

BATTLESTAR GALACTICA

IL GIOCO



REGOLAMENTO

SciFi



I Cylon furono creati dagli umani. Furono creati per rendere la vita più facile nelle Dodici Colonie. Ma venne il giorno in cui i Cylon decisero di sterminare i loro padroni. Dopo una guerra lunga e sanguinosa, fu dichiarato un armistizio. I Cylon se ne andarono alla volta di un altro mondo che potessero chiamare casa.

Quarant'anni dopo i Cylon tornarono e spinsero l'umanità sul baratro dell'estinzione. I sopravvissuti, guidati dall'equipaggio del Galactica, sfuggirono nella speranza di trovare una nuova casa, conosciuta nelle leggende come Terra.

L'unica speranza dell'umanità è quella di trovare dove si trovi la Terra, cercando di respingere gli attacchi dei Cylon. Ma mentre le risorse iniziano a scarseggiare si scopre che il nemico è anche in grado di apparire sotto forma umana e si è già infiltrato nella flotta.

PRESENTAZIONE DEL GIOCO

Battlestar Galactica è un gioco particolare. Diversamente da altri giochi, nei quali i partecipanti vincono individualmente, in **Battlestar Galactica** dovete agire come una squadra, senza però sapere con esattezza chi vi sarà amico e chi nemico.

Ogni partecipante viene assegnato casualmente a una delle due fazioni in lotta: gli umani e i Cylon, ciascuna con precisi obiettivi da raggiungere. Gli umani hanno il compito di trovare la via che li condurrà sulla Terra, mentre i Cylon dovranno tentare di distruggere la razza umana. Ciascuno vince se la sua squadra vince. Il problema è capire chi siano i propri compagni! Nel gioco verranno utilizzati alcuni termini in inglese, che meglio si adattano alla descrizione di certi elementi del gioco di quanto non possano fare le corrispondenti parole italiane. Inoltre alcuni termini e nomi sono leggermente diversi da quelli utilizzati nell'edizione italiana della serie TV. La scelta di utilizzare questa terminologia è stata fatta in accordo con il Battlestar Galactica Italian Club, allo scopo di avvicinare il più possibile questo gioco alle aspettative degli appassionati.

ELENCO DEI COMPONENTI

- Il regolamento
- La plancia di gioco
- 10 Schede Personaggio
- 52 segnalini e tessere in cartone fustellato così suddivisi:
 - 4 Indicatori di Risorse
 - 10 Segnalini Personaggio
 - 4 Segnalini Pilota
 - 2 Armi Atomiche
 - 12 Navi Civili

- 2 Basi Stellari
- 4 Centurioni
- 4 Danni Basi Stellari
- 8 Danni Galactica
- 1 Segnalino Flotta
- 1 Giocatore di Turno
- 110 Carte (dimensione grande) così suddivise:
 - 10 Carte Crisi
 - 16 Carte Lealtà
 - 17 Carte Quorum
 - 5 Carte Super Crisi
 - 1 Carta Presidente
 - 1 Carta Ammiraglio
- 128 Carte (dimensione piccola) così suddivise:
 - 21 Leadership
 - 21 Tattica
 - 21 Politica
 - 21 Pilotaggio
 - 21 Ingegneria
 - 22 Destinazione
 - 1 Obiettivo Kobol
- Un dado a 8 facce
- 32 Navi Spaziali in plastica raffiguranti:
 - 8 Viper
 - 4 Raptor
 - 16 Raider Cylon
 - 4 Raider d'assalto Cylon
- 4 perni in plastica (per gli indicatori di risorse)
- 10 basette in plastica

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

LA PLANCIA DI GIOCO

La plancia di gioco è dove si svolge la maggior parte delle azioni e raffigura gli ambienti principale sul Galactica e sul Colonial One, le aree di spazio ed altre aree di gioco. Per una descrizione più dettagliata vi rimandiamo al paragrafo 8 "Descrizione della Plancia".



INDICATORI DI RISORSE E PERNI IN PLASTICA

Questi indicatori servono a tenere nota del livello delle risorse a disposizione degli umani. Vengono collocati sulla plancia di gioco utilizzando gli appositi perni in plastica, come raffigurato a pagina 5 "Montaggio Indicatori di Risorsa".



SCHEDE PERSONAGGIO

Ogni Personaggio dispone di una propria scheda che ne riassume le caratteristiche e le principali abilità.



SEGNALINI DEI PERSONAGGI

Ogni Personaggio è rappresentato anche da un segnalino in cartone che deve essere montato sulle apposite basette in plastica.



SEGNALINI PILOTA

Tutti i Personaggi in grado di pilotare un mezzo spaziale dispongono anche di un apposito gettone in cartone che viene posto sotto il mezzo pilotato.



GIOCATORE DI TURNO

Questo gettone serve unicamente a ricordare chi è il giocatore di turno e viene passato di mano durante tutto il corso della partita.



ARMI ATOMICHE

L'Ammiraglio inizia il gioco avendo a disposizione due gettoni Armi Atomiche. Le Armi Atomiche sono in grado di distruggere le Basi Stellari dei Cylon, ma sono in numero limitato e non devono essere sprecate.



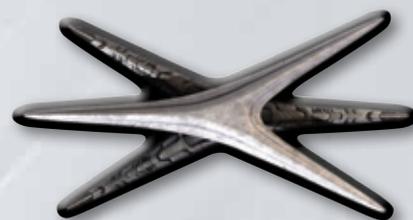
NAVI SPAZIALI CIVILI

Queste tessere rappresentano le Navi Civili che gli umani devono preservare durante gli attacchi dei Cylon. Sul lato frontale (i retro sono uguali) sono indicate le risorse (normalmente popolazione) che si perdono in caso di distruzione di una nave.



BASI STELLARI

Le Basi Stellari sono le navi da battaglia che i Cylon usano per lanciare i Raider all'attacco della flotta degli umani e per attaccare il Galactica.



CENTURIONI

Quando i Cylon riescono ad abbordare il Galactica la squadra di assalto è composta da Centurioni, i cui segnalini vengono mossi su un apposito "segnapunti" sulla plancia di gioco. Se uno di questi segnalini riesce a raggiungere l'ultima casella di questo segnapunti, significa che l'abbordaggio è riuscito e che gli umani hanno perso la partita (vedere "Attivazione dei Raider d'Assalto e dei Centurioni" a pag. 24).



DANNI

Questi gettoni servono a tenere nota dei danni subiti dal Galactica o dalle Basi Stellari a seguito dei combattimenti.



LA FLOTTA

Questo segnalino serve a tenere nota della fase di "Salto". Quando il segnalino raggiunge l'ultima casella dell'indicatore di "Salto", l'intera flotta esegue il "Salto Iperluce" verso la prossima destinazione (vedere "Il Salto Iperluce" a pag. 13.)



CARTE DESTINAZIONE

Queste carte servono a determinare la nuova destinazione raggiunta dalla flotta dopo ogni "Salto Iperluce".



CARTA KOBOL

Serve a ricordare cosa accade durante la fase dell'agente "dormiente" e come gli umani possano vincere la partita.



CARTE SKILL

Queste carte vengono pescate dai giocatori del loro turno. Possono essere utilizzate per risolvere situazioni di crisi o per acquisire speciali abilità. Ogni giocatore può avere diversi Skill ed essere quindi particolarmente adatto in situazioni specifiche.



CARTE PRESIDENTE E AMMIRAGLIO

Queste carte garantiscono al possessore un'azione speciale a seconda del titolo, così come la possibilità di prendere decisioni importanti in momenti difficili, determinati dalle Carte Crisi. E' normale che questi due titoli possano passare di mano nel corso del gioco.



CARTE QUORUM

Queste carte vengono pescate dal Presidente e possono accrescere il livello di morale, aiutare nella gestione dei Cylon oppure fornire abilità speciali ad altri giocatori. Il "Quorum dei 12" è quello che nell'edizione italiana della serie TV viene definito "Consiglio".



CARTE CRISI

Queste carte rappresentano i problemi e gli imprevisti che gli umani devono continuamente superare per sopravvivere. Alcune di queste carte richiedono quello che viene definito uno "Skill Check", cioè un test basato su specifiche abilità dei Personaggi, mentre altre indicano gli attacchi dei Cylon. Da queste carte dipende, in massima parte, la perdita delle risorse per gli umani.



CARTE SUPER CRISI

Queste 5 carte rappresentano situazioni di estremo pericolo. Quando un giocatore Cylon rivela la propria identità, riceve una di queste carte (vedere pag. 19 "Cylon rivelati").



CARTE LEALTÀ

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve una Carta Lealtà e una seconda carta gli viene assegnata verso la metà della partita. Queste carte, che sono segrete, rivelano ad ogni giocatore la propria vera identità (umano o Cylon)



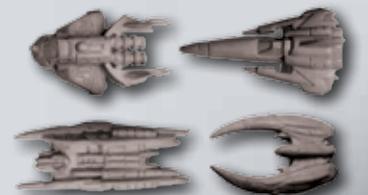
IL DADO A 8 FACCE

Viene usato in ogni circostanza nella quale è necessario determinare casualmente un risultato. Di solito nei combattimenti o a seguito di certe azioni descritte sulle Carte Crisi.

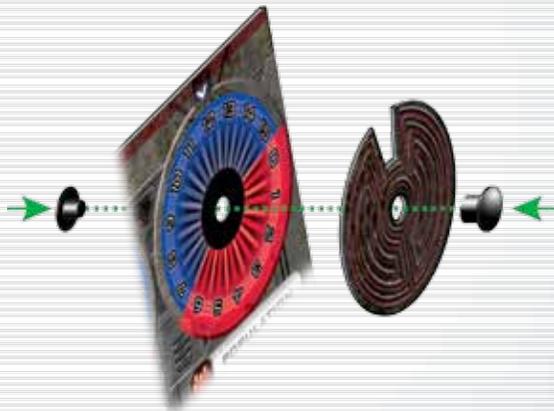


PEZZI IN PLASTICA

Rappresentano navi da combattimento degli umani o dei Cylon. Il loro numero è limitato.



MONTAGGIO INDICATORI DI RISORSA



Prima di giocare la vostra prima partita, dovete agganciare i quattro Indicatori di Risorsa alla plancia di gioco. Questi Indicatori segnalano il livello delle risorse nel corso del gioco. Per montare un Indicatore inserite il perno in plastica nella plancia, quindi assicuratelo con l'apposita chiusura, come indicato nella figura. Premete le due parti in plastica in modo da stabilizzarle. Una volta montati, gli Indicatori non saranno più rimossi dalla plancia.

Il numero che appare nella finestrella dell'Indicatore è il livello raggiunto da quella specifica risorsa. Ad ogni variazione, ruotate l'Indicatore in modo adeguato. Gli umani perdono automaticamente la partita se una qualsiasi risorsa scende a 0.

PREPARAZIONE

Seguite le istruzioni prima di iniziare a giocare a Battlestar Galactica.

- 1. La Plancia di gioco:** collocatela al centro del tavolo e posizionate gli Indicatori del cibo e del carburante a 8, quello del morale a 10 e della popolazione a 12.
- 2. Gettoni e navi:** collocate 8 Viper e 4 Raptor nell'area denominata "Riserva" sulla plancia. Mettete il gettone Flotta sullo Start nell'area "Preparativi Salto" della plancia. Collocate tutti gli altri gettoni in cartone (coperti) e i pezzi in plastica vicino alla plancia di gioco, a portata di mano.
- 3. Primo di turno:** sorteggiate chi sarà il primo di turno e dategli il gettone "Giocatore di Turno". Questo giocatore sceglierà per primo il Personaggio da interpretare e giocherà per primo.

4. I Personaggi: partendo dal Giocatore di Turno e proseguendo in senso orario, ciascuno sceglie quale Personaggio interpretare scegliendo fra quelli che hanno i valori massimi nelle caratteristiche principali (leader politico, leader militare, pilota). Questa restrizione non si applica ai Personaggi di supporto che possono essere scelti in ogni momento. Dopo aver scelto un Personaggio, il giocatore prende la Scheda corrispondente, il Segnalino Personaggio e, se necessario, il Segnalino Pilota. Quindi si collocano i Segnalini Personaggio nella posizione di partenza, come indicato sulle Schede.
Esempio: il primo giocatore sceglie Laura Roslin (un leader politico). Il giocatore successivo può scegliere un qualsiasi Leader Militare o qualsiasi Pilota, oppure un qualsiasi personaggio di supporto.

5. Distribuire i titoli: il titolo di Presidente viene attribuito a uno dei seguenti personaggi, indicati in ordine di preferenza: Laura Roslin, Gaius Baltar e Tom Zarek. Il titolo di Ammiraglio va a uno dei seguenti personaggi, in ordine di preferenza: William Adama, Saul Tigh e Helo Agathon. All'Ammiraglio vengono consegnate anche due Armi Atomiche, mentre il Presidente pesca una Carta Quorum, dopo aver mischiato il mazzo.

6. Le Carte Lealtà: preparate il mazzo di Carte Lealtà seguendo le istruzioni riportate a pag. 6

7. Le altre carte: mischiate i mazzi Quorum, Crisi, Super Crisi e Destinazione e collocateli vicino alla plancia di gioco. Quindi separate le Carte Skill in 5 mazzetti, in base alla tipologia. Separate questi mazzetti e collocateli coperti in corrispondenza degli spazi colorati nella parte inferiore della plancia. Infine, collocate la Carta Kobol scoperta vicino al mazzo di Carte Destinazione.

8. Skill iniziali: ogni giocatore, ad eccezione del primo di turno, pesca 3 Carte Skill seguendo le regole descritte a pag. 9 nel paragrafo "Fase di acquisizione degli Skill". Il giocatore di turno non pesca in questo momento, ma pescherà all'inizio del suo turno.

9. Carte Destino: prendete due Carte Skill da ogni mazzetto, mischiatele e collocate il mazzetto così formato, coperto, sulla spazio "Carte Destino".

10. Le navi: collocate una Base Stellare e 3 Raider davanti al Galactica, quindi collocate 2 Viper al di sotto e due Navi Civili dietro (vedere schema qui sotto).



Posizione delle navi all'inizio della partita

PREPARAZIONE DEL MAZZO LEALTÀ

1. **Organizzare le Carte Lealtà:** togliete dal mazzo di Carte Lealtà la carta "Sei un simpatizzante", quindi separate il resto delle carte in due pile in base al tipo ("Sei un Cylon" e "Non sei un Cylon"). Mischiate le carte "Sei un Cylon".
2. **Creare il mazzo:** in base al numero dei giocatori, nel mazzo devono essere presenti carte "Sei un Cylon" e "Non sei un Cylon" in quantità diversa.
 - **Tre giocatori:** preparate un mazzo da 6 carte composto da: 1x "Sei un Cylon" 5x "Non sei un Cylon".
 - **Quattro giocatori:** preparate un mazzo da 7 carte composto da: 1x "Sei un Cylon" 6x "Non sei un Cylon".
 - **Cinque giocatori:** preparate un mazzo da 10 carte composto da: 2x "Sei un Cylon" 8x "Non sei un Cylon".
 - **Sei giocatori:** preparate un mazzo da 11 carte composto da 2x "Sei un Cylon" 9 "Non sei un Cylon"
3. **Modifiche relative ai Personaggi:** se in gioco c'è "Gaius Baltar" o "Sharon Valerii", aggiungete una carta "Non sei un Cylon" per ciascuno di questi due personaggi.
4. **Mischiare e distribuire:** mischiate accuratamente il mazzo appena composto e distribuite una carta coperta a ogni giocatore.
5. **Aggiungere il "simpatizzante":** se giocate in 4 o 6, aggiungete al mazzo rimasto la carta "Sei un simpatizzante".
6. **Posizionare il mazzo:** collocate il mazzo rimasto vicino alla plancia di gioco. Riponete tutte le altre Carte Lealtà (quelle che non sono state utilizzate per formare il mazzo) nella scatola, senza guardarle.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di ogni giocatore dipende dalla fazione nella quale sta effettivamente giocando. Le fazioni vengono determinate dalle Carte Lealtà (vedere pag. 18)

Gli umani vincono la partita se riescono a percorrere almeno 8 "distanze" (come specificato dalla Carta Kobol, vedere pag. 14), prima di compiere un ultimo Salto (vedere "Obiettivo degli umani" a pag. 12).

I Cylon vincono se riescono ad impedire agli umani di raggiungere il loro obiettivo. Di solito vi riescono facendo esaurire una delle risorse a disposizione degli umani (cibo, carburante, morale o popolazione) ma possono farcela anche distruggendo il Galactica (vedere "Gettoni Danno" a pag. 25) oppure prendendo possesso del Galactica con una squadra di abbordaggio (vedere "Attivazione Raider d'assalto e Centurioni" a pag. 24).

SCelta OTTIMALE DEI PERSONAGGI

Nella scelta dei Personaggi da interpretare, è importante considerare le scelte dei giocatori che vi hanno preceduto. L'ultimo a scegliere, in modo particolare, deve considerare bene i tipi di "Skill" degli altri prima di fare la propria scelta. Per esempio, se nessuno ha scelto un Personaggio con lo "Skill" "ingegneria", potrebbe essere saggio sceglierne uno in grado di colmare questa lacuna.

SCHEMA DI INIZIO PARTITA



- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Mazzo Carte Lealtà | 11. Carta Ammiraglio e Armi Atomiche |
| 2. Mazzo Carte Kobol | 12. Mazzo Carte Super Crisi |
| 3. Carta Presidente e Carte Quorum iniziali | 13. Mazzo Carte Crisi |
| 4. Gettoni, segnalini e tessere vari (Centurioni, Danni, Navi Civili e Basi Stellari) | 14. Mazzi Carte Skill (diversi per tipologia) |
| 5. Mazzo Carte Quorum | 15. Gettone Giocatore di Turno |
| 6. Mazzo Carte Destino | 16. Gettone Pilota |
| 7. Unità militari degli umani in "Riserva" | 17. Una Scheda Personaggio |
| 8. Indicatori di risorse (nella posizione di partenza) | 18. La mano iniziale di Carte Skill di un giocatore (notate come il primo di turno inizi senza Carte Skill) |
| 9. Navi Cylon in plastica | 19. La Carta Lealtà di un giocatore |
| 10. Segnalini Personaggio (nella posizione di partenza) | |

LA PLANCIA DI GIOCO



1. **Area Carte Destino:** due carte per ogni tipologia di Skill vengono posizionate in quest'area per formare il Mazzo delle Carte Destino. Ad ogni Skill Check si pescano due carte da questo mazzo.
2. **Area per i Viper Danneggiati:** quando un Viper risulta danneggiato, viene collocato in quest'area.
3. **Riserva:** tutti i Raptor e i Viper a disposizione, che non sono danneggiati, distrutti o in volo, vengono posizionati in quest'area. L'insieme di Viper e Raptor in quest'area viene spesso definito come "le Riserve".
4. **Indicatori di Risorse:** servono a tenere sotto controllo il livello delle risorse.
5. **Colonial One:** sul Colonial One ci sono tre aree dove i Personaggi possono muovere. Gli umani possono "attivare" queste aree compiendo le azioni che sono sommariamente descritte sulla plancia. Per trasferirsi dal Galactica al Colonial One è necessario scartare una Carta Skill.
6. **Aree Cylon:** quando un giocatore rivela la sua natura Cylon, il suo Personaggio viene spostato in questa sezione dove si può muovere per "attivare" le diverse aree. Questa sezione non è accessibile agli umani.
7. **Preparazione al Salto:** le caselle che si trovano in questa sezione svolgono la funzione di "conto alla rovescia" tra un Salto Iperluce e quello successivo.
8. **Abbordaggio:** i Centurioni vengono posti in questa sezione della Plancia. Se un Centurione raggiunge l'ultima casella significa che i Cylon sono riusciti ad impadronirsi del Galactica, vincendo la partita.
9. **Spazio:** le Basi Stellari, le Navi Civili e le unità militari (in plastica) entrano in gioco posizionandosi in una delle 6 aree di spazio intorno al Galactica. Le sei aree di spazio sono suddivise fra di loro da spesse linee blu. Gli altri elementi grafici visibili sullo sfondo non hanno alcun valore pratico ai fini del gioco.
10. **Il Galactica:** sul Galactica ci sono diverse aree dove è possibile muovere i segnalini dei Personaggi. Le aree possono essere "attivate" per compiere determinate azioni di gioco. Muovere dal Galactica al Colonial One richiede lo scarto di una Carta Skill.
11. **Aree pericolose:** quando ci si trova in una di queste due aree, si è sottoposti ad effetti negativi. Per questo motivo, nessuno può entrare in queste due aree di propria volontà.
12. **Simboli Decollo Viper:** i Viper possono essere lanciati nello spazio partendo da questi due punti. Notate come non vi siano postazioni di lancio sull'altro lato del Galactica, perchè nella storia narrata dalla serie televisiva quegli hangar erano stati prima adibiti a museo e successivamente ad alloggio per gli sfollati da Caprica.
13. **Aree per le Carte Skill:** queste aree colorate indicano dove devono essere posizionati i diversi mazzi di Carte Skill.

TURNO DI GIOCO

Il gioco è suddiviso in turni. Partendo con il primo giocatore di turno e proseguendo in senso orario, ogni giocatore completa il proprio turno di gioco fino a che la partita non si concluda con la vittoria degli umani o dei Cylon. Ogni turno prevede una sequenza di operazioni che sono qui di seguito riassunte:

1. **Acquisizione Skill:** il giocatore di turno pesca un certo numero di Carte Skill in base alle indicazioni riportate sulla sua Scheda Personaggio (vedere qui a destra).
2. **Movimento:** il giocatore di turno può spostare il proprio Personaggio da un'area a un'altra. Se si sposta su un'altra Nave (dal Galactica al Colonial One e viceversa), scarta una Carta Skill.
3. **Azione:** il giocatore di turno ha la facoltà di compiere un'azione. L'azione può essere relativa all'area in cui si trova, oppure può essere una di quelle indicate sulla sua scheda o su una delle carte in suo possesso (vedere pag. 10).
4. **Crisi:** si gira la prima Carta Crisi del mazzo e si seguono le istruzioni (vedere pag.10).
5. **Attivazione delle Navi Cylon (se previsto):** in base a quanto indicato sulla Carta Crisi e alle navi Cylon effettivamente presenti nello spazio intorno al Galactica, si procede alla loro attivazione (vedere pag.11).
6. **Preparazione al Salto (se previsto):** se la Carta Crisi riporta il simbolo del Salto, il segnalino Flotta che si trova nella sezione denominata "Preparativi Salto" viene mosso in avanti di una casella (vedere pag.11). Se il segnalino raggiunge l'ultima casella, si esegue il Salto della Flotta (vedere pag.13).

Il turno del giocatore si conclude con la fase di Preparazione al Salto. Il Gettone Giocatore di Turno viene passato al giocatore a sinistra di colui che ha appena completato il proprio turno. Questo giocatore diventa il nuovo giocatore di turno e riprende con la fase di Acquisizione Skill.

IL TURNO DI GIOCO IN DETTAGLIO

Le varie fasi del turno di gioco sono qui di seguito descritte in dettaglio.

Acquisizione Skill

In questa fase, il giocatore di turno pesca un certo numero di Carte Skill in base a quanto descritto sulla propria Scheda Personaggio. Il giocatore pesca sempre le carte indicate sulla propria Scheda, indipendentemente da quelle che già possiede.



Gli Skill di William Adama

Esempio: è il turno del giocatore che interpreta William Adama. Sulla sua scheda è indicato che deve prendere 3 Carte Leadership e 2 Carte Tattica, che il giocatore pesca dai rispettivi mazzi. Su alcune schede sono riportati Skill multipli. In questo caso, il giocatore di turno può scegliere quali carte pescare, purché il totale non superi quello indicato.



Esempio di Skill multiplo

Esempio: è il turno del giocatore che interpreta Lee "Apollo" Adama. Il giocatore pesca 2 Carte Pilotaggio e una Carta Tattica e poi può scegliere di pescare due Carte Leadership, oppure due Carte Politica o, eventualmente, una Carta Leadership e una Politica.

Movimento

In questa fase il giocatore di turno può, se lo desidera, muovere il proprio segnalino in una diversa area sulla plancia di gioco. Se si sposta dal Galactica al Colonial One (o viceversa), deve scartare una Carta Skill a sua scelta. Gli umani non possono muovere nelle aree riservate ai Cylon e i Cylon rivelati possono muovere solo in queste aree.

Esempio: è il turno di Lee "Apollo" Adama e il giocatore che lo interpreta decide di muoverlo dalla Sala Comando (sul Galactica) alla Sala Stampa che è posizionata sul Colonial One. Per farlo, il giocatore decide di scartare una Carta Pilotaggio scegliendola fra quelle in suo possesso.

Se il Personaggio di turno è alla guida di un Viper può muovere il Viper in un'area di spazio adiacente a quella nella quale si trova all'inizio del turno oppure può scartare una Carta Skill a sua scelta a ritornare sul Galactica o sul Colonial One, collocando il Viper fra le Riserve.

Azione

In questa fase il giocatore di turno può decidere di compiere un'azione (e una sola) scegliendola fra quelle di seguito descritte. Le azioni sono di vario genere e variabili a seconda dell'area occupata e delle carte in possesso del giocatore.

- **Attivazione di un'area:** con il termine "attivare" si intende eseguire l'azione descritta nell'area occupata dal segnalino del Personaggio interpretato dal giocatore di turno.
- **Skill:** sulle Carte Skill è indicata un'azione che il giocatore può compiere, scartando la carta prescelta. Notate che non tutte le Carte Skill consentono di eseguire un'azione (vedere a pag. 15).
- **Personaggio:** sulle Schede Personaggio sono elencate azioni che i giocatori possono compiere nel corso del loro turno. Non tutti i Personaggi, però, sono dotati di questa possibilità.
- **Attivare un Viper:** se il Personaggio si trova alla guida di un Viper, il giocatore può decidere di attivarlo per attaccare una nave Cylon.
- **Titoli e Quorum:** se il giocatore di turno è il Presidente o l'Ammiraglio oppure possiede delle Carte Quorum, può scegliere di compiere una delle azioni descritte su queste carte.
- **Carta Lealtà:** il giocatore può decidere di rivelare (se la possiede) una Carta Lealtà che lo indica come un Cylon e, quindi, eseguire l'azione descritta su questa carta. Da quel momento, il giocatore dovrà seguire le regole speciali riservate ai Cylon rivelati.
- **Non fare nulla:** un giocatore non è costretto a compiere l'azione. Se lo desidera può decidere di passare direttamente alla fase successiva (Crisi).

Crisi

Durante questa fase il giocatore di turno pesca la prima carta del mazzo Crisi, ne legge il contenuto ad alta voce e quindi esegue le istruzioni. Ci sono tre tipi di Carte Crisi: Attacco Cylon, Skill Check e Eventi.

Attacco Cylon

Le Carte Crisi di questo tipo mostrano l'immagine del Galactica e di alcune navi nello spazio circostante. Seguite attentamente le istruzioni riportate su questa carta e al termine scartatela a meno che non sia indicato diversamente sulla carta stessa.



Una tipica Carta Crisi del tipo "Attacco Cylon"

Skill Check

Le carte di questo tipo sono caratterizzate da un valore e dall'indicazione di alcuni Skill, sotto forma di aree colorate, che trovate nell'angolo in alto a sinistra. Quando pescate una di queste carte dovete seguire le regole riguardanti gli Skill Check (vedere pag. 16). Il risultato dello Skill Check determina diverse situazioni, indicate sulla carta stessa. Alcune di queste carte consentono al Presidente, all'Ammiraglio o più semplicemente al giocatore di turno la possibilità di scegliere se eseguire lo Skill Check oppure un'azione alternativa.



Una Carta Crisi del tipo "Skill Check"

Eventi

Tutte le Carte Crisi, che non sono del tipo "Attacco Cylon" oppure "Skill Check", appartengono alla tipologia "Eventi". Seguite semplicemente le istruzioni stampate su queste carte, alcune delle quali consentono all'Ammiraglio, al Presidente o al giocatore di turno una scelta.



Una Carta Crisi del tipo "Eventi"

Attivazione delle Navi Cylon

Se vi è in gioco almeno una nave Cylon è possibile che vi sia un attacco o un movimento (vedere pag. 22) in base al simbolo che appare a sinistra sul bordo inferiore della carta.



Il bordo inferiore di una Carta Crisi

Preparazione al Salto

Se la Carta Crisi riporta il simbolo del "Salto" nella parte destra del bordo inferiore, spostate in avanti di uno spazio il segnalino "Salto" che si trova sulla plancia di gioco. Se così facendo il segnalino raggiunge l'ultimo spazio con l'indicazione del "Salto" allora eseguite il Salto della Flotta (vedere pag. 13)



Il simbolo del "Salto"

Quest'ultima fase determina la fine del turno del giocatore, che scarta la Carta Crisi appena pescata e passa il gettone "Giocatore di turno" al giocatore alla sua sinistra, che riprende da capo con la prima fase del proprio turno.

PERDITA DI RISORSE

Per la sopravvivenza della razza umana sono necessarie 4 risorse (carburante, cibo, morale e popolazione). Il livello di questa quattro risorse può diminuire a seguito di una Carta Crisi, della perdita di una Nave Civile o di danni al Galactica.

Le perdite di livello sono indicate sulle Carte Crisi con frasi del tipo "-1 popolazione", mentre su alcuni gettoni questa perdita è indicata con un simbolo rosso. Qui di seguito vedete quali sono questi simboli. Ad ogni simbolo rosso corrisponde la perdita di un punto nel livello di una specifica risorsa.



Quando il livello di una risorsa diminuisce, dovete ruotare l'Indicatore relativo in modo da tenere nota del nuovo livello. Quando il valore visibile appare con in rosso, significa che il livello di quella risorsa è sceso a metà e questo può avere un'influenza nelle azioni di un simpatizzante Cylon (vedere pag.18).

REGOLE DI BASE

In questa sezione del regolamento vedremo le regole di base del gioco, con particolare attenzione alle azioni dei giocatori umani, alle operazioni di Salto e a quelle legate agli Skill.

PERSONAGGI

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un Personaggio della serie TV. Ogni Personaggio dispone di caratteristiche proprie, alcune positive, altre negative e queste caratteristiche sono riassunte sulle Schede Personaggio. Le seguenti informazioni sono comuni a tutti i Personaggi.

- **Ruolo:** ogni Personaggio ha un ruolo indicato sulla propria Scheda. Questo ruolo serve esclusivamente nella fase iniziale del gioco e per scegliere un gruppo di Personaggi che diano equilibrio al gioco.
- **Caratteristiche:** ogni Personaggio possiede due caratteristiche positive e una caratteristica negativa. Alcune di queste caratteristiche sono di tipo "passivo" (influenzano sempre il comportamento di quel Personaggio) altre invece possono diventare delle vere e proprie "azioni" che il giocatore potrà eseguire durante il proprio turno (vedere a pag.10).

- **Skill:** gli Skill sono delle abilità generiche che ogni Personaggio possiede in base alla propria esperienza. All'inizio del proprio turno il giocatore pesca un certo numero di Carte Skill in base a quanto indicato sulla Scheda del suo Personaggio. Quando un giocatore ha la facoltà di pescare delle Carte Skill a suo piacere, deve sempre scegliere fra gli Skill del proprio Personaggio, a meno che non sia specificato diversamente.

Esempio: William Adama si trova nel Laboratorio e decide di "attivare" quest'area eseguendo l'azione indicata, che prevede di pescare una Carta Skill Tattica o una Ingegneria. Il giocatore, in questo caso, può scegliere liberamente la Carta Ingegneria, che non farebbe parte degli Skill del suo Personaggio, perchè l'azione indicata gliene dà facoltà.

- **Posizione di partenza:** ogni Personaggio inizia la partita in una diversa posizione, indicata sulla sua scheda. Di solito si tratta di un'area di gioco, ma alcuni Personaggi possono avere istruzioni diverse [per esempio, "Apollo" inizia a bordo di un Viper, come pilota].

Ogni Personaggio è raffigurato anche da un segnalino che serve a indicarne la posizione sulla plancia di gioco. I segnalini dei Personaggi, dopo essere stati staccati dalla fustella, devono essere inseriti nelle apposite basetta in plastica.

SCHEDE PERSONAGGIO



1. Nome
2. Ruolo
(Leader Militare, Leader Politico, Pilota o Sostegno)
3. Caratteristiche positive
4. Caratteristiche negative
5. Posizione di partenza
6. Skill

TITOLI E QUORUM

Le carte dei Titoli e quelle denominate "Quorum" forniscono particolari abilità ai giocatori che le possiedono. I Titoli vengono assegnati all'inizio, ma possono cambiare nel corso della partita a seguito di certe situazioni di gioco. Oltre alle abilità speciali di seguito elencate, il Presidente e l'Ammiraglio sono spesso chiamati a prendere decisioni particolari a seguito delle istruzioni indicate sulla Carte Crisi. Il "Quorum dei 12" è quello che nella serie TV viene chiamato "Consiglio dei 12" ed è un organo politico che rappresenta le 12 Colonie.

Il Presidente e le Carte Quorum

Il Presidente inizia con una Carta Quorum e in seguito ne potrà pescare altre utilizzando la sua abilità di Presidente, oppure "attivando" l'Ufficio del Presidente. Queste carte consentono al solo Presidente di compiere azioni speciali.

Chiunque abbia il titolo di Presidente, prende anche il controllo di queste Carte Quorum. Le carte in possesso del Presidente devono restare segrete e non vi è limite al numero di Carte Quorum che il Presidente può avere.

L'Ammiraglio

L'Ammiraglio dispone di due importanti abilità. In primo luogo inizia il gioco possedendo due armi atomiche, gettoni speciali che possono essere devastanti contro una Base Stellare Cylon, ma che devono essere utilizzati con parsimonia essendo molto limitati nella quantità.

In secondo luogo, l'Ammiraglio è colui che decide la destinazione della Flotta dopo ogni Salto (vedere la pagina seguente). Questa decisione può essere decisiva o fatale per le sorti dell'umanità.

OBIETTIVI UMANI

Per vincere, gli umani devono riuscire ad eseguire un numero di salti sufficienti a raggiungere Kobol. Raggiunto Kobol, gli umani vincono istantaneamente la partita. Per gli obiettivi dei Cylon, vedere a pag. 18.

La Flotta esegue il Salto in due modi:

1. Il segnalino Flotta raggiunge la casella Salto Automatico (vedere "preparazione al salto" a pag.11).
2. Un giocatore attiva l'area "Controllo FTL" (sigla che in inglese significa "Faster Than Light" ovvero "Più Veloce della Luce"). Il Salto eseguito in questo modo è pericoloso e può comportare perdite fra la popolazione (vedere pagina seguente).

Il Salto della Flotta

Il movimento "iperluce" (come viene chiamato nella serie TV) avviene grazie all'utilizzo dei motori FTL, dei quali sono dotate tutte le navi della Flotta. Ogni volta in cui la Flotta esegue il Salto, l'Ammiraglio deve determinarne la destinazione, pescando Carte Destinazione ed eseguendo alcune operazioni, qui di seguito elencate:

1. **Rimuovere le navi:** tutte le navi che sono presenti sulla plancia di gioco vengono rimosse (vedere "Il Salto durante un combattimento" a pag. 25).
2. **Scelta della destinazione:** l'Ammiraglio pesca due carte dal mazzo Destinazione, ne sceglie una e colloca l'altra in fondo al mazzo, segretamente.
3. **Seguire le istruzioni:** l'Ammiraglio pone la Carta Destinazione scelta scoperta vicino alla Carta Kobol e segue le istruzioni riportate sulla carta.
4. **Kobol:** se la somma delle "distanze" (vedere in seguito) indicate sulla Carte Destinazione poste vicino alla Carta Kobol risulta per la prima volta uguale o superiore a 4 e poi a 8, allora si devono eseguire le azioni indicate sulla Carta Kobol.
5. **"Resetare" il Salto:** dopo un Salto, il segnalino Flotta deve essere riposizionato sulla casella "Start".

UTILIZZARE LE ABILITÀ

I giocatori possono utilizzare speciali abilità indicate sulla Scheda Personaggio e sulle Carte Lealtà, Skill e Quorum. Le abilità indicate come "azioni" possono essere utilizzate solo nella fase specifica del proprio turno di gioco.

Qualsiasi altra abilità speciale non viene considerata come un'azione e può essere utilizzata nel momento specificato. Se più di un giocatore desidera utilizzare una delle proprie abilità nello stesso momento, è il giocatore di turno a decidere in quale ordine procedere.

Esempio: un Viper privo di equipaggio è appena stato attaccato da un Raider e il punteggio ottenuto con il dado è 8. Il giocatore che interpreta Starbuck decide di giocare una carta "Manovra evasiva" che le consente di ripetere il lancio di dado.

Sala Controllo FTL

Se il segnalino Flotta ha raggiunto una delle caselle blu, i giocatori possono forzare il Salto attivando l'area di Controllo FTL. Se la Flotta esegue il salto in questo modo c'è la possibilità che la cosa comporti delle perdite nella popolazione.

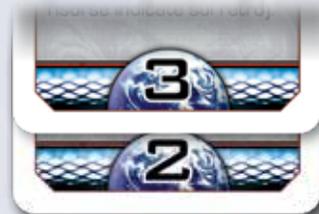
Il giocatore di turno lancia il dado e se ottiene un punteggio pari o inferiore a 6, allora il livello della popolazione deve essere fatto diminuire del valore indicato sulla casella sulla quale si trova il segnalino Flotta. A parte questo, la procedura per il Salto resta la stessa.

Esempio: il segnalino Flotta si trova sulla penultima casella (quella che prevede "-1 popolazione") Il giocatore di turno attiva l'area di Controllo FTL per eseguire il Salto, quindi lancia il dado ottenendo 5. Il livello della popolazione viene ridotto di un punto.

Carte Destinazione

Ogni Carta Destinazione riporta due importanti informazioni. Al centro della carta vi sono istruzioni speciali che devono essere eseguite. Normalmente si tratta di una perdita nel livello del carburante o di qualche altra risorsa, ma in altri casi possono esserci istruzioni particolari che devono essere eseguite subito.

Sul bordo inferiore di ogni Carta Destinazione è indicato un valore che rappresenta la "distanza" percorsa dopo ogni Salto. Dopo aver eseguito le istruzioni previste sulla carta, questa viene messa scoperta insieme alle altre, vicino alla Carta Kobol, in modo che sia facilmente calcolabile la distanza complessiva compiuta dalla Flotta.



La "distanza" indicata sulle Carte Destinazione

UN SALTO DI ESEMPIO



1. La Carta Crisi estratta mostra il simbolo del Salto, quindi nella fase di preparazione al Salto il segnalino Flotta viene mosso in avanti di una casella. Poiché questo porta il segnalino Flotta sull'ultima casella, che prevede il Salto immediato, i giocatori eseguono la procedura per il Salto. Come prima cosa, tutte le navi presenti sulla plancia vengono rimosse.
2. L'Ammiraglio pesca le prime due carte del mazzo Destinazione e sceglie quale delle due giocare scoperta. L'altra viene segretamente riposta in fondo al mazzo.
3. La carta prescelta viene collocata vicino alla Carta Kobol e si eseguono le istruzioni (in questo caso la carta prevede la perdita di un punto di carburante e la perdita di un Raptor).



4. Se sommando il valore delle "distanze" percorse si fosse raggiunto o superato per la prima volta il punteggio di 4 oppure 8, i giocatori avrebbero dovuto eseguire una delle operazioni descritte sulla Carta Kobol, ma non è il caso del nostro esempio.
5. Per completare la procedura del Salto, bisogna riportare il segnalino Flotta sulla prima casella.

Kobol

La Carta Kobol riporta alcune importanti informazioni e istruzioni di gioco, che riguardano anche una fase di gioco nella quale è necessario distribuire nuove Carte Lealtà. Quando la distanza percorsa dalla Flotta attraverso i Salti, raggiunge o supera per la prima volta il punteggio di 4 o 8, dovete seguire le istruzioni riportate su questa carta

- **L'agente dormiente:** questa speciale situazione si verifica nel momento in cui viene raggiunto o superato per la prima volta il punteggio di 4 "distanze" percorse. In questa fase si devono distribuire le restanti Carte Lealtà (vedere pag. 18).

- **Raggiungere Kobol:** nel momento in cui si raggiunge o si supera per la prima volta il punteggio di 8 "distanze" percorse, significa che gli umani si trovano a un solo Salto di distanza dalla loro meta finale. La prossima volta che la Flotta dovesse eseguire il salto, gli umani avrebbero vinto, senza bisogno di dover pescare alcuna Carta Destinazione (e purchè i livelli di tutte le risorse siano superiori a 0).

Esempio: agli umani resta un solo punto di popolazione, ma hanno già compiuto 8 "distanze". William Adama decide di attivare il Controllo FTL per eseguire l'ultimo Salto. Gli umani vinceranno la partita, ma solo se non perderanno quell'ultimo punto di popolazione.

LE CARTE SKILL

Il giocatore di turno pesca tante Carte Skill quante indicate sulla propria Scheda Personaggio. Queste carte vengono pescate sempre, indipendentemente da quante carte il giocatore già possiede. Queste carte servono per superare gli Skill Check e per compiere particolari azioni di gioco. Ogni tipo di Skill fornisce abilità di diverso genere.

- **Politica:** è l'abilità che consente di controllare il morale e aiutare la Flotta a superare le crisi. Di solito è lo Skill più comunemente indicato sulle Carte Crisi. Alcune Carte Politiche consentono ai giocatori di pescare Carte Skill di tipo diverso da quelle tipiche del loro Personaggio.
- **Leadership:** è l'abilità che consente di fare fronte alle diverse situazioni e impartire comandi agli altri. È il secondo Skill in ordine di importanza quando si affronta una crisi. Alcune di queste carte consentono al giocatore di muovere altri personaggi e fornire loro la possibilità di eseguire delle azioni supplementari.
- **Tattica:** è l'abilità che consente di pianificare le missioni, ma anche di superare fisicamente gli ostacoli. Questo tipo di carte consente di poter usufruire di bonus quando si lancia il dado oppure di perlustrare la galassia in cerca di nuove destinazioni.
- **Pilotaggio:** è l'abilità che consente di pilotare i Viper. Queste carte consentono di ripetere il lancio del dado quando si viene attaccati dal nemico oppure di ottenere degli attacchi supplementari.
- **Ingegneria:** è l'abilità nel campo scientifico e meccanico. Grazie a queste carte è possibile riparare i Viper, ma anche le aree danneggiate a bordo del Galactica.



Esempio di una Carta Skill

Limiti e scarti

Se un giocatore si trova con più di 10 Carte Skill in mano al termine del turno di **qualsiasi giocatore**, deve scartare quelle in eccesso (a sua scelta). Questo limite non contempla altri tipi di carte, come quelle Quorum o Super Crisi, che possono far parte della mano.

Quando un giocatore scarta una Carta Skill, la colloca coperta in un mazzo degli scarti. Questo mazzo viene rimischiato e rimesso in gioco quando non ci sono più Carte Skill a disposizione.

Carte Destino

All'inizio del gioco bisogna creare un mazzo composto da 10 Carte Skill (due per tipo), che vengono mischiate e messe sull'apposito spazio. Ad ogni Skill Check, le prime due carte di questo speciale mazzo vengono aggiunte al totale delle Carte Skill giocate, per creare una situazione di incertezza.

Quando il mazzo delle Carte Destino si esaurisce, il giocatore di turno si occupa di prepararne uno nuovo, pescando due Carte Skill per ogni tipo, mischiandole e ponendo il mazzo coperto sull'apposito spazio sulla plancia di gioco.



L'area destinata alle Carte Destino sulla Plancia di gioco

Skill Check

In molte situazioni di crisi e per attivare certe aree, è necessario effettuare quello che viene definito uno Skill Check. Gli Skill Check richiedono l'utilizzo di particolari Skill per superare certe difficoltà e sfide. Ogni Skill Check è caratterizzato da un livello di difficoltà indicato da un punteggio e da un elenco di Skill utilizzabili (rappresentati dal colore distintivo). Tutti gli Skill Check vanno affrontati come descritto qui di seguito:

1. **Letture delle istruzioni:** il giocatore di turno legge semplicemente ciò che è indicato sulla carta (o nell'area), informando tutti della situazione. I giocatori sono liberi di discutere fra di loro la loro linea di azione (seguendo le indicazioni fornite a pag. 20). Se la situazione prevede che il giocatore di turno, l'Ammiraglio o il Presidente prendano una decisione, si deve attendere che il giocatore designato si esprima. Qualsiasi decisione che non preveda un esito diverso in base al superamento o al fallimento di uno Skill Check viene eseguita al posto dello Skill Check stesso.
2. **Pescare dal mazzo di Carte Destino:** due carte prese dal mazzo "Destino" vengono messe coperte a formare la base della pila di carte giocate. Questa pila può essere formata dove si vuole, sia sulla plancia di gioco che sul tavolo, purché a portata di mano di tutti.
3. **Giocare gli Skill:** partendo dal giocatore a sinistra del giocatore di turno (che sarà così l'ultimo a giocare lo Skill Check) ciascuno può aggiungere coperte alla pila di carte un numero qualsiasi di Carte Skill scelte fra quella a propria disposizione. Qualsiasi istruzione presente sulle carte giocate viene ignorata, essendo in questa fase utile allo Skill Check solo il valore e il tipo.
4. **Mischiare e dividere le carte:** dopo che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di aggiungere le loro carte, il giocatore di turno prende il mazzetto che si è formato e lo mischia accuratamente (in modo tale che nessuno possa capire quali carte sono state giocate dagli altri). Una volta mischiato il mazzo, il giocatore dispone scoperte le carte in due gruppi. Tutte le carte che corrispondono agli Skill richiesti per superare il Check vengono messe da una parte e tutte le altre dall'altra.
5. **Valore totale:** si somma il valore di tutte le carte che corrispondono agli Skill richiesti, quindi si sottrae il valore di tutte le carte che fanno parte dell'altro gruppo. Il risultato finale determinerà l'esito dello Skill Check.
6. **Esito:** se il risultato finale dello Skill Check è uguale o superiore al livello di difficoltà indicato, il Check è superato, altrimenti è fallito. Eseguite le istruzioni relative all'esito e scartate tutte le carte utilizzate, tenendole separate per tipo.

CONTROLORE

Sebbene sia compito del giocatore di turno gestire le carte scartate, molti gruppi di giocatori preferiscono assegnare questo compito a uno di loro, all'inizio della partita. Il Supervisore ha il compito di suddividere le carte scartate nei diversi mazzetti. Inoltre, il Supervisore ha anche il compito di tenere d'occhio i vari mazzetti di carte e occuparsi di rimischiarli quando finiscono. Questo vale anche per il mazzo di Carte Destino.

Esiti Parziali

Alcune Carte Skill riportano istruzioni che non riguardano solo il superamento o il fallimento di uno Skill Check, ma anche l'esito di un risultato parziale. Se il Check non viene superato, ma il punteggio è comunque uguale o superiore a quello indicato sulla carta, l'azione da eseguire è diversa da quella prevista in caso di fallimento.



Un esempio di Carta Crisi con un possibile risultato parziale

ESEMPIO DI UNO SKILL CHECK

The diagram shows the following steps:

- 1**: A Crisis card is drawn. The card is titled "COMPIERSI DI UNA PROFEZIA" with a difficulty of 6. It contains text about a prophecy and offers two options: "SUPERATO" (draw 1 Skill card) or "FALLITO" (-1 population).
- 2**: Two "Destino" cards are placed face down to form a stack.
- 3**: Two Skill cards are added to the stack. The cards are "EMERGENZA Leadership" (Skill 3) and "INVIARE GLI SCOUT" (Skill 3).
- 4**: The cards are shuffled and split into two groups. One group contains the two Skill cards (Skill 3 and Skill 3), and the other group contains the two "Destino" cards.
- 5**: A calculation box shows the result: $6 - 3 = 3$.
- 6**: A die is rolled on a "POPOLAZIONE" plinth.

1. Durante la fase della Crisi del proprio turno, il giocatore ha pescato la carta che vedete nell'esempio. Ne legge ad alta voce il testo e poiché è previsto che sia lui a dover prendere una decisione fra l'effettuare uno Skill Check oppure eseguire le istruzioni alternative indicate, il giocatore opta per lo Skill Check.
2. Due carte prese dal mazzo "Destino" vengono collocate coperte a formare la pila per lo Skill Check.
3. Il giocatore a sinistra del giocatore di turno aggiunge alla pila, coperte, due Carte Skill fra quelle in suo possesso. Il giocatore successivo decide di non giocare nulla, quindi tocca al giocatore di turno che ne gioca una, per un totale di 3 carte giocate.
4. Il giocatore di turno prende le 5 carte e le mischia, quindi le gira e le divide in due gruppi. Da un lato le carte che corrispondono agli Skill indicati sulla Carta Crisi, dall'altro le altre.
5. I valori delle Carte Skill corrispondenti agli Skill richiesti vengono sommati e alla somma vengono sottratti i valori delle carte nell'altro gruppo. Il valore finale è 3.
6. Poiché questo valore finale non raggiunge il punteggio richiesto per il superamento dello Skill Check, il giocatore di turno esegue le istruzioni indicate sulla carta nello spazio denominato "fallito". La conseguenza di questo Skill Check fallito è la perdita di un punto di popolazione, esito che viene riportato muovendo l'apposito indicatore sulla Plancia di gioco da 12 a 11.

Skill Check sulla plancia

Tre aree di gioco - "Amministrazione", "Alloggi dell'Ammiraglio" e "Cella" - richiedono, se "attivate", il superamento di uno Skill Check, che deve essere eseguito secondo le regole già indicate (vedere pag. 16). Le regole specifiche per ogni area sono le seguenti:

- **Amministrazione:** il giocatore di turno può designare un qualsiasi giocatore come nuovo Presidente. Affinchè il titolo passi nelle mani del giocatore designato, è necessario superare uno Skill Check basato su Politica e Leadership con un livello di difficoltà pari a 5.
 - Se il Check viene superato il giocatore designato diventa il nuovo Presidente
 - Se viene fallito non accade nulla e il titolo resta al giocatore che lo possiede.
- **Alloggi dell'Ammiraglio:** il giocatore può accusare un altro giocatore, ma deve superare uno Skill Check basato su Leadership e Tattica con un livello di difficoltà di 7.
 - Se il check viene superato, il giocatore accusato viene immediatamente mosso nella Cella.
 - Se il Check è fallito, non accade nulla.
- **Cella:** un giocatore in Cella può provare a scappare superando uno Skill Check basato su Politica e Tattica con livello di difficoltà di 7.
 - Se il Check viene superato il giocatore può spostare il segnalino del proprio Personaggio in qualsiasi area a bordo del Galactica.
 - Se il Check viene fallito, non accade nulla.



I GIOCATORI CYLON

In ogni partita ci sarà almeno uno dei giocatori che interpreterà la parte di un Cylon, il cui obiettivo è quello di giocare contro gli umani. Il numero di Cylon in gioco varia in base al numero dei giocatori.

OBIETTIVI DEI CYLON

I giocatori Cylon possono vincere la partita solo impedendo agli umani di raggiungere gli obiettivi indicati sulla Carta Kobol. I Cylon hanno tre possibilità:

- **Esaurire le risorse:** se al termine del turno del giocatore di turno una qualsiasi delle risorse si esaurisce completamente, arrivando a 0, il gioco termina istantaneamente con la vittoria dei Cylon. Questo è il modo più comune per i Cylon di vincere la partita. Notate come sia possibile che una risorsa arrivi a 0 e, nello stesso turno, venga rifornita, consentendo così agli umani di non perdere la partita.
- **Abbordaggio:** se un Centurione Cylon raggiunge l'ultima casella nell'area Abbordaggio sulla plancia di gioco, questo significa che l'equipaggio del Galactica è stato annientato e questo comporta la vittoria dei Cylon (vedere "attivazione dei Raider d'assalto e del Centurioni" a pag. 24).
- **Distruzione del Galactica:** se sei o più aree del Galactica risultano danneggiate nello stesso istante, il Galactica viene distrutto e i Cylon vincono (vedere "Gettoni Danno" a pag. 25).

CARTE LEALTÀ

Ogni giocatore inizia la partita con una Carta Lealtà. Successivamente, nel corso della partita i giocatori ne riceveranno altre (vedere "Fase dell'agente dormiente" a pag. 19) e questo aumenterà le loro probabilità di essere dei Cylon.

Le Carte Lealtà vengono tenute coperte e segrete, ma ciascuno può osservare le proprie quando desidera. Guardare le Carte Lealtà degli altri è proibito, a meno che la cosa non sia specificatamente prevista da una carta o da una specifica abilità. Quando un giocatore ha la facoltà di guardare una Carta Lealtà di un avversario, questa viene scelta casualmente.

Le Carte Lealtà specificano se un giocatore è un umano, un Cylon o un "simpatizzante" (vedere pag. 19).

IMPORTANTE: basta una singola carta "sei un Cylon" per fare di un giocatore un Cylon. Eventuali altre carte che lo identificano come "non Cylon" vengono quindi ignorate.

Fase dell'agente dormiente

Quando la Flotta ha percorso almeno 4 "distanze", ogni giocatore (incluso un eventuale Cylon rivelato) deve ricevere una Carta Lealtà supplementare presa dal mazzo. Se un giocatore riceve la carta che dice "Sei un simpatizzante", deve mostrarla subito e seguire le istruzioni. Se a ricevere la carta è un Cylon rivelato, il giocatore deve dare la carta a un altro giocatore a sua scelta (che quindi esegue le istruzioni).

Il simpatizzante

In aggiunta ai giocatori umani e a quelli Cylon, è possibile che all'interno della Flotta vi sia anche un "simpatizzante". La carta "sei un simpatizzante" è quella che determina questa situazione particolare, che può verificarsi solo se si gioca in 4 o in 6. Questa carta viene aggiunta al mazzo Lealtà solo dopo la distribuzione iniziale.

Chi riceve questa carta deve immediatamente mostrarla a tutti e seguire le istruzioni. Se il livello di una delle risorse è già sceso a metà o meno (i numeri sono rossi) allora il simpatizzante viene immediatamente collocato in Cella. La carta diventa equivalente a una carta "Non sei un Cylon".

Se, invece, il livello di tutte le risorse è ancora al di sopra della metà (quindi non nella zona rossa), allora il simpatizzante diventa un Cylon a tutti gli effetti, fino al termine della partita e seguirà le regole relative ai Cylon rivelati (con l'eccezione dei punti 4 e 5). Questo giocatore non potrà mai attivare la Flotta Cylon (sulla plancia) o giocare una Carta Super Crisi.



La carta "Simpatizzante"

DETERMINARE SE SIETE CYLON



Carl "Helo" Agathon ha due Carte Lealtà, una delle quali indica "Sei un Cylon", mentre l'altra dice "Non sei un Cylon". Poiché il giocatore ha ricevuto la carta "Sei un Cylon", questo significa che sarà un Cylon. Il giocatore può decidere di rivelare la sua vera natura al proprio turno (e questo conta come un'azione) in modo da poter utilizzare l'abilità indicata sulla carta "Sei un Cylon". Se decide di farlo, il giocatore diventa un Cylon rivelato e gioca usando le regole indicate in seguito.

CYLON RIVELATI

Un giocatore che ha ricevuto la carta "Sei un Cylon" può decidere di rivelare la sua natura come azione del suo turno di gioco. Una volta rivelato, il giocatore Cylon segue queste regole:

1. **Scartare:** il giocatore riduce la sua dotazione di Carte Skill a 3.
2. **Perdita del Titolo:** se il giocatore era in possesso di Carte Titolo, queste devono essere date a un altro giocatore (vedere "Linea di Successione" a pag. 28).
3. **Resurrezione:** il segnalino del giocatore viene collocato sull'area denominata "Nave Resurrezione" che si trova nella sezione destinata a i Cylon sulla plancia di gioco.
4. **Super Crisi:** il giocatore riceve una Carta Super Crisi pescata a caso. Questa carta fa parte della sua mano e può essere giocata attivando l'area denominata "Caprica" nella sezione destinata a i Cylon. Le Carte Super Crisi vengono giocate come qualsiasi altra Carta Crisi, ma sono immuni da qualsiasi abilità dei giocatori che potrebbe invece influenzare una normale Carta Crisi o uno Skill Check.
5. **Fine del turno:** il turno del giocatore finisce e passa a quello successivo in senso orario. Notate che un Cylon rivelato non pesca una Carta Crisi alla fine del proprio turno e questo vale per tutta la durata della partita (vedere pagina seguente).

SEGRETEZZA

Un elemento essenziale del gioco è rappresentato dalla tensione che si crea intorno all'identità segreta di chi è in realtà un Cylon infiltrato. Per mantenere questa segretezza è importante seguire alcune regole:

- **Accusa al buio:** i giocatori possono accusarsi a vicenda di essere dei Cylon. Sebbene questa azione non abbia alcun riflesso diretto sul gioco, può servire ad aumentare la confusione, soprattutto fra i giocatori umani ed è quindi lecita.
- **Accusa esplicita:** nel caso in cui un giocatore abbia avuto la possibilità di osservare una Carta Lealtà di un avversario, quel giocatore può decidere di tenere per sé l'informazione, condividerla con gli altri, oppure mentire.
- **Carte Skill e Skill Check:** i giocatori non possono mai rivelare il valore e il tipo di Carte Skill in loro possesso. Possono parlare in modo generico dicendo cose del tipo "forse potrei essere d'aiuto in questa situazione di Crisi", ma senza mai fare riferimenti specifici del tipo "Ho giocato una Carta Pilotaggio da 5". Inoltre, al termine dello Skill Check, i giocatori non possono indicare quali sono state le carte giocate da loro. La ragione evidente di tutto ciò è quella di evitare che il giocatore Cylon venga scoperto troppo presto.
- **Le carte nei mazzi:** un giocatore che ha avuto la possibilità di osservare una carta non può dare alcuna informazione agli altri su ciò che ha visto.
- **Cylon rivelati:** le regole della segretezza valgono anche per i giocatori che si sono rivelati come Cylon, quindi anche loro non possono rivelare il contenuto delle carte in loro possesso agli altri giocatori.

Il turno dei Cylon rivelati

Al proprio turno, un Cylon rivelato non riceve Carte Skill in base alle caratteristiche del proprio personaggio, ma riceve un numero prefissato di carte, quindi muove il proprio Personaggio all'interno delle aree riservate ai Cylon e può eseguire solo le azioni previste in quelle aree.

1. **Pescare Carte Skill:** il giocatore Cylon pesca due Carte Skill a sua scelta.
2. **Movimento:** il giocatore può muovere il proprio Personaggio all'interno della sezione destinata ai Cylon.
3. **Azione:** i Cylon possono eseguire solo le azioni indicate nelle aree riservate a loro sulla plancia. Non possono eseguire altre azioni scritte sulle carte, senza alcun tipo di eccezione. Vengono ignorate anche tutte le abilità indicate sulla Scheda del Personaggio rivelatosi un Cylon.

Nota: durante il turno dei giocatori Cylon rivelati non si svolgono le fasi che riguardano l'attivazione delle navi Cylon e quelle riguardanti il Salto.

Cylon rivelati e Crisi

Sebbene i giocatori Cylon non peschino automaticamente Carte Crisi durante il proprio turno, possono pescare queste carte utilizzando l'azione prevista nell'area denominata "Caprica". Se il giocatore Cylon pesca una carta che consente al giocatore di turno di effettuare una scelta, sarà lui a doverla effettuare.

I Cylon rivelati sono ovviamente immuni da certe situazioni di gioco derivanti dal tipo di carta pescata o dall'esito dello Skill Check. In particolare, non possono essere messi in Cella, trasferiti in Infermeria o costretti a scartare Carte Skill.

Le Carte Skill dei Cylon

Come visto, i Cylon pescano al proprio turno due Carte Skill a propria scelta. I giocatori Cylon possono decidere di giocare al massimo una Carta Skill (e una sola) durante uno Skill check.

I Cylon non possono utilizzare le abilità indicate sulle Carte Skill, ma devono comunque rispettare il limite di 10 Carte Skill a propria disposizione, eventualmente scartando quelle in eccesso.

Le Carte Destino vengono utilizzate anche dopo che un giocatore si è rivelato come Cylon.

LE NAVI

GALACTICA

È la nave da battaglia che difende la Flotta degli umani ed è raffigurato sulla plancia di gioco. A bordo del Galactica vi sono diverse aree dove i giocatori possono compiere azioni di vario genere.



COLONIAL ONE

Si tratta della nave sulla quale agisce il Presidente delle colonie ed è raffigurata sulla plancia di gioco. Anche qui si trovano diverse aree di gioco.



VIPER

Sono i caccia che gli umani utilizzano per difendere la Flotta e per attaccare le navi Cylon. Nel gioco sono rappresentati da miniature in plastica. I Viper possono trovarsi fra le "riserve", possono essere "danneggiati" o possono trovarsi "in volo" nello spazio circostante il Galactica.



RAPTOR

Utilizzati principalmente con compiti di osservazione, sia per trovare nuove destinazioni per la Flotta che nuove fonti di rifornimento (specialmente cibo e carburante). Questi pezzi in plastica restano fra le "riserve" a meno che non vengano distrutti.



NAVI CIVILI

Queste tessere in cartone rappresentano le indifese navi civili della Flotta. Quando una di queste navi viene distrutta si perdono anche le risorse (di solito popolazione) indicate sulla tessera. Queste tessere vengono tenute coperte durante il gioco.



BASI STELLARI

Queste grandi navi Cylon, raffigurate da pezzi in cartone fustellato vengono normalmente collocate nello spazio circostante il Galactica e possono attaccare il Galactica direttamente oppure lanciare Raider e Raider d'Assalto.



RAIDER

I Raider sono i caccia che i Cylon utilizzano per attaccare la flotta. Rappresentati da pezzi in plastica, possono attaccare sia i Viper che le Navi Civili.



RAIDER D'ASSALTO

Queste navi, raffigurate da pezzi in plastica, trasportano i Centurioni per l'abbordaggio del Galactica. Non sono in grado di attaccare direttamente altre navi, ma il loro obiettivo è quello di raggiungere il ponte di attracco e far sbarcare le loro truppe.



COMBATTIMENTO

Fintantoché è presente almeno una nave Cylon sulla plancia di gioco, la Flotta è in stato di combattimento. Le navi Cylon vengono attivate al termine di ogni turno, a seguito del tipo di Carta Crisi che è stata estratta. In questa sezione trovate la descrizione dettagliata delle operazioni da eseguire durante un combattimento.

CARTA ATTACCO CYLON

Quando viene estratta una Carta Crisi del tipo "Attacco Cylon", eseguite queste operazioni:

1. **Attivazione delle navi Cylon:** le navi Cylon in gioco vengono attivate in base ai simboli presenti sulla carta. Nel caso vi siano più simboli, si procede da sinistra a destra, seguendo le regole di attivazione descritte di seguito in questa pagina.
2. **Posizionamento:** se previsto dalla carta, posizionate nello spazio circostante il Galactica, sulla plancia di gioco, le navi indicate nella posizione specificata. I Viper vengono sempre prelevati dalle "riserve" e le Navi civili vengono prese scegliendo casualmente una o più tessere fra quelle al di fuori della plancia di gioco. Le Navi Civili vengono sempre poste coperte, ovvero con il lato sul quale sono presenti i dati rivolto verso il basso.
3. **Regole speciali:** in molti casi, le carte riportano regole speciali che devono essere applicate seguendo le istruzioni sulla carta stessa.

A meno che la carta stessa non preveda diversamente, dopo aver eseguito le tre fasi indicate qui sopra la carta viene scartata.

ATTIVAZIONE DELLE NAVI CYLON

Durante i combattimenti, le navi Cylon vengono attivate subito dopo la risoluzione della Crisi, nel corso del turno di ogni giocatore umano. L'attivazione prevede che la nave si muova oppure attacchi. Le regole che seguono sono sempre valide, anche se è presente un Cylon rivelato.

Se vi sono più navi Cylon da attivare in diverse aree di spazio, l'attivazione viene eseguita un'area alla volta nell'ordine scelto dal giocatore di turno. Ogni nave Cylon, tuttavia, può essere attivata una sola volta per turno.

Attivazione dei Raider



Il simbolo di attivazione dei Raider

I Raider attivati devono eseguire una sola delle azioni elencate di seguito. La prima azione disponibile deve essere eseguita, seguendo l'ordine indicato, che ha quindi anche valore di priorità.

1. **Attaccare un Viper:** il Raider attacca un Viper che si trova nella sua stessa area di spazio. Potendo scegliere, il Raider attacca un Viper non pilotato da un Personaggio.
2. **Distuggere una Nave Civile:** se non vi sono Viper nella stessa area di spazio, il Raider distrugge una delle Navi Civili eventualmente presente. Se necessario, è il giocatore di turno a scegliere casualmente quale nave viene distrutta girando la tessera che la rappresenta e applicando le perdite indicate. La tessera viene quindi rimossa dal gioco definitivamente.
3. **Movimento:** se non ci sono obiettivi nell'area di spazio in cui si trova, il Raider viene mosso di un'area nella direzione in cui si trova la più vicina Nave Civile. Nel caso vi fosse più di una possibilità, il Raider muove in senso orario.
4. **Attaccare il Galactica:** se non vi sono Navi Civili in gioco, il Raider attaccherà il Galactica (vedere a pag. 24).

Se non vi sono Raider disponibili nelle aree di spazio, ogni Base Stellare Cylon lancia due Raider che vengono collocati nell'area di spazio occupata da queste navi. Qualora non vi fossero Basi Stellari, non accade nulla.

Esempio: i giocatori hanno affrontato la situazione descritta sulla Carta Crisi appena pescata, sulla quale è presente anche il simbolo di attivazione dei Raider. I due Raider presenti in gioco (che si trovano in questo caso concentrati nella stessa area di spazio) vengono attivati uno alla volta. Il primo attacca un Viper che si trova in quell'area di spazio e lo distrugge. Questo comporta che non vi siano più Viper in quell'area e poiché non è presente neppure una Nave Civile, il secondo Raider verrà mosso di uno spazio in direzione della Nave Civile più vicina.

Lancio dei Raider



Il simbolo del lancio dei Raider

Quando sulla carta appare il simbolo dell'attivazione delle Basi Stellari Cylon, ogni Base Stellare in gioco lancia 3 Raider. Se non ci sono Basi Stellari, non accade nulla.

I Raider lanciati vengono presi da quelli in dotazione, al di fuori della plancia di gioco, e collocati nella stessa area di spazio occupata dalla Base Stellare. Se non ci sono Raider disponibili, non accade nulla. Queste regole valgono sia per i Raider che per i Raider d'assalto.

ESEMPIO DI ATTIVAZIONE DEI RAIDER



1. Il simbolo sulla Carta Crisi indica che, durante la fase di attivazione delle navi Cylon, i giocatori dovranno attivare i Raider. La situazione è quella illustrata, con diversi Raider in gioco. Il giocatore di turno ha quindi il compito di scegliere in quale ordine attivare i Raider presenti.
2. Il primo Raider scelto dal giocatore attacca il Viper che si trova nella sua area di spazio, il giocatore ottiene un 5 con il dado e che comporta che il Viper venga danneggiato e quindi collocato nell'apposita sezione.
3. Non essendoci più Viper in quell'area di spazio, il secondo Raider può quindi distruggere una Nave Civile. Il giocatore di turno sceglie casualmente quale verrà distrutta, gira la tessera e scopre che la distruzione della nave ha provocato la perdita di 2 punti di popolazione. La nave viene definitivamente tolta dal gioco e l'indicatore di risorse relativo alla Popolazione viene aggiornato.
4. Il terzo Raider da attivare si trova in un'area di spazio dove non ci sono bersagli, quindi deve muoversi verso la Nave Civile più vicina. Avendo due possibilità, deve privilegiare quella in senso orario.

Attivazione dei Raider d'assalto



Il simbolo dell'attivazione dei Raider d'assalto

I Raider d'assalto non attaccano mai. Il loro compito è quello di raggiungere il ponte di lancio del Galactica, caratterizzato dai simboli di lancio dei Viper. Quando un Raider d'assalto inizia la sua fase di movimento trovandosi in una di queste due aree di spazio, i Centurioni abbordano il Galactica.



Il simbolo del lancio dei Viper

Quando i Centurioni abbordano il Galactica, il Raider d'assalto viene tolto dalla plancia di gioco e un Centurione viene collocato sulla prima casella dell'area di Abbordaggio, sulla plancia di gioco. Se ci sono già Centurioni in quest'area, nel momento in cui viene attivato un Raider d'assalto (eventualmente anche da un Cylon rivelato), ogni Centurione muove di una casella in avanti. Se un Centurione raggiunge l'ultima casella di quest'area, i Cylon vincono la partita.



L'area dell'Abbordaggio

Gli umani possono tentare di eliminare i Centurioni, attivando l'area denominata "Armeria".

Se non ci sono Raider d'assalto in gioco quando la carta indica di attivarli, allora un Raider d'assalto viene lanciato da ogni Base Stellare in gioco. Se non ci sono Basi stellari in gioco, non accade nulla.

Attivazione delle Basi Stellari



Il simbolo dell'attivazione delle Basi Stellari

Quando viene attivata una Base Stellare, questa attacca il Galactica. Il giocatore di turno lancia un dado per ogni Base Stellare in gioco per verificare se l'attacco produce danni o meno,

ATTACCHI

Quando una nave attacca un obiettivo, l'esito dell'attacco può variare a in base al punteggio ottenuto con il dado (e talvolta anche in base a chi esegue l'attacco). A seconda del punteggio è possibile che l'obiettivo venga danneggiato o anche distrutto.

TABELLA RIASSUNTIVA

UNITÀ ATTACCATO	PUNTEGGIO DEL DADO
	3-8 = Distrutta
	7-8 = Distrutta
	5-7 = Danneggiata 8 = Distrutta
	Distrutta automaticamente (senza lancio di dado)
	Con i Raider: 8 = Danneggiato Con una Base Stellare: 4-8 = Danneggiato
	Con un Viper: 8 = Danneggiata Con il Galactica: 5-8 = Danneggiata Con un'atomica: 1-2 = Danneggiata 2 volte 3-6 = Distrutta 7-8 = Distrutta insieme a 3 Raider nella stessa area di spazio.

Si noti come le navi umane non siano mai attaccabili con un Viper oppure utilizzando l'area degli Armamenti.

Danneggiamenti, distruzioni ed eliminazioni dal gioco

In base al tipo di nave, accadono cose diverse in caso di danneggiamento o di distruzione.

Una nave Cylon distrutta viene tolta dalla plancia, ma può rientrare in gioco in seguito.

Un Viper danneggiato viene collocato nell'apposita area sulla plancia di gioco. I Viper in quest'area non possono essere lanciati nello spazio, finché non vengono riparati, tornando fra le "riserve".

I Viper o i Raptor distrutti vengono eliminati del gioco in modo definitivo.

Quando una Nave Civile viene distrutta, la tessera che la rappresenta viene girata e la perdita di risorse indicata sul lato coperto della tessera (di norma popolazione) viene riportata modificando il valore del relativo indicatore. La tessera viene rimossa dal gioco definitivamente.

Qualsiasi pezzo di gioco rimosso in modo definitivo viene riposto nella scatola e non potrà più essere utilizzato nel corso della partita.

Gettoni Danno



Gettone Danno Galactica



Gettone Danno Base Stellare

Quando una Base Stellare o il Galactica vengono danneggiati, il giocatore di turno pesca un gettone a caso del tipo richiesto. I danni subiti possono quindi variare.

- **Danno a un'area:** se pescate questo gettone, collocatelo sull'area corrispondente. Qualunque Personaggio si trovi nell'area danneggiata viene collocato in "Infermeria". I Personaggi possono essere liberamente mossi nelle aree danneggiate, ma l'area non può essere attivata fino a che non venga riparata (grazie all'uso di apposite Carte Ingegneria). Quando un'area viene riparata, il gettone danno viene nuovamente collocato insieme agli altri con l'immagine rivolta verso il basso. I gettoni devono quindi essere mischiati in modo che non li si possa riconoscere.
- **Perdita di risorse:** aggiustate l'Indicatore di risorse relativo sul nuovo valore, quindi rimuovete in modo definitivo questo gettone.
- **Danni critici:** collocate questo gettone vicino alla Base Stellare danneggiata. Questo gettone vale come un doppio danno (ci vogliono 3 danni per distruggere una Base Stellare).
- **Danno specifico:** questo gettone, che vale come un punto danno, indica anche che la Base Stellare ha subito un danno specifico che gli impedisce di lanciare eventuali Raider (o Raider d'assalto).
- **Danno all'armamento:** questo gettone, che vale come un punto di danno, indica che la Base Stellare non può più utilizzare le proprie armi contro il Galactica.
- **Danno strutturale:** questo gettone, che vale come un punto di danno, indica che il colpo subito dalla Base Stellare ne ha danneggiato la struttura. Da questo momento in avanti, ogni attacco portato contro questa Base Stellare comporta un aumento di 2 punti al lancio del dado.



Una Base Stellare che viene danneggiata tre o più volte è distrutta e viene rimossa dalla plancia di gioco. I gettoni danno vengono riposti insieme agli altri e rimischiati in modo da non poterli riconoscere.

Se 6 o più aree del Galactica risultano danneggiate, i Cylon vincono la partita.

IL SALTO DURANTE I COMBATTIMENTI

Quando la Flotta esegue il Salto, tutte le unità che si trovano in gioco sulla plancia vengono tolte. I Viper rientrano fra le "riserve" e tutte le Navi Civili vengono riposte insieme a quelle disponibili al di fuori della plancia. Ogni Personaggio alla guida di un Viper viene automaticamente collocato nell'Hangar.

I Centurioni a bordo del Galactica restano dove sono anche dopo il Salto della Flotta.

ATTIVAZIONE DEI VIPER

Anche se il Galactica dispone di armi difensive, la sua forza militare risiede principalmente nelle squadriglie di caccia monoposto denominati Viper. Lo scopo dei Viper è proprio quello di fornire difesa alla Flotta e in particolare alle Navi Civili. I Viper sono normalmente attivati dalla Sala Comando.

Quando un giocatore attiva un Viper deve scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- **Lancio:** il giocatore prende uno dei Viper che si trovano in "riserva" e lo colloca in una delle due aree di spazio che sono identificate con il simbolo del lancio dei Viper. (vedere pag. 24).
- **Movimento:** il giocatore può scegliere uno dei Viper nello spazio e muoverlo in un'area adiacente. Notate come i Viper non possano "passare sopra" al Galactica, ma debbano muoversi intorno ad esso, in senso orario o antiorario a scelta, spostandosi da un'area a un'altra adiacente.
- **Attacco:** il giocatore può scegliere un Viper e attaccare un'unità Cylon che si trovi nella stessa area di spazio. Scelto l'obiettivo dell'attacco, il giocatore lancia il dado e verifica l'esito, in base alle regole indicate a pag. 24.

Ogni Viper può essere attivato più volte nello stesso turno, ma un giocatore non può mai attivare un Viper alla cui guida vi sia un altro giocatore. I Viper che non sono guidati da qualche giocatore sono definiti "senza equipaggio" e non hanno sotto di loro il gettone che raffigura un Personaggio.

PILOTARE I VIPER

Tutti i Personaggi dotati della capacità "pilotaggio" fra i loro Skill possono guidare un Viper in combattimento. I Viper "pilotati" dai giocatori si comportano in modo leggermente diverso da quelli "senza equipaggio" e non sono attivabili dalla "Sala Comando".

Un giocatore che vuole pilotare un Viper deve semplicemente muovere il proprio Personaggio nell'Hangar e poi utilizzare l'azione descritta in quest'area, come azione del proprio turno. A questo punto, il giocatore lancia un Viper seguendo le regole già descritte (vedere paragrafo precedente) collocando sotto il Viper il gettone che raffigura il proprio Personaggio. Il Segnalino del Personaggio viene momentaneamente tolto dalla plancia di gioco e messo sulla Scheda Personaggio.

Muovere e agire mentre si pilota

Se un giocatore è alla guida di un Viper, esegue il suo turno come di consueto, ma durante la fase di movimento deve decidere se muovere il Viper che sta pilotando, oppure rientrare sul Galactica o sul Colonial One (vedere in seguito).

In aggiunta alle normali azioni di gioco che può eseguire nel corso del suo turno (per esempio giocare una Carta Skill), il giocatore ha anche la facoltà di attivare il proprio Viper (per muovere ancora o per attaccare).

Distruzione di un Viper

Se un Personaggio sta pilotando un Viper che viene danneggiato o distrutto, il suo segnalino viene posto in "Infermeria", mentre il Viper viene collocato nell'area dei Viper danneggiati, oppure eliminato dal gioco.

Muovere da un Viper

Se la Flotta esegue il Salto mentre un Personaggio è alla guida di un Viper, il segnalino del Personaggio viene collocato nell'Hangar, mentre il Viper torna fra quelli in "riserva".

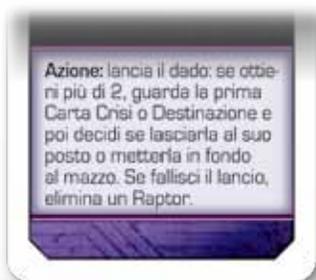
Un giocatore può anche decidere di muovere dal Viper al Galactica o al Colonial One durante la sua fase di Movimento. Per farlo, deve però scartare una Carta Skill fra quelle in suo possesso. Il Viper viene collocato fra quelli in "riserva" e il segnalino del Personaggio sull'area prescelta dal giocatore. Questa azione può essere eseguita da qualsiasi area di spazio.

Se un Personaggio è costretto a spostarsi in "Infermeria" o in "Cella" mentre è alla guida di un Viper, il Viper torna fra quelli in "riserva".

Se il giocatore muove da un Viper a una qualsiasi area di gioco, il gettone del Personaggio (che si trovava al di sotto del Viper) torna in possesso del giocatore.

I RAPTOR E I RISCHI

I Raptor non vengono utilizzati in combattimento, ma possono essere "rischiati" in determinate situazioni di gioco per ottenere particolari benefici, in base a quanto stabilito sulle Carte Skill o sulle Carte Destinazione. Per poter "rischiare" un Raptor è necessario che ve ne sia almeno uno fra le "riserve". Di solito, quando il giocatore può scegliere di "rischiare" un Raptor, deve lanciare il dado e in base al punteggio ottenere o meno un certo beneficio. Se il punteggio ottenuto è inferiore a quello richiesto dalle istruzioni, un Raptor viene distrutto ed eliminato dal gioco.



Un esempio di carta con una missione di "ricognizione"

Esempio: il giocatore di turno ha giocato la carta indicata come sua azione nel corso del turno. Questa carta indica che può rischiare un Raptor per osservare la prima carta del mazzo Destinazione o del mazzo Crisi. Poiché c'è ancora almeno un Raptor fra le "riserve", il giocatore può utilizzare questa carta. Lancia il dado come previsto e ottiene 1. Dato che il punteggio è inferiore a quello richiesto come minimo (3), non ottiene nulla e il Raptor viene distrutto.



PILOTARE UN VIPER E ATTACCARE



1. "Starbuck" utilizza l'azione prevista nell'Hangar, dove si trova il Personaggio, e decide di lanciarsi a bordo di un Viper. Il segnalino viene rimosso dalla plancia e il gettone posto al di sotto del Viper pilotato da "Starbuck".
2. Ora può decidere di compiere un'altra azione (come precisato nell'Hangar). La decisione è quella di attivare il Viper per attaccare il Raider che si trova nella stessa area di spazio.
3. L'attacco prevede il lancio del dado e il punteggio ottenuto è 3, abbastanza per distruggere il Raider. Il pezzo viene tolto dalla plancia di gioco e riposto fra quelli a disposizione. Ora si può procedere che la fase della Crisi che è quella successiva nella sequenza del turno.

Notate che "Starbuck" non potrebbe utilizzare la sua abilità di pilota esperto (descritta sulla sua Scheda Personaggio), perchè non era alla guida del Viper all'inizio del proprio turno.

ALTRE REGOLE

In questa sezione prenderemo in esame alcune regole secondarie, come per esempio quella che riguarda la linea di "successione", oppure quali limitazioni possono esserci in base ai pezzi disponibili, ma anche come modificare il regolamento in modo da renderlo più o meno difficile per gli umani o per i Cylon.

LINEA DI SUCCESSIONE

Nel caso in cui il Presidente o l'Ammiraglio dovessero rivelarsi dei Cylon, il titolo verrebbe passato a un altro giocatore seguendo una precisa linea di "successione". In aggiunta a questo, se l'Ammiraglio (ma non il Presidente) dovesse finire in Cella, il suo titolo passerebbe direttamente al primo giocatore in ordine di "successione". Quando l'ex Ammiraglio esce dalla Cella non può pretendere che il grado gli venga restituito.

L'ordine di successione è il seguente:

Ammiraglio

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

Presidente

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

Notate che se il Presidente finisce in Cella, mantiene sia il titolo che tutte le abilità ad esso correlate.

LIMITI ALLA COMPONENTISTICA

Ogni volta in cui un mazzo finisce, il giocatore mischia le carte scartate e ne forma uno nuovo dello stesso tipo. Questa cosa include le Carte Skill, le Carte Quorum. Le Carte Super Crisi e le Carte Destinazione.

Gettoni e pezzi in plastica sono in numero limitato e possono finire nel corso del gioco. Il giocatore di turno, se necessario, ha sempre la facoltà di decidere quali pezzi utilizzare e in quale ordine. Se un componente non è disponibile, non può essere sostituito.

Esempio: una Carta Crisi del tipo Attacco Cylon prevede il posizionamento di due Basi Stellari. Poiché ce n'è già una posizionata ne resta una sola a disposizione. Il giocatore di turno decide quindi dove collocare l'unica Base Stellare disponibile scegliendo fra le due opzioni possibili previste sulla carta.

Se tutti i Viper sono già in volo e un giocatore dovesse decidere di attivare l'Hangar per pilotarne uno, il giocatore potrà far "rientrare" uno dei Viper in volo e poi lanciarlo con "a bordo" il suo personaggio.

MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ

Alcuni gruppi di gioco potrebbero trovare troppo facile o troppo difficile il compito dei Cylon. In questo caso è possibile, prima dell'inizio della partita, di modificare la difficoltà.

Per rendere il gioco più semplice per gli umani, potete dare 2 punti in più per ogni risorsa (popolazione 10, carburante 10, morale 12, popolazione 14).

Al contrario, per rendere più facile il compito dei Cylon, potete ridurre di 2 punti il livello iniziale di tutte le risorse.

LA STRATEGIA UMANA

L'obiettivo finale degli umani è quello di riuscire a conservare sufficienti risorse per compiere 8 "distanze" fino a Kobol. Il loro obiettivo primario è quindi quello di preservare le risorse e quello secondario di effettuare Salti abbastanza "lunghi".

Nel turno degli umani

Due cose devono essere sempre tenute in considerazione durante il turno di un giocatore umano: la prima è valutare la risorsa più scarsa e la seconda è l'azione a disposizione del giocatore.

Ogni personaggio ha la propria specializzazione. I piloti sono importanti per guidare i Viper in combattimento e distruggere le navi Cylon, mentre i politici sono più utili risolvere le Crisi e nell'uso delle Carte Quorum.

All'inizio è importante fare in modo che le risorse perse non siano sempre le stesse. Per esempio, il morale cala soprattutto a causa delle Carte Crisi ed è facile perdere il controllo del morale. Al contrario, la Popolazione di solito è abbastanza al riparo dalla Carte Crisi, ma è in grande pericolo se i Cylon attaccano.

Altra cosa molto importante è la valutazione del momento giusto per eseguire il Salto utilizzando il Controllo FTL. Se il livello della popolazione è basso, meglio evitarlo.

Gestire i Cylon

Il pericolo maggiore per gli umani è costituito dal fatto che i Cylon sono riusciti ad infiltrarsi nella Flotta. I giocatori umani dovrebbe porre grande attenzione agli effetti negativi derivanti dalla Carte Crisi e chiedere spiegazioni per ogni decisione presa durante le Crisi. Quanto prima gli umani riescono a mandare in Cella il Cylon che è fra di loro, tanto meglio. Un Cylon chiuso in Cella ha poca libertà di azione ed è molto meno pericoloso quando decide di rivelarsi.

Prepararsi alla fase dell'agente dormiente

Ogni giocatore umano deve sempre tenere a mente che sebbene abbia iniziato a giocare come umano, potrebbe anche scoprire di essere un simpatizzante Cylon nel bel mezzo della partita. Poiché questa cosa potrebbe modificare radicalmente l'obiettivo finale di un giocatore, può essere utile evitare di fare le cose troppo bene per gli umani, per non trovarsi svantaggiati quando si scoprirà di essere in realtà un simpatizzante Cylon. Un comportamento eccessivamente positivo come "umano", potrebbe infatti rivelarsi un'arma a doppio taglio per la vittoria finale.

LA STRATEGIA CYLON

L'obiettivo principale dei Cylon è quello di assicurarsi che gli umani perdano la partita e il modo più semplice è quello di concentrare gli sforzi su una specifica risorsa riducendola rapidamente a zero.

Prima di rivelarsi

Durante gli Skill Check, il giocatore Cylon deve far del suo meglio per evitare di aiutare gli umani a superare la crisi. Quando partecipa, deve farlo se possibile mettendo carte di valore negativo in modo da controbilanciare gli sforzi degli umani. Tuttavia, è altrettanto importante per un Cylon non comportarsi in modo eccessivamente sospetto cercando di compiere giocare come chiunque altro avrebbe potuto fare. Se possibile, il giocatore deve cercare di far passare per sospette le azioni degli altri.

Per il giocatore Cylon è importante non finire in "Cella" mentre è ancora in incognito. Nella Cella i Cylon non possono utilizzare le loro abilità speciali indicate sulla Carta Lealtà, ma possono comunque rivelarsi. Riuscire a chiudere nella Cella uno degli altri giocatori è un ottimo modo per sviare i sospetti.

Rivelarsi nel momento più opportuno della partita può essere la mossa vincente per i Cylon, per questo è importante concentrarsi sull'abilità speciale indicata sulla carta in modo da usarla nel momento giusto.

Dopo essersi rivelati

Una volta rivelata la propria vera identità, i giocatori Cylon hanno come obiettivo unico quello di concentrarsi sulla risorsa più scarsa per portarla a zero. Morale e popolazione sono normalmente le due risorse più facilmente intaccabili. Il Morale è particolarmente semplice da intaccare usando le Carte Crisi (in particolare utilizzando l'area "Caprica"), mentre per ridurre la popolazione è necessario sferrare attacchi mirati (usando la "Flotta Cylon").

I Cylon rivelati dovrebbe pescare prevalentemente Carte Pilotaggio o Ingegneria, perché sono quelle meno richieste per superare gli Skill Check durante le crisi.

SPIEGAZIONI SULLE CARTE

Qui di seguito trovate qualche spiegazione supplementare su certe situazioni di gioco.

- **Massimo livello delle risorse:** può capitare che le risorse possano aumentare grazie all'uso di certe carte. In ogni caso, il massimo livello raggiungibile è 15.
- **Mancanza di cibo:** poiché questa carta richiede che il Presidente scarti 2 carte e il giocatore di turno 3, se il giocatore di turno dovesse essere proprio il Presidente, questi dovrebbe scartare 5 carte in totale.
- **Scelte durante le crisi:** quando un giocatore compie una scelta a seguito di una Carta Crisi, può scegliere sempre di eseguire una delle due opzioni che gli vengono date, indipendentemente dal fatto che sia affettivamente in grado di portare a termine quanto descritto (e purchè la carta non lo costringa a una scelta obbligata).

INTERPRETAZIONI FREQUENTI

- All'inizio del loro turno, i giocatori devono sempre pescare il numero di Carte Skill previsto per il loro Personaggio, indipendentemente da quelle già in loro possesso.
- Le navi possono muovere solo in aree di spazio adiacenti fra di loro, non possono "scavalcare" il Galactica.
- Quando un giocatore riceve una carta "Sei un simpatizzante", deve subito rivelarlo.
- Quando si attiva l'area di controllo FTL la perdita di popolazione indicata dalla posizione del segnalino Flotta è automatica con un punteggio di 6 o meno con il dado.
- Ogni giocatore, al termine del turno in corso deve avere in mano non più di 10 Carte Skill, scartando quelle in eccesso a sua scelta.
- I giocatori possono uscire dall'infermeria in modo abbastanza semplice, ma per uscire dalla Cella devono obbligatoriamente superare lo Skill Check previsto.
- Rivelare la Carta "Sei un Cylon" è un'azione precisa.
- Anche ai giocatori Cylon rivelati viene distribuita una carta durante la fase dell'agente dormiente.
- Le navi Cylon vengono attivate in base alle regole anche se il giocatore Cylon si è ormai rivelato.
- Le Carte Super Crisi sono immuni alle abilità dei Personaggi che influenzano proprio le Carte Crisi.

ERRATA

Sulla Plancia di gioco vi sono alcuni errori. Qui riportiamo le aree di gioco errate come invece dovrebbero essere.





Carta "Ammiraglio" il corretto funzionamento delle Bombe Nucleari è quello riportato sul regolamento a Pag. 32.

CREDITS

Game Design and Development: Corey Konieczka

Additional Development: Eric Lang

Executive Developer: Jeff Tidball

Editing and Proofreading: Mark O'Connor and Jeff Tidball

Graphic Design: Kevin Childress, Andrew "Metal" Navaro, Brian Schomberg, and WIL Springer

Cover Composition: Brian Schomberg

Artwork Provided by: NBC Universal

Production Manager: Gabe Laulunen

Publisher: Christian T. Petersen

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

SCI FI: William Lee and Mozghan Setoodeh

Playtester Coordinator: Mike Zebrowski

Playtesters: AJ Anderson, Brett Bedore, Daniel "Banaan" Bloemendaal, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Tamara Cook, Chris Corbett, Emile de Maat, Richard Dewsbury, Jean9 Duncan, Rob Edens, Aaron Fenwick, Matt Findley, Kevin Fraley, Dave Froggat, Tod Gelle, Jack Gray, Joe Gray, Edward Gross, Jeremy Haberer, Eric Hanson, Darrell Hardey, Shannon Heibler, Jeroen Hogenkamp, Stephen Horvath, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Eric Lang, Andy Lawley, Jonathan Ledezma, Erik Lind, Liana Loos-Austin, Terry Madden, Bob Maher, David Marks, C. Sebastian Massey, Brad McWilliams, David Mendleson, Jacob Metallo, Gregg Mixdorf, Scott Mullinnix, Sean Murphy, Robin Morren, Andrew "Metal" Navaro, Kelly Oinstead, Hershey Ordman, Tony Plucido, Thaadd Powell, Evan Pritchard, Rhys Pritchard, Danny Procell, Adam Raymond, Ruth Reimer, Martijn

Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Schomberg, Pjotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, WIL Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young, and Mike Zebrowski **Special Thanks to:** Blake Callaway, Steve Coulter, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulbach, Loretta Kraft, William Lee, Ron Moore, Ann Morteo, Jerry Petry, Ed Prince, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward

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

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



RIASSUNTO DELLE AZIONI

GIOCATORE DI TURNO

1. **Acquisizione Skill:** pesca Carte Skill in base alle indicazioni riportate sulla Scheda Personaggio. Se è un Cylon Rivelato può pescare due Carte Skill a piacere.
2. **Movimento:** muove su una zona della Plancia il proprio Personaggio. Se si sposta su un'altra Nave, scarta una Carta Skill.
3. **Azione:** attiva l'azione relativa alla zona in cui si trova, oppure usa una carta il cui costo di attivazione è pari a un'azione.
4. **Crisi:** si gira la prima Carta Crisi del mazzo e si seguono le istruzioni.
5. **Attivazione delle Navi Cylon:** si attivano le Navi Cylon indicate sulla Carta Crisi.
6. **Preparazione al Salto:** se la Carta Crisi riporta il simbolo del Salto, il segnalino Flotta che si trova nella sezione denominata "Preparativi Salto" viene mosso in avanti di uno spazio. Se il segnalino si trova nell'ultimo spazio, si esegue il Salto della Flotta.

Importante: nel turno di gioco di un Cylon Rivelato le fasi di "attivazione delle Navi Cylon" e di "preparazione al Salto" non vengono eseguite.

SKILL CHECK

1. Leggere le istruzioni sulla carta.
2. Pescare due Carte Destino.
3. Giocare le Carte Skill
4. Mischiare e separare le Carte giocate
5. Verificare i valori.
6. Determinare l'esito finale.

SALTO DELLA FLOTTA

1. Togliere le Navi
2. Scegliere la Destinazione
3. Seguire le istruzioni sulla Carta Destinazione
4. Seguire le istruzioni Kobol
5. Riportare il Segnalino Flotta su "Start"

ATTIVAZIONE VIPER

Ci sono tre cose che si possono fare "attivando" un Viper:

- Lanciarlo
- Muoverlo
- Attaccare

ATTIVAZIONE NAVI CYLON

Raider: azioni che si possono eseguire (nell'ordine)

1. Attaccare un Viper (possibilmente senza equipaggio) che si trovi nella stessa area di Spazio.
2. Distruggere una Nave Civile che si trovi nella stessa area di Spazio (a scelta del giocatore di turno).
3. Muovere verso la Nave Civile più vicina (nel dubbio, in senso orario).
4. Attaccare il Galactica.

Se non vi sono Raider in azione, lanciarne due da ogni Base Stellare.

Raider d'assalto: non attaccano mai, ma muovono sempre verso il più vicino simbolo che rappresenta il lancio di un Viper. Se attivati in un settore dove si trova questo simbolo, i Centurioni a bordo del Raider d'assalto abbordano il Galactica (vedere pag. 24). Ogni volta in cui si attiva un Raider d'assalto, si attivano anche i Centurioni. Se non ci sono Raider d'assalto in azione nel momento in cui devono essere attivati a seguito di una Carta Crisi, ne viene lanciato uno da ogni Base Stellare.

TABELLA RIASSUNTIVA

UNITÀ ATTACCATA	PUNTEGGIO DEL DADO
	3-8 = Distrutta
	7-8 = Distrutta
	5-7 = Danneggiata 8 = Distrutta
	Distrutta automaticamente (senza lancio di dado)
	Con i Raider: 8 = Danneggiato Con una Base Stellare: 4-8 = Danneggiato
	Con un Viper: 8 = Danneggiata Con il Galactica: 5-8 = Danneggiata Con un'atomica: 1-2 = Danneggiata 2 volte 3-6 = Distrutta 7-8 = Distrutta insieme a 3 Raider nella stessa area di spazio.

RIFERIMENTI RAPIDI

- Gettoni Danno: pag. 25
- Linea di Successione (Ammiraglio e Presidente): pag. 28
- Cylon Rivelati: pag. 19
- Preparazione: pag. 5
- Consigli strategici: pag. 29

CARBURANTE

CIBO

MORALE

POPOLAZIONE

LUOGHI CYLON

CAPRICA

Azione: Gioca una delle tue carte Super Crisi oppure pesca 2 carte Crisi, scegli quale delle due utilizzare e scarta l'altra.*

*Ad eccezione di: "Attivazione Navi Cylon" o "Preparativi per il salto".

FLOTTA CYLON

Azione: Attiva tutte le navi Cylon di un unico tipo oppure lancia 2 Raider e 1 Raider d'assalto da ogni Base Stellare.

FLOTTA UMANA

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

NAVE RESURREZIONE

Azione: Puoi scartare una carta Super Crisi per pescarne un'altra. Poi, se la distanza è uguale o inferiore a 7, dai la tua carta (o carte) Lealtà ancora segreta/e a qualsiasi giocatore a scelta.

PREPARATIVI SALTO

START

SALTO AUTOMATICO

-3

-1

ABBORDAGGIO

START

UMANI SCONFITTI



BATTLESTAR GALACTICA



CONTROLLO FTL

Azione: la flotta può eseguire il salto se l'indicatore di Salto non è nella zona rossa.*

*Rischio di perdita di popolazione.



ARMAMENTI

Azione: Attacca una nave Cylon con il Galactica.



COMUNICAZIONI

Azione: Osserva il retro di due tessere "Navi Civili" poi, se vuoi, puoi muoverle in uno spazio adiacente.



SALA COMANDO (C.I.C.)

Azione: Puoi attivare fino a 2 Viper.



7 ALLOGGI AMMIRAGLIO

Azione: Scegli un personaggio, quindi esegui questo Skill Check per mandarlo in cella.

POLITICA

LEADERSHIP



LABORATORIO

Azione:
Pesca una carta
"Ingegneria" o "Tattica".



HANGAR

Azione:
Esci in combattimento con
un Viper, quindi esegui
un'altra azione.



INFERMERIA

Puoi pescare una sola carta
Skill durante la tua fase di
Acquisizione Skill.



ARMERIA

Azione:
Attacca un Centurione in
Abbordaggio (distrutto con
un punteggio di 7-8).



7

CELLA

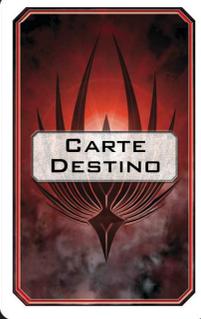
Non puoi muovere, pescare
Carte Crisi o aggiungere più di
una carta per ogni Skill Check.

Azione: Supera questo Skill
Check per uscire e spostarti
in un qualsiasi luogo a scelta.

TATTICA

PILOTAGGIO

INGEGNERIA



VIPER DANNEGGIATI



VIPER E RAPTOR DI RISERVA



SALA STAMPA
Azione:
 Pescare 2 carte Skill "Politica".



UFFICIO DEL PRESIDENTE
Azione: Se sei il Presidente, pesca 1 carta Quorum quindi puoi decidere se pescarne un'altra oppure giocare una di quelle in tuo possesso.



5 **AMMINISTRAZIONE**
Azione:
 Scegli un personaggio, quindi effettua questo "Skill Check" per dargli il titolo di Presidente.