

BATTLESTAR GALACTICA

THE BOARD GAME



RULES OF PLAY



I Cylons furono creati per rendere migliore la vita sulle 12 Colonie. Venne un giorno pero un giorno in cui i Cylons decisero di decidere i loro creatori. Dopo una lunga e sanguinosa guerra, un armistizio fu dichiarato, e i Cylons partirono per un nuovo mondo, tutto loro.

Quaranta anni dopo, ritornarono, portando gli esseri umani sull'orlo dell'estinzione. I sopravvissuti, condotte dall'equipaggio del Battlestar Galactica, fuggirono nella speranza di trovare, una nuova casa, un tempo nota come Terra.

La unica speranza per gli umani, rimane trovare la leggendaria Terra, lottando contro i Cylons. I problemi pero non sono finiti: qualcuno ha scoperto che il nemico puo assumere le sembianze di un essere umano... Qualcuno potrebbe essersi infiltrato all'interno dell'equipaggio.

SCOPO DEL GIOCO

Battlestar Galactica: The Board Game offre una unica esperienza di gioco. A differenza di molti giochi in cui i giocatori partecipano, individualmente, in questo si gioca tutti insieme, e in piu, le squadre rimangono segrete durante tutto il gioco.

All'inizio della partita, ogni giocatore entra a far parte di una squadra. Le due squadre sono gli Umani e i Cylons, e ogni squadra ha un specifico obiettivo. Gli Umani proveranno a trovare la Terra, mentre i Cylons proveranno a cancellare la razza umana. I Giocatori vincono o perdono con i membri della loro squadra...ma dovranno dedurre di chi potersi fidare e di chi non.

LISTA DEL MATERIALE

- This Rulebook
- Game Board
- 10 Character Sheets
- 52 Cardboard Tokens consisting of
 - 4 Resource Dials
 - 10 Character Tokens
 - 4 Piloting Tokens
 - 2 Nuke Tokens
 - 12 Civilian Ship Tokens
 - 2 Basestars
 - 4 Centurion Markers
 - 4 Basestar Damage Tokens
 - 8 Galactica Damage Tokens
 - 1 Fleet Marker
 - 1 Current Player Token

- 110 Large Cards consisting of
 - 70 Crisis Cards
 - 16 Loyalty Cards
 - 17 Quorum Cards
 - 5 Super Crisis Cards
 - 1 President Title Card
 - 1 Admiral Title Card
- 128 Small Cards consisting of
 - 21 Leadership Skill Cards
 - 21 Tactics Skill Cards
 - 21 Politics Skill Cards
 - 21 Piloting Skill Cards
 - 21 Engineering Skill Cards
 - 22 Destination Cards
 - 1 Kobol Objective Card
- 1 Eight-sided Die
- 32 Plastic Ships consisting of
 - 8 Vipers
 - 4 Raptors
 - 16 Cylon Raiders
 - 4 Cylon Heavy Raiders
- 4 Plastic Connectors (for resource dials)
- 10 Plastic Character Stands

COMPONENTI

TABELLONE

Il Tabellone e il luogo dove la azione principale prende luogo. Possiamo trovare luoghi tipici come il *Galactica* e il *Colonial One*, come anche le aree dello spazio che le circondano. Una spiegazione completa si trova a pagina 8.



INDICATORI RISORSA

Gli Indicatori Risorsa servono per tenere traccia delle risorse degli Umani. Utilizzare gli appositi cilindri di plastica per attaccarli al tabellone.



SCHEDE PERSONAGGI

Ogni Personaggi ha una scheda che descrive le le caratteristiche del personaggio e le abilità speciali.



SEGNALINI PERSONAGGI

Ogni personaggio ha un segnalino per segnalare la sua posizione su tabellone.



SEGNALINI DEI PILOTI

Ogni personaggio che abbia la abilità di pilotare, deve prendere il segnalino pilota. Questo segnalino deve essere piazzato sotto il Viper che il personaggio sta pilotando.



SEGNALINO GIOCATORE

Questo segnalino serve a ricordare ai giocatori quale sia il giocatore di turno.



SEGNALINO ARMA NUCLEARE

L Ammiraglio comincia il gioco con due segnalini. Questi rappresentano armi nucleari in grado di distruggere le Basestar: vista la potenza, devono essere utilizzati con attenzione.



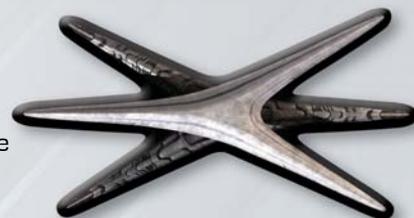
CIVILIAN SHIP SEGNALINI

Questi segnalini rappresentano le navi dei civili che gli Umani devono proteggere durante gli attacchi dei Cylons. Hanno un dorso comune, e una faccia diversa che rappresenta la perdita (di solito popolazione) di risorse in caso di distruzione della nave civile.



BASESTARS

Questi indicatori grandi rappresentano le Basestars dei Cylons. Queste possono lanciare i Raiders durante il combattimento.



MARKER DEI CENTURIONI

Questi marker sono utilizzati per segnalare la posizione sul Tabellone. Se qualsiasi marker dovesse raggiungere alla fine, automaticamente gli Umani perderanno la partita. (Guarda la sezione sui Centurioni a pagina 24).



SEGNALINO DANNO

Questi segnalini rappresentano tutti i sistemi che possono essere danneggiati da un attacco del Galactica o di una Basestar.



SEGNALINO FLOTTA

Questo Segnalino, viene utilizzato per segnalare il progresso nella zona di preparazione al salto. Quando la flotta, raggiunge l ultima casella, la flotta salta alla prossima destinazione.



CARTE DESTINATION

Queste carte vengono utilizzate per la destinazione della flotta dopo un salto.



KOBOL

CARTA OBIETTIVO

Questa carta rappresenta gli obiettivi principali del gioco. Servirà nel proseguo del gioco.



CARTE SKILL

Queste carte vengono pescate all inizio del turno dai giocatori. Vengono utilizzate per superare situazioni, o possono essere sfruttate per utilizzare particolari abilità.



CARTE ADMIRAL E PRESIDENT

Queste carte danno al possessore una azione speciale, come anche il potere di prendere decisioni in situazioni derivanti da alcune Carte Crisi. Un giocatore comincia la partita con questo ruolo, ma potrà variare durante la partita.



CARTE QUORUM

Queste carte possono essere usate dal Presidente. Possono aumentare il Morale, possono aiutare per trattare con i giocatori Cylon, o possono dare speciali abilità ad altri giocatori.



CARTE CRISIS

Queste carte rappresentano tutti i possibili problemi e pericoli che gli Umani devono superare. Alcune carte richiedono skill check, mentre altre rappresentano attacchi dei Cylon. Sono anche uno dei modi principali per perdere Risorse.



CARTE SUPER CRISIS

Queste cinque carte rappresentano situazioni estremamente pericolose. Quando un giocatore si rivela un Cylon, ne riceve immediatamente una. (Vedi scheda a pagina 19)



CARTE LOYALTY

Ogni giocatore riceve all inizio della partita, una carta Loyalty, e ne riceve una a meta della partita. Queste carte devono essere mantenute segrete e indicano se un giocatore impersonifica un Cylon o meno. (Vedi pagine 19)



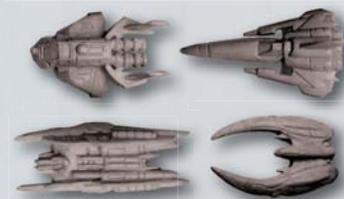
DADO A 8 FACCE

Questo dado viene utilizzato fundamentalmente per i combattimenti, ma può essere utilizzato per risolvere alcune carte Crisis.

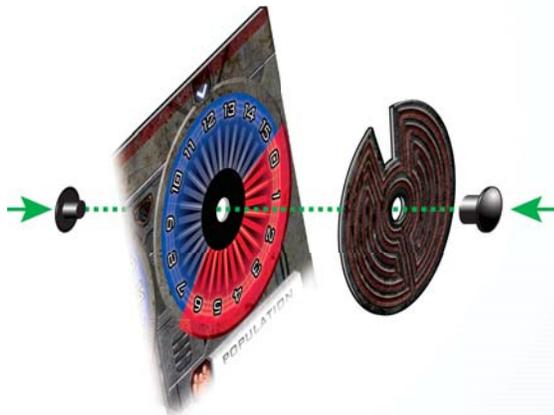


NAVI

Queste navi sono usate per gli attacchi dei Cylon e degli Umani.



MONTAGGIO INDICATORI



Prima di cominciare la tua prima partita, monta i 4 indicatori al tabellone. Questi indicatori serviranno a tenere conto del calo di risorse nelle 4 categorie.

Durante il gioco, il numero indicato rappresenta quanto di quella risorsa si rende disponibile in quel preciso momento. Quando una risorsa scende, l'indicatore deve essere ruotato, per indicare il nuovo totale.

Se un indicatore dovesse in qualsiasi momento della partita, raggiungere lo Zero, la partita termina immediatamente, dichiarando la vittoria dei Cylon.

SETUP

Segui questi step per preparare una partita di *Battlestar*:

- Piazzare il tabellone:** piazza il tabellone al centro del tavolo. Setta gli indicatori FOOD e FUEL a livello 8, MORALE a 10 e POPULATION a 12.
- Setup dei segnalini e navi:** piazza gli 8 Vipers e i 4 Raptor nella zona Riserve Navi del tabellone. Piazza poi il Segnalino Flotta sul primo spazio della zona di Preparazione Salto. Infine piazza tutti i segnalini e le navi a lato del tabellone.
- Determina il Primo Giocatore:** scegli a caso il primo giocatore e consegna il Segnalino di Primo Giocatore. Questo giocatore sceglierà per primo il suo Personaggio e sarà il primo a cominciare il gioco.

- Scelta e piazzamento dei Giocatori:** a partire dal Primo giocatore, e proseguendo in senso orario, tutti scelgono un Personaggio scegliendo tra le tipologie più diffuse: cioè (political leader, military leader, or pilot). Questa restrizione non viene applicata ai personaggi SUPPORT, che possono essere scelti tranquillamente. Dopo la scelta, ogni giocatore riceve il corrispondente segnalino e scheda del giocatore, come anche il segnalino pilota, se previsto. Fatto questo, ognuno piazza il segnalino sul luogo previsto dalla scheda del giocatore.

Example: Il primo giocatore sceglie Laura Roslin (leader politico) come suo personaggio. Il giocatore successivo può scegliere un leader militare o un pilota. Può anche scegliere un personaggio Support.

- Distribuire Title Cards:** Il titolo di Presidente viene assegnato al primo giocatore di questa lista: Laura Roslin, Tom Zarek, e Gaius Baltar. Il ruolo di Admiral viene assegnato al primo giocatore di questa lista: William Adama, Saul Tigh, and Helo Agathon. L'Admiral inoltre ottiene due segnalini Nucleare, mentre il Presidente mischia il Mazzo Quorum e pesca una Carta.
- Set Up del Mazzo Loyalty:** Creare il Mazzo Loyalty seguendo le regole presenti a pagina 6.
- Set Up delle altre Carte:** Mischia il mazzo Quorum, Crisis Super Crisis e il Destination e poi piazza tutti questi al lato del Tabellone. A questo punto separa tutte le Carte Skill in 5 mazzi a seconda delle loro facciate: dopo riporre i singoli mazzi a faccia in giù, sotto i segni colorati corrispondenti nella zona bassa del Tabellone. Infine piazza la Carta Obiettivo Kobol vicino al Mazzo Destination.
- Ricevere Carte Skills:** Ogni giocatore a differenza del Primo Giocatore, pesca 3 Carte Skills seguendo le regole previste dalle Regole Ricevi Skills a pagina 9. Il Giocatore iniziale, invece, non riceve alcuna carta in questa fase, ma pescherà le carte all'inizio del suo turno.
- Creare il Mazzo Destiny:** Pesca due Carte Skill dai 5 Mazzi disponibili e piazza le 10 carte a faccia in giù, nello spazio del Tabellone chiamato Mazzo Destino, dopo averle mischiate.
- Piazzare le Navi:** Piazza una Basestar e tre Raider di fronte al Galactica, due Viper sotto il Galactica, e due Navi Civili dietro il Galactica come nella figura sottostante.



Setup del Galactica all'inizio della partita

OBIETTIVO DEL GIOCO

CREARE IL LOYALTY DECK

1. **Organizzare le Loyalty Cards:** Togli la Carta "You are a Sympathizer" dal Mazzo. Dividi il mazzo di carte rimanenti in due sottomazzi divisi in ("You are not a Cylon") e ("You are a Cylon"). Mischia solo il sottomazzo "You Are a Cylon".
2. **Creare il Deck:** Prendi il numero di carte dei due tipi seguendo le regole previste dalle regole sottostanti.

Tre Giocatori: crea un Mazzo Loyalty con queste carte :
1x "You Are a Cylon"
5x "You Are Not a Cylon"

Quattro Giocatori: crea un Mazzo Loyalty così:
1x "You Are a Cylon"
6x "You Are Not a Cylon"

Cinque Giocatori: crea un Mazzo Loyalty così:
2x "You Are a Cylon"
8x "You Are Not a Cylon"

Sei Giocatori: crea un Mazzo Loyalty così composto:
2x "You Are a Cylon"
9x "You Are Not a Cylon"

3. **Modifiche per giocatori:** Aggiungi una carta "You are Not a Cylon" per ogni "Gaius Baltar" or "Sharon Valerii" personaggio in gioco.
4. **Mischia e Distribuisci:** Mischia e distribuisci una carta a ogni Giocatore, con la accortezza di tenerla segreta a faccia in giù.
5. **Aggiungi un Sympathizer:** Se giochi in quattro o in sei, aggiungi la carta "You Are a Sympathizer" al mazzo e mischia tutto il mazzo
6. **Piazza il Mazzo:** piazza il mazzo rimanente di fianco al tabellone. Tutte le carte non utilizzate, vengono riposte nella scatola, senza guardarle.

L obiettivo del gioco e' differente a seconda della squadra a cui appartiene il giocatore. La squadra di appartenenza deriva naturalmente dalla carta Loyalty ricevuta durante il gioco (Vedi regole delle carte Loyalty a pagina 18)

La squadra degli Umani vince il gioco se riescono a percorrere almeno otto unita di distanza (vedi regole a pagina pagina 14 Carta Kobol); e se riescono a fare un ultimo salto nell'iperspazio (vedi obiettivi Umani a pagina 12).

La squadra dei Cylon vince il gioco se riescono ad evitare che gli Umani raggiungano il loro obiettivo. Potranno riuscirci se un indicatore delle risorse raggiungera il livello 0, ma potranno anche riuscire a distruggere la Galactica (vedi segnalini danni a pagina 25) oppure riuscendo ad invadere la Galactica con una squadra di Centurion (vedi la sezione attivare gli Heavy Rider e Centurions a pagina 24)

SCelta MIGLIORe DEI PERSONAGGI

Durante la scelta dei personaggi, risulta molto importante stare attenti ai personaggi scelti. Bisogna fare in modo che gli Skill tra tutti i Giocatori siano ben distribuiti.

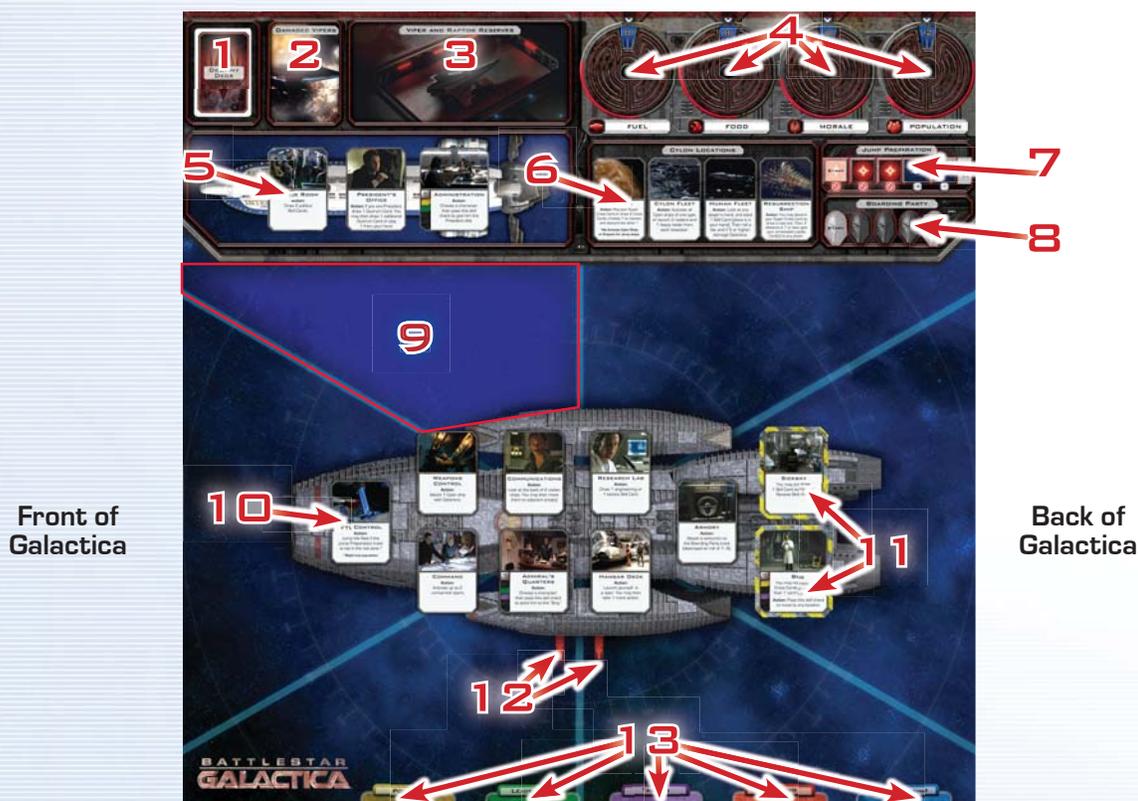
Per esempio, nessun giocatore ha scelto un Personaggio con un Engineering Skill, potrebbe essere una ottima scelta prenderne uno che abbia quella Skill.

DIAGRAMMA SETUP



- | | |
|--|---|
| 1. Loyalty Deck | 11. Admiral Title Card and Nuke Tokens |
| 2. Destination Deck and Kobol Objective | 12. Super Crisis Deck |
| 3. President Title Card and Starting Quorum Card | 13. Crisis Deck |
| 4. Centurion, Damage, Civilian Ship, and Basestar Tokens | 14. Skill Decks (separated by type) |
| 5. Quorum Deck | 15. Current Player Token |
| 6. Destiny Deck | 16. A Player's Piloting Token |
| 7. Plastic Human Ships in the "Reserves" | 17. A Player's Character Sheet |
| 8. Resource Dials (set to starting positions) | 18. A Player's Starting Hand of Skill Cards (note that the starting player does not have a starting hand) |
| 9. Plastic Cylon Ships | 19. A Player's Loyalty Card |
| 10. Character Tokens (on setup locations) | |

GAME BOARD BREAKDOWN



Front of
Galactica

Back of
Galactica

- Mazzo Destiny** : due carte da ogni Mazzo Skill, vengono piazzate qui per formare il Mazzo Destiny. Due carte di questo mazzo vengono utilizzate per uno Skill Check.
- Casella Danneggiati Viper**: quando un Viper viene danneggiato, viene piazzato qui.
- Riserve di Viper e Raptor**: tutti i Viper e Raptor che non sono stati lanciati, danneggiati o distrutti, vengono piazzati qui. Questo spazio di solito viene chiamato Riserva.
- Indicatori risorse**: questi indicatori servono a tenere traccia delle risorse in esaurimento.
- Luoghi della Colonial One**: in questi luoghi si può entrare e possono essere attivati dai Giocatori Umani. I giocatori devono scartare una Carta Skill per muoversi tra Colonial One e Galactica.
- Luoghi Cylon**: quando un Cylon viene rilevato, il suo segnalino si muove qui, e deve muoversi tra questi luoghi. I giocatori Umani non possono muoversi qui o attivare questi luoghi.
- Percorso Preparazione Salto**: il segnalino Flotta viene piazzato qui, e indica quanto la nave è vicina al salto.
- Percorso Centurions**: I segnalini Centurion vengono piazzati qui. Se un segnalino raggiunge la fine di questo percorso, gli Umani perdono la partita.
- Aree dello Spazio**: le Basestars, navi civili, e le navi sono piazzate in queste sei aree, separate da una sottile linea blu. I cerchi concentrici non hanno effetto nel gioco.
- Luoghi della Galactica** : in questi luoghi si può entrare e possono essere attivati dai Giocatori Umani. I giocatori devono scartare una Carta Skill per muoversi tra la Colonial One e la Galactica.
- Luoghi Pericolo**: questi luoghi hanno effetti negativi imminenti. I giocatori non possono volontariamente entrare in questi luoghi.
- Icone Lanci Viper**: queste icone rappresentano aree dello spazio utilizzate per il lancio dei Viper. Non ci sono icone lanci sull'altro lato della Galactica, in quanto occupati da rifugi e musei
- Area Skill Card**: queste zone vengono utilizzate per incolonnare i mazzi delle Carte Skill.

TURNO DI GIOCO

Questo gioco viene giocato a turni. A partire dal primo giocatore, e seguendo in senso orario, finché la squadra dei Cylon o degli Umani, vincerà la partita. Questa è la sequenza di gioco:

1. **Fase Ricezione Skill:** il giocatore di turno pesca un numero di Carte Skill come riportato sulla Scheda del Personaggio. (Vedi spiegazione in questa pagina)
2. **Fase Movimento:** il giocatore può muoversi in un nuovo spazio della Galattica. Se si muove in una nuova Nave, deve scartare una carta Skill dalla sua mano.
3. **Fase Azione:** il giocatore sceglie una azione da fare. Può anche scegliere tra le azioni del luogo in cui si trova, la scheda del personaggio, e le carte Skill che ha in mano. (Lista completa a pagina 10).
4. **Fase Crisis:** la prima Carta Crisis viene pescata e risolta. (Vedi modalità a pagina 10).
5. **Fase Attiva Nave Cylon:** se sono in gioco, le navi Cylon sono attivate, seguendo le istruzioni della Carta Crisis pescata. (Vedi istruzioni attivazioni navi Cylon a pag. 11).
6. **Fase Preparazione per il Salto (se necessaria):** se la Carta Crisis ha la icona Preparazione per il salto, (vedi Preparazione per il Salto a pag. 11), il segnalino della Flotta avanza di uno spazio avanti nel percorso Salto. Se il segnalino raggiunge la fine del percorso, allora la Flotta salta (vedi Salto della Flotta a pagina 13).

Dopo la Fase Preparazione per il Salto, il turno del giocatore termina. A questo punto il segnalino di Giocatore attivo, passa al giocatore successivo in senso orario, che ricomincerà con la fase Ricezione Skill.

DETTAGLIO DEL TURNO

Fase Ricezione Skill

Durante questa fase, il giocatore di Turno pesca Carte Skill, a seconda degli Skill elencati sulla Scheda del Personaggio. Il giocatore pesca sempre le carte segnate sulla Scheda, senza considerare il numero di carte che ha già in mano.



William Adama's Skill Set

Es: Siamo al turno di William Adama, Fase Pesca Skill. Il giocatore pesca 3 Carte leadership e 2 Carte Tactics.

Alcune Schede del Giocatore, hanno la zona Skill multicolore, note come MultiSkill. Il giocatore dovrà dichiarare prima di pescare le carte, il numero e la tipologia di Skill che vorrà pescare nel turno.



Example of a Multi-Skill

Example: Turno di Lee Adama. Dopo aver pescato 2 Skill Piloting, può scegliere se pescare 2 Skill Leadership o 2 Skill Politics, come anche 1 di un tipo e 1 dell'altro.

Fase Movimento

Durante questa Fase, il Giocatore di turno può muovere il suo personaggio in un altro luogo (se vuole). Se vuole muoversi in una altra nave, deve scartare una Skill card. I giocatori Umani non possono entrare nei Luoghi Cylon, e i Cylon rivelati possono SOLO muoversi all'interno dei Luoghi Cylon.

Esempio: Fase Movimento di Lee "Apollo" Adama, decide di muoversi da "Command" (sulla Galactica) alla "Press Room" (sulla Colonial One). Egli scarta una carta Skill Piloting dalla sua mano e si muove nella Press Room.

Se il Personaggio del Giocatore sta pilotando un Viper, può muoversi in una zona dello spazio adiacente durante questa Fase. Può anche scartare una Carta Skill per rientrare sulla Galactica o sulla Colonial One e riportare il Viper nelle Riserve.

Fase Azione

Durante questa fase, il Giocatore di turno sceglie una azione da fare: le possibili azioni da fare sono le seguenti (sono identificate dalla parola AZIONE seguita da una abilità:

- **Attivare un Luogo:** il giocatore può eseguire la azione riportata sul luogo in cui si trova. in quel momento.
- **Azione di una Skill Card:** il giocatore può giocare una Skill Card dalla sua mano ed eseguire la azione. Nota: non tutte le Skill Card hanno azioni da eseguire (vedi Carte Skill a pag. 15).
- **Azione Personaggio:** il giocatore può eseguire una azione presente sulla Scheda del Personaggio. Nota: non tutte le Schede hanno azioni da eseguire.
- **Attivare il Viper:** se il giocatore sta pilotando un Viper, può attivarlo per muoverlo o per attaccare una nave Cylon.
- **Carte Quorum o Titolo:** se il giocatore ha un Titolo o una carta Quorum, che gli dia la possibilità di effettuare una azione, può eseguirla in questa fase.
- **Carta Loyalty:** il giocatore può rivelare una delle sue carte You are a Cylon per eseguire la azione riportata sulla carta. Dopo il giocatore segue le regole dei Cylon rivelati a pagina 19.
- **Non fare nulla:** se il giocatore non vuole eseguire nessuna azione, può decidere di non fare nulla e procedere alla fase Crisis successiva.

Fase Crisis

Durante questa Fase, il giocatore di turno pesca la prima carta del Mazzo Crisis, la legge ad alta voce e la risolve. Ci sono tre tipologie di carte Crisis: Attacchi dei Cylon, Skill Check e Eventi.

Attacchi dei Cylon

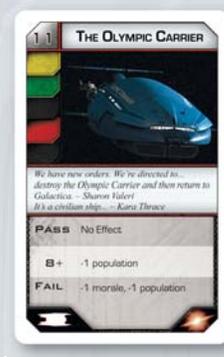
Queste Carte hanno una immagine della Galactica e alcune navi attorno. Per risolvere una Carta Crisi Attacchi dei Cylon, devi semplicemente seguire i punti indicati sulla carta. Dopo scarta la carta a meno che la carta non riporti che deve rimanere in gioco.



Una Carta Attacco dei Cylon

Skill Check

Queste Carte hanno un livello di difficoltà e uno o più colori degli Skill da utilizzare sulla sinistra della carta. Queste carte sono giocate e risolte secondo le regole per gli Skill Check (vedi a pagina 16) e hanno conseguenze a seconda del fatto che i giocatori superino o falliscano lo Skill Check. Alcune di queste carte danno al giocatore di turno, President o Admiral la scelta di risolvere lo Skill Check oppure seguire una strada alternativa.



Una Skill Check Card

Eventi

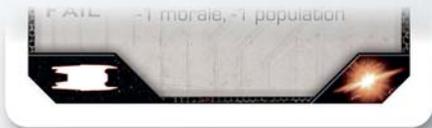
Una Carta Crisi che non sia un Attacco dei Cylon o una Skill Check, e una Carta Evento. Queste Carte hanno le istruzioni che devono essere seguite: alcune richiedono una decisione da parte del giocatore di turno, President o Admiral.



Carta Evento

Fase Attivazione Navi Cylon

Se almeno una Nave Cylon si trova in gioco, allora le navi Cylon possono muovere o attaccare seguendo le icone in basso a sx della Carta Crisi (vedi regole di Attivazione delle navi a pag. 22)



La parte bassa di una carta Crisis

Preparazione per il Salto

Se viene pescata una Carta Crisi che ha la icona Preparazione per il Salto nell'angolo basso a destra, allora la Fleet si muove di uno spazio avanti (verso lo spazio Auto Jump). Se questo movimento porta a raggiungere la casella Auto Jump allora la Fleet salta verso una nuova destinazione (vedi Salto a pagina 13).



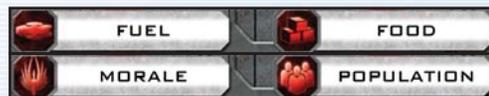
Icona Preparazione per il Salto

Dopo questa fase, termina il turno del giocatore. Egli scarta qualsiasi Carta Crisi giocata in questo turno e passa il segnalino del Giocatore di Turno, che comincia il suo turno (cominciando con la Fase Ricevi Skill).

PERDITA DI RISORSE

Le quattro risorse (fuel, food, morale, e population) sono tutte vitali per la sopravvivenza degli Umani. Queste risorse di solito vengono perse a causa di Carte Crisis, distruzione di navi Civili o danni causati alla Galactica.

Le Carte Crisis riportano la perdita di Risorse in forma testo per esempio -1 Population, vuol dire lo stesso di riportare un segnalino rosso della risorsa persa. Qui sotto possiamo vedere la lista della risorse che possono essere perse.



Se una risorsa viene persa per qualsiasi motivo, l'appropriato indicatore deve essere mosso per indicare il nuovo totale. Il colore rosso della ruota, segnala ai giocatori quando una risorsa si trova a meta o meno, e viene usata da... sympathizer Loyalty Cards (see page 18).

REGOLE

Questa sezione descrive le regole fondamentali del gioco. In questa sezione seguiamo i giocatori Umani (Personaggi Salto nello Spazio e Skills)

PERSONAGGI

Ogni Giocatore impersonifica un membro dell'equipaggio della Galactica. Ogni giocatore avrà i suoi punti di forza e debolezza come riportato sulla sua Scheda Personaggio. Queste sono le cose che troveremo sulla Scheda:

- **Tipo di Personaggio:** ogni Giocatore ha una tipologia sulla sua Scheda. Questa tipologia influenza solo la fase di Setup, e serve a creare una squadra di Personaggi ben bilanciati.
- **Abilità del Personaggio:** ogni Giocatore ha 2 abilità positive e una negativa. Alcune di queste sono passive (influenzano sempre il personaggio), mentre altre richiedono al personaggio di utilizzarle come una Azione (vedi Fase Azione a pagina 10)

- **Skill Set:** ogni Scheda del Personaggio elenca gli Skill del Personaggio. All'inizio del proprio turno, il Giocatore pesca il numero e la tipologia di Carte Skill elencate sulla sua Scheda. Può anche capitare che durante il gioco, il Personaggio potrà pescare anche carte da un Set di Skill non elencati nella sua Scheda.

Esempio: William Adama si trova nel "Research Lab" e usa l'azione elencata per pescare una Carta Tactics e una Carta Engineering. Può scegliere di pescare una Engineering anche se questa è al di fuori del suo Skill Set, perché la locazione lo permette.

- **Setup:** ogni Giocatore ha istruzioni precise sulla sua carta. Di solito il luogo dove la Pedina del Giocatore deve essere piazzata all'inizio della partita. Inoltre ci sono alcuni giocatori, che hanno istruzioni speciali. (Come Apollo che prevede che il giocatore lanci un Viper e metta Apollo dentro come pilota).

Ogni Personaggio ha un Segnalino che viene utilizzato per segnalare la sua posizione durante la partita sul tabellone.

CARTE TITOLO

Le Carte Titolo e Quorum danno abilità molto potenti al giocatore che li possiede. Queste Carte sono assegnate all'inizio della partita ma possono cambiare utilizzatore grazie ad alcuni Luoghi o a causa di alcune Carte Crisis. In aggiunta il President e l'Admiral potranno prendere molte importanti decisioni relative ad alcune Carte Crisis

Carte President e Carte Quorum

Il President comincia la partita con una Carta Quorum in mano e potrà pescarne altre grazie al suo Titolo o grazie al luogo "President's Office". Queste carte forniscono azioni speciali che solo il President può eseguire e gli forniscono una moltitudine di abilità possibili.

Il President ha il controllo totale delle Carte Quorum nella sua mano. Queste Carte devono essere tenute segrete e non esiste un limite al numero di carte che il President possa tenere in mano.

Admiral

L'Admiral ha due importanti abilità: 1) Comincia il gioco con due segnalini Nucleare (rappresentano armi molto potenti contro le basestar ma sono una risorsa estremamente limitata)

2) L'Admiral rappresenta il giocatore che decide quale sia la destinazione della Flotta dopo un Salto (Vedi Salto della Flotta nella prossima pagina) Questa è una decisione molto importante per il futuro dei giocatori Umani.

OBIETTIVI DEGLI UMANI

Per vincere la partita, gli Umani devono effettuare tanti salti per raggiungere Kobol (infatti una volta raggiunta Kobol, gli Umani vincono immediatamente la Partita). Per informazioni sugli obiettivi dei giocatori Cylon, vedi a pagina 18.

La Flotta salta verso un nuovo Luogo in due possibili modi:

1. Il segnalino Flotta raggiunge lo spazio "Auto Jump" sulla linea preparazione per il Salto (vedi "Prepare for Jump Step" a pagina 11).
2. Un giocatore attiva il luogo "FTL Control". Se la Flotta riesce a effettuare il Salto, può esserci però una perdita di Population. Vedi FTL Control Jump nella pagina seguente).

SCHEDA PERSONAGGIO



1. Nome
2. Tipo di Personaggio
(Political Leader, Military Leader, Pilot, or Support)
3. Abilità Positive
4. Abilità Negative
5. Luogo di Partenza
6. Skill Set

Salto della Flotta

In *Battlestar Galactica*, muovere le navi alla velocità della luce (FTL) si chiama "Salto." Quando la Flotta salta, l'Admiral pesca carte Destination Cards per determinare dove la Flotta salta. Per Scegliere la Destinazione, l'Admiral esegue le seguenti azioni:

1. **Rimuovere Navi:** rimuovere tutte le Navi sul Tabellone (Vedi "salto durante un Combattimento" a pag. 25).
2. **Scegliere la Destinazione:** l'Admiral pesca 2 Carte dal Mazzo Destination, ne sceglie una e piazza la seconda sul fondo del Mazzo.
3. **Seguire le Istruzioni:** l'Admiral piazza la Carta Scelta a faccia in su vicino alla Carta Kobol e segue le istruzioni riportate sulla Carta Destination.
4. **Kobol Istruzioni:** se una fase precedente porta la Distanza totale sulle Carte Destination piazzate vicino alla Carta Kobol a raggiungere un valore totale maggiore o uguale a 4 o 8 per la prima volta, allora bisogna seguire le istruzioni riportate sulla Carta Obiettivo Kobol (vedi pagina 14)
5. **Resettare la Jump Preparation Track:** muovi il Segnalino Flotta allo Spazio Iniziale della Preparazione Salto

USARE ABILITA

Schede personaggio, Carte Skill, Carte Loyalty e carte Quorum possono fornire ai Giocatori abilità. Molte di queste sono identificate con il termine AZIONE, seguite da una Colonna, che vuol dire che il Giocatore può solo usarla come azione, durante la Fase Azione

Tutte le altre abilità non richiedono una azione e possono essere usate quando specificato. Se più giocatori vogliono usarle contemporaneamente, il giocatore di turno decide l'ordine

Example: An unmanned viper has just been attacked by a raider and an "8" is rolled. Starbuck plays an "Evasive Maneuvers" piloting card, which allows her to reroll the die.

FTL Control Jump

Se il segnalino Flotta si trova in uno degli spazi Blu della zona di Jump Preparation, i Giocatori possono forzare il Salto usando il luogo FTL Control. Se la Flotta riesce a Saltare grazie a questo, può accadere che la Flotta perda della Population.

Il Giocatore di Turno tira il dado, e se ottiene un 6 o meno, allora ci sarà una perdita di Population pari al numero riportato sotto la casella in cui si trova il Segnalino Flotta. I giocatori a questo punto, seguono le istruzioni riportate in questa pagina.

Example: Il Segnalino Flotta si trova sul penultimo spazio della Jump Preparation track (con -1 population). Il Giocatore di turno attiva il FTL Control per effettuare il salto. Tira il dado e ottiene un 5 (che risulta minore di 6). Questo porta ad una perdita di Population di 1.

Carte Destination

Ogni Carta Destination ha due importanti informazioni su di essa. Nel centro della carta, sono riportati gli effetti speciali provocati dalla scelta di questa navigazione. Questi effetti includono perdita di Fuel o altre Risorse e la possibilità di seguire particolari istruzioni. Gli effetti di una Carta Destination sono applicati immediatamente dopo aver raggiunto la Destinazione scelta.

La parte inferiore della Carta riporta un NUMERO (Distance num.) Dopo aver applicato gli effetti della Carta, questa viene piazzata a faccia in su vicina alla Carta Obiettivo Kobol, in modo da poter vedere senza difficoltà la distanza totale percorsa.



Distance on Destination Cards

ESEMPIO DI SALTO



1) Durante la Fase di Preparazione Salto , la Carta Crisis attuale ha un simbolo Preparazione Salto. Il Segnalino Flotta viene spostato una spazio avanti sulla Jump Preparation. Questo porta alla casella Auto Jump, così la Flotta salta e tutte le navi vengono rimosse dal tabellone.

2) L Admiral pesca le prime due carte dal mazzo Destination. Questi sceglie una e la piazza scoperta. L'altra viene messa sotto il Mazzo Destination.

3) La Carta scelta viene messa vicino alla Kobol Destination. Vengono seguite le istruzioni riportate sulla Carta. (In questo caso perdita di 1 Fuel e distruzione di 1 Raptor.

4) Se questo porta il totale della Distanza a 4 o più per la prima volta, devono essere seguite immediatamente le istruzioni riportate sulla Kobol destination. In questo esempio non succede niente perché nessuno di questi totali è stato superato per la prima volta.

5) Il segnalino Flotta ritorna all'inizio della Jump Preparation

Carta Kobol Objective

La Carta Kobol contiene importanti informazioni incluso quando addizionali Carte Loyalty sono distribuite e come gli Umani possono vincere la partita.

Quando il totale delle Carte Destination raggiunge o supera 4, le rimanenti Carte Loyalty vengono distribuite. (Vedi Fase dello Sleeper Agent a pagina 18).

Quando invece il Totale delle Carte Destination, raggiunge o supera 8, gli Umani sono solo a un salto dalla vittoria. Infatti,

nel caso in cui il Segnalino flotta dovesse trovarsi nella possibilità di effettuare un altro Salto, gli Umani non pescheranno alcuna Carta Destination: avranno semplicemente vinto la partita (solo se tutte le risorse sono maggiori di 0).

Esempio: gli Umani hanno 1 Risorsa Population, e hanno già percorso 8 unità di distanza. William Adama decide di usare il luogo FTL Control per fare un ultimo salto. Gli Umani riusciranno a vincere il gioco solo se non perderanno l'ultimo segnalino Population.

CARTE SKILL

All'inizio del del turno di ogni Giocatore, egli pesca un numero e una tipologia di carte Skill indicato sulla sua Scheda Personaggio. Queste vengono sempre pescate senza considerare, quante carte il giocatore ha in mano. Queste Carte vengono utilizzate per superare Skill Check o per dare ai giocatori eventuali azioni speciali o altre abilità. Ogni carta Skill porta a differenti strategie:

- **Politics:** questa Abilità rappresenta quanto il Personaggio riesca a controllare il Morale e aiutare la Flotta a superare le Crisis. Questo rappresenta lo Skill più adatto per risolvere Carte Crisis. Alcune Carte Politics permettono di pescare anche Carte Skill al di fuori del proprio Skill Set.
- **Leadership:** questa Abilità rappresenta quanto il Personaggio sia in grado di risolvere le situazioni e possa comandare gli altri Personaggi. Questa rappresenta la seconda tipologia per risolvere Carte Crisis. Permettono anche di muovere altri Personaggi o garantendo Azioni Bonus a questi.
- **Tactics:** questa Abilità rappresenta quanto il Personaggio riesca a pianificare missioni e superare fisicamente difficoltà. Queste Carte permettono di avere Bonus ai tiri di dado come anche girare per la Galassia alla ricerca di nuove destinazioni.
- **Piloting:** questa Abilità rappresenta quanto il Personaggio sappia guidare Viper. Permettono anche di ritirare tiri dei dadi del nemico come anche avere attacchi aggiuntivi.
- **Engineering:** questa Abilità rappresenta quanto il Personaggio sia abile nel campo Meccanico e Scientifico. Alcune Carte permettono di riparare Viper come anche Luoghi all'interno della Galactica



Nome e Tipo

Forza

Abilità

Breakdown of a Skill Card

LIMITE DI CARTE IN MANO E SCARTO

Se un Giocatore ha alla fine del proprio turno più di 10 Carte Skill, egli deve scartarne (a sua scelta) un numero che gli permetta di tornare a 10 Carte. Questo limite non si applica ad altre tipologie di Carte, come le Carte Quorum o le Super Crisis che possono comporre la mano del Giocatore.

Se un giocatore scarta una Carta Skill, questa viene piazzata a faccia in su accanto al mazzo per tipologia Skill. Quando le Carte Skill terminano, il Mazzo viene rimischiato.

Mazzo Destiny

All'inizio della partita, un Mazzo composto da 10 carte (2 per ogni Tipologia) viene creato e mischiato. In ogni Skill Check, vengono prese le prime 2 Carte di questo Mazzo, aggiungendo una certa incertezza e aleatorietà.

Dopo che l'ultima carta di questo Mazzo viene giocata, il giocatore di turno, ne crea uno nuovo nello stesso modo iniziale. Dopo di che mischia tutte le carte e ripiazza il mazzo nell'apposito spazio del Tabellone.



Spazio Mazzo Destiny sul Tabellone

Skill Checks

Molte Carte Crisis e luoghi del Tabellone, richiedono Skill Check. Questi rappresentano sfide e difficoltà che richiedano il superamento di particolari situazioni. Sono sempre rappresentati da un numero di Difficoltà (in alto a sx) seguito dalle necessarie tipologie di Skill richieste (Caselle Colorate). Gli Skill Check si risolvono così:

1. **Leggere la Carta:** il giocatore di turno legge la carta (o luogo) a tutti i giocatori. Questi in caso, potranno discutere su cosa fare (seguendo le linee Guide sulla Segretezza a pag. 20). Se la carta richiede al giocatore attuale, il President o l'Admiral di prendere una decisione, lo deve fare immediatamente. Questi potrà anche evitare lo Skill Check subendo delle penalità segnate sulla carta.
2. **Pesca dal Mazzo Destiny:** vengono pescate 2 Carte a faccia in giù, cominciando una pila comune. Questa pila può essere piazzata dove si vuole (anche sulla Battlestar).
3. **Giocare Skills:** cominciando dal giocatore che si trova alla sx del giocatore di turno (e finendo con questo), ogni giocatore può giocare qualsiasi numero di Skill Card dalla sua mano, aggiungendole a faccia in giù nella pila comune. Il testo delle carte Skill giocate in questo modo viene ignorato. Sarà infatti importante solo il numero e le tipologie di Skill Card giocate in questa fase.
4. **Mischiare e Dividere le Carte:** dopo che ogni giocatore ha avuto la possibilità di giocare Carte Skill, il giocatore di turno prende le Carte della Pila comune e le mischia. (Le carte sono mischiate in modo che nessun giocatore sappia come i giocatori hanno contribuito e con quali carte). Poi questo divide le carte in due nuove pile. Tutte quelle che hanno i colori richiesti da una parte, e quelle che non li hanno dall'altra.
5. **Forza Totale:** viene calcolata la forza Totale sommando le carte di tutte le pile formate. Il totale delle carte che non hanno i colori richiesti, viene sottratto al totale delle carte che li hanno. Il risultato rappresenta la Forza Totale.
6. **Determinare il Risultato:** se il Risultato risulta uguale o maggiore alla difficoltà richiesta, il risultato di PASS viene applicato. Altrimenti si applica il FAIL. Tutte le Carte che sono state utilizzate sono divise e scartate negli appositi mazzi degli Scarti divise per tipologie.

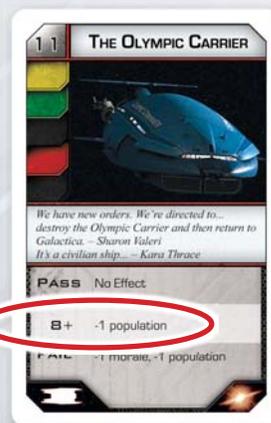
SUPERVISORE SKILL

Sebbene debba essere il giocatore di turno, il supervisore Skill, alcuni gruppi di giocatori possono decidere di assegnare a un giocatore il ruolo di Supervisore.

Questo dovrà distribuire le Carte utilizzate in uno Skill Check, negli appropriati Mazzi Scarti, e dovrà rimischiare ogni Mazzo che arriverà alla fine. Infine avrà il compito di ricreare il Mazzo Destiny pescando due carte da ogni Mazzo Skill.

Risultati Parziali

Alcuni Skill Check hanno un numero che rappresenta un Risultato Parziale che si trova a metà tra il Pass e il Fail. Seguire le istruzioni riportate per chiudere lo Skill Check.



Una Carta Crisis con un Risultato Parziale

ESEMPIO DI UNO SKILL CHECK

The diagram shows the following steps:

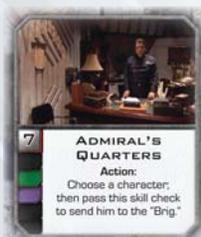
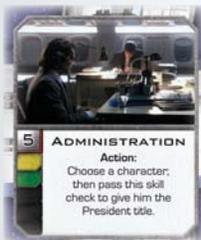
- 1**: A card with a strength of 6, titled "FULFILLER OF PROPHECY", is drawn. The card text includes: "The scrolls tell us that a dying leader will lead us to salvation. - Porter", "Current Player Chooses", "PASS The current player draws 1 politics Skill Card.", "FAIL -1 population", and "OR The current player discards 1 skill card. After the Activate Cylon Ships step, return to the Resolve Crisis step (draw a new Crisis card and resolve it.)".
- 2**: Two red cards are drawn from a common deck.
- 3**: Two purple cards are played from the player's hand.
- 4**: A "DECLARE EMERGENCY Leadership" card is played, which reduces the difficulty of the skill check by 2. The card text says: "Play after strength is totaled in a skill check to reduce its difficulty by 2. Limit of 1 'Declare Emergency' card used per skill check." Two other "DECLARE EMERGENCY Leadership" cards are shown in the background.
- 5**: A calculation box shows the result: $6 - 3 = 3$.
- 6**: A "POPULATION" track is shown, with a red arrow indicating a decrease from 12 to 11.

1. Durante la Fase Crisis, il giocatore di turno pesca la Carta "Fulfiller of Prophecy". Questi la legge a voce alta e deve scegliere se usare lo Skill Check o applicare la risoluzione alternativa. Sceglie la prima possibilità.
2. Due carte dal Mazzo Destiny vengono pescate e messe nella pila comune.
3. Il giocatore alla sinistra del giocatore di turno, gioca due Skill Card a faccia in giù nella pila comune. Il successivo non gioca alcuna carta, mentre il giocatore di turno ne gioca una.
4. Il giocatore di turno mischia le carte della pila comune e le divide in due nuove pile. Le carte che hanno il colore richiesto da una parte, e le carte che non lo hanno dall'altra.
5. Si passa al calcolo del totale di entrambe. Le carte che non hanno i colori realizzano 3, le altre che li hanno fanno 6, quindi il risultato e la Forza Finale sono 3.
6. Dato che il Totale non raggiunge i 6 richiesti, lo skill check non viene superato e gli effetti FAIL vengono applicati. L'indicatore Population scende di 1 e il totale scende da 12 a 11.

Skill Checks sul Tabellone

Tre Luoghi del Tabellone – “Administration,” “Admiral’s Quarters,” e “Brig,” – portano il giocatore a usare il luogo a effettuare uno Skill Check. In alcuni casi, uno skill check viene risolto (seguendo le regole a pagina 16). Le regole specifiche per gli Skill Check in questi luoghi sono le seguenti:

- **Administration:** il giocatore di turno sceglie di nominare un nuovo President Parte uno skill check Diff 5 in politics e leadership con i seguenti risultati
 - *Pass:* il giocatore prescelto diventa il nuovo President.
 - *Fail :* nessun Effetto
- **Admiral Quarters:** il giocatore di turno sceglie un personaggio da accusare Parte uno skill check Diff 7 in leadership e tactics con i seguenti risultati
 - *Pass:* il giocatore accusato viene mosso nel “Brig.”
 - *Fail :* nessun Effetto
- **Brig:** Il giocatore di turno prova a scappare dal “Brig”. Parte uno skill check da Diff 7 in politics/tactics che viene risolto con i seguenti risultati
 - *Pass:* il giocatore di turno puo muoversi in un qualsiasi spazio del Galactica.
 - *Fail :* nessun Effetto



GIOCATORI CYLON

In ogni partita ci sarà almeno un giocatore Cylon che lotterà contro i giocatori Umani. Il numero di giocatori Cylon varia a seconda del numero di persone che partecipano alla partita.

OBIETTIVO CYLON

Perché i giocatori Cylon vincano la partita, devono evitare che i Giocatori Umani riescano a completare l'obiettivo Kobol. Ci sono 3 possibili modi per fare ciò:

- **Le risorse vanno a zero:** se almeno una Risorsa va a zero o sotto le zero, alla fine del turno del giocatore attuale, il gioco immediatamente finisce e i giocatori Cylon vincono. Questo rappresenta il modo comune per vincere la partita. Nota bene i giocatori Umani possono andare a zero, ma possono incrementarlo durante il turno senza perdere la partita.
- **Invasione dei Centurion:** se un segnalino Centurion raggiunge la fine della Boarding Party, allora tutto l'equipaggio della Galactica viene ucciso e i giocatori Cylon vincono la partita. (vedi "Attivare Heavy Raiders e Centurions" a pagina 24).
- **Galactica Distrutta:** Se 6 o più luoghi sulla Galactica hanno un segnalino Danno nello stesso istante, allora la Galactica viene distrutta e i giocatori Cylon vincono la partita (vedi Segnalini danno a pagina 25).

CARTE LOYALTY

Ogni giocatore comincia la partita con una Carta Loyalty. In seguito durante la partita, i giocatori ricevono Carte Loyalty aggiuntive (vedi Sleeper Agent Phase a pagina 19), che aumenta le possibilità di essere dei giocatori Cylon.

Le Carte Loyalty vengono sempre tenute a faccia in giù ma i giocatori possono guardarla quando vogliono. Un giocatore non può guardare le carte Loyalty degli avversari, a meno che non sia una carta o una abilità a permetterlo. Quando un giocatore guarda una carta Loyalty di un avversario che ne ha più di una, la pesca sarà casuale.

Ogni carta Loyalty specifica se un Personaggio sia un Cylon, non lo sia, o se sia un Sympathizer (vedi Sympathizer a pagina 19).

IMPORTANTE: se un giocatore ha almeno una carta You are a Cylon, allora questo giocherà come un Cylon e ignorerà tutte le carte, You are not a Cylon che ha in mano.



Sleeper Agent Phase

Una volta che la Flotta ha accumulato almeno 4 Destination points, ogni giocatore (inclusi i Cylon rivelati) riceve una carta dal Mazzo Loyalty. Se un giocatore riceve una carta You are a Sympathizer, egli immediatamente la rivela e la risolve. Se egli risulta essere già un Cylon Rivelato, egli dà la carta ad un altro qualsiasi giocatore che la risolve immediatamente.

Sympathizer

In aggiunta ai giocatori Umani e Cylon, ci può essere anche un Sympathizer all'interno dell'equipaggio. La carta You are a Sympathizer rappresenta un Umano o Cylon che vuole cambiare lato e viene solo utilizzato in partite a 4 o 6 giocatori.

Questa carta non viene messa nel Mazzo Loyalty finché tutte le carte iniziali non siano state distribuite.

Un giocatore che riceve questa carta, deve immediatamente farla vedere a tutti. Se almeno una risorsa si trova nella zona Rossa, allora il Personaggio viene subito mandato nella Brig.

Questa carta viene quindi trattata come se fosse una You are not a Cylon.

Se le risorse non sono nella zona Rossa, allora il giocatore diventa un Cylon rivelato per il resto della partita, e segue le fasi descritte nella sezione Cylon Rivelati su questa pagina (eccetto punti 4 e 5). Questo giocatore non potrà mai attivare la location CYLON FLEET, e non potrà giocare Carte Super Crisis.



Una Carta Sympathizer Loyalty

DETERMINING IF YOU ARE A CYLON



Carl "Helo" Agathon ha 2 Carte Loyalty, una "You Are a Cylon" e una "You Are Not a Cylon". Dato che ha almeno una Carta "You are a Cylon", egli diventa un Cylon. Egli potrà rivelarsi durante questo turno (come azione) per utilizzare le speciali abilità elencate sulla sua Carta Loyalty. Se lo fa, diventa un Cylon rivelato (vedi sotto)

CYLON RIVELATI

Un giocatore che ha una carta You are a Cylon, può rivelarsi con una Azione. Dopo che si rivela come Cylon, egli segue le seguenti fasi:

1. **Scarta:** il giocatore deve scartare 3 Carte Skill.
2. **Perdita dei Titoli:** se il giocatore possiede uno dei 2 possibili Titoli, deve passarli (vedi Linea di Successione a pagina 28)
3. **Resurrect:** il giocatore muove il suo segnalino nel luogo "Resurrection Ship" dei Cylon.
4. **Recevere Super Crisis:** il giocatore riceve a caso una Carta Super Crisis. Questa carta rimane nella sua mano e può essere giocata attivando il luogo Caprica dei Cylon. Le Super Crisis sono trattate come normali Carte Crisis, ma sono immuni a tutte le abilità dei Giocatori utili per le Carte Crisis.
5. **Fine del Turno:** il turno del giocatore allora termina e il segnalino del giocatore di turno passa al giocatore alla sua sinistra. **NOTA:** il giocatore che si rivela Cylon non pesca una Carta Crisis alla fine del turno, ora e nei prossimi turni. (Vedi Turni dei Giocatori Cylon nella prossima pagina)

MANTENERE IL SEGRETO

Un elemento chiave di questo gioco risiede della tensione circonda i Giocatori Cylon. Percio, la segretezza risulta fondamentale e le seguenti regole devono essere rispettate:

- **Blind Accusations:** i giocatori possono accusarsi di essere dei Cylon in qualsiasi momento. Sebbene queste accuse non abbiano influenza nel gioco, possono aiutare o confondere i giocatori Umani nello scopo di trovare i Cylon.
- **Open Accusations:** se un giocatore dovesse guadagnare la abilita di guardare la Carta Loyalty altrui, egli puo scegliere di mantenere questa informazione per se stesso, condividerla col gruppo o addirittura mentire....
- **Skill Cards and Skill Checks:** ai Giocatori sara proibito sempre rivelare la esatta forza delle carte nelle loro mani. Sara concesso l'utilizzo di termini vaghi come dire Potrei contribuire un po alla risoluzione di questa crisi, ma sara vietato affermare Ho in mano una Skill Piloting da 5. In aggiunta dopo che uno Skill Check viene risolto, i giocatori non possono identificare le carte che hanno giocato. Questo serve a rendere il piu possibile nascosto e difficile il riconoscimento e la scoperta dei Giocatori Cylon.
- **Cards in the Decks:** se un giocatore ha la abilita di guardare le carte in cima a un Mazzo, egli non puo condividere le informazioni ricevute dalle carte viste.
- **Revealed Cylons:** i Cylon Rivelati devono seguire le stesse regole di segretezza, non potendo mostrare cosa hanno in mano e non potendo rivelare quale carta Super Crisis hanno disponibile.

Turno dei Cylon Rivelati

Durante il suo turno il Cylon rivelato non riceve le Carte Skill previste dalla sua Scheda. Semplicemente eseguirà le fasi elencate qui sotto:

1. **Fase di Pesca Carte Skill:** il giocatore puo pescare due qualsiasi Carte Skill (di qualsiasi tipologia).
2. **Fase Movimento:** il giocatore puo muovere il suo Personaggio all'interno di un qualsiasi luogo Cylon.
3. **Fase Azione:** il giocatore puo eseguire la azione prevista dal luogo in cui attualmente si trova. I Cylon rivelati non possono eseguire altre azioni, come quelle previste da Skill Card o Quorum Card. Tutte le abilita previste dalla Scheda Personaggio di un giocatore Cylon sono anche ignorate.

Importante: non ci sono fasi Attiva Navi Cylon e Preparazione per il Salto durante il turno del giocatore Cylon rivelato.

Cylons Rivelati e Crisis

Sebbene i giocatori non pescano automaticamente una Carta Crisis, possono comunque pescare e giocare Carte Crisis usando il luogo Caprica. Quando un Cylon rivelato pesca una Carta Crisis, che porta il giocatore di turno a dovere prendere una decisione, potra prenderla.

I Cylon rivelati non vengono toccati da abilita sulle Carte Crisis e da tutti gli Skill Check. Non possono essere mandati nella Brig o nella SickBay, e non possono essere forzati a scartare Skill Card.

Skill Card dei Giocatori Rivelati

I Giocatori Rivelati pescano solo 2 Skill Card all'inizio del turno. Un giocatore Cylon puo volendo giocare (a sua scelta) una carta in qualunque Skill Check che si verifica.

I Cylon non possono usare le azioni o le Abilita presenti sulle Skill Card, continuano pero ad obbedire al limite delle 10 carte massime in mano alla fine del turno del giocatore.

Il Mazzo Destiny continua ad essere usato anche dopo che un Cylon si rivela.

SHIP REFERENCE

GALACTICA

Questa nave comanda e difende la Flotta degli Umani e si trova al centro del Tabellone. Ci sono molti luoghi sul Galactica dove i Personaggi possono prendere differenti azioni



NAVI CIVILI

Questi segnalini rappresentano navi senza armi degli Umani. Quando una di queste navi viene distrutta, le risorse (di solito Population) presenti sulla facciata di questo segnalino vengono persi. Queste navi sono sempre coperte.



COLONIAL ONE

Questa nave, più piccola della *Galactica*, rappresenta la Base delle operazioni del President situata in alto a sinistra del Tabellone. Anche sulla Colonial ci sono molti luoghi in cui i personaggi possono muoversi.



BASESTARS

Queste grandi navi Cylon sono rappresentati da grandi segnalini. Sono spesso piazzati in luoghi dello spazio, e possono attaccare sia la Galactica direttamente e lanciare Raider e Heavy Rider.



VIPERS

Queste navi di plastica sono usate dagli Umani per difendere la Flotta e attaccare navi Cylon. I Viper sono piazzati in vari luoghi (Riserve, Viper Danneggiati) o aree dello Spazio del tabellone.



RAIDERS

Queste navi di plastica sono utilizzate dai Cylon per attaccare la Flotta. Queste navi sono fragili e spesso attaccano navi civili e Viper.



RAPTORS

Queste navi di plastica sono usate da giocatori Umani per cercare nuove destinazioni, come anche tentare di trovare nuove risorse (es. Fuel o Food). Queste navi non possono essere usate in combattimento e rimangono nelle Riserve finché distrutte.



HEAVY RAIDERS

Queste navi di plastica sono usate dai Cylon per far entrare Centurion all'interno della Galactica. Queste navi non possono mai attaccare altre navi.



COMBATTIMENTO

Se sul tabellone resta almeno una nave Cylon, la Flotta viene considerata automaticamente in combattimento. Le Navi Cylon vengono attivati alla fine di ogni turno, seguendo le istruzioni della carta Crisis pescata. Questa sezione descrive i dettagli del combattimento, incluse le modalita per attivare, attaccare e pilotare le navi.

CARTE DI ATTACCO CYLON

Quando una Carta Crisis Cylon di Attacco viene pescata, devono essere seguite le seguenti fasi (come riportato sulla carta):

1. **Attivare le Navi Cylon esistenti:** ogni nave Cylon esistenti viene attivata a seconda del simbolo presente sulla carta. Se ci sono piu simboli, questi vengono attivati da sinistra verso destra, seguendo le regole standard di attivazione (Vedi Attivazione Navi Cylon qui sotto)
2. **Setup:** piazzate nuove navi Cylon, Viper e navi civili sul tabellone come illustrato sulla carta. I Viper sono sempre piazzati dalle "Riserve" e le navi civili sono sempre pescate a caso e piazzate sul tabellone sempre a faccia in giu.
3. **Regole Speciali:** alcune Carte Crisis di attacco Cylon hanno una regola speciale che viene seguita a questo punto.

La Carta di Attacco Cylon viene scartata quanto queste 3 fasi sono state eseguite, a meno che la carta specifici Tenere questa carta rimane in gioco: in questo caso questa carta rimarra sul tabellone finche la Flotta saltera verso una nuova destinazione.

ATTIVARE NAVI CYLON

Quando sono in combattimento, le navi Cylon vengono attivate dopo la fase Risolvi Crisi di ogni turno del giocatore. Attivare una nave porta questa a muovere o attaccare. Le navi Cylon sono sempre attivate seguendo le regole qui sotto, anche se esiste in gioco un giocatore Cylon.

Se piu di uno spazio contiene navi che devono essere attivate, le navi vengono attivate uno settore spaziale alla volta, seguendo l'ordine deciso dal giocatore di turno. Ogni nave Cylon possono essere attivate solo per una volta per turno di ogni giocatore.

Attivare i Raiders



Icona Attiva i Raiders

Una volta attivato, ogni Raider puo scegliere SOLO una delle azioni disponibili elencate qui sotto, scegliendo SOLO LA PRIMA disponibile che puo eseguire (priorita numerica con Attaccare un Viper che ha la massima priorita e Attaccare il Galactica la minima)

1. **Attaccare un Viper:** il Raider attacca un Viper nel suo spazio. Attacchera un Viper non pilotato, altrimenti attacchera un Viper pilotato.
2. **Distruggere Navi Civili:** se non ci sono Viper nel proprio spazio il Raider distrugge una nave civile nel suo spazio. Il giocatore di turno sceglie una nave civile e la gira. Vengono immediatamente perse le risorse sulla facciata del segnalino e questo viene rimosso dal gioco.
3. **Muovere:** se non ci sono neanche navi civili, il Raider deve muovere uno spazio verso la nave civile piu vicina. Se ci sono navi civili equidistanti, il Raider si deve muovere in senso orario attorno al *Galactica*.
4. **Attaccare il Galactica:** se non ci sono neanche navi civili sul tabellone, il Raider attacca il Galactica (vedi Attaccare a pagina 24).

Se non ci sono Raider sul tabellone quando vengono attivati i Raider, 2 raider vengono lanciati da ciascuna Basestar. Se non ci sono Basestar in gioco, non succede nulla.

Esempio: La attuale carta Crisi e stata appena risolta e ha un simbolo attivare Raider sulla stessa. Tutti i Raider sul Tabellone sono attivati (sono nella stessa area). Il primo Raider attacca un Viper nella sua area e lo distrugge. Come risultato, non ci sono piu Viper o Navi Civili nella seconda Area, il secondo Raider si muove in uno spazio adiacente (verso la piu vicina nave civile)

Lanciare i Raiders

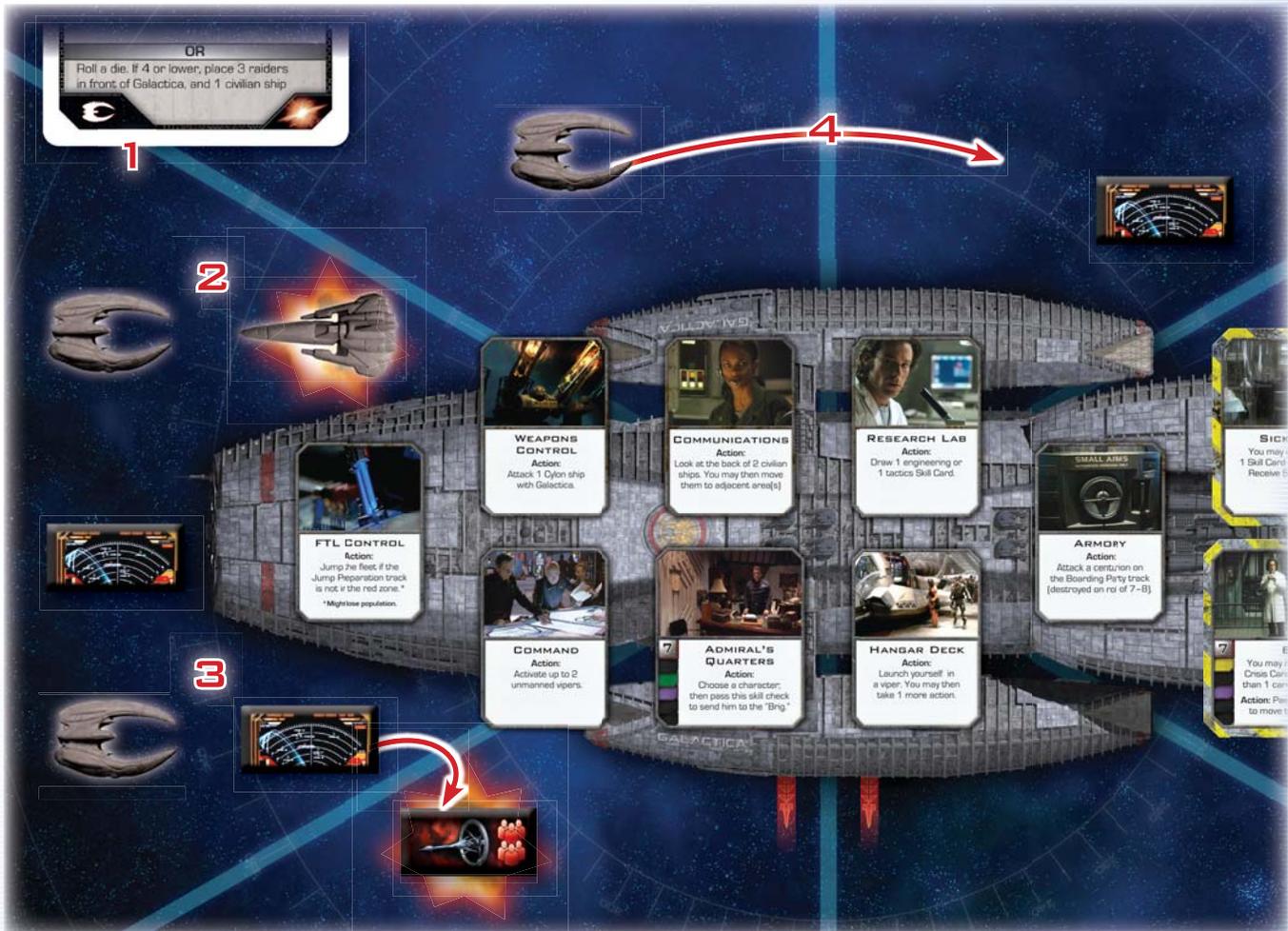


Icona Lanciare i Raiders

Quando il simbolo lanciare i Raider appare, ogni Basestar lancia 3 Raiders; se non ci sono Basestar in gioco, non succede nulla.

Quando un Raider (o Heavy Rider) viene lanciato, il giocatore di turno prende una Nave del tipo specificato tra quelle non attualmente sulla Tabellone. Dopo lo piazza nello stesso spazio della Basestar che la ha lanciata. Se tutti i Raider sono sul Tabellone, nessun Raider verra lanciato.

ATTIVARE I CYLON RAIDER



1. Durante la Fase Attiva Navi Cylon, la Carta Crisis ha il simbolo Attivare i Raider. Ci sono tanti Raider sul Tabelaione, così il Giocatore di Turno sceglie una area e attiva i Raider (uno alla volta)

2. Il primo Raider attacca un Viper nella sua Area, tira un 5 e danneggia il Viper.

3. Il secondo Raider nella stessa area non ha alcun Viper da attaccare, così distrugge una nave civile nella area. Il segnalino viene girato e le Risorse (2 Population) sono immediatamente perse.

4. La area successiva ad essere attivata ha un singolo Raider: visto che non ci sono navi presenti in questa area il Raider si muove verso la più vicina nave civile (senso orario). La prossima volta che questo Raider verrà attivato distruggerà la nave civile nella area.

Attivare Heavy Raiders e Centurions



Attivare Heavy Raider e Centurions

Gli Heavy Rider non attaccano mai. Si muovono sempre verso lo spazio più vicino che contiene un simbolo Lancio Viper. Se un Heavy Rider comincia il suo movimento in uno spazio che lo contiene, i Centurions salgono sul Galactica.



Simbolo Lancio Viper

Quando i Centurions salgono sul Galactica, il Heavy Rider viene tolto dal Tabellone, e un segnalino Centurion viene messo sulla Boarding Party. Quando ci sono già segnalini sulla stessa, e gli Heavy Raider sono attivati (anche se rivelati da un Cylon rivelato), ogni segnalino Centurion si muove di uno spazio avanti verso lo spazio Humans Lose. Se un segnalino raggiunge questo spazio, gli Umani perdono.



La Boarding Party

I giocatori Umani possono provare a distruggere i Cylon, attivando il luogo Armory sul tabellone.

Se non ci sono heavy raider sul tabellone quando questi vengono attivati, un Heavy raider viene lanciato da ciascuna Basestar. Se non ci sono basestar, non succede nulla.

Attivare Basestars dei Cylon



Simbolo Attivare Basestar

Quando una Basestar viene attivata, la basestar attacca il Galactica. Il giocatore di turno lancia il dado per ogni basestar sul Tabellone per scoprire se questo attacco danneggia il Galactica (vedi Attacco su questa page)

ATTACCO

Quando una nave attacca, il giocatore di turno tira il dado e controlla il risultato sulla tabella seguente che corrisponde all'obiettivo dell'attacco (a volte il metodo dell'attacco). A seconda del risultato, il target dell'attacco può trasformarsi in danneggiato o distrutto.

TABELLA ATTACCO	
UNITA ATTACCATA	Risultato del Dado
	3-8 = Distrutta
	7-8 = Distrutta
	5-7 = Danneggiata 8 = Distrutta
	Automaticamente Distrutta (nessun tiro di dado)
	<i>Con Raider:</i> 8 = Danneggiata <i>Con Basestar:</i> 4-8 = Danneggiata
	<i>Con Viper:</i> 8 = Danneggiata <i>Con Galactica:</i> 5-8 = Danneggiata <i>Con Nucleare:</i> 1-2 = Doppio Danno 3-6 = Distrutta 7-8 = Distrutta e distrutti anche 3 Raider nello stesso spazio

Nota bene: i giocatori non possono mai attaccare Navi Umane con Viper o con il luogo Weapon s Control.

Danno, Distruzione e Rimozione dal Gioco

A seconda del tipo di Nave, cose differenti possono accadere se una nave viene danneggiata o distrutta.

Quando una nave Cylon viene distrutta, questa viene rimossa dal Tabellone, ma può tornare in seguito in gioco.

Quando un Viper viene danneggiato, viene piazzato nella Zona Damaged Viper sul Tabellone. Un Viper in questa zona, non può essere lanciato o usato finché non viene riparato (di solito da una carta Engineering).

Quando un Viper o un Raptor viene distrutto, questo viene rimosso dal gioco. Quando una nave civile viene distrutta, viene girata a faccia in su. La flotta perderà le risorse (di solito Population). Il Segnalino nave civile, viene rimosso dal Gioco.

Quando una nave (o altri componenti) viene rimossa dal gioco, viene piazzato nella scatola e non può essere usata per il resto del gioco.

Segnalini Danno



Segnalino Danno Galactica Segnalino Danno Basestar

Quando una Basestar o Galactica vengono danneggiati, il giocatore di turno prende un segnalino danno a caso del rispettivo tipo di nave. Gli effetti dipendono dal tipo di segnalino.

- **Luogo Danno:** quando pescato, questo segnalino viene piazzato sul rispettivo luogo sulla *Galactica*. Tutti i personaggi in questo luogo vengono mossi nella Sickbay. I Personaggi potranno muovere in un luogo danneggiato, ma non possono eseguire la azione del luogo (finché non viene riparata da una Carta Engineering). Quando un luogo danneggiato viene riparato, il segnalino Danno torna nella pila dei segnalini disponibili e mischiato con gli altri. 
- **Perdita di Risorsa:** quando pescato, la Flotta perde la Risorsa rappresentata. Questo segnalino viene rimosso dal gioco. 
- **Colpo Critico:** quando pescato, questo segnalino viene piazzato sulla Basestar. Finché in gioco conta come 2 Danni (sono necessari 3 Danni per distruggere una Basestar) 
- **Disabilita Raider:** quando pescato, questo segnalino viene piazzato sulla Basestar. Mentre in gioco, la Basestar non può lanciare Raider o Heavy Raiders. 
- **Disabilita Armi:** quando pescato, questo segnalino viene piazzato sulla Basestar. Mentre in gioco, la Basestar non può attaccare la Galactica. 
- **Danno Strutturale:** quando pescato, questo segnalino viene piazzato sulla Basestar. Mentre in gioco, tutti gli attacchi contro la Basestar guadagnano un +2 al tiro di dado. 

Se una Basestar riceve 3 o più segnalini Danno, questa viene distrutta e rimossa dal Tabellone. Tutti i Segnalini Danno su di essa, vengono rimessi nella Pila e rimischiati.

Se la Galactica riceve 6 o più danni, questa viene distrutta, e i Cylon vincono la partita.

SALTO E COMBATTIMENTO

Se la Flotta salta durante il Combattimento, tutte le navi vengono rimosse dagli spazi aerei del tabellone. Tutti i Viper così vengono rimessi nelle Riserve, e ogni nave civile rimossa torna nella pila delle navi civili inutilizzate e mischiata con le altre. Ogni Personaggio che sta pilotando un Viper, viene mosso nel luogo Hangar Deck.

Tutti i segnalini Centurion sulla Boarding Party rimarranno in gioco anche quando la Flotta salta.

ATTIVARE I VIPERS

Sebbene il Galactica sia molto armata, la sua vera forza militare risiede nei suoi squadroni di Vipers. Lo scopo principale dei Viper sta nel difendere la Flotta, in particolare le navi civili, dagli attacchi delle Navi Cylon. I Viper sono di solito attivati utilizzando il luogo Command sul tabellone.

Quando un giocatore attiva un Viper, deve scegliere una delle azioni seguenti:

- **Lanciare un Viper:** il giocatore prende un Viper dalla Riserve e lo piazza in uno degli spazi aerei con il segnalino Lancio Viper. (Vedi pagina 24)
- **Muovere un Viper:** il giocatore sceglie un Viper che si trova già in uno spazio aereo. Egli può muovere il Viper in uno spazio adiacente. Nota: i Viper non possono volare attraverso la Galactica; possono solo muovere in senso orario o antiorario attorno ad essa, tra spazi aerei adiacenti.
- **Attaccare con un Viper:** il giocatore sceglie un Viper e una nave Cylon che si trova nello stesso spazio aereo. Dopo tira il dado per risolvere un attacco seguendo le regole di Attacco presenti a pagina 24.

Ogni Viper può essere attivato un qualsiasi numero di volte durante il turno del giocatore, ma i giocatori non possono attivare navi che sono pilotati da un altro giocatore. I Viper senza i segnalini pilota sotto, sono considerati senza pilota.

PILOTIARE VIPER

Tutti i personaggi che hanno la abilità Pilotare hanno la capacità di guidare un Viper. Le funzioni di un Viper pilotato e uno senza sono differenti; un Viper pilotato non può essere attivato usando il luogo Command.

Un giocatore che vuole che il suo Personaggio piloti un Viper, semplicemente muove il suo personaggio nel luogo Hangar Deck, e usa le azioni presenti lì. Dopo lancia il Viper normalmente (vedi la sezione precedente), piazza il suo segnalino pilota sotto e rimuove il suo segnalino personaggio dal Tabellone, piazzandolo sulla sua Scheda Personaggio.

Muovere e Azioni durante la Guida

Mentre un personaggio sta pilotando il Viper, il suo giocatore esegue il turno normalmente. Durante la sua Fase Movimento, può muovere il Viper in uno spazio aereo adiacente o muovere il suo Personaggio in un luogo del Galactica (vedi Muoversi da un Viper).

In aggiunta alle cose normali che può fare durante il turno (per es. giocare una carta Skill), può anche scegliere di attivare il suo Viper (per muovere di nuovo o attaccare).

Distruzione del Viper

Se un personaggio sta pilotando un Viper quando questo viene danneggiato o distrutto, il suo segnalino Personaggio viene piazzato nel luogo Sickbay, e il Viper piazzato nello spazio appropriato (Viper Danneggiati o se distrutto nella scatola)

Muovere da un Viper

Quando una Flotta salta, tutti i Personaggi che stavano pilotando Viper sono piazzati nel Hangar Deck e i loro Viper vengono rimessi nelle Riserve.

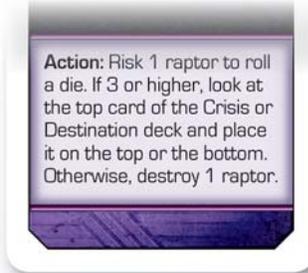
Un giocatore può anche scegliere di muovere verso la Galactica o la Colonial One da un Viper durante la fase movimento, rispettando la regola dello scarto di una Skill Card.

Se un giocatore viene mandato nella Sickbay o nella Brig, mentre stava pilotando un Viper, viene mosso nel luogo scelto e il Viper ritorna nelle Riserve.

Quando un personaggio muove da un Viper a un luogo, il suo segnalino pilota viene rimosso dal tabellone.

RAPTORS AND RISCHI

I Raptors non sono usati durante il combattimento e di solito rischiate seguendo le istruzioni della Carta Skill o la Carta Destination per ricevere particolari vantaggi. Per rischiare una nave, ci deve essere almeno un tipo di nave richiesto nelle Riserve. Queste carte di solito indicano al giocatore di tirare il dado e riceve un premio se raggiunge un numero specifico. Se il dado dà un risultato minore, allora le navi rischiate sulla carta sono distrutte e non si ottiene la ricompensa.



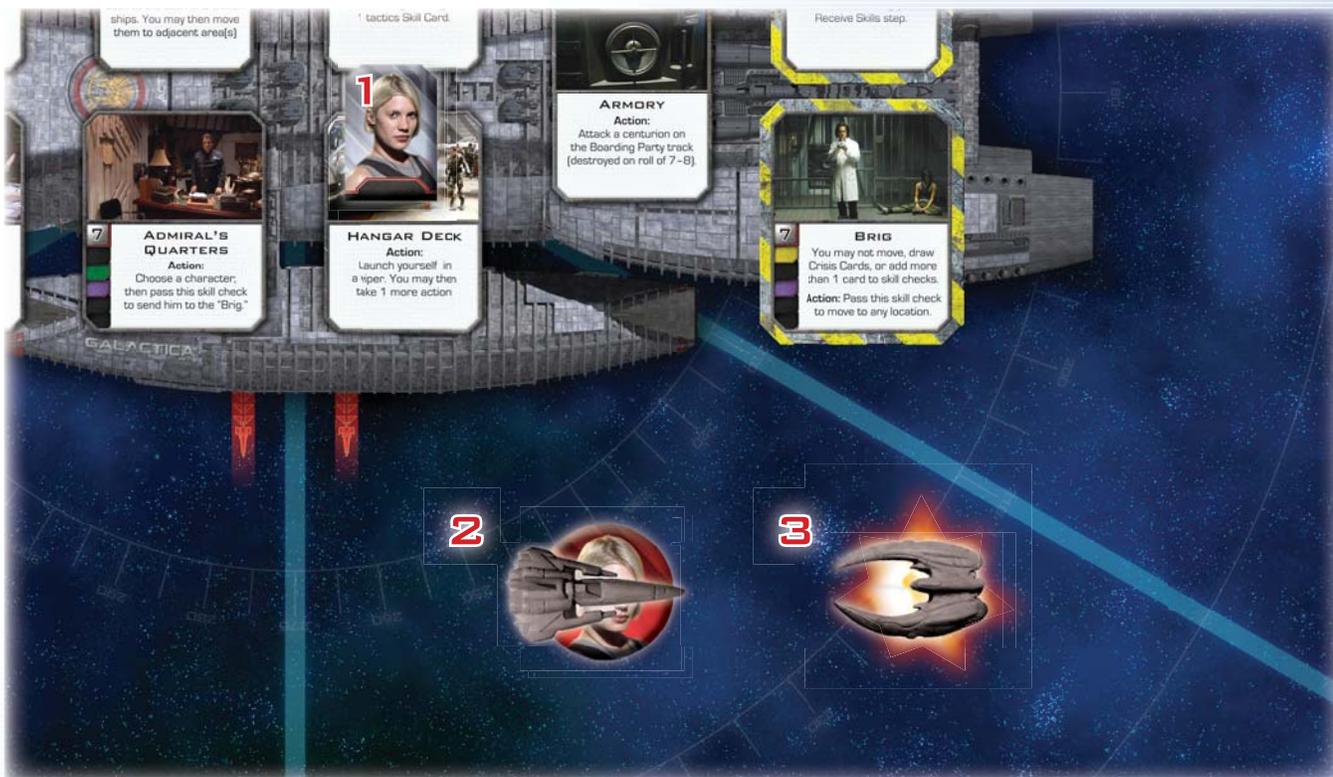
Action: Risk 1 raptor to roll a die. If 3 or higher, look at the top card of the Crisis or Destination deck and place it on the top or the bottom. Otherwise, destroy 1 raptor.

Carta Skill Launch Scout

Esempio: il giocatore di turno gioca la Carta "Launch Scout" (tattica) come sua azione. La carta specifica che egli può rischiare un Raptor per guardare la prima carta Destination o Crisis dei rispettivi mazzi. Visto che nelle Riserve si trova un Raptor, il giocatore può eseguire questa azione. Tira un Dado e il risultato che ottiene è un 1. Dato che non raggiunge il 3 richiesto, non ottiene la ricompensa e il raptor viene distrutto.



PILOTARE UN VIPER E ATTACCARE



1. "Starbuck" usa la azione nel Hangar Deck per lanciarsi in un Viper. Rimuove il suo segnalino personaggio dal tabellone, lancia il Viper e piazza il segnalino pilota sotto di esso.
2. Può eseguire una seconda azione (come specificato nel luogo Hangar Deck). Decide di usare la azione per attivare il suo viper e attaccare un Raider nella sua area.

3. Tira il dado e ottiene 3, che risulta essere il minimo per distruggere il raider, che viene rimosso dal tabellone e permette di proseguire verso la Fase Crisis.

Nota che Starbuck non può usare la sua abilità Pilota Esperto (vedi la sua scheda), in questo esempio perché non stava pilotando un Viper all'inizio del turno.

ALTRE REGOLE

In questa sezione analizziamo regole miste, comprendenti la regola di successione dei ruoli di President e Admiral, come componenti limitati regolano il gioco, e i modi per rendere il gioco meno difficile per gli Umani e i Cylon.

LINEA DI SUCCESSIONE

Se il President o Admiral dovessero rivelarsi dei Cylon, il giocatore successivo nella linea prende il ruolo. In aggiunta, se Admiral (ma non il President) viene piazzato nella Brig, allora il giocatore successivo nella Linea prende il ruolo di Admiral. Se un Admiral che ha perso il suo ruolo, riesce ad uscire dalla Brig, egli non può richiamare il titolo.

Gli ordini di successione sono

Admiral

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

President

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

Nota che se il President si trova nella Brig, egli mantiene il titolo di President e tutte le abilità associate.

LIMITI DEI COMPONENTI

Quando un mazzo di carte termina, il giocatore di turno mischia il rispettivo mazzo degli Scarti per formare un nuovo mazzo. Questo include le Skill, Quorum, Crisis, Super Crisis e Destinatio.

I segnalini e le navi di plastica sono limitati al numero previsto e possono terminare durante la partita. Il giocatore di turno decide sempre l'ordine con cui queste tipologie di componenti sono piazzati, e se ne sono a sufficienza, decide quali segnalini non debbano essere piazzati.

Esempio: una carta Crisi di attacco Cylon, viene pescata e questa richiede che 2 Basestars vengano piazzate sul tabellone; visto che già una di queste si trova già sul tabellone, il giocatore di turno decide quali delle 2 Basestar sia piazzata sul tabellone.

Se tutti i Viper sono già in gioco e un giocatore vuole attivare il luogo Hangar Deck, egli può scegliere di muovere un Viper nelle Riserve in modo da poterlo pilotare.

AGGIUSTARE LA DIFFICOLTÀ

Alcuni giocatori possono pensare che per gli Umani o i Cylon sia troppo facile vincere un gioco.

Per rendere un gioco più semplice per gli Umani, potrebbero cominciare il gioco con 2 risorse in più rispetto al solito (10 Food, 10 Fuel, 12 Morale e 14 Population).

Per rendere un gioco più facile per i Cylon, cominciate il gioco con 2 risorse in meno.

STRATEGIE DEGLI UMANI

Lo scopo ultimo per i giocatori Umani sta nel conservare risorse a sufficienza per viaggiare per 8 unita di distanza e saltare su Kobol.

Turni Umani

Due cose devono essere considerate durante il turno dei giocatori Umani: 1) quali Risorse siano a rischio, 2) quali azioni siano disponibili per il giocatore.

Ogni tipo di personaggio ha una particolare specializzazione. Per esempio i Piloti sono bravi a pilotare Viper e distruggere le navi Cylon, mentre i leader politici sono buoni a risolvere le Carte Crisis e usare il mazzo di carte Quorum.

All'inizio del gioco, risulta importante assicurarsi che la perdita di risorse non sia dello stesso tipo. Per esempio il morale di solito viene perso con Carte Crisis, e la perdita di morale può essere causa di perdita di controllo. In alternativa, la Population di solito risulta al sicuro dalle carte Crisis, ma in grave pericolo se attaccati dai Cylon.

Risulta anche importante determinare il momento migliore per il FTL Control. Per esempio non è una buona idea usarlo quando il livello Population si trova molto basso.

Rapporti con i Giocatori Cylon

Il problema più grosso per i giocatori Umani sta nel capire quale giocatore sia un Cylon. I giocatori dovrebbero avere attenzione alle Carte Skill negative che vengono fuori durante gli Skill Check oppure notare le decisioni prese durante le fasi di risoluzione di Carte Crisis. Sarà meglio riuscire a scoprire l'intruso e mandarlo subito nella Brig. Mentre si trova lì, il giocatore Cylon avrà un impatto limitato sul gioco e sarà meno dannoso quando si rivelerà.

Preparazione della Fase Sleeper Agent

Risulta molto importante per i giocatori Umani che anche se non cominciano la partita come Cylon, potrebbero diventarlo durante il gioco. All'inizio del gioco, potrebbe essere utile per i giocatori Umani giocare bene in quanto potrebbe rendere più difficile il gioco per tutti i Cylon che vorranno rivelarsi.

STRATEGIE DEI CYLON

Lo scopo ultimo per i giocatori Cylon sta nel fare in modo che gli umani perdano il gioco, focalizzandosi su un tipo di Risorse e se possibile non facendo niente per risolvere questo problema.

While Unrevealed

Durante gli Skill Check, i Cylon devono trovare tutti i modi per far calare Risorse, magari inserendo carte (una o due) negative durante gli Skill per annullare le azioni degli altri.

Tuttavia dovranno fare di tutto per non attirare i sospetti, e usare tipi di risorse che gli altri hanno giocato. Spesso il modo migliore sta nell'attirare l'attenzione su altri giocatori.

Risulta molto importante per i Cylon evitare di finire nella Brig da non rivelati. Infatti dalla Brig, non potranno usare le azioni Speciali presenti sulle Carte Loyalty (potranno solo rivelarsi). Può essere utile mandare altri nella Brig per evitare sospetti.

Rivelarsi al momento giusto può essere devastante per gli Umani. I giocatori Cylon dovrebbero prestare attenzione alle abilità sulle carte Loyalty e aspettare il momento migliore per colpire.

Cylon già rivelati

I giocatori rivelati hanno un solo obiettivo: far arrivare a 0 la Risorsa più debole. Il Morale e la Population sono le due risorse più facili da calare: il morale con Carte Crisis (attraverso il luogo Caprica), mentre population con attacchi (usando il luogo Cylon Fleet).

I Cylon rivelati dovrebbero pescare carte Skill piloting ed engineering al loro turno perché appaiono molto spesso sulle Carte Crisis.

CHIARIMENTI SU CARTE

Questa sezione chiarifica gli effetti di alcune carte

- **Resource Maximums:** sebbene le Risorse possano a volte essere incrementate da carte, non possono mai superare il livello di 15
- **“Food Shortage” Crisis Card:** questa Carta obbliga il President e il giocatore di turno a scartare ognuno 2 carte. Se il President risulta essere anche il giocatore di turno, allora dovrà scartare 4 carte.
- **Scelta Crises:** quando un giocatore fa una scelta su una carta Crisis, può sempre scegliere la parte superiore o inferiore della carta, a seconda che riesca a soddisfare il testo della carta (a meno che la carta non obblighi la scelta)

REGOLE E DOMANDE FREQUENTI

- I Giocatori pescano sempre TUTTE le carte Skill previste dalla scheda del Giocatore all'inizio del turno, senza considerare le carte in mano.
- Le navi possono muovere solo in spazi adiacenti e non possono attraversare la Galattica.
- Quando un giocatore riceve la You Are a Sympathizer, deve immediatamente rivelarla.
- Quando il luogo FTL Controllo, viene usato, si avrà una perdita di Population pari ai valori riportati sulla Jump Preparation se non si supera 6 con il dado.
- Ogni giocatore alla fine del turno deve avere al massimo 10 carte in mano.
- I giocatori possono uscire dalla Sickbay senza difficoltà, ma non dalla Brig. Possono uscire dalla Brig solo superando lo skill check come riportato sul luogo.
- I giocatori Cylon possono rivelarsi solo come sostituzione di una azione.
- I giocatori Cylon ricevono comunque la carta Loyalty durante la Fase Sleeper Agent.
- Le navi Cylon sono sempre attivate seguendo le regole Attivare le navi Cylon (a pagina 22), anche se in gioco c'è un giocatore Cylon.
- Le carte Super Crisis sono immuni alle abilità del Personaggio che compaiono nelle Carte Crisis.

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

Sculpt Direction: Zoë Robinson

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 Olnstead, Hershey Ordman, Tony Plucido, Thaadd Powell, Evan Pritchard, Rhys Pritchard, Danny Procell, Adam Raymond, Ruth Reimer, Martijn Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Schomberg, Piotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, WIL Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young, and Mike Zebrowski

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.

INDEX

Abilities, using: page 13
Activating Cylon Ships: pages 22, 24
Activating Vipers: page 25
Adjusting Difficulty: page 28
Attacking: page 24
Boarding Party Track: page 24
Card Clarifications: page 30
Characters: page 11–12
Choosing Optimal Characters: page 6
Combat: pages 22–27
Component Breakdown: pages 2–4
Component Limitations: page 28
Component List: page 2
Creating the Loyalty Deck: page 6
Cylon Attack Cards: page 22
Cylon Players: page 18–20
Determining if You Are a Cylon: page 19
Damage Tokens: page 25
Destination Cards: page 13
Destiny Deck: page 15
Frequently Overlooked Rules: page 30
Game Board Breakdown: page 8
Game Overview: page 2
Game Turn: page 9
 Receive Skills Step: page 9
 Movement Step: page 10
 Action Step: page 10
 Crisis Step: pages 10–11
 Activate Cylon Ship Step: page 11
 Prepare for Jump Step: page 11
Hand Limit: page 15
Installing Resource Dials: page 5
Jumping the Fleet: page 13
 Example of: page 14
 During Combat: page 25
Kobol Objective Card: page 14
Line of Succession: page 28
Losing Resources: page 11
Loyalty Cards: page 18
Object of the Game: page 6
 Human Objective: page 12
 Cylon Objective: page 18

Piloting Vipers: page 26
 Example of: page 27
Raptors and Risking: page 26
Remove from the Game: page 24
Revealed Cylon Players: pages 19–20
Secrecy: page 20
Setup: page 5
 Diagram of: page 7
Ship Reference: page 21
Skill Cards: page 15
Skill Checks: page 16
 Example of: page 17
 On Game Board: page 18
Skill Supervisor: page 16
Sleeper Agent Phase: page 19
Strategy Tips: page 29
Sympathizer: page 19
Title Cards: page 12
Viper Launch Icon: page 24

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



QUICK REFERENCE

PLAYER TURN

- Receive Skills Step:** Draw Skill Cards according to the skill set on your character sheet. Revealed Cylon players draw two Skill Cards of any type(s).
- Movement Step:** Move to any location. If moving to another ship, you must discard one Skill Card.
- Action Step:** Activate your location, or use a card that costs an action.
- Crisis Step:** The top card of the Crisis deck is resolved.
- Activate Cylon Ships Step:** Cylon ships are activated according to the Crisis Card.
- Prepare for Jump Step:** If the Crisis Card has the jump icon on it, advance the marker one space on the Jump Preparation track. If the marker is at the end of the track, then jump the fleet.

Important Note: There are no "Activate Cylon Ship" and "Prepare for Jump" steps during a revealed Cylon player's turn.

SKILL CHECKS

- Read Card
- Play Two Cards from Destiny Deck
- Play Skills
- Shuffle and Divide Cards
- Total Strength
- Determine Result

JUMPING THE FLEET

- Remove Ships
- Choose Destination
- Follow Instructions on Destination Card
- Kobol Instructions
- Reset Jump Preparation Track

ACTIVATING A VIPER

There are three possible things that a player may do when activating a viper:

- Launch a viper
- Move a viper
- Attack with a viper

ACTIVATING CYLON SHIPS

Raiders: Will take one of the following actions (topmost).

- Attack a viper in its area (unmanned if able).
- Destroy a civilian ship in its area (current player's choice).
- Move towards nearest civilian ship (if tied, move **clockwise**).
- Attack *Galactica*.

If no Raiders are in play, launch two raiders from each Basestar.

Heavy Raiders: Never attack and always move towards the nearest viper launch icon. If activated in a space with a viper launch icon, their centurions board *Galactica* (see page 24). Each time heavy raiders are activated, centurions are also activated. If there are no heavy raiders in play when a crisis activates them, instead launch one heavy raider from each Basestar in play.

ATTACK TABLE	
UNIT ATTACKED	DIE RESULT
	3-8 = Destroyed
	7-8 = Destroyed
	5-7 = Damaged 8 = Destroyed
	Automatically Destroyed (no die roll)
	<i>With Raider:</i> 8 = Damaged <i>With Basestar:</i> 4-8 = Damaged
	<i>With Viper:</i> 8 = Damaged <i>With Galactica:</i> 5-8 = Damaged <i>With Nuke:</i> 1-2 = Damaged Twice 3-6 = Destroyed 7-8 = Destroyed and destroy 3 raiders in the same area.

QUICK LOOKUP

- Damage Tokens: 25
- Line of Succession (Admiral and President): page 28
- Revealed Cylons: page 19
- Setup: page 5
- Strategy Tips: page 29