

ЗВЕЗДНЫЙ КРЕЙСЕР ГАЛАКТИКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА

перевод выполнен Oleiro

Количество игроков: 3-6

Возраст: от 10 лет

Время одной партии: 180 мин.

Сайлоны были созданы, чтобы облегчить жизнь в Двенадцати Колониях. Но настал день, когда Сайлоны решили убить своих хозяев. После долгой и кровавой борьбы было объявлено перемирие и Сайлоны ушли искать мир, который они могли бы назвать своим.

Сорок лет спустя они вернулись и поставили человечество на грань полного уничтожения. Оставшиеся люди, возглавляемые командой Звездного крейсера Галактика, бежали в надежде найти новый дом, известный по легендам как Земля.

Единственная надежда человечества - обнаружить месторасположение Земли, отбивая непрерывные атаки Сайлонов. Но помимо проблем с ресурсами, выяснилось, что Сайлоны научились выглядеть как люди и проникли в их ряды.

КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРЫ

Настольная игра **Звездный крейсер Галактика** доставит вам уникальный игровой опыт. В отличие от большинства игр, где каждый игрок добивается индивидуальной победы, **Звездный крейсер Галактика** - командная игра, осложненная тем, что игроки должны держать в секрете свою принадлежность к той или иной команде. Каждый игрок тайно попадает в команду в начале игры. Есть две команды - люди и Сайлоны, и у каждой из них - своя определенная цель. Игроки-люди стараются найти путь к Земле, в то время как игроки-Сайлоны хотят уничтожить человеческую расу. Игроки выигрывают или проигрывают вместе с другими членами их команды, но должны выяснить, кому они могут доверять, для того чтобы привести свою команду к победе.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

- Эта книга правил
- Игровое поле
- 10 листов персонажей
- 52 картонных жетона, включая:
 - 4 диска ресурсов
 - 10 фишек персонажей
 - 4 жетона пилотирования
 - 2 жетона ядерных бомб
 - 12 жетонов гражданских кораблей
 - 2 Базовых корабля
 - 4 жетона Центурионов
 - 4 жетона повреждений Базового корабля
 - 8 жетонов повреждений Галактики

- 1 жетон флота
- 1 жетон текущего игрока
- 110 больших карт, включая:
 - 70 карт кризиса
 - 16 карт лояльности
 - 15 карт кворума
 - 5 карт суперкризиса
 - 1 карта титула президента
 - 1 карта титула адмирала
- 128 маленьких карт, включая:
 - 105 карт навыков (по 21 карте Лидерства, Тактики, Политики, Пилотирования и Техники)
 - 22 карты Пункт назначения
 - 1 карта «Кобол»
- 1 восьмигранный кубик
- 32 пластмассовых корабля, включая:
 - 8 Вайперов
 - 4 Раптора
 - 16 Рейдеров Сайлонов
 - 4 тяжелых Рейдера Сайлонов
- 4 пластмассовых заглушки (для дисков ресурсов)
- 10 пластмассовых подставок под фишки персонажей

Анализ компонентов

Игровое поле

На игровом поле происходят главные события игры. На нем изображены локации на Галактике и Борту №1 (Colonial One), а также сектора космоса, окружающего их. Полную схему игрового поля см. на стр.8 («Вид игрового поля»).



ДИСКИ РЕСУРСОВ И ПЛАСТМАССОВЫЕ ЗАГЛУШКИ

Диски ресурсов используются для слежения за состоянием ресурсов людей. Они закрепляются на игровом поле при помощи заглушек (см. «Установка дисков ресурсов» на стр.4)



ЛИСТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый персонаж имеет лист, на котором описываются его навыки и особые способности.



ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПОДСТАВКИ

Каждый персонаж представлен фишкой, которая закрепляется в пластмассовой подставке.



ЖЕТОНЫ ПИЛОТИРОВАНИЯ

Каждый персонаж с навыком пилота имеет соответствующий жетон пилотирования. Он помещается под Вайпер, когда персонаж пилотирует его.



ЖЕТОН ТЕКУЩЕГО ИГРОКА

Эта фишка используется для напоминания игрокам, чей сейчас ход.



ЖЕТОНЫ ЯДЕРНОЙ БОМБЫ

Адмирал начинает игру с двумя жетонами ядерной бомбы. Это мощное оружие может разрушить Базовый корабль, но его очень мало и поэтому не следует тратить попусту.



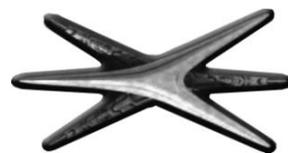
ЖЕТОНЫ ГРАЖДАНСКИХ КОРАБЛЕЙ

Эти жетоны означают гражданские корабли, которые люди должны защищать во время атак Сайлонов. У этих фишек есть обратная сторона, на которой указаны ресурсы (обычно население), которые будут потеряны, если корабль уничтожат.



БАЗОВЫЙ КОРАБЛЬ

Эти большие жетоны представляют базовые корабли Сайлонов, которые могут атаковать Галактику и выпускать Рейдеров во время боя.



ЖЕТОНЫ ЦЕНТУРИОНОВ

Эти жетоны используются, чтобы отследить продвижение по шкале десанта. Если любой из этих жетонов дойдет до конца шкалы, люди потерпят поражение (см. «Активация тяжелых Рейдеров и Центурионов» на стр.21).



ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Эти жетоны представляют жизнеобеспечивающие системы, которые могут быть повреждены, когда Галактика или Базовый корабль получают урон от вражеских атак.



ЖЕТОН ФЛОТА

Этот жетон используется, чтобы отследить продвижение по шкале Подготовки к прыжку. Когда он доходит до конца шкалы, флот совершает прыжок к следующему пункту назначения (см. «Прыжок флота» на стр.12).



ВОСЬМИГРАННЫЙ КУБИК

Этот кубик используется прежде всего в бою, но также может быть использован некоторыми картами кризиса.



ПЛАСТМАССОВЫЕ КОРАБЛИ

Эти корабли используются во время боя с Сайлонами. Их количество ограничено, поэтому они очень ценны.



КАРТЫ ПУНКТОВ НАЗНАЧЕНИЯ (DESTINATION CARDS)

Эти карты используются, когда флот совершает прыжок, определяя следующий пункт назначения.



КАРТЫ СУПЕРКРИЗИСА (SUPER CRISIS CARDS)

Эти карты представляют чрезвычайно опасные кризисы. Когда игрок-Сайлон раскрывается, он получает одну из этих карт (см. «Раскрытые игроки-Сайлоны» стр.17).



КАРТА «КОБОЛ» (KOBOL OBJECTIVE CARD)

На этой карте написано, когда наступает фаза «спящего агента» и условия, при которых игроки-люди выигрывают игру.



КАРТЫ ЛОЯЛЬНОСТИ (LOYALTY CARDS)

Каждый игрок получает одну карту лояльности в начале игры и еще одну в середине. Эти карты хранятся в секрете и указывают игроку, является ли он Сайлоном (см. «Раскрытые игроки-Сайлоны» стр.17).



КАРТЫ НАВЫКОВ (SKILL CARDS)

Эти карты берутся игроками в начале каждого их хода. Они используются для преодоления кризисов или могут быть сыграны для срабатывания особых способностей. У каждого персонажа разные навыки и это поможет преодолеть различные виды кризисов.



КАРТЫ ТИТУЛА АДМИРАЛА И ПРЕЗИДЕНТА (TITLE CARDS)

Эти карты предоставляют владельцу особое действие, а также способность принимать важные решения относительно некоторых карт кризиса. Игрок начинает игру с одной из этих карт, но они часто переходят к другому владельцу в процессе игры.



КАРТЫ КВОРУМА (QUORUM CARDS)

Эти карты берутся только президентом, они могут повлиять на мораль, могут помочь разобраться с игроками-Сайлонами или дают особые способности другим игрокам.

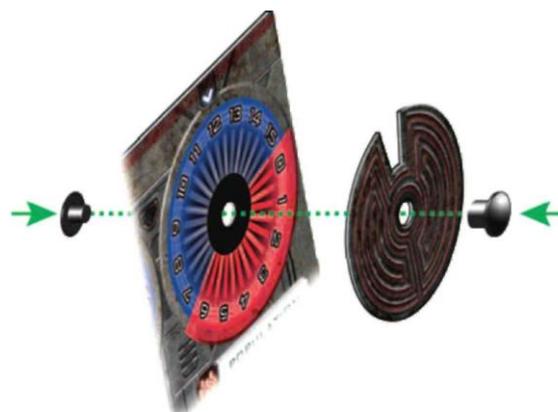


КАРТЫ КРИЗИСА (CRISIS CARDS)

Эти карты представляют различные препятствия и бедствия, которые люди должны преодолеть. Некоторые из этих карт требуют проверки навыков, а другие означают атаку Сайлонов. Эти карты - главная причина потери ресурсов.



УСТАНОВКА ДИСКОВ РЕСУРСОВ



Перед первой игрой установите четыре диска ресурсов на игровое поле. Эти диски используются для отслеживания истощения ресурсов флота на всем протяжении каждой игры. Чтобы установить диски, просто просуньте одну часть пластиковой заглушки сквозь игровое поле, а другую сквозь диск. Затем сожмите их вместе, чтобы они прочно соединились. Не разбирайте их в дальнейшем, чтобы не повредить. Число, видимое в прорезь на диске, показывает, сколько определенных ресурсов доступно в данное время. Когда ресурс потерян или получен по какой-либо причине, диск поворачивается, чтобы указать новое значение. Если значение любого ресурса падает до нуля (в конце хода игрока), люди потерпели поражение.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

Следуйте дальнейшим инструкциям, чтобы подготовить *Звездный крейсер Галактика* к игре:

- 1. Разложите игровое поле:** Положите игровое поле в центр стола. Установите диски еды и топлива на 8, мораль на 10, население на 12.
- 2. Установите фишки и корабли:** Положите 8 Вайперов и 4 Раптора в область «Резерв Вайперов и Рапторов» на игровом поле. Затем положите жетон флота на шкалу Подготовки к прыжку. Наконец, положите все остальные жетоны (лицом вниз) и пластмассовые корабли рядом с игровым полем.
- 3. Определите первого игрока:** Выберите случайно игрока, который будет ходить первым и дайте ему жетон первого игрока. Этот игрок первым выберет персонажа и сделает первый ход в игре.
- 4. Выберите и разместите персонажи:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает персонаж того типа, который является самым многочисленным на данный момент (политический лидер, военный лидер или пилот). Это ограничение не распространяется на персонажи с техническими навыками (**support**), которые могут быть выбраны в любое время. После выбора персонажа игрок получает соответствующий лист персонажа, фишку персонажа на подставке а также жетон пилотирования, если требуется. Затем он помещает фишку своего персонажа в локацию, отмеченную на листе персонажа.
Пример: первый игрок выбрал персонаж Лора Розлин (политический лидер). Следующий игрок может выбрать любого военного лидера или пилота (так как их больше). Также он может выбрать персонаж с техническими навыками.
- 5. Распределите карты титулов адмирала и президента:**
Президентский титул дается первому доступному игроку из следующего списка: Лора Розлин, Гай Балтар и Том Зарек. Адмиральский титул дается первому доступному игроку из следующего списка: Вильям Адама, Сол Тай и Хило Агатон. Затем Адмирал берет две жетона ядерных бомб, а Президент перетасовывает колоду карт кворума и берет одну карту.
- 6. Соберите колоду лояльности:** соберите колоду лояльности согласно врезке «Создание колоды лояльности» на этой странице.
- 7. Разложите другие карты:** перемешайте колоду кворума, колоду кризиса, колоду суперкризиса, колоду пунктов назначения и положите их рядом с игровым полем. Затем разделите карты навыков на 5 колод по типам. Перемешайте каждую колоду отдельно и положите их лицом вниз на соответственно окрашенные области внизу игрового поля. Наконец, поместите карту «Кобол» лицом вверх рядом с колодой пунктов назначения.
- 8. Получение навыков:** Каждый игрок, кроме первого, берет три карты навыков (в общей сложности), из тех карт, которые он может взять во время его Фазы получения навыков (см. «Фаза получения навыков» стр.9).

- 9. Создайте колоду судьбы:** Возьмите по 2 карты навыков каждого типа, тщательно перемешайте и положите на область «Колода судьбы (Destiny deck)» лицом вниз.
- 10. Расстановка кораблей:** Поместите 1 Базовый корабль и 3 Рейдера спереди Галактики. Затем поместите 2 Вайпера снизу Галактики и 2 гражданских корабля за Галактикой (как показано ниже).



Стартовая расстановка кораблей

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ЛОЯЛЬНОСТИ

- 1. Организуйте карты лояльности:** Удалите карту «Вы сочувствующий» из колоды. Затем разделите оставшиеся на две стопки («Вы не Сайлон» и «Вы Сайлон»). Перемешайте стопку «Вы Сайлон».
- 2. Создайте колоду:** Возьмите соответствующее число карт «Вы Сайлон» и «Вы не Сайлон» как написано ниже:
Три игрока: Создайте колоду из 6 карт:
1x «Вы Сайлон»
5x «Вы не Сайлон»
Четыре игрока: Создайте колоду из 7 карт:
1x «Вы Сайлон»
6x «Вы не Сайлон»
Пять игроков: Создайте колоду из 10 карт:
2x «Вы Сайлон»
8x «Вы не Сайлон»
Шесть игроков: Создайте колоду из 11 карт:
2x «Вы Сайлон»
9x «Вы не Сайлон»
- 3. Отрегулируйте колоду под персонажи:** Добавьте по карте «Вы не Сайлон» за каждого персонажа Гай Балтар и Шерон Валери в игре.
- 4. Перемешайте и раздайте:** Тщательно перемешайте колоду и дайте по одной карте лояльности лицом вниз каждому игроку.
- 5. Добавьте Сочувствующего:** Если играют 4 или 6 игроков, добавьте карту «Вы сочувствующий» в колоду и перемешайте.
- 6. Разместить колоду:** Положите оставшуюся колоду рядом с игровым полем. Все лишние карты лояльности (т.е. те, которые не вошли в колоду) помещаются обратно в коробку без просмотра.

Цель игры

Цель игры для каждого игрока зависит от того, к какой команде он принадлежит. Команда игрока определяется картами Лояльности, которые он получает в течение игры. (см. «Карты Лояльности» стр.16)

Все игроки-люди выигрывают, если они переместятся, как минимум, на 8 единиц расстояния (как указано на карте «Кобол» см. стр.13) и затем сделают один заключительный прыжок (см. «Цель людей» стр. 12).

Все игроки-сайлоны выигрывают, помешав людям достичь их цели. Обычно они достигают этого, лишая флот ресурсов (еды, топлива, морали, населения), но могут также выиграть, разрушив *Галактику* (см. «Жетоны повреждений» стр.22), или захватив *Галактику* с помощью десанта центурионов (см. «Активация тяжелых Рейдеров и центурионов» стр.21).

ВЫБОР ОПТИМАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

При выборе персонажа, важно знать, какие уже были выбраны. Последующий игрок должен учитывать набор навыков персонажей, выбранных другими игроками, когда делает свой выбор. Например, если ни один из игроков не выбрал персонаж с техническими навыками, будет хорошей идеей выбрать какого-нибудь из таких персонажей.

ДИАГРАММА НАЧАЛЬНОЙ РАССТАНОВКИ



1. Колода Лояльности (Loyalty deck)
2. Колода пунктов назначения, карта «Кобол» (Destination deck and Kobol objective)
3. Карта титула Президента и стартовая карта кворума (President Title Card and Starting Quorum Card)
4. Жетоны центурионов, повреждений, гражданских кораблей и Базовых кораблей (Centurion, Damage, Civilian Ship, and Basestar Tokens)
5. Колода кворума (Quorum deck)
6. Колода судьбы (Destiny deck)
7. Резерв кораблей людей (Plastic Human Ships in the "Reserves")
8. Диски ресурсов (Resource Dials) (в стартовой позиции)
9. Корабли Сайлонов (Plastic Cylon Ships)
10. Жетоны персонажей (Character Tokens) (в стартовых локациях)
11. Карта титула Адмирала и жетоны ядерных бомб (Admiral Title Card and Nuke Tokens)
12. Колода суперкризисов (Super Crisis Deck)
13. Колода кризисов (Crisis deck)
14. Колоды навыков (Skill decks) (разложены по типам)
15. Жетон текущего игрока (Current player token)
16. Жетон пилотирования (A Player's Piloting Token)
17. Лист персонажа (A Player's Character Sheet)
18. Стартовая рука карт навыков (A Player's Starting Hand of Skill Cards) (заметьте, что у стартового игрока нет стартовой руки)
19. Карта лояльности игрока (A Player's Loyalty Card)

Вид игрового поля



Носовая часть
Галактики

Корма
Галактики

- 1. Место колоды судьбы (Destiny deck location):** По две карты каждого типа карт навыков помещаются сюда, формируя колоду судьбы. Две карты из колоды судьбы добавляются при каждой проверке навыков.
- 2. Ремонтный док (Damaged Viper Box):** Сюда помещаются поврежденные Вайперы.
- 3. Резерв Вайперов и Рапторов (Viper and Raptor Reserves):** Все Вайперы и Рапторы, которые не в игре, не уничтожены и не повреждены, помещаются сюда. Это место часто называется просто Резерв.
- 4. Диски ресурсов (Resource Dials):** Эти диски отмечают истощение ресурсов флота.
- 5. Локации Борта №1 (Colonial One Locations):** В эти локации можно переместиться и они могут быть активизированы игроками-людьми. Игроки должны скинуть карту навыка для перемещения между *Бортом №1* и *Галактикой*.
- 6. Локации Сайлонов (Cylon Locations):** Когда игрок-Сайлон раскрыт, его фишка перемещается сюда и затем двигается по этим локациям. Другие игроки никогда не могут переместиться сюда или активировать эти локации.
- 7. Шкала подготовки к прыжку (Jump Preparation Track):** Жетон флота помещается на эту шкалу и показывает готовность флота к прыжку.
- 8. Шкала десанта (Boarding Party Track):** На эту шкалу помещаются жетоны центурионов. Если центурионы достигают конца шкалы, люди проигрывают.
- 9. Секторы космоса (Space Areas):** Базовые корабли, гражданские и пластмассовые корабли размещаются в этих шести секторах, разграниченных толстыми голубыми линиями. Концентрические круги в космических секторах не несут смысловой нагрузки.
- 10. Локации Галактики (Galactica Location):** Игроки-люди могут передвигаться по этим локациям и активизировать их. Игроки должны скинуть карту навыка для перемещения между *Бортом №1* и *Галактикой*.
- 11. Опасные локации (Hazard Locations):** Эти две локации имеют постоянный отрицательный эффект. Игроки не могут добровольно переместиться в эти локации.
- 12. Символы запуска Вайперов (Viper Launch Icons):** Эти изображения указывают место в космосе, куда могут быть запущены Вайперы. Заметьте, что нет мест запуска на другой стороне Галактики, потому что, по сюжету, в ангаре по правому борту был музей, а позже разместились беженцы.
- 13. Область колод навыков (Skill Deck Regions):** Эти разноцветные области отмечают места, где должны быть размещены соответствующие колоды навыков.

Порядок хода

Настольная игра Battlestar Galactica состоит из последовательности повторяющихся ходов. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выполняют все фазы хода по порядку, до тех пор, пока игроки-люди или игроки-Сайлоны не победят. Каждый ход состоит из следующих фаз, по порядку:

- Фаза получения навыков:** Текущий игрок берет карты навыков в соответствии с типом и количеством, указанным на его листе персонажа (см. «Фаза получения навыков» на этой стр.).
- Фаза передвижения:** Текущий игрок может переместиться в другую локацию. Если он перемещается на другой корабль (с Галактики на Борт №1 или наоборот), он должен сбросить с руки одну карту навыка.
- Фаза действия:** Текущий игрок выбирает одно действие для выполнения. Это может быть действие, описанное в его локации, действие из его листа персонажа или действие с карты навыков (см. полный список действий на этой стр.).
- Фаза кризиса:** Берется и разыгрывается верхняя карта из колоды кризисов (см. «Фаза кризиса» на стр.10).
- Фаза активации кораблей Сайлонов (если необходимо):** Если любые корабли Сайлонов есть в игре, они активируются, согласно взятой карте кризиса (см. «Фаза активации кораблей Сайлонов» на стр.10).
- Фаза подготовки к прыжку (если необходимо):** Если карта кризиса имеет символ «подготовка к прыжку» (см. «Фаза подготовки к прыжку» стр.10), жетон флота продвигается на одно деление вперед по шкале подготовки к прыжку. Если жетон достигает конца шкалы, флот совершает прыжок (см. «Прыжок флота» стр.12).

После фазы подготовки к прыжку ход текущего игрока заканчивается, и он передает фишку текущего игрока игроку слева от него. Этот игрок начинает свой ход с Фазы получения навыков.

ДЕТАЛИ ХОДА

Следующий раздел подробно объясняет структуру игрового хода.

Фаза получения навыков

Во время этой фазы, текущий игрок берет карты навыков в соответствии с типом и количеством, указанным на его листе персонажа. Игрок всегда берет карты в соответствии с листом персонажа, независимо от того, сколько карт имеет в руке.



Набор навыков Вильяма Адамы

Пример: Сейчас фаза получения навыков Вильяма Адамы. Он смотрит на свой набор навыков, который состоит из 3 карт лидерства и 2 карт тактики. Поэтому он берет 3 карты лидерства и 2 карты тактики.

Некоторые листы персонажей содержат разноцветные навыки, известные как мульти-навыки. Когда персонаж с мульти-навыком берет карты, он должен решить, какое количество карт и какого типа он будет брать. Общее количество карт должно соответствовать указанному на листе персонажа.



Пример мульти-навыка

Пример: Это начало хода Ли «Аполло» Адамы. Поэтому он берет 2 карты пилотирования и 1 карту тактики в соответствии с листом персонажа. Затем он может взять или 2 карты политики или 2 карты лидерства или по 1 карте каждого навыка, так как он имеет 2 мульти-навыка лидерство/политика.

Фаза передвижения

Во время этой фазы, текущий игрок, если хочет, может переместить фишку своего персонажа в другую локацию. Если он перемещается на другой корабль, он должен сбросить с руки одну карту навыка. Персонажи-люди не могут переместиться на локацию Сайлонов, а раскрытые Сайлоны передвигаются **только** по локациям Сайлонов.

Пример: Сейчас фаза движения Ли «Аполло» Адамы и он хочет переместиться из Командного центра («Command») (Галактика) в Пресс-центр («Press Room») (Борт №1). Он сбрасывает с руки карту пилотирования и перемещается в Пресс-центр.

Если персонаж пилотирует Вайпер, во время этой фазы он может переместиться в смежный сектор космоса или, сбросив одну карту, переместиться в локацию Галактики или Борта №1, поместив Вайпер в резерв.

Фаза действия

Во время этой фазы, текущий игрок выбирает одно действие для выполнения. Типы действий перечислены ниже и обычно описаны словом «Действие:» с дальнейшим описанием способности.

- Активация локации:** Игрок может совершить действие, описанное на его текущей локации.
- Действие карты навыка:** Игрок может сыграть карту навыка с руки, чтобы совершить действие, описанное на карте. Заметьте, что не все карты содержат действия (см «Карты навыков» стр.13).
- Действие персонажа:** Игрок может совершить действие, описанное на его листе персонажа. Заметьте, что только некоторые листы персонажей содержат в описании действие.
- Активация Вайпера:** Если игрок пилотирует Вайпер, он может активировать его, чтобы двигаться или атаковать корабль Сайлонов.
- Карты титула и кворума:** Если игрок имеет карты титула или кворума, которые предусматривают действие, он может выполнить его во время этой фазы.
- Карта Лояльности:** Персонаж может раскрыть одну из своих карт «Вы - Сайлон», чтобы выполнить указанное на ней

действие. Затем он следует правилам для раскрытых Сайлонов, описанным на стр.17.

- **Ничего не делать:** Если игрок не хочет выполнять какое-либо действие, он может ничего не делать и сразу перейти к Фазе кризиса.

Фаза кризиса

Во время этого шага, текущий игрок берет верхнюю карту из колоды кризисов, вслух читает то, что написано на карте и выполняет это. Есть три типа карт кризиса: атака Сайлонов, проверка навыков и события.

Кризис Атака Сайлонов

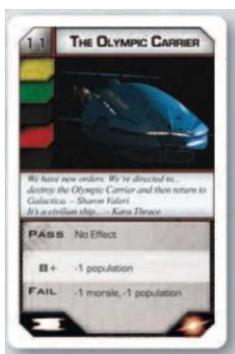
Эти карты кризиса содержат изображение Галактики в окружении кораблей. Когда играется карта кризиса Атака Сайлонов, просто следуйте указаниям на ней. Затем сбросьте карту, если не указано оставить ее в игре.



Карта кризиса Атака Сайлонов

Кризис Проверка навыков

На этих картах кризиса перечислены сложность и один или более типов навыков, изображенных цветными прямоугольниками, в верхнем левом углу. Эти карты играют согласно правилам для проверки навыка (см. «Проверка навыка» стр.13) и имеют результат в зависимости от того, пройдут игроки проверку или провалят. Некоторые из этих карт дают текущему игроку, Президенту или Адмиралу выбор - разыгрывать проверку навыка или выполнить дополнительные инструкции.



Карта кризиса Проверка навыка

Кризис Событие

Любая карта кризиса, которая не является атакой Сайлонов или проверкой навыка, является событием. Эти кризисы имеют инструкции, которые должны быть немедленно выполнены. Некоторые из них предоставляют решение текущему игроку, Президенту или Адмиралу.



Карта кризиса Событие

Фаза активации кораблей Сайлонов

Если в игре есть хотя бы один корабль Сайлонов, корабли могут двигаться или атаковать, если внизу слева на карте кризиса есть соответствующий символ (см. «Активация кораблей Сайлонов» стр.19).



Низ карты кризиса

Фаза подготовки к прыжку

Если взятая карта кризиса имеет символ «подготовка к прыжку» в правом нижнем углу, жетон флота передвигается на одно деление вперед (к делению Автопрыжок) по шкале подготовки к прыжку. Если в результате жетон оказывается на делении Автопрыжка, флот совершает прыжок к новому пункту назначения (см. «Прыжок флота» стр.12).

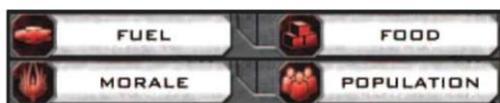


Символ подготовки к прыжку

После этой фазы ход текущего игрока заканчивается. Он сбрасывает любые карты кризиса, взятые на этом ходу, и передает жетон текущего игрока игроку слева, который начинает свой ход (начиная с фазы получения навыков).

ПОТЕРЯ РЕСУРСОВ

Четыре ресурса (топливо, еда мораль и население) жизненно важны для выживания человечества. Эти ресурсы обычно теряются из-за карт кризиса, уничтоженных гражданских кораблей или жетонов повреждений *Галактики*. Карты кризиса описывают потери ресурсов текстом, например «-1 население», в то время как на фишках потеря ресурсов изображается красными символами. Например, один красный символ населения означает то же самое, что и «-1 население». Список символов ресурсов находится ниже, а также на игровом поле.



Каждый раз, когда ресурс потерян по любой причине, соответствующие диски ресурсов поворачиваются, чтобы указать новое количество ресурсов. Красный цвет ресурсов указывает на то, что ресурсов - половина (или меньше) и имеет значение при определении сочувствующих (см. стр.16).

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Эта часть объясняет основные компоненты и правила игры. В частности, эта часть фокусируется на игроках-людях и описывает персонажи, прыжки флота и навыки.

ПЕРСОНАЖИ

Каждый игрок берет на себя роль персонажа из вселенной *Звездный крейсер Галактика*. Каждый персонаж имеет сильные и слабые стороны, описанные в его листе персонажа.

Следующая информация может быть найдена на каждом листе персонажа:

- **Тип персонажа:** Каждый персонаж имеет тип, написанный на его листе персонажа. Этот тип важен только во время начальной расстановки и помогает игрокам собрать хорошо сбалансированную группу.
- **Способности персонажа:** Каждый персонаж имеет две положительные способности и одну отрицательную. Некоторые из этих способностей пассивны (постоянный эффект), а другие требуют, чтобы игрок использовал их как действие (см. «Фаза действия» стр.9).
- **Набор навыков:** На каждом листе персонажа перечислены навыки, которые он имеет. В начале хода игрока, он берет карты навыков в соответствии с этим набором. Когда персонажу разрешено взять карты навыков неопределенного типа, они должны быть из его набора навыков, если не определено иначе.

Пример: Вильям Адама находится в Исследовательской лаборатории и использует действие, описанное там, чтобы взять 1 тактическую или 1 техническую карты. Он может взять техническую карту, хоть это и вне его набора навыков, так как тип карты определен локацией.

- **Начальное местоположение:** Каждый персонаж имеет указания по его начальной установке на своем листе персонажа. Обычно это локация, куда фишка персонажа выставляется в начале игры. Некоторые персонажи имеют особые инструкции (такие как Аполло, чей лист указывает игроку запустить Вайпер и разместить на нем Аполло).

Каждый персонаж представлен фишкой на подставке, которая используется, чтобы отслеживать местоположение персонажа на игровом поле. После выдавливания фишек персонажей, каждая устанавливается в пластмассовую подставку.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА



1. Имя
2. Тип персонажа (политический лидер, военный лидер, пилот, техник (support))
3. Положительные способности
4. Отрицательные способности
5. Начальное местоположение
6. Набор навыков

КАРТЫ ТИТУЛА

Карты титула и кворума предоставляют сильные способности игрокам, которые контролируют их. Карты титула назначаются в начале игры, но могут перейти к другому владельцу из-за использования определенных локаций или действия карт кризиса. В дополнение к упомянутым ниже способностям Президент и Адмирал принимают много важных решений в отношении карт кризиса.

Президент и карты кворума

Президент начинает игру с одной картой кворума в руке и может взять больше, используя карту титула Президента или локацию «Офис Президента» (President's Office). Эти карты обеспечивают особые действия, которые может выполнить только Президент, и дают ему широкий спектр мощных способностей. Игрок, имеющий титул Президента, управляет картами кворума. Эти карты держатся в секрете и их количество в руке неограниченно.

Адмирал

Адмирал имеет две важные способности.

Во-первых, он начинает игру с двумя ядерными зарядами. Эти заряды могут быть сокрушительно эффективны против базовых кораблей, но сильно ограничены в количестве.

Во-вторых, Адмирал – это игрок, который решает, какой пункт назначения выбрать при прыжке флота (см. «Прыжок флота» на этой стр.). Это решение может быть очень выгодным или очень вредным для человечества.

ЦЕЛЬ ЛЮДЕЙ

Чтобы люди выиграли игру, они должны совершить ряд успешных прыжков, чтобы достичь Кобола. Как только флот достигает Кобола, люди немедленно выигрывают игру. Для информации о целях игроков-Сайлонов (см. «Цель Сайлонов» стр.16).

Флот совершает прыжок в новую локацию одним из двух способов:

1. Жетон флота достигает отметки «Автопрыжок» на шкале подготовки к прыжку (см. «Фаза подготовки к прыжку» стр.10)
2. Игрок активирует локацию «Управление гипердвигателем» («FTL Control»). Если флот совершает прыжок этим способом, может быть потеряно некоторое количество населения (см. «Прыжок с управлением гипердвигателем» на этой стр.).

Прыжок флота

В *Звездном крейсере Галактика*, движение корабля со сверхсветовой скоростью называется просто прыжок. Всякий раз, когда флот совершает прыжок, Адмирал берет карты пункта назначения, чтобы выбрать место, где окажется флот после прыжка. Выбирая пункт назначения, Адмирал выполняет следующие шаги:

1. **Удаление кораблей:** Удаляет все корабли с игрового поля (см. «Прыжок во время боя» стр.22).
2. **Выбор пункта назначения:** Адмирал берет 2 карты из колоды пунктов назначения, выбирает одну, а другую кладет под низ колоды.
3. **Выполнение инструкций:** Адмирал помещает выбранную карту лицом вверх рядом с картой Кобола и следует всем инструкциям на ней.
4. **Инструкции Кобола:** Если предыдущий шаг привел к тому, что суммарное расстояние на картах пунктов назначения, выложенных рядом с Коболом равно или превышает 4 или 8 в первый раз, то следуйте инструкции на карте Кобола (см. стр.13).
5. **Сброс шкалы подготовки к прыжку:** Переместите жетон флота на стартовую позицию шкалы подготовки к прыжку.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Листы персонажей, карты навыков, карты лояльности и карты кворума могут предоставить игрокам различные способности. Описание многих способностей начинается со слова «Действие» с двоеточием, что означает, что персонаж может использовать эту способность только во время Фазы действия.

Все другие способности не требуют затраты действия и могут быть использованы в нужный момент. Если несколько игроков хотят использовать способности в одно и то же время, порядок определяет текущий игрок.

Пример: Беспилотный Вайпер атакован Райдером с броском кубика 8. Старбак играет карту пилотирования «Маневр уклонения», которая позволяет перебросить кубик.

Прыжок с управлением гипердвигателем

Если маркер флота передвинут в одну из синих позиций шкалы подготовки к прыжку, игроки могут форсировать прыжок, используя локацию «Управление гипердвигателем». Если флот совершает прыжок при помощи активации этой локации, есть вероятность, что флот потеряет некоторое количество населения.

Текущий игрок бросает кубик и если результат **6 или меньше**, теряется количество населения равно числу, написанному в текущей позиции шкалы подготовки к прыжку. Затем игроки следуют инструкциям, описанным в разделе «Прыжок флота» на этой стр.

Пример: Жетон флота находится на второй с конца позиции шкалы (-1 население). Текущий игрок активирует локацию «Управление гипердвигателем» для прыжка. Он бросает кубик, выпадает 5 (что меньше 6), поэтому флот теряет 1 население.

Карты пункта назначения

На каждой карте пункта назначения есть два важных раздела информации.

В центре карты - особый эффект от путешествия в этот пункт назначения. Эти эффекты обычно подразумевают потерю топлива или другого ресурса и/или особые инструкции.

Эффекты карт пункта назначения немедленно срабатывают после прыжка флота в этот пункт.

Низ каждой карты пункта назначения содержит число. Это число указывает расстояние. После срабатывания всех особых эффектов, карта кладется рядом с картой Кобола лицом вверх так, чтобы общее расстояние, пройденное флотом, было видно всем.



Расстояние на картах пунктов назначения

ПРИМЕР ПРЫЖКА



1. Во время фазы подготовка к прыжку, текущий кризис имеет символ подготовки к прыжку. Жетон флота передвигается на одну позицию вперед по шкале подготовки к прыжку. Так как в результате этого жетон оказывается на позиции Автопрыжок, флот совершает прыжок. Все корабли удаляются с игрового поля.
2. Адмирал берет две верхние карты из колоды пунктов назначения, выбирает одну из них и играет, выкладывая лицом вверх. Другая карта убирается под низ колоды.
3. Выбранная карта помещается рядом с картой Коболы лицом вверх. Затем выполняются инструкции на этой карте (в данном случае потерять 1 топливо и разрушить 1 Раптор).
4. Если в результате общее расстояние впервые равно или превысило 4 или 8, следует перейти к инструкциям на карте Кобол. В данном случае ничего не происходит (4 уже была достигнута, а 8 еще нет).
5. Жетон флота перемещается в начало шкалы подготовки к прыжку.

Карта «Кобол»

Карта «Кобол» содержит важную информацию, включая то, когда раздаются дополнительные карты лояльности, и как игроки-люди могут выиграть игру. Когда флот проходит расстояние, равное или больше определенной дистанции, игроки выполняют следующие инструкции. Эти инструкции суммированы также на карте Кобол.

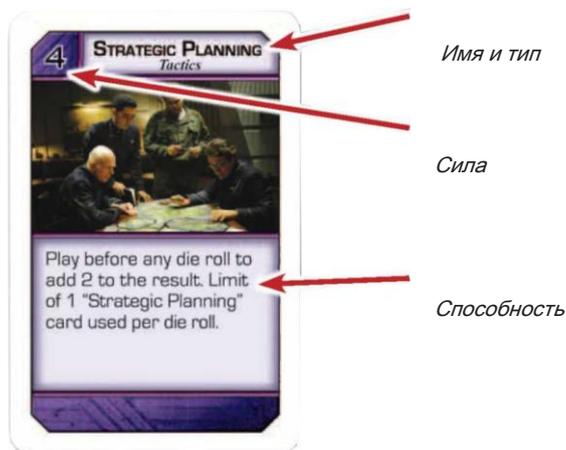
- **Спящие агенты:** Когда пройдено **4 или больше единиц дистанции**, раздаются оставшиеся карты Лояльности. (см. «Фаза спящих агентов» стр. 16).
- **Достичь Кобол:** После **8 и более пройденных единиц дистанции**, люди должны совершить еще один прыжок, чтобы выиграть. В следующий раз во время прыжка, игроки не берут карту пункта назначения; вместо этого они просто выигрывают (если каждый ресурс выше 0).

Пример: Игроки имеют 1 ресурс населения и 8 единиц дистанции. Вильям Адама использует локацию «Управление гипердвигателем» для прыжка. Люди выигрывают эту игру, благодаря этому прыжку, если только они не потеряют население из-за локации «Управление гипердвигателем».

КАРТЫ НАВЫКОВ

В начале хода каждый игрок берет карты навыков в соответствии со своим набором навыков (записанным в его листе персонажа). Карты всегда берутся независимо от количества карт в руке игрока. Эти карты используются для проверки навыков или для предоставления игрокам особых действий (и других способностей). Каждый тип навыка специализируется на различных стратегиях:

- **Политика:** Этот навык представляет способности персонажа контролировать мораль и помогать флоту преодолевать кризисы. Это самый обычный тип карт, требуемый картами Кризиса. Некоторые карты политики предоставляют игрокам возможность взять карты навыков, не входящие в их набор навыков.
- **Лидерство:** Этот навык представляет способность персонажа брать на себя ответственность за ситуацию и командовать другими людьми. Это второй обычный тип карт, требуемый при Кризисе. Некоторые карты лидерства позволяют игрокам передвигать других персонажей и предоставлять им дополнительные действия.
- **Тактика:** Этот навык представляет способность персонажа планировать миссии, а так же физически преодолевать препятствия. Карты тактики позволяют игрокам получать бонусы к броскам кубика, а также проводить разведку для поиска новых пунктов назначения.
- **Пилотирование:** Этот навык представляет способность персонажа пилотировать Вайпер. Карты пилотирования позволяют игрокам перебросить кубик атаки врага, а также получить дополнительные атаки.
- **Техника:** Этот навык представляет способности персонажа в технических и научных областях. Некоторые карты техники позволяют игрокам ремонтировать Вайперы и локацию на борту Галактики.



Вид карты навыка

Лимит карт и сброс

Если игрок имеет больше 10 карт на руке к концу хода **любого игрока**, он должен сбросить карты (по своему выбору) до 10. Этот лимит не включает в себя другие карты, такие как карты кворума или карты суперкризиса, которые могут быть в руке.

Всякий раз, когда игрок сбрасывает карту навыка, она помещается в стопку сброса лицом вверх рядом с соответствующей колодой. Когда колода заканчивается, стопка сброса перемешивается и формируется новая колода.

Колода судьбы

В начале игры создается колода из 10 карт навыков (по 2 каждого типа). 2 случайных карты из этой колоды добавляются к каждой проверке навыка для внесения элемента неожиданности. После того, как сыграна последняя карта из этой колоды, текущий игрок создает новую колоду судьбы, беря по 2 карты каждого навыка, перемешивает их и кладет на соответствующее место игрового поля.



Место для колоды Судьбы на игровом поле

Проверка навыка

Многие карты кризисов и локации игрового поля требуют проверки навыка. Проверки навыка представляют собой трудности и проблемы, которые требуют особых типов навыков для преодоления. Они всегда содержат число сложности (написано вначале) с указанием необходимых типов навыков (цветные прямоугольники). Все проверки навыка разыгрываются следующим образом:

1. **Прочитать карту:** Текущий игрок читает всю карту (или локацию) вслух всем игрокам. Затем игроки могут обсудить, что бы они хотели сделать (следуя принципам «Скрытность» на стр.20). Если карта требует от текущего игрока, Президента или Адмирала сделать выбор, он должен принять решение в это время. Любой выбор, который не имеет эффекта «пройдено/провалено», требует, чтобы игроки выполнили особые инструкции **вместо** проверки навыка.
2. **Игра из колоды судьбы:** Две карты из колоды судьбы кладутся лицом вниз вместе, начиная общую стопку. Эта стопка может быть размещена на логотипе **Звездный крейсер Галактика** на игровом поле или любом свободном месте, доступном для всех игроков.
3. **Сыграть навыки:** Начиная с игрока **слева** от текущего (и заканчивая текущим игроком), каждый игрок может сыграть **любое число** карт навыков из своей руки лицом вниз в общую стопку. Любой текст на картах навыков, сыгранных в стопку, игнорируется. Только сила и тип навыков каждой карты имеет значение, когда играется проверка навыка.
4. **Перемешайте и разделите карты:** После того, как каждый игрок имел возможность сыграть карты навыков, текущий игрок берет всю стопку карт навыков и перемешивает их (карты перемешиваются, чтобы игроки не знали, кто какие карты положил). Затем он делит их лицом вверх на две новые стопки. Все карты, соответствующие типам навыков, перечисленных в карте кризиса, образуют одну стопку, а все остальные (т.е. не соответствующие) – другую.
5. **Общая сила:** Считается общая сила (число слева вверху) каждой стопки. Общая сила несоответствующей стопки вычитается из общей силы соответствующей, давая конечную силу.
6. **Определить результат:** Если конечная сила **равна или больше** сложности проверки навыка, проверка навыка пройдена. Иначе проверка провалена. Все карты навыков, участвовавшие в проверке, сбрасываются в соответствующие стопки сброса.

КОНТРОЛЕР НАВЫКОВ

Хотя технически это обязанность текущего игрока - следить за правильным сбросом карт навыков, многие игровые группы предпочитают назначить игрока на роль **контролера навыков** в начале игры. Этот игрок отвечает за сортировку сброшенных карт навыков в соответствующие стопки сброса. Кроме того, когда колоды карт навыков заканчиваются, этот игрок формирует новые колоды, перемешивая соответствующие стопки сброса. Наконец, когда колода судьбы заканчивается, этот игрок формирует новую колоду судьбы (собирая по 2 карты каждого типа и перемешивая их вместе).

Частичное прохождение проверки

Некоторые проверки навыка имеют число частичного прохождения, написанное между результатами «пройдено» и «провалено». Если проверка навыка не пройдена, но достигнуто или превышено число частичного прохождения, действует этот результат (вместо «пройдено» или «провалено»).



Карта кризиса с частичным прохождением

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ НАВЫКА



1. Во время своей Фазы кризиса, текущий игрок берет карту кризиса «Исполнение пророчества». Он читает ее вслух и должен выбрать между проверкой навыка (верхняя секция) и выполнением нижней секции. Он выбирает проверку навыка.
2. Две карты из колоды судьбы кладутся в общую стопку.
3. Игрок, слева от текущего, кладет 2 карты навыка в стопку. Следующий игрок решает не класть карты и, наконец, текущий игрок добавляет 1 карту.

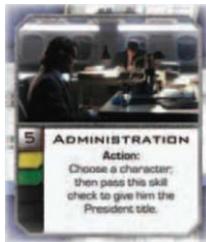
4. Текущий игрок перемешивает стопку карт и делит их на две новые стопки. Карты, соответствующие типам навыков, перечисленных в карте кризиса, образуют одну стопку, а все остальные – другую.
5. Обе стопки подсчитываются. Результат несоответствующей стопки – 3 вычитается из результата соответствующей – 6. Конечная сила – 3.
6. Так как конечная сила не равна и не превышает сложность проверки, проверка провалена. Флот теряет 1 население и текущий игрок поворачивает диск ресурсов «население» (с12 на 11).

Проверки навыка на игровом поле

Три локации игрового поля «Администрация», «Каюта адмирала» и «Гауптвахта» обязывают игрока, активирующего эти локации, выполнить проверку навыка. В этих случаях происходит проверка навыка (по правилам на стр.14). Особые правила для проверки навыка в этих локациях изложены ниже:

Администрация (Administration): Текущий игрок выбирает любого игрока, чтобы назначить его президентом. Сложность проверки – 5 политика/лидерство:

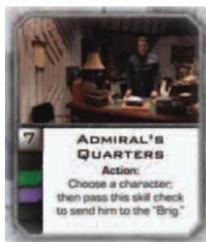
- *Пройдено:* назначенный игрок получает титул президента.
- *Провалено:* нет эффекта.



Каюта адмирала (Admiral's Quarters):

Текущий игрок выбирает любого персонажа для обвинения. Сложность проверки – 7 лидерство/тактика:

- *Пройдено:* Обвиненный игрок помещается на «гауптвахту».
- *Провалено:* Нет эффекта.



Гауптвахта (Brig): Текущий игрок пытается покинуть гауптвахту. Сложность проверки – 7 политика/тактика:

- *Пройдено:* Текущий игрок может переместить своего персонажа в любую локацию Галактики.
- *Провалено:* Нет эффекта



Игроки Сайлоны

В каждой игре есть, по крайней мере, один игрок-Сайлон, работающий против людей. Число игроков-Сайлонов изменяется в зависимости от числа людей, играющих в игру.

Цель Сайлонов

Для победы в игре, игроки Сайлоны должны помешать людям достичь Кобола. Существует три способа сделать это:

- **Истощить ресурсы:** Если хотя бы 1 ресурс уменьшится до 0 или более в конце хода игрока, игра немедленно заканчивается и Сайлоны побеждают. Это самый обычный способ одержать победу. Заметьте, что возможна ситуация, когда в течение одного хода ресурс уменьшится до 0, а затем будет увеличен. При этом игра не проиграна.
- **Вторжение центурионов:** Если хотя бы одна фишка центуриона достигнет конца шкалы десанта, тогда команда Галактики убита и игроки-Сайлоны победили (см. «Активация тяжелых Рейдеров и центурионов» стр.21).
- **Уничтожение Галактики:** Если 6 и больше локаций Галактики одновременно имеют жетоны повреждений, Галактика уничтожена, и игроки Сайлоны победили (см. «Жетоны повреждений» стр.22).

Карты лояльности

Каждый игрок начинает игру с одной картой лояльности. Позднее в игре, игроки получают дополнительные карты лояльности (см. «Фаза спящего агента» стр.16), которые увеличивают шанс игроков стать игроками-Сайлонами.

Карты лояльности хранятся лицом вниз, но их владельцы могут смотреть их в любое время. Игрок не может смотреть карты лояльности других игроков, если это не разрешено сделать картой или способностью. Когда игроку разрешено посмотреть одну карту у игрока, имеющего более одной карты лояльности, карта выбирается случайным образом.

Каждая карта лояльности определяет, является ли игрок Сайлоном или нет или является сочувствующим (см. «Сочувствующий» стр.16).

Важно: Если игрок имеет хотя бы одну карту «Вы - Сайлон», он становится игроком-Сайлоном и игнорирует все карты «Вы не Сайлон», которые может иметь.

Фаза спящего агента

Когда флот проходит 4 единицы дистанции, каждый игрок (включая раскрытых игроков-Сайлонов) получает одну карту с верха колоды лояльности. Если игрок получает карту «Вы – Сочувствующий», он должен немедленно раскрыться и разыграть карту. Если он раскрытый игрок-Сайлон, он может отдать карту любому другому игроку (который также немедленно раскрывается).

Сочувствующий

В дополнение к игрокам-людям и игрокам-Сайлонам, на флоте могут быть сочувствующие. Карта «Вы - сочувствующий» представляет человека или Сайлона, который хочет примкнуть к другой команде и используется только при игре 4 или 6 человек. Эта карта не добавляется в колоду лояльности до тех пор, пока не розданы начальные карты лояльности.

Игрок, который получает эту карту, должен немедленно разыграть ее. Если хотя бы один ресурс уменьшился в половину или больше (в красной зоне), игрок отправляется на гауптвахту. Эта карта трактуется как «Вы не Сайлон».



Если каждый ресурс уменьшен менее чем наполовину (не в красной зоне), игрок становится раскрытым Сайлоном до конца игры и следует указаниям «Раскрытые игроки-Сайлоны» на след. странице (кроме шагов 4 и 5). Этот игрок никогда не может активировать локацию «Флот Сайлона» или сыграть карту суперкризиса.

Карта лояльности сочувствующего

Определение Сайлон ли вы?



Карл «Хило» Агатон имеет две карты лояльности, одну карту «Вы – Сайлон» и одну «Вы - не Сайлон». С тех пор, как у него есть по крайней мере одна карта «Вы-Сайлон», он становится игроком-Сайлоном. Он может раскрыться на своем ходе (использовав действие) и активировать особую способность, написанную на его карте лояльности. Если он делает это, он становится раскрытым игроком-Сайлоном (см. ниже).

Скрытность

Ключевыми элементами настольной игры **Battlestar Galactica** являются параноя и напряженность, окружающие скрытых игроков-Сайлонов. Поэтому скрытность очень важна и всегда должны соблюдаться следующие правила:

- **Слепые обвинения:** Игроки могут обвинить друг друга в том, что они Сайлоны в любое время. Хотя эти обвинения не имеют никаких игровых эффектов, они могут помочь или помешать игрокам-людям в охоте на Сайлонов.
- **Открытые обвинения:** Если один игрок получает возможность посмотреть карты Лояльности другого игрока, он может сохранить эту информацию в тайне, поделиться этой информацией с группой или солгать о ней.
- **Карты навыка и проверка навыка:** Игрокам запрещено раскрывать точную силу карт в своей руке. Они могут использовать неопределенные термины, такие как «Я могу помочь с этим кризисом немного», но они не могут делать более конкретные заявления, такие как «Я сыграю пилотирование 5». Кроме того, после того как проверка сыграна, игроки не могут устанавливать, кто какие карты сыграл. Причина этих ограничений - сохранить информацию в секрете и защитить Сайлонов от слишком легкого обнаружения.
- **Карты в колодах:** Если игрок имеет способность посмотреть верхние карты в колоде, он не может раскрывать специфическую информацию об этой карте.
- **Раскрытые Сайлоны:** Раскрытые игроки-Сайлоны также должны соблюдать все правила секретности. Они не могут показывать свои карты другим игрокам и не могут говорить, какую карту суперкризиса они имеют на руках.

РАСКРЫТЫЕ ИГРОКИ - САЙЛОНЫ

Игрок, имеющий карты «Вы – Сайлон» может раскрыться, используя действие. После этого он выполняет следующие шаги:

1. **Сброс:** Игрок сбрасывает карты навыка, так чтобы в руке осталось 3 карты.
2. **Потеря титула:** Если игрок имеет любые карты титула, он передает их другому игроку (см. «Порядок преемственности» стр.25).
3. **Воскрешение:** Игрок перемещает фишку своего персонажа на локацию Сайлонов «Корабль воскрешения»
4. **Получите карту суперкризиса:** Игрок получает одну случайную карту суперкризиса. Эта карта остается в его руке и может быть сыграна при активации локации Сайлонов «Каприка» (Caprica). Карты суперкризиса рассматриваются как обычные карты кризиса, но на них не действуют способности всех персонажей, которые влияют на карты кризиса или проверки навыка.
5. **Конец хода:** Затем ход игрока заканчивается, и жетон текущего игрока передается игроку слева. Заметьте, что игрок, раскрывшийся как Сайлон, не тянет карту кризиса в конце хода, а также и во все последующие (см. «Ход раскрытого игрока-Сайлона» ниже).

Ход раскрытого игрока-Сайлона.

Во время хода раскрытого игрока-Сайлона, он не получает карты навыков, согласно его набору навыков, и не берет карту кризиса. Вместо этого, он просто берет 2 карты, перемещается в любую локацию Сайлонов и затем может использовать действие.

1. **Фаза взятия карт:** Игрок-Сайлон может взять 2 карты навыков любого типа.
2. **Фаза движения:** Игрок-Сайлон может переместиться в любую локацию Сайлонов.
3. **Фаза действия:** Игрок-Сайлон может выполнить действие, написанное в его текущей локации. Игрок-сайлон не может выполнять другие действия, которые описаны на картах навыков или картах кворума. Все способности, описанные на листе персонажа, также игнорируются.

Важное замечание: Во время хода раскрытого игрока-Сайлона нет фаз «Кризис», «Активация кораблей Салонов» и «Подготовка к прыжку».

Раскрытые Сайлоны и кризисы

Хотя раскрытые игроки-Сайлоны не берут карту кризиса в свой ход, они могут сыграть карту кризиса, используя локацию Сайлонов «Каприка». Когда раскрытый игрок-Сайлон берет карту кризиса, которая предлагает выбор текущему игроку, этот игрок принимает решение. Раскрытые игроки-Сайлоны не страдают от способностей карт кризисов и проверок навыка. Их нельзя отправить в лазарет (Sickbay) или на гауптвахту (Brig) и они не обязаны скидывать карты навыков.

Карты навыка раскрытых игроков-Сайлонов

Раскрытые игроки-Сайлоны берут только 2 карты навыка в свой ход. Раскрытые игроки-Сайлоны могут – по их выбору - сыграть

одну (и только одну) карту навыка в каждую проверку навыка. Раскрытые игроки-Сайлоны не могут использовать действия и способности, написанные на картах навыка. Они должны придерживаться правила о лимите карт в руке и сбрасывать карты свыше 10 в конце хода каждого игрока. Колода судьбы продолжает использоваться после раскрытия игрока-Сайлона.

СПРАВКА ПО КОРАБЛЯМ

ГАЛАКТИКА (GALACTICA)

Этот большой корабль ведет и защищает флот людей и изображен в центре игрового поля. На *Галактике* есть много локаций, где игроки могут совершить различные действия.



БОРТ №1 (COLONIAL ONE)

Этот корабль, меньше *Галактики* по размерам, – центр управления Президента и изображен сверху игрового поля. На *Борту №1* есть несколько локаций, где игроки могут совершить различные действия.



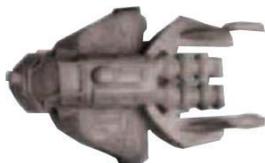
ВАЙПЕРЫ (VIPERS)

Эти корабли используют люди, чтобы защитить свой флот и атаковать корабли Сайлонов. Вайперы размещаются в «Резерве», «Ремонтном доке» или в секторах космоса на игровом поле.



РАПТОРЫ (RAPTORS)

Эти корабли используют люди для поиска новых пунктов назначения, а также чтобы найти больше ресурсов (таких как топливо и еда). Эти корабли никогда не используются в бою и находятся в «Резерве» до уничтожения.



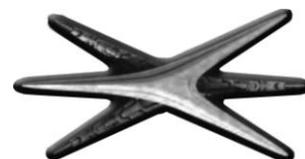
ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ (CIVILIAN SHIPS)

Эти маленькие жетоны представляют невооруженные корабли людей. Когда уничтожается один из этих кораблей, теряются ресурсы (обычно население), изображенные на лицевой стороне жетона. Эти корабли всегда лежат лицом вниз.



БАЗОВЫЕ КОРАБЛИ (BASESTARS)

Этот большой корабль Сайлонов представлен большой фишкой. Эти корабли часто помещаются в различные сектора космоса и могут атаковать *Галактику* сами или запускать Рейдеров и тяжелых Рейдеров.



РЕЙДЕРЫ (RAIDERS)

Эти корабли используют Сайлоны, чтобы атаковать флот людей. Эти хрупкие корабли многочисленны и часто атакуют Вайперы и гражданские суда.



Тяжелые Рейдеры (Heavy Raiders)

Эти корабли используют Сайлоны, чтобы высаживать десант на *Галактику*. Эти корабли никогда не атакуют другие корабли, их единственная цель – долететь до ангара и высажить десант центурионов.



Бой

Пока на игровом поле существует хотя бы один корабль Сайлонов, флот находится в состоянии боя. Корабли Сайлонов активируются в конце каждого хода, согласно вытянутой карте кризиса. Эта часть правил детально описывает бой, включая активацию, атаку и пилотирование кораблей.

КАРТЫ АТАКИ САЙЛОНОВ

Когда взята карта кризиса с атакой Сайлонов, выполняются следующие действия, как написано на карте:

- Активация существующих кораблей Сайлонов:** Любые существующие корабли Сайлонов активируются в соответствии с символами на карте. Если изображено несколько символов, они активируются слева направо в соответствии со стандартными правилами активации (см. «Активация кораблей Сайлонов» ниже).
- Начальная установка:** Разместите новые корабли Сайлонов, Вайперов и гражданские корабли на игровом поле, как изображено на карте. Вайперы всегда берутся из «Резерва», а гражданские корабли всегда берутся случайно из стопки и размещаются на игровом поле лицом вниз.
- Особые правила:** Большинство карт кризиса с атакой Сайлонов имеют особые правила, написанные на них, которые следует выполнить в это время.

Карта атаки Сайлонов сбрасывается, как только все три шага выполнены, если только карта не предписывает «Оставить эту карту в игре», тогда эта длительная способность срабатывает обычно до очередного прыжка флота.

АКТИВАЦИЯ КОРАБЛЕЙ САЙЛОНОВ

Во время боя, корабли Сайлонов активируются после розыгрыша фазы кризиса каждого игрока. Активация корабля – это или движение или атака. Корабли Сайлонов всегда активируются согласно правилам ниже, даже если есть раскрытый игрок-Сайлон.

Если несколько секторов космоса содержат корабли, которые нужно активировать, корабли активируются в одном секторе космоса одновременно в порядке по выбору текущего игрока. Каждый корабль Сайлонов может быть активирован только один раз за ход данного игрока.

Активация Рейдеров



Символ активации Рейдеров

Будучи активированным, каждый Рейдер выполняет **только одно** из действий, описанных ниже, выбирая **первое же из доступных** для выполнения (в числовом приоритете «Атака Вайпера» имеет высший приоритет, а «Атака Галактики» - низший).

- Атака Вайпера:** Рейдер атакует Вайпера в этом же секторе космоса. Он нападает на беспилотного Вайпера, если возможно, иначе - на пилотируемого.
- Уничтожить гражданский корабль:** Если в секторе нет Вайперов, Рейдер уничтожает один гражданский корабль в этом секторе. Текущий игрок выбирает корабль и переворачивает его лицом вверх. Ресурсы, перечисленные на лицевой стороне, потеряны, и жетон удаляется из игры.
- Передвижение:** Если в секторе нет ни одного гражданского корабля, Рейдер перемещается на один сектор в направлении ближайшего гражданского корабля. Если имеется несколько равноудаленных кораблей, Рейдер движется по часовой стрелке вокруг Галактики.
- Атака Галактики:** Если на игровом поле нет ни одного гражданского корабля, Рейдер атакует *Галактику* (см. «Нападение» стр.21).

Если на игровом поле нет Рейдеров, когда происходит их активация, каждый Базовый корабль выпускает 2 Рейдера. Если в игре нет Базовых кораблей, ничего не происходит.

Пример: Текущая карта кризиса была разыграна и на ней имеется символ активации Рейдеров. Все Рейдеры (они все в одном секторе) активированы. Первый Рейдер атакует Вайпера в этом же секторе и уничтожает его. В результате, в этом секторе не осталось Вайперов или гражданских кораблей для второго Рейдера и он передвигается в смежный сектор (к ближайшему гражданскому кораблю).

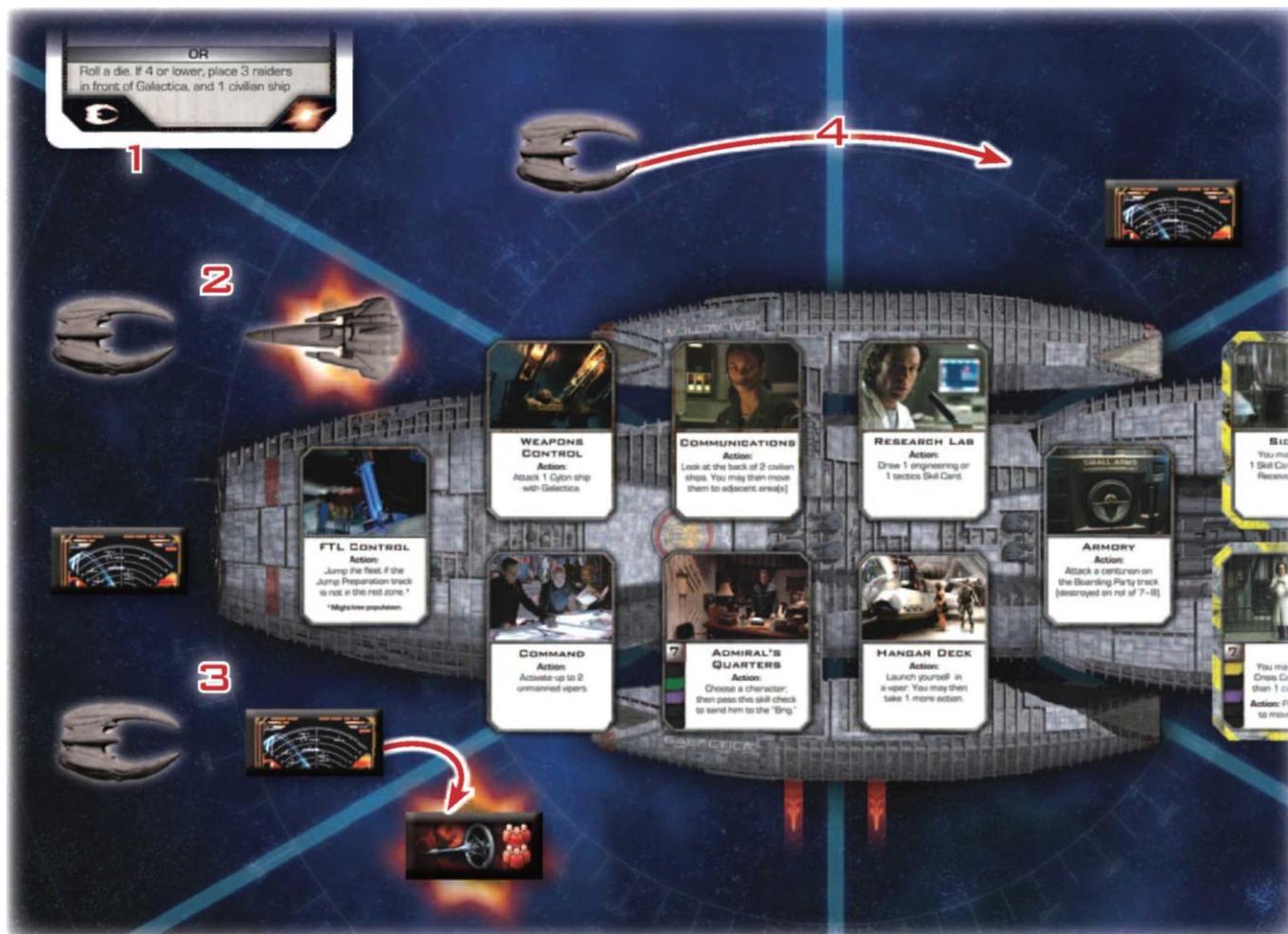
Запуск Рейдеров



Символ запуска Рейдеров

Когда появляется символ запуска Рейдеров, каждый Базовый корабль выпускает три Рейдера. Если в игре нет ни одного Базового корабля, ничего не происходит. Всякий раз, когда запускается Рейдер (или тяжелый Рейдер), текущий игрок берет корабль соответствующего типа, из числа тех, которые сейчас не в игре. Затем он помещает его в сектор Базового корабля. Если все Рейдеры находятся на игровом поле, больше не может быть запущено Рейдеров.

АКТИВАЦИЯ РЕЙДЕРОВ



1. Во время фазы «Активация кораблей Сайлонов», текущая карта кризиса имеет символ активации рейдеров. На поле есть несколько Рейдеров, поэтому текущий игрок выбирает сектор и активирует Рейдеров в этом секторе (по одному за раз).
2. Первый Рейдер атакует Вайпер в этом секторе, бросает «5» и повреждает Вайпер.

3. У другого Рейдера нет в этом секторе Вайперов для атаки, поэтому он уничтожает гражданский корабль в этом секторе. Гражданский корабль переворачивается и ресурсы на его лицевой стороне (2 населения) потеряны.
4. В следующем секторе активируется один Рейдер. Так как в его секторе нет ни одного корабля, Рейдер перемещается к ближайшему гражданскому судну (по часовой стрелке). Когда Рейдер будет активирован в следующий раз, наиболее вероятно, что он уничтожит гражданский корабль в этой области.

Активация тяжелых Рейдеров и центурионов



Символ активации тяжелых Рейдеров и центурионов

Тяжелые Рейдеры никогда не атакуют. Они всегда движутся вперед к ближайшему сектору, содержащему символ запуска Вайперов. Если тяжелый Рейдер начинает движение в секторе с символом запуска Вайперов, центурионы оказываются на борту Галактики.



Символ запуска Вайпера

Когда центурионы с тяжелого рейдера оказываются на борту Галактики, тяжелый рейдер удаляется с игрового поля, а жетон центуриона помещается на стартовую позицию шкалы десанта. Каждый раз, когда активируются жетоны центурионов на шкале десанта или тяжелые Рейдеры (даже раскрытым игроком-Сайлоном), каждый жетон центуриона передвигается на одну позицию вперед к позиции «Люди проиграли». Если жетон центуриона достигает конца трека, Сайлоны выигрывают игру.



Шкала десанта

Люди могут попытаться уничтожить центурионов активацией локации «Арсенал» (Armory) на игровом поле.

Если в игре нет никаких тяжелых рейдеров, когда они активируются, каждый Базовый корабль выпускает одного тяжелого Рейдера. Если нет Базовых кораблей, тяжелых Рейдеров или центурионов на игровом поле, то ничего не происходит.

Активация Базового корабля Сайлонов



Символ активации Базового корабля

Когда Базовый корабль активирован, он атакует Галактику. Текущий игрок бросает кубик за каждый Базовый корабль на игровом поле, чтобы узнать, получит ли Галактика повреждения от атаки (см. «Нападение» на этой стр.). Если на игровом поле нет Базовых кораблей, ничего не происходит.

НАПАДЕНИЕ

Всякий раз, когда корабль атакует, текущий игрок бросает восьмигранный кубик и сверяется с таблицей, в которой перечислены цели (и иногда способы) атак. В зависимости от результата броска, цель может быть повреждена или уничтожена.

ТАБЛИЦА АТАКИ

АТАКУЕМЫЙ ОБЪЕКТ	РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА
	3-8 = Уничтожен
	7-8 = Уничтожен
	5-7 = Поврежден 8 = Уничтожен
	Автоматически уничтожен (без броска кубика)
	Рейдером: 8 = Поврежден Базовой звездой: 4-8 = Поврежден
	Вайпером: 8 = Поврежден Галактикой: 5-8 = Поврежден Ядерной бомбой: 1-2 = Двойное повреждение 3-6 = Уничтожен 7-8 = Уничтожен и уничтожены 3 Рейдера в этой же области

Заметьте, что игроки никогда не могут атаковать человеческие корабли Вайперами или с помощью локации «Управление орудиями» (Weapon's Control).

Повреждение, уничтожение и удаление из игры

В зависимости от типа корабля, если он поврежден или разрушен, совершаются следующие действия:

- когда уничтожен корабль Сайлонов, он удаляется с игрового поля, но позднее может вернуться в игру,
- когда поврежден Вайпер, он помещается в область «Ремонтный док» на игровом поле. Вайпер из этой области не может быть запущен или использован, пока не будет отремонтирован (обычно с помощью карты техники),
- когда уничтожены Вайпер или Раптор, они удаляются из игры,
- когда уничтожен гражданский корабль, его жетон переворачивается лицом вверх. Флот теряет ресурсы (обычно население), перечисленные на жетоне. Затем жетон удаляется из игры.

Каждый раз, когда корабль (или другой компонент) удаляется из игры, он помещается в коробку и в этой игре далее не используется.

Жетоны повреждений



Жетоны повреждений Галактики



Жетоны повреждений Базового корабля

Когда *Базовый корабль* или *Галактика* повреждены, текущий игрок берет случайный жетон повреждений соответствующего типа. Их эффекты изменяются в зависимости от типа жетона:

- **Повреждение локации:** Этот жетон помещается на соответствующую локацию Галактики. Все персонажи из этой локации помещаются в лазарет (Sickbay). Персонажи могут перемещаться в поврежденную локацию, но не могут использовать действие, описанное в ней (пока локация не будет отремонтирована картой техники). Когда поврежденная локация отремонтирована, верните жетон повреждений в стопку неиспользованных жетонов и перемешайте.
- **Потеря ресурса:** Флот теряет ресурсы, перечисленные на жетоне. Затем жетон удаляется из игры.
- **Критический удар:** Этот жетон кладется на Базовый корабль. Пока жетон остается в игре, он считается, как 2 жетона повреждения (нужно три жетона, чтобы уничтожить Базовый корабль).
- **Повреждение кронштейнов:** Этот жетон кладется на Базовый корабль. Пока жетон остается в игре, Базовый корабль не может выпускать Рейдеров и тяжелых Рейдеров.
- **Повреждение орудий:** Этот жетон кладется на Базовый корабль. Пока жетон остается в игре, Базовый корабль не может атаковать *Галактику*.
- **Повреждение структуры:** Этот жетон кладется на Базовый корабль. Пока жетон остается в игре, все атаки против Базового корабля получают +2 к броску кубика.



Если Базовый корабль получает три или больше жетона повреждений, он уничтожен и удаляется с игрового поля. Все жетоны повреждений возвращаются в стопку неиспользованных жетонов и перемешиваются.

Если на 6 и более локациях Галактики одновременно есть жетоны повреждений, игроки-Сайлоны выигрывают игру.

ПРЫЖОК ВО ВРЕМЯ БОЯ

Когда флот совершает прыжок во время боя, все корабли удаляются из космических секторов игрового поля. Любые Вайперы также удаляются и помещаются в резерв, а гражданские корабли замешиваются в стопку неиспользованных кораблей. Персонажи, пилотирующие Вайперы, помещаются в локацию «Ангар» (Hangar Deck).

Любые жетоны центурионов, находящиеся во время прыжка на шкале десанта, остаются в игре.

АКТИВАЦИЯ ВАЙПЕРОВ

Хотя на Галактике есть установленное вооружение, основная военная сила состоит из эскадрона одноместных кораблей, известных как Вайперы. Главная цель Вайперов защищать флот, особенно гражданские корабли, от Сайлонов. Вайперы обычно активируются использованием локации «Командный центр» (Command).

Когда игрок активирует Вайпер, он должен выполнить одно из следующих действий:

- **Запуск Вайпера:** Игрок берет Вайпер из «Резерва» и помещает в один из двух секторов с символом запуска Вайпера (см.стр.24).
- **Перемещение Вайпера:** Игрок выбирает Вайпер, уже находящийся в космосе. Он может передвинуть его в соседний сектор космоса. Заметьте, что Вайперы не могут пролетать над Галактикой, они могут двигаться только по или против часовой стрелки между соседними секторами космоса.
- **Атака Вайпером:** Игрок выбирает Вайпер и корабль Сайлонов в одном секторе. Затем он бросает восьмигранный кубик и определяет результат атаки в соответствии с правилами «Нападение» на стр.21.

Каждый Вайпер может быть активирован любое число раз во время хода игрока, но игрок не может активировать корабль, который пилотируется другим игроком. Вайперы без жетона пилотирования под ними считаются беспилотными Вайперами.

ПИЛОТИРОВАНИЕ ВАЙПЕРА

Все персонажи, имеющие навык пилотирования в своем наборе навыков могут лично пилотировать Вайпер. Функционирование пилотируемых Вайперов слегка отличается от беспилотных и не может быть активировано локацией «Командный центр». Игрок, который хочет, чтобы его персонаж управлял Вайпером, просто перемещает его в локацию «Ангар» и использует действие, описанное там. Затем он запускает Вайпер как обычно (см. предыдущий раздел), кладет свой жетон пилотирования под него и удаляет свой жетон персонажа с игрового поля, помещая его на свой лист персонажа.

Движение и действие во время пилотирования

Когда персонаж пилотирует Вайпер, его игрок совершает свои ходы как обычно. Во время фазы движения он может переместить Вайпер в соседний сектор космоса или вернуть своего персонажа в локацию (см. «Передвижение с Вайпера» ниже).

В дополнение к обычным действиям, которые игрок может совершить во время его фазы действий (например, сыграть карту навыка), он может также выбрать активацию своего Вайпера (двигаться опять или атаковать).

Уничтожение Вайпера

Если персонаж пилотировал Вайпер, когда тот был поврежден или уничтожен, его жетон персонажа помещается в Лазарет, а Вайпер в соответствующее место (область «Ремонтный док» или назад в коробку).

Передвижение с Вайпера

Когда флот совершает прыжок, все персонажи, пилотировавшие Вайперы, помещаются в локацию «Ангар», а их Вайперы возвращаются в «Резерв».

Если игрок хочет переместиться с Вайпера на *Галактику* или *Борт №1* во время своей фазы движения, он должен сбросить 1 карту навыка и затем просто поместить свой Вайпер в «Резерв», а свой жетон персонажа в локацию по своему выбору. Он может сделать это из любого сектора космоса.

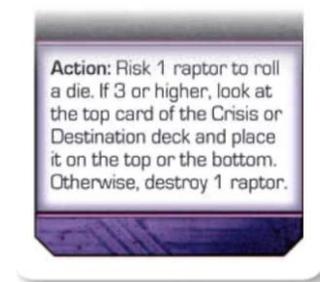
Если игрока посылают в лазарет или на гауптвахту с Вайпера, он перемещается в соответствующую локацию, а его Вайпер возвращается в «Резерв».

Каждый раз, когда персонаж перемещается с пилотируемого Вайпера в локацию, его жетон пилотирования удаляется с игрового поля.

РАПТОРЫ И РИСК

Рапторы не используются во время боя, а обычно идут на риск согласно инструкциям на картах навыков или картах пунктов назначения для получения особой награды. Чтобы рискнуть кораблем, надо иметь хотя бы один необходимого типа в «Резерве». Эти карты обычно указывают игроку бросить кубик и получить награду, если выброшено конкретное число. Если выпавшее число меньше требуемого, Раптор считается уничтоженным и игрок не получает никакой награды.

Пример: Текущий игрок играет карту тактики «Запуск разведчика» как свое действие. Карта определяет, что он может рискнуть Раптором, чтобы посмотреть верхнюю карту из колоды пунктов назначения или колоды кризиса. Поскольку в «Резерве» есть хотя бы один Раптор, он может совершить это действие. Он бросает кубик, выпадает 1. Поскольку это меньше чем 3, он не получает награду и Раптор уничтожен.



Карта навыка «Запуск разведчика»

ПИЛОТИРОВАНИЕ ВАЙПЕРА И НАПАДЕНИЕ



1. Старбак использует действие в локации «Ангар», чтобы вылететь на Вайпере. Она удаляет свой жетон персонажа с игрового поля, запускает Вайпер и кладет свой жетон пилотирования под него.
2. Затем она может совершить еще одно действие (особенность локации «Ангар»). Она решает использовать это действие для активации Вайпера и атакует Рейдера в этом секторе.

3. Она бросает «3», что достаточно, чтобы уничтожить Рейдера. Он удаляется с игрового поля, а Старбак переходит к фазе кризиса.

Заметьте, что Старбак не может использовать способность ее персонажа «Опытный пилот» (написанную на ее листе) в этом примере, так как она не пилотировала Вайпер в начале своего хода.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе рассмотрены различные правила, включая порядок преемственности для титулов Президента и Адмирала, влияние ограничения количества компонентов на игровой процесс и способы регулировать игру, чтобы сделать ее менее трудной для людей или Сайлонов.

ПОРЯДОК ПРЕЕМСТВЕННОСТИ

Если Президент или Адмирал раскрыты как Сайлоны, самый верхний игрок из порядка преемственности для этого титула получает его. Кроме того, если Адмирал (но не Президент) помещен на гауптвахту, то самый верхний игрок из порядка преемственности получает титул Адмирала. Если Адмирал лишен звания, позднее, выйдя с гауптвахты, он не возвращает себе титул Адмирала автоматически.

Порядок преемственности:

Адмирал

1. William Adama / Вильям Адама
2. Saul Tigh / Сол Тай
3. Karl "Helo" Agathon / Карл «Хило» Агатон
4. Lee "Apollo" Adama / Ли «Аполло» Адама
5. Kara "Starbuck" Thrace / Кара «Старбак» Трейс
6. Sharon "Boomer" Valerii / Шерон «Бумер» Валери
7. Galen Tyrol / Гален Тирол
8. Tom Zarek / Том Зарек
9. Gaius Baltar / Гай Балтар
10. Laura Roslin / Лора Розлин

Президент

1. Laura Roslin / Лора Розлин
2. Gaius Baltar / Гай Балтар
3. Tom Zarek / Том Зарек
4. Lee "Apollo" Adama / Ли «Аполло» Адама
5. William Adama / Вильям Адама
6. Karl "Helo" Agathon / Карл «Хило» Агатон
7. Galen Tyrol / Гален Тирол
8. Sharon "Boomer" Valerii / Шерон «Бумер» Валери
9. Saul Tigh / Сол Тай
10. Kara "Starbuck" Thrace / Кара «Старбак» Трейс

Заметьте, что если президент на гауптвахте, он сохраняет свой титул и все соответствующие способности.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОМПОНЕНТЫ

Каждый раз, когда колода карт заканчивается, текущий игрок перемешивает соответствующую стопку сброса и формирует новую колоду. Это относится к картам навыка, картам кворума, картам кризиса, картам суперкризиса и картам пунктов назначения.

Жетоны и пластмассовые корабли имеют ограниченное количество и могут закончиться во время игры. Текущий игрок всегда определяет порядок, в котором размещаются компоненты и если их недостаточно, он решает какие не размещать.

Пример: Взята карта кризиса атака Сайлонов, которая требует поместить два Базовых корабля на игровое поле. На игровом поле уже есть один Базовый корабль, поэтому еще только один Базовый корабль может быть помещен на поле. Текущий игрок решает, какой из двух Базовых кораблей, изображенных на карте атаки Сайлонов, разместить на игровом поле.

Если все Вайперы уже в игре, а игрок хочет активировать локацию «Ангар», он должен вернуть Вайпер из любого сектора в «Резерв», чтобы он мог пилотировать его.

Изменение сложности

Некоторые группы игроков могут считать, что игра слишком легка для победы людей или Сайлонов. Группа может решить перед началом игры сделать ее легче для людей или Сайлонов. Чтобы сделать игру легче для людей, начните игру с ресурсами на 2 единицы больше (10 еды, 10 топлива, 12 морали и 14 населения).

Чтобы сделать игру легче для Сайлонов, уменьшите на 2 каждый ресурс.

СТРАТЕГИЯ ИГРОКОВ-ЛЮДЕЙ

Основная цель игроков-людей состоит в том, чтобы сохранить достаточно ресурсов для преодоления восьми единиц дистанции и прыжка к Коболу. Это делает сохранение ресурсов непосредственной целью и прохождение достаточного расстояния – долгосрочной целью.

При ходе людей

Во время хода игрока-человека надо обращать внимание на две вещи: во-первых, какие ресурсы находятся в наибольшей опасности, во-вторых, какие действия доступны для игрока. Каждый тип персонажа имеет особую специализацию. Например, пилоты способны управлять Вайперами и уничтожать корабли Сайлонов, в то время как политические лидеры способны преодолевать карты кризисов и использовать колоду кворума. В начале игры важно быть уверенным, что не теряется постоянно ресурс одного и того же типа. Например, при картах кризиса наиболее часто теряется мораль и потери морали могут выйти из-под контроля. Напротив, население обычно не страдает от карт кризиса, но находится в серьезной опасности от атак Сайлонов. Так же важно правильно решить, когда стоит использовать локацию «Управление гипердвигателем». Например, это может быть плохой идеей, если население на низком уровне.

Контакт с игроками-Сайлонами

Наибольшая угроза для людей состоит в Сайлонах, которые проникли на флот. Игроки-люди должны стараться следить за негативными картами навыка, которые сбрасываются во время проверок навыка и должны подвергать сомнению каждое решение по картам кризиса. Чем скорее люди смогут отправить игроков-Сайлонов на гауптвахту, тем лучше. Игрок-Сайлон на гауптвахте ограничен в своих действиях и менее опасен, если решит раскрыться.

Подготовка к фазе «Спящий агент»

Для игрока-человека важно помнить, что даже если он не начинает игру как Сайлон, это может измениться во время фазы спящего агента. В начале игры может быть хорошей стратегией для людей не играть очень эффективно, потому что один из них может стать Сайлоном в фазу спящего игрока. Слишком хорошая игра за человека может сделать победу в игре более сложной для игрока, который перешел на сторону Сайлонов.

Стратегия игроков - Сайлонов

Основная цель игроков-Сайлонов - заставить игроков-людей проиграть, обычно фокусируясь на одном ресурсе и доведя его до нуля.

Пока Сайлон не раскрыт

Во время проверки навыка, игроки-Сайлоны должны найти любые причины, чтобы не помогать игрокам-людям. Когда они помогают, то должны стараться добавить одну или две негативных карты, чтобы нейтрализовать свою помощь. Однако, игроки-Сайлоны должны быть осторожными, чтобы их не заподозрили и должны использовать типы ресурсов, которые могли бы добавить и другие игроки. Часто, лучший способ избежать подозрений, сделать других игроков более подозрительными.

Для нераскрытых игроков-Сайлонов очень важно избегать попадания на гауптвахту. На гауптвахте игрок-Сайлон не может использовать свою способность с карты лояльности (но может раскрыться). Часто стоит отправить другого игрока на гауптвахту, чтобы избежать подозрений.

Своевременное раскрытие может быть сокрушительным ударом для людей. Игрок-Сайлон должен обратить внимание на особую способность на своей карте лояльности и ждать подходящего момента для удара.

Когда Сайлон раскрыт

У раскрытых Сайлонов есть одна главная цель: сосредоточиться на самом слабом ресурсе и уничтожить его. Мораль и население два самых легких для уменьшения ресурса. Мораль легко уменьшается с помощью карт кризиса (через локацию «Каприка»), а население легче всего уничтожить с помощью атак Сайлонов (используя локацию «Флот Сайлонов»).

Раскрытые Сайлоны должны, как правило, брать карты техники или пилотирования на своем ходу, так как эти типы карт используются на картах кризисов реже всего.

Разъяснение карт

Этот раздел разъясняет эффекты некоторых карт.

- **Максимум ресурсов:** Хотя ресурсы могут быть иногда увеличены с помощью карт, их значение не может быть больше 15.
- **Карта кризиса «Нехватка продовольствия»:** Эта карта указывает Президенту скинуть 2 и текущему игроку – 3 карты навыка. Если президент и есть текущий игрок, он скидывает 5 карт.
- **Выбор Кризиса:** Когда игрок делает выбор на карте кризиса, он всегда может выбрать верхнюю или нижнюю часть карты, независимо от того, в состоянии ли он выполнить написанный текст (если карта не указывает иначе).

Часто забываемые правила

- Игроки всегда берут все карты навыков, обозначенные в их листах персонажа в начале своего хода, независимо от количества карт в руке.
- Корабли **всегда** двигаются в **соседний** сектор космоса. Они не могут двигаться над Галактикой.
- Когда игрок получает карту «Вы-сочувствующий», он должен немедленно показать ее.
- Когда используется локация «Управление гипердвигателем», население теряется в соответствии со шкалой подготовки к прыжку при броске кубика 6 или меньше.
- Каждый игрок в конце хода любого игрока должен сбросить карты до 10.
- Игроки могут выходить из лазарета без проверки, но не с гауптвахты. Они могут выйти с гауптвахты, только пройдя проверку навыка, написанную на ней.
- Игроки-Сайлоны могут раскрыть свою карту Лояльности только как действие.
- Раскрытый игрок-Сайлон **получает** карту лояльности во время фазы спящего агента.
- Корабли Сайлонов активируются всегда в соответствии с правилами «Активация кораблей Сайлонов» (стр.19), даже если есть раскрытый игрок-Сайлон.
- Карты суперкризиса иммунны к способностям персонажа, которые влияют на карты кризиса.

УКАЗАТЕЛЬ

- Активация Вайперов: страница 22
- Активация кораблей Сайлонов: страницы 19, 21
- Анализ компонентов: страницы 2-4
- Бой: страницы 19-23
- Вид игрового поля: страница 8
- Виды стратегий: страницы 25,26
- Выбор оптимальных персонажей: страница 6
- Жетоны повреждений: страница 22
- Игроки-Сайлоны: страницы 16-18
- Изменение сложности: страница 25
- Карта «Кобол»: страница 13
- Карты атаки Сайлонов: страница 19
- Карты лояльности: страница 16
- Карты навыков: страница 13
- Карты пункта назначения: страница 12
- Карты титула: страница 11
- Колода судьбы: страница 14
- Контролер навыков: страница 14
- Краткий обзор игры: страница 2
- Лимит карт на руках: страница 14
- Нападение: страница 21
- Начальная расстановка: страница 5
- Ограничение на компоненты: страница 25
- Определение Сайлон ли вы?: страница 17
- Персонажи: страница 11
- Пилотирование Вайперов: страница 22
- пример: страница 24
- Порядок преемственности: страница 25
- Порядок хода: страница 9
 - фаза получения навыков: page 9
 - фаза движения: страница 9
 - фаза действия: страница 9
 - фаза кризиса: страница 10
 - фаза активации кораблей Сайлонов: страница 10
 - фаза подготовки к прыжку: страница 10
- Потеря ресурсов: страница 11
- Проверка навыка: страница 14
 - диаграмма: страница 7
 - пример: страница 15
 - на игровом поле: страница 16
- Прыжок флота: страница 12
 - пример: страница 13
 - во время боя: страница 22
- Разъяснение карт: страница 26
- Рапторы и риск: страница 23
- Раскрытые игроки-Сайлоны: страница 17
- Символ запуска Вайпера: страница 21
- Скрытность: страница 17
- Создание колоды лояльности: страница 5
- Сочувствующий: страница 16
- Список компонентов: страница 2
- Способности, использование: страница 12
- Справка по кораблям: страница 18
- Трек десанта: страница 21
- Удаление из игры: страница 21
- Установка дисков ресурсов: страница 4
- Фаза спящего агента: страница 16
- Цель игры: страница 6
 - цель людей: страница 12
 - цель Сайлонов: страница 16
- Часто забываемые правила: страница 26

КРАТКАЯ СПРАВКА

Ход игрока

1. **Фаза получения навыков:** Возьмите карты навыков в соответствии с листом вашего персонажа. Раскрытый игрок-Сайлон берет 2 карты любого типа.
2. **Фаза движения:** Переместитесь в любую локацию. Если вы перемещаетесь на другой корабль, сбросьте карту навыка.
3. **Фаза действия:** Активируйте вашу локацию или используйте карту, чтобы совершить действие.
4. **Фаза кризиса:** Разыграйте верхнюю карту из колоды кризисов.
5. **Фаза Активации кораблей Сайлонов:** Корабли Сайлонов активируются в соответствии с картой кризиса.
6. **Фаза подготовки к прыжку:** Если карта кризиса содержит символ прыжка, продвиньте жетон на одну позицию вперед по шкале подготовки к прыжку. Если маркер в конце шкалы, флот совершает прыжок.

Важное замечание: Во время хода раскрытого игрока-Сайлона, нет фаз «Активация кораблей Сайлонов» и «Подготовка к прыжку».

ПРОВЕРКА НАВЫКА

1. Прочитать карту
2. Сыграть 2 карты из колоды судьбы
3. Сыграть навыки
4. Перемешать и разделить карты
5. Подсчитайте конечную силу
6. Определите результат

ПРЫЖОК ФЛОТА

1. Удалите корабли
2. Выберите пункт назначения
3. Следуйте инструкциям на карте пункт назначения
4. Указания Кобола
5. Обнулите шкалу подготовки к прыжку

АКТИВАЦИЯ ВАЙПЕРА

Есть три вещи, которые игрок может сделать, активировав Вайпер:

- Запустить Вайпер
- Передвинуть Вайпер
- Атаковать Вайпером

БЫСТРЫЙ ПОИСК

- Жетоны повреждений: страница 22
- Порядок преемственности (адмирал и президент): стр.25
- Раскрытые Сайлоны: страница
- Начальная расстановка: page 5
- Виды стратегий: страница 25

• АКТИВАЦИЯ КОРАБЛЕЙ САЙЛОНОВ

Рейдеры: Выполняют одно из следующих действий (приоритет сверху-вниз):

1. Атаковать Вайпер в этом же секторе (беспилотный, если возможно).
 2. Уничтожить гражданский корабль в этом же секторе (по выбору текущего игрока).
 3. Двигаться к ближайшему гражданскому кораблю (если равноудаленные, то по часовой стрелке).
 4. Атаковать Галактику.
- Если в игре нет Рейдеров, выпустить по два Рейдера с каждого Базового корабля.

Тяжелые Рейдеры: Никогда не нападают и всегда двигаются к ближайшему сектору с символом запуска Вайпера. Если активируются в секторе с символом запуска Вайпера, центурионы сразу оказываются на *Галактике* (см. стр.21). Каждый раз, когда активируются тяжелые Рейдеры, центурионы тоже активируются. Если в игре нет тяжелых Рейдеров, когда карта кризиса активирует их, каждая Базовая звезда запускает одного тяжелого Рейдера.

ТАБЛИЦА АТАКИ

АТАКУЕМЫЙ ОБЪЕКТ	РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА
	3-8 = Уничтожен
	7-8 = Уничтожен
	5-7 = Поврежден 8 = Уничтожен
	Автоматически уничтожен (без броска кубика)
	<i>Рейдером:</i> 8 = Поврежден <i>Базовым кораблем:</i> 4-8 = Поврежден
	<i>Вайпером:</i> 8 = Поврежден <i>Галактикой:</i> 5-8 = Поврежден <i>Ядерной бомбой:</i> 1-2 = двойное повреждение 3-6 = Уничтожен 7-8 = Уничтожен и уничтожены 3 Рейдера в этой же области.