



Quick Reference e Traduzione Carte / Tabellone
 Basato su Quick Reference di Helen Holzgrafe (BGG)
 by Dathon (revised by Haris)

SETUP iniziale di BATTLESTAR GALACTICA

1. Posizionare Food e Fuel a 8, Morale a 10, Population a 12.
2. 4 Raptor e 8 Viper nella Riserva, il segnalino Flotta all'inizio della sezione del Jump Preparation. Le navi Cylon e gli altri segnalini (mischiat) a faccia in giù nel tavolo.
3. Scegliere casualmente il primo giocatore. Prende il segnalino Primo Giocatore. Si procede in senso orario.
4. Scegliere in ordine i personaggi. Per prendere un personaggio da uno dei tre gruppi principali, occorre sceglierlo dal gruppo in cui ne sono rimasti di più (political, military, pilot) *es. se sono rimasti 3 piloti, 2 politici e un militare bisogna prendere un pilota*. Se invece si vuole prendere un personaggio di supporto, si può fare senza problemi.
5. Assegnare le cariche di Presidente e Ammiraglio in base alla linea di successione. Il Presidente pesca una carta Quorum a caso. L'Ammiraglio prende 2 segnalini Nuke.
6. Set up mazzo Loyalty.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Mischiare le carte Cylon. 2. Creare e mischiare un mazzo in base alla tabella a destra. 3. Leggere e capire le regole dei Cylon non rivelati, carte e testo delle locazioni. 4. Dare 1 carta Loyalty a ogni giocatore. 5. Se 4 o 6 giocatori aggiungere la carta Sympathizer al mazzo. 6. Mischiare e mettere il mazzo restante da parte.. 	<p>Numero di giocatori: 3: 1 Cylon, 5 Umani 4: 1 Cylon, 6 Umani 5: 2 Cylon, 8 Umani 6: 2 Cylon, 9 Umani Più 1 Umano per Gaius Baltar Più 1 Umano per Sharon Valerii</p>
--	---

7. Mettere Kobol a faccia in su nel tavolo. Separare e mischiare gli altri mazzi. Ogni tipo di skill va in un mazzo separato. Metterli nel tavolo a faccia in giù.
8. Ogni giocatore tranne il primo pesca 3 carte Skill tra quelle previste dal proprio personaggio.
9. Creare 1 mazzo Destiny con 2 carte per ogni tipo di Skill. Ricrearlo ogni volta che termina.
10. Mettere una Basestar e 3 Raider di fronte al Galactica, 1 Viper in ogni sezione sotto al Galactica, 2 navi civili dietro.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Gli Umani vincono se: Hanno viaggiato per 8 o più unità di distanza e fanno un salto finale.

I Cylons vincono se: Almeno una risorsa scende a zero o meno alla fine del turno di un giocatore; oppure Galactica ha 6 segnalini danno; oppure un gruppo da sbarco di centurioni raggiunge la fine della relativa sezione.

SKILL CHECK

1. Pesca 2 carte dal Destiny Deck (anche se c'è un Cylon rivelato) e mettile a faccia in giù in una nuova pila. Crea un nuovo Destiny Deck se terminato.
2. Tutti i giocatori, a partire dalla sinistra del giocatore corrente e finendo con il giocatore corrente: giocano carte Skill nella pila. Gli umani che non sono in prigione (Brig) e i Cylon non rivelati giocano qualsiasi numero di carte. Gli umani in prigione ed i Cylon rivelati e Simpatizzanti giocano al massimo una carta.
3. Mischia la pila. Crea due gruppi di carte corrispondenti e non, allo skill check richiesto. Somma la pila corrispondente e sottrai l'altra dal totale per ottenere la forza totale.
4. Se la forza totale è maggiore o uguale al numero nella carta, il check è superato

Sezione PREPARAZIONE AL SALTO (Jump Preparation)

1. Se l'azione FTL CONTROL è stata usata: Tira un dado, 6 o meno si perde Population come indicato nella casella Preparazione al Salto attuale.
2. Togliere le navi dalla plancia. Mettere: Viper nella Riserva; Piloti nell' Hangar Deck; Navi Civili nella pila a faccia in giù (rimischiandole). I Centurioni rimangono.
3. L'Ammiraglio pesca 2 carte Destinazione. Una va rimessa sotto il mazzo, l'altra risolta.
4. Azzerare la Tabella Preparazione al Salto.
5. Se la distanza totale è 4 o più per la prima volta: rileggere le regole Cylon (pag. 19), dare una carta Loyalty a ogni giocatore.
 - **Se un Cylon rivalato prende la carta Sympathizer:** la mostra, poi la da ad un altro giocatore e che la esegue.
 - **Se un umano o un Cylon non rivelato prende la carta Sympathizer:** La mostra immediatamente. La carta Loyalty già in possesso rimane nascosta. Se il giocatore va in Prigione, la carta Sympathizer va considerata come una carta Loyalty umana. Altrimenti il giocatore diventa un Cylon Sympathizer rivelato e gioca per i Cylon. Eseguì le azioni da 2 a 4 della tabella Azioni della carta Lealtà ai Cylon.

LINEA DI SUCCESSIONE

(I Cylon rivelati non possono avere cariche)

Admiral

William Adama
 Saul Tigh
 Karl "Helo" Agathon
 Lee "Apollo" Adama
 Kara "Starbuck" Thrace
 Sharon "Boomer" Valerii
 Galen Tyrol
 Tom Zarek
 Gaius Baltar
 Laura Roslin

President

Laura Roslin
 Gaius Baltar
 Tom Zarek
 Lee "Apollo" Adama
 William Adama
 Karl "Helo" Agathon
 Galen Tyrol
 Sharon "Boomer" Valerii
 Saul Tigh
 Kara "Starbuck" Thrace

L'Ammiraglio perde il titolo se mandato in prigione.

Se tutti gli umani sono in prigione:
 il più alto in Successione diventa Ammiraglio.
 (Errata)

TURNO DEGLI UMANI o dei CYLON NON RIVELATI

Pesca Skill: pesca carte Skill come indicato nella scheda del personaggio

Movimento: Muovi in un'altra locazione (eccetto Brig o Sickbay). Scarta una carta skill per andare su un'altra nave o muoverti da un Viper a un'altra nave. Le navi pilotate possono muovere in uno spazio adiacente.

Azione: Azioni da: Locazione o Scheda Personaggio, Carte Skill/Quorum/Title, Attivare un Viper se pilotato per solo muovere o attaccare (vedi rif.); o non far nulla. I Cylon non rivelati possono rivelarsi (vedi sotto).

Crisis: Pesca e risolvi una carta Crisis

Attivare le Navi Cylon se necessario: vedi tabella

Avanzare Segnalino della sezione Jump Preparation (salto iperspaziale): solo se la carta ha l'icona di salto. Salto immediato alla fine della sezione.

Fine Turno: Tutti i giocatori scartano fino ad avere 10 carte Skill in mano.

Se in prigione (Brig): Il giocatore non muove o pesca carte Crisis e può aggiungere solo 1 carta agli Skill Check. Per il resto fa il turno normalmente. Può andare in infermeria (Sickbay)

AZIONI della carta LEALTA' AI CYLON (4 tipi diversi)

Quando mostri la carta Loyalty come azione ti riveli un Cylon e poi :

1. Se sei in Prigione (Brig) puoi rivelarti ma non puoi usare le azioni della tua carta Loyalty.
2. Scarti fino ad avere in mano solo 3 carte Skill
3. Perdi i titoli di Presidente o Ammiraglio.
4. Ti sposti alla nave Resurrection.
5. Ricevi la carta Super Crisis.

Azioni possibili in base alla carta :

Manda un personaggio in Infermeria: Scegli un personaggio nel Galactica. Lo mandi in Infermeria e scarta 5 carte.

Manda un personaggio in Prigione: Scegli un personaggio nel Galactica. Lo mandi in Prigione.

Danneggia il Galactica: Pesca 5 segnalini di danno del Galactica. Scegline 2 e applicali, scarta gli altri.

Riduce di 1 il Morale: Riduce di 1 il Morale.

TABELLA DI ATTACCO

Il giocatore di turno decide in che ordine vengono attaccati i Viper pilotati che si trovano nella stessa area.

Raider: 3-8 Distrutto.

Heavy Raider: 7-8 Distrutto.

Viper: 5-7 Danneggiato. Mosso nell' Area Damaged Ship
8 Distrutto. Rimosso dal gioco.

Navi Civili: Distrutte automaticamente se vengono attaccate.
Rimuoverle dal gioco.

Galactica da Raider: 8 Danneggiata

Galactica da Basestar: 4-8 Danneggiata. Pesca 1 segnalino danno.

Danni della locazione: Non si può usare l'azione relative finché non riparata. I personaggi presenti vanno in Infermeria. Togliere il segnalino quando riparata.

Danno alle Risorse: diminuire la corrispondere risorsa e rimuovere dal gioco il segnalino.

Basestar da Viper: 8 Danneggiata.

Basestar da Galactica: 5-8 Danneggiata.

Basestar da Nuke: 1-2 Danneggiata 2 volte.

3-6 Distrutta.

7-8 Distrutta and Distruggi 3 Raider nella stessa area.

3 danni distruggono una Basestar.

Il testo della carta Ammiraglio è errato. Usare questa tabella.

TURNO DEI CYLON RIVELATI o dei SYMPATHIZER:

Pesca Skill: Pesca 2 carte skill di qualsiasi tipo

Movimento: Puoi muovere in un'altra locazione Cylon.

Azione: Azione della locazione. I Sympathizer non possono attivare la locazione Cylon Fleet o usare una carta Super Crisis .

Fine Turno: Tutti i giocatori scartano e riducono la mano a 10 carte.

1. Puoi attivare gli Heavy Raiders utilizzando lo spazio Cylon Fleet per muovere i Centurioni a bordo del Galactica anche se non ci sono Basestars o Heavy Raiders nella mappa.
2. Le carte Crisis usate con Caprica non attivano navi Cylon o avanzano il segnalino della flotta per il salto nell'iperspazio.
3. Ignora le abilità della scheda personaggio.
4. Le carte skill le usi solo per i check. Ignora abilità e azioni.
5. Non puoi usare l'azione delle carte Loyalty nascoste.
6. Le carte Super Crisis sono immuni dalle abilità dei personaggi.
7. Le abilità delle carte Crisis non hanno effetto sui Cylon.
8. Non puoi essere forzato a perdere carte Skill.
9. Non puoi essere mandato in Prigione o Infermeria.

ATTIVARE UN VIPER

Fai una delle seguenti azioni (in genere dalla locazione Command):

Lancia un Viper: Sposta un Viper dalla Riserva ad uno spazio con la rampa di lancio. Se sei un pilota in fase di lancio con l'azione dell' Hangar Deck e non ci sono Viper nella Riserva, prendi uno di quelli in gioco. I Viper danneggiati non possono esser lanciati.

Muovi un Viper: Muovi in uno spazio adiacente. Non puoi volare sopra il Galactica.

Attacca con un Viper: Scegli un Viper ed una nave Cylon nella stessa area, tira il dado e consulta la Tabella di Attacco.

1. Non puoi attivare Viper pilotati da un altro giocatore.
2. Più attivazioni di Viper possono essere usate sempre sullo stesso o su Viper differenti.
3. I piloti su Viper distrutti o danneggiati vanno in Infermeria.

ATTIVARE NAVI CYLON

Ogni nave Cylon si attiva al massimo 1 volta per turno.

Se ne viene attivata più di un tipo, si attivano da sinistra a destra, come indicato nella carta.

Il giocatore di turno scegli in che ordine vengono attivate le aree di spazio e il piazzamento dei nuovi elementi se non ce ne sono abbastanza.

Attivare Raider: Fai una delle seguente azioni in ordine di priorità:

1. Attacca un Viper non pilotato nella sua area.
2. Attacca un Viper pilotato nella sua area.
3. Distrugge una nave civile nella sua area..
4. Si muove in un'area adiacente verso la nave civile più vicina. Se equidistanti va in senso orario.
5. Attacca il Galactica.
6. Se non ci sono Raider in gioco ne partono 2 da ogni Basestar.

Lanciare Raider: Ogni Basestar lancia 3 raider. Non succede nulla se non ci sono Basestar.

Attivare Heavy Raider e Centurioni:

1. Muovere di una posizione ogni Centurione nella sezione Boarding Party.
2. Muovere ogni Heavy Raider di uno spazio verso la più vicina rampa di lancio dei Viper. Se l'Heavy Raider si trova già in un'area con la rampa di lancio dei Viper, toglierlo dalla plancia e aggiungere un segnalino Centurione nella sezione Boarding Party.
3. Se non ci sono Heavy Raider in gioco, lanciarne 1 da ogni Basestar.

Ogni Basestar attacca il Galactica.

CARTE QUORUM

Inspirational Speech

Azione: Tira 1 dado. 6 o più: guadagni un Morale e rimuovi dal gioco questa carta. Altrimenti: nessun effetto e scarta questa carta.

Arrest Order

Azione: Scegli un personaggio e mandalo in Prigione. Scarta questa carta.

Authorization of Brutal Force

Azione: Distruggi 3 raiders, 1 heavy raider o 1 centurione. Tira un dado: 2 o meno perdi 1 Popolazione. Scarta questa carta.

Release Cylon Mugshot

Azione: Guarda una carta Loyalty a caso di un giocatore. Tira un dado: 3 o meno perdi 1 Morale. Scarta questa carta.

Food Rationing

Azione: Tira un dado. 6 o più guadagni 1 Cibo e rimuovi questa carta dal gioco. Altrimenti nessun effetto e scarta questa carta.

Encourage Mutin

Azione: Scegli un altro giocatore (non Ammiraglio). Lui tira un dado: 3 o più diventa Ammiraglio, altrimenti perdi 1 Morale. Scarta questa carta..

Assign Mission Specialist

Azione: Pesca 2 carte politiche e dai questa carta ad un altro giocatore. Lascia in gioco questa carta. La prossima volta che la flotta salta in iperspazio scegli tu la destinazione anziché l'Ammiraglio. Fai la scelta su 3 carte anziché 2. Scarta questa carta.

Assign Vice President

Azione: Pesca 2 carte politiche e dai questa carta ad un altro giocatore. Lascia in gioco questa carta. Finché questo giocatore non è Presidente, gli altri giocatori non possono essere scelti con la locazione "Administration".

Accept Prophecy

Azione: Pesca 1 carta Skill di qualsiasi tipo (anche al di fuori di quelle previste dal personaggio). Lascia in gioco questa carta. Quando un giocatore attiva "Administration" o sceglie il Presidente con la locazione "Admiral's Quarters" aumenta la difficoltà di 2. Poi scarta questa carta.

Presidential Pardon

Azione: Muovi un altro personaggio dalla Prigione ad un'altra locazione del Galactica

Assign Arbitrator

Azione: Pesca 2 carte politiche e dai questa carta ad un altro giocatore. Lascia in gioco questa carta. Quando un giocatore attiva la locazione "Admiral's Quarters", questo giocatore può scartare questa carta per ridurre o aumentare la difficoltà di 3.

CARTE PRESIDENTE E AMMIRAGLIO (TITLE)

President

All'inizio del gioco peschi una carta Quorum. Controlli la mano delle carte Quorum.

Azione: Pesca una carta Quorum

Admiral

Quando la flotta salta in iperspazio, peschi 2 carte Destination e ne scegli 1. Controlli i segnalini Nuke

Azione: Lancia un Nuke ad una Basestar (poi rimuovilo dal gioco)

CARTE SKILL

Politics "Consolidate Power": Pesca 2 carte Skill di qualsiasi tipo, anche se non previsto dal tuo personaggio.

Politics "Investigative Committee": Giocala prima di aggiungere le carte per lo "skill check". Tutte le carte sono giocate a faccia in su (visibili), comprese quelle dal Destiny Deck.

Leadership "Executive Order": Scegli un altro giocatore: può fare 2 azioni, o muovere e fare 1 azione. Non può essere usata su di un Cylon rivelato o Sympathizer. Massimo 1 per turno.

Leadership "Declare Emergency": Usa dopo aver totalizzato lo "skill check". Riduce la difficoltà di 2. Non può ridurre "partial pass difficulty". Massimo una per skill check.

Tactics "Strategic Planning": Giocala prima di tirare i dadi, aggiungi 2 al risultato. Massimo 1 per lancio di dadi.

Tactics "Launch Scout": Può essere usata solo se c'è un Raptor non danneggiato nella riserva. Lancia il dado: con 3 o più guarda la prima carta Crisis o Destination e mettila sopra o sotto al mazzo. Altrimenti distruggi un Raptor e rimuovilo dal gioco.

Piloting "Evasive Maneuvers": Giocala dopo che un Viper viene attaccato per ritirare il dado. Se il Viper è pilotato sottrai 2 dal nuovo tiro.

Piloting "Maximum Firepower": Giocala quando piloti un Viper per attaccare fino a 4 volte.

Engineering "Repair": Ripara la locazione in cui ti trovi, o se sei nell' Hangar ripara fino a 2 Viper danneggiati.

Engineering "Scientific Research": Giocala prima di aggiungere carte per lo skill check. Le carte Engineering (blu) si sommano sempre.

CARTE DESTINATION

Kobol

In base alla distanza viaggiata:

4 – fase Sleeper Agent

8 – La prossima volta che la flotta salta, gli umani vincono (non pescare carta destinazione)

Tylium Planet

Perdi 1 Fuel. L'Ammiraglio può rischiare un Raptor: tira un dado: 3 o più: guadagni 2 Fuel, altrimenti distruggi il Raptor

Icy Moon

Perdi 1 Fuel. L'Ammiraglio può rischiare un Raptor: tira un dado: 3 o più: guadagni 1 Food, altrimenti distruggi il Raptor

Ragnar Anchorage

L'Ammiraglio può riparare fino a 3 Viper ed 1 Raptor. Queste navi possono essere danneggiate o anche distrutte.

Barren Planet

Perdi 2 Fuel

Deep Space

Perdi 1 Fuel e 1 Morale

Remote Planet

Perdi 1 Fuel e distruggi un Raptor

Cylon Refinery

Perdi un Fuel. L'Ammiraglio può rischiare 2 Viper: tira un dado: 6 o più: guadagni 2 Fuel, altrimenti danneggia 2 Viper

Asteroid Field

Perdi 2 Fuel. Pesca una nave civile e distruggila (perdendo le risorse nel retro)

Cylon Ambush

Perdi 1 Fuel. Metti 1 Basestar e 3 Raider di fronte al Galactica e 3 navi civili dietro al Galactica

Desolate Moon

Perdi 3 Fuel

CARTE SUPER CRISIS

Bomb on Colonial 1

PASS: nessun effetto

FAIL: - 2 Morale, tutti i personaggi sul Colonial One vanno in Infermeria. Lascia questa carta in gioco. Non ci si può muovere nel Colonial One per il resto della partita.

Fleet Mobilization

Vedi carta

Imbound Nukes

Vedi carta

Cylon Intruders

PASS. Nessun effetto

14+: Metti un simbolo Centurione all'inizio della sezione Boarding Party

FAIL: Danneggia il Galactica e metti 2 simboli Centurione all'inizio della sezione Boarding Party

Massive Assault

1 – Attiva: vedi carta

2 – Setup: vedi carta

3 – Regola Speciale: muovi il segnalino di Preparazione al Salto 2 posizioni verso l'inizio

LOCAZIONI DEL GALACTICA

FTL Control

Azione: Salta nell'iperspazio se il segnalino flotta non è nella zona rossa delle caselle Preparazione al Salto. *Tira un dado; se 1-6, perdi il numero di Popolazione indicato nello spazio in cui si trova il segnalino della flotta.*

Weapons Control

Azione: Attacca una nave Cylon con il Galactica. *Tira 3-8 per colpire un raider, 7-8 per colpire un heavy raider, e 5-8 per colpire una Basestar.*

Command

Azione: Attiva fino a 2 Viper non pilotati. *Un attivazione può: a.) lanciare un Viper da una delle due zone, b.) muovere un Viper non pilotato in uno spazio adiacente, o c.) far fuoco con un Viper non pilotato (3-8 per colpire un raider, 7-8 per colpire un heavy raider, 8 per colpire una Basestar).*

Communications

Azione: Guarda il retro di 2 navi civili. Puoi spostarle in una area adiacente. *Solo il giocatore che fa l'azione può guardarle.*

Admiral's Quarters

Azione: Scegli un personaggio. Passa lo Skill Check indicato per mandarlo in Prigione. *I personaggi in Prigione possono aggiungere una sola carta agli Skill Check, essere in prigione impedisce ai Cylon di far danni quando si rivelano.*

Research Lab

Azione: Pesca una carta Engineering e una carta Tactics.

Hangar Deck

Azione: Decolla con un Viper. Puoi fare poi un'altra azione. *Devi essere nell'Hangar Deck per utilizzare la carta skill "Repair" sui Viper danneggiati.*

Armory

Azione: Attacca un Centurione nella sezione Boarding Party. (distretto se tiri 7-8).

Sickbay

Durante la fase Pesca Skill prendi solo una carta. *Puoi uscire dalla Sickbay durante la fase di Movimento.*

Brig

Non puoi muovere, pescare carte Crisis o aggiungere più di 1 carta agli Skill Check.

Azione: Supera lo Skill Check indicato per muovere in qualsiasi locazione.

LOCAZIONI DEL COLONIAL ONE

Nota: Un personaggio che muove dal Galactica al Colonial One deve scartare una carta Skill.

Press Room

Azione: Pesca 2 Carte Skill Politics.

President's Office

Azione: Se sei il Presidente, pesca 1 carta Quorum. Dopo puoi pescarne un'altra o giocare 1 dalla tua mano.

Administration

Azione: Scegli un personaggio, supera lo Skill Check indicato per dargli la carica di Presidente. *Ai Cylon rivelati non può essere data tale carica.*

LOCAZIONI CYLON

Nota: Queste locazioni possono essere usate solo dai Cylon rivelati.

Caprica

Azione: Gioca la carta Super Crisis o pesca 2 carte Crisis, ne scegli 1 e la risolvi, scarta l'altra. Durante la Crisis non si attivano navi Cylon o avanza la flotta nella sezione Preparazione al Salto.

Cylon Fleet

Azione: Attiva tutte le navi Cylon di 1 tipo, o lancia 2 Raider ed 1 Heavy Raider da ogni Basestar. *Attivare gli Heavy Raider fa avanzare di 1 i Centurioni a bordo del Galactica, anche se non ci sono Heavy Raider in gioco.*

Human Fleet

Azione: Guarda la mano di un giocatore e rubagli una carta Skill. Tira un dado: 5 o più danneggia il Galactica.

Resurrection Ship

Azione: Puoi scartare la carta Super Crisis per pescarne un'altra. Poi, se la distanza percorsa dalla flotta è 7 o meno, dai le tue carte Loyalty non rivelate a qualsiasi giocatore..