játékosok: 7. oldal
Felesleges Hűség kártyák átadása: 7. oldal
Felfedett Cylon játékosok: 7. oldal
Gyakran keresett szabályok: 18. oldal
Hogyan használd ezt a kiegészítőt: 9–17 oldal
Hűség pakli összeállítása Cylon vezérrel: 11. oldal
Időzítés: 8. oldal
Játékelemek listája: 2. oldal
Játék változatok: 18. oldal
Kiegészítő elhelyezése: 6. oldal
Kivégzés: 12. oldal
Kivételes elemek: 18. oldal
Küldetés kártyák: 10. oldal
Mielőtt a Galactica visszatér: 16. oldal
Mozgás képesség: 9. oldal
Pegazus játéktábla: 9. oldal
Pegazus kiegészítő áttekintés: 2. oldal
Pegazus kiegészítő ikon: 5. oldal
Szabályok letisztítása és módosítása: 7–8 oldal
Szakértelem kártyák: 9–10 oldal
Tanácskártyák a kézben: 8. oldal
Új Caprica fázis: 13–17 oldal
Új Caprica játéktér elhelyezése: 13. oldal
Új Caprica Krízis kártyák: 14. oldal
Vakmerő képesség: 9. oldal
Vakmerő szakértelem próba: 10. oldal
Veszélyes helyek: 8. oldal

GYORS ÁTTEKINTÉS

CYLON KARAKTER FELFEDÉSE

1. **Lapok eldobása:** A játékos csak 3 szakértelem kártyát tarthat meg (ha kivégezték, akkor egyet sem), a többit el kell dobnia. Ezentúl minden rá kijátszott Tanács kártyát is eldob (amennyiben a felfedett játékos az Elnök, a kezében lévő Tanács kártyáit nem dobja el, hanem tovább adja a következő Elnöknek).
2. **Címek elvesztése:** Ha a felfedett játékos volt az Elnök vagy az Admirális, az Utódlási sorrend szerinti következő játékos kapja meg a pozíciót (lásd Utódlási sorrend, 8. oldal).
3. **Feltámadás:** A játékos átmozgatja a karakterét a "Feltámadás Hajó" cylon helyszínre.
4. **Szuperkrízis kártya húzása:** A játékos véletlenszerűen húz egy Szuperkrízis kártyát. Ez a kártya nála marad, és a "Caprica" helyszín használatával játszható ki. A kivégzés által felfedett cylon játékos nem kap Szuperkrízis kártyát.
5. **Hűség kártyák továbbadása:** A játékos átadja fel nem fedett Hűség kártyáit egy választott ember játékosnak.
6. **Kör vége:** A játékos körének vége. Az a játékos, akit cylonként felfedtek vagy felfedte magát, a játék további részében már nem húz a köre végén Krízis kártyát.

ÚJ CAPRICA FÁZIS ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. **Új Caprica játéktábla elhelyezése:** Helyezzük el az Új Caprica játéktáblát a fő játéktábla mellé, jobbra.
2. **Fő játéktábla:** Hagyjunk minden Centúrió Inváziós token a helyén, ugyanúgy, ahogy minden cylon hajót is, amit esetleg az Úticél kártya szövege miatt kellett feltenni. Ezek az egységek nem aktiválódnak semmilyen hatásra, amíg a *Galactica* vissza nem tér Új Capricára.
3. **Emberek átmozgatása:** Minden ember játékos áthelyezi karakterét az "Ellenállás Bázisa" helyszínre.
4. **Cylonok átmozgatása:** Minden cylon karakter áthelyezi karakterét a "Megszállók Hatósága" helyszínre.
5. **Civilek áttelepítése:** Helyezzünk egy kupacba minden (még ép) civil hajót, beleértve az esetleg az Úticél kártya szövege miatt felhelyezettteket is a "Kikötő" helyszín mellett lévő "Lezárt Civil Hajók" mezőre.
6. **Új Caprica Krízis pakli elhelyezése:** Megkeverjük az Új Caprica Krízis paklit, és elhelyezzük a játéktáblán. A normál Krízis paklit visszahelyezzük a játék dobozába, mivel nem használjuk azt a továbbiakban.
7. **Ugrás jelző visszaállítása:** Visszacúsztatjuk az Ugrás token az Ugráselektromosító sáv elejére.

MIUTÁN A GALACTICA VISSZATÉRT

1. Helyezzünk egy báziscsillagot és 4 Raidert **mindkét** űrszektorba a *Galactica* felett (a *Galactica* jobb oldala mellett).
2. Helyeztetek el 2 Viperát **mindkét** "Vipera Indító" ikonnal rendelkező űrszektorba.

KIVÉGZÉS VÉGREHAJTÁSA

1. **Kártyák eldobása:** A kivégzett karakter eldobja minden szakértelem kártyáját (ez a kezében tartott Tanács kártyákra nem vonatkozik). Szintén eldob minden rá kijátszott Tanács kártyát (például: "Specialista Kinevezése" Tanács kártya).
2. **Hűség bizonyítása:** Amennyiben a kivégzett egyén Hűség kártyái között egy vagy több "Cylon Vagy" kártya van, az egyik "Cylon Vagy" kártyát felfedi, és a többi megmaradt Hűség kártyáját lefordítva átadja egy választott ember játékosnak.
[A cylon játékos nem használhatja a Hűség kártyáján leírt "Cylon Vagy" akciót]. Ezután tovább lép a 4-es [Cylon] ponthoz.

Ha a kivégzett karakter ember – tehát minden Hűség kártyája „Nem Vagy Cylon” –, mindegyik Hűség kártyáját felfedi, és a 3-as [Ember] ponttal folytatja. (Ha a játékos egy Cylon Vezér, nincs Hűség kártyája amit felfedhet, ekkor a 4-es [Cylon] ponthoz lép tovább. **Nem fedi fel a Titkos Küldetés Kártyáját!**)

3. **Ember:**
 - A. Levonunk 1 morált.
 - B. A játékos visszateszi a karakterlapját és tokenjét a dobozba - ezt a karaktert többet nem lehet használni ebben a játékban.
 - C. Amennyiben Sharon "Boomer" Valerii-vel végeztek a játékosok az Alvó Ügynök fázis előtt, azonnal adjatok egy új Hűség kártyát a Hűség pakliból a játékosnak.
 - D. A játékos ezek után választ egy új karaktert, és elhelyezi a karakterlapján írt kezdő helyszínen. Bármilyen karaktert választhat, kivéve a Cylon Vezéreket (viszont a játékosnak érdemes átgondolnia, milyen hiányszakmák vannak a játékosok között, figyelembe véve a cylon-nyanus játékosokat is).

Ha a játékos már elhasználta a kivégzett karakter egyszer használatos képességét, az új karakter egyszer használatos képességét már nem használhatja. Minden játékos csak egyszer használhatja a játék során ilyen képességet.
4. **Cylon:**
 - A. Mozgassuk a karaktert a "Feltámasztás Hajó" helyszínre.
 - B. Kövessétek a "Cylon karakter felfedése" eljárást, **de a játékos nem kap Szuperkrízis kártyát.**