

BATTLESTAR GALACTICA

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ALL TRADEMARKS, COPYRIGHTS AND E.T.C. BELONG TO THEIR OWNERS.



THIS VERSION OF RULES IS FOR NON-COMMERCIAL USE ONLY

(WITH EXCEPTION TO OWNERSHIP RIGHTS HOLDERS)



TRANSLATED AND EDITED BY KELLHUND (KELLHUND@GOOGLEMAIL.COM)

Производитель: Fantasy Flight Games

Возраст для игры: 10+

Количество игроков: 3-6

Время одной партии: 180 минут

Все торговые марки, авторские права и другие объекты принадлежат правообладателям.

Данный неофициальный перевод имеет некоммерческий характер и может быть свободно распространен в соответствии с законодательством страны проживания и международных норм.

Указание на автора перевода обязательно.

Battlestar Galactica: The Board Game / Настольная игра «Звездный крейсер Galactica»

Rules of play / Правила Игры

Сайлоны были созданы для упрощения жизни человечества в Двенадцати колониях. Но настал день, когда творения приняли решение убить своих хозяев. После долгой и кровопролитной войны стороны объявили перемирие и Сайлоны, покинув сектор космоса людей, отправились на поиски своего «дома».

Спустя сорок лет, Сайлоны вернулись и уничтожили практически все человечество. Выжившие люди, ведомые экипажем звездного крейсера Galactica, покинули родные места с надеждой отыскать мифическую планету Земля.

Защищаясь от атак неумолимых Сайлонов, выжившие люди продолжают искать координаты легендарной планеты. Вместе с уменьшением количества ресурсов приходит и осознание того, что враг может скрываться под личиной человеческого существа.

Обзор игры

Настольная игра «**Звездный крейсер Galactica**» дает возможность получить уникальный опыт. В отличие от многих других игр, где каждый участник пытается одержать самостоятельную победу, в «**Звездном крейсере Galactica**» упор делается на командную игру, но с одной особенностью: с самого начала партии никому неизвестно, кто друг, а кто – враг.

В начале игры каждый из участников случайным образом определяется в одну из двух команд. Каждая из сторон конфликта имеет свою цель. Люди пытаются найти маршрут к планете Земля, а Сайлоны просто хотят стереть человечество с лица Вселенной. Игроки побеждают или проигрывают вместе с другими членами своей команды... но для достижения победы вам необходимо определить, кому можно доверять, а кому – нет.

Компоненты

- Книга правил;
- Игровое поле;
- 10 карт персонажей;
- 52 фишки, включая:
 - 4 ресурсных диска;
 - 10 фишек персонажей;
 - 4 фишки пилотов;
 - 2 фишки ядерных боезарядов;
 - 12 фишек гражданских кораблей;
 - 2 Базовых корабля Сайлонов (БКС);
 - 4 фишки Центурионов;
 - 4 фишки повреждений Базового корабля Сайлонов;
 - 8 фишек повреждений звездного крейсера Galactica;
 - 1 фишка флота;
 - 1 фишка текущего игрока;
- 110 больших карт, включая:
 - 70 карт кризисов;
 - 16 карт лояльности;

- 17 карт кворума;
- 5 карт супер кризисов;
- 1 карта титула Президента;
- 1 карта титула Адмирала;
- 128 маленьких карт, включая:
 - 21 карта навыка Leadership – навык лидерства;
 - 21 карта навыка Tactics – навык планирования;
 - 21 карта навыка Politics – навык администрирования;
 - 21 карта навыка Piloting – навык пилотирования;
 - 21 карта навыка Engineering – технический навык;
 - 22 карты пунктов назначения;
 - 1 карта (планеты) Kobol;
- 1 восьмигранный кубик;
- 32 пластиковых корабля, включая:
 - 8 Гадюк;
 - 4 Хищника;
 - 16 Рейдеров Сайлонов;
 - 4 Тяжелых Рейдера Сайлонов;
- 4 пластиковых соединителя (для ресурсных дисков);
- 10 пластиковых подставок для фишек персонажей.

Описание компонентов

Game Board / Игровое поле



Игровое поле представляет собой основной театр действий. На поле изображены секции звездного крейсера Galactica и корабля Colonial One, а также окружающий эти космические суда космос. Для получения более подробной информации об игровом поле, перелистните книгу на страницу 8 - «Описание игрового поля» («Game Board Breakdown»).

Resource Dials and Plastic Connectors / Ресурсные диски и пластиковые соединители



Эти диски помогают игрокам отслеживать процесс изменения количества оставшихся у людей ресурсов. Чтобы прикрепить диски к игровому полю, используйте пластиковые соединители (страница 5 – «Установка ресурсных дисков» («Installing Resource Dials»)).

Character Sheets / Карты персонажей



Текст карты описывает набор навыков и специальных способностей персонажа.

Character Tokens and Stands / Фишки персонажей и пластиковые подставки



Для каждого персонажа создана соответствующая его изображению фишка, которая помещается в пластиковую подставку.

Piloting Tokens / Фишки пилотов



Каждый персонаж, обладающий навыком Piloting, имеет собственную фишку пилота. Фишка помещается под управляемую этим персонажем Гадюку.

Current Player Token / Фишка текущего игрока



Фишка указывает на игрока, осуществляющего текущий ход (текущий игрок).

Nuke Tokens / Фишки ядерных боезарядов



Адмирал начинает игру с двумя фишками ядерных боезарядов. Эти мощные боеголовки способны уничтожать Базовые корабли Сайлонов, но количество ядерных боезарядов сильно ограничено и их не следует тратить зря.

Civilian Ship Tokens / Фишки гражданских кораблей



Люди должны защищать гражданские корабли от атак Сайлонов. Лицевая сторона фишки гражданского корабля показывает то количество ресурсов, которое потеряют люди при уничтожении этого корабля. Фишки гражданских кораблей имеют одинаковую тыльную сторону.

Basestars / Базовые корабли Сайлонов



Базовые корабли Сайлонов могут атаковать звездный крейсер Galactica собственными орудиями, а также выполнять запуск в космос беспилотных Рейдеров.

Centurion Markers / Фишки Центурионов



Фишка Центуриона, помещенная на «Шкалу десанта» («Boarding Party track»), позволяет игрокам отслеживать процесс уничтожения десантом Центурионов экипажа звездного крейсера Galactica.

Damage Tokens / Фишки повреждений



Эти фишки показывают нанесенный жизненно-важным системам звездного крейсера Galactica или Базового корабля Сайлонов урон.

Fleet Marker / Фишка флота



Фишка флота, помещенная на шкалу «Подготовки к гиперпрыжку» («Jump Preparation track»), позволяет игрокам отслеживать процесс подготовки флота к гиперпрыжку. Когда фишка флота оказывается на поле «Автоматический гиперпрыжок» («Auto Jump») указанной шкалы, то флот совершает гиперпрыжок в следующий пункт назначения (смотри «Гиперпрыжок» («Jumping the Fleet») на странице 13).

Destination Cards / Карты пунктов назначения



Карта пункта назначения указывает на то место, куда прибыл флот после гиперпрыжка.

Kobol Objective Card / Карта (планеты) Kobol



В этой карте указано время начала фазы «спящего» агента («sleeper agent») и условия, при выполнении которых люди одерживают победу.

Skill Cards / Карты навыков



Каждый игрок в начале своего хода получает определенное количество карт навыков. Эти карты используются как для преодоления кризисов, так и для наделения игроков специальными способностями. Каждый персонаж обладает своим набором навыков, который может помочь в деле по преодолению кризисов.

President and Admiral Title Cards / Карты титула Президента и титула Адмирала



Владельцы этих карт получают право на совершение особых действий и принятие важных для преодоления возникшего кризиса решений. Один участник начинает игру с картой титула Адмирала, другой – с картой титула Президента. Но очень часто случается так, что эти карты меняют своих владельцев в течение игры.

Quorum Cards / Карты кворума



Президент получает эти карты из колоды кворума и применяет их для повышения морали, устранения игроков-Сайлонов или наделения специальными способностями других игроков.

Crisis Cards / Карты кризисов



Карты кризисов представляют собой различные сложности и опасности, с которыми должны справиться люди. Некоторые карты требуют пройти проверку навыков («skill check»), другие требуют совершить особую расстановку кораблей с целью отобращения атаки Сайлонов. Карты кризисов – основная причина потери ресурсов.

Super Crisis Cards / Карты супер кризисов



Эти карты представляют собой чрезвычайно опасные кризисы. После того, как игрок-Сайлон раскрывает себя, он получает одну из этих карт (смотри «Разоблаченные Сайлоны» («Revealed Cylon Players») на странице 19).

Loyalty Cards / Карты лояльности



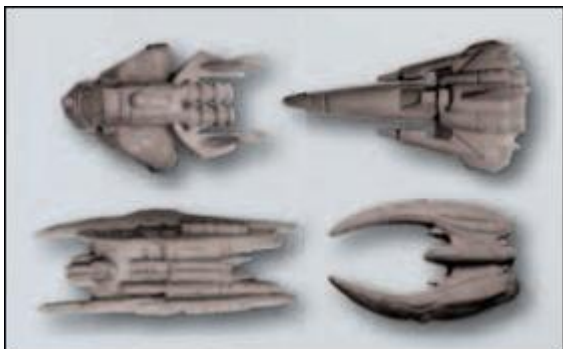
В начале игры каждый участник получает по одной карте лояльности и еще одну карту лояльности во второй половине игры. Карты лояльности дают игроку знать, в какой он команде – людей или Сайлонов. Игрок не должен разглашать содержание этих карт в течение игры (смотри «Разоблаченные Сайлоны» («Revealed Cylon Players») на странице 19).

Eight-sided Die / Восьмигранный кубик



Чаще всего кубик используется для подведения итогов боя, но его применения может потребовать и текст некоторых карт кризисов.

Plastic Ships / Пластиковые корабли



Пластиковые корабли помещаются на игровое поле во время боя. Количество кораблей ограничено, так что распоряжайтесь ими с умом.

[страница 5]

Installing Resource Dials / Установка ресурсных дисков



Перед тем, как начать вашу первую игру, прикрепите четыре ресурсных диска к игровому полю. Эти диски помогают игрокам отслеживать процесс изменения количества оставшихся у людей ресурсов. Возьмите пластиковые соединители и с их помощью закрепите на игровом поле каждый ресурсный диск. Если вы не хотите повредить конструкцию игрового поля, не снимайте ресурсные диски после их установки.

Под ресурсными дисками вы найдете цифры – это количество оставшихся у людей ресурсов. При потере или получении определенного вида ресурса, люди поворачивают диск этого ресурса влево или вправо – в зависимости от того, потеряли или получили этот ресурс игроки. Если в конце хода игрока хотя бы один из ресурсов будет стоять на отметке «0»– люди автоматически проигрывают и игра заканчивается.

Setup / Подготовка к игре

До начала самой игры завершите предстартовую подготовку:

1. **Поместите игровое поле** на любую поверхность (желательно, на центр стола). Поверните ресурсные диски на стартовые позиции: Провизия («Food») – 8, Топливо («Fuel») – 8, Мораль («Morale») – 10, Население («Population») – 12.
2. **Расставьте фишки и корабли:** разместите 8 Гадюк и 4 Хищника в «Ангаре для Гадюк и Хищников» («Viper and Raptor Reserves»). Поместите фишку флота на поле «Старт» («Start») шкалы «Подготовки

прыжку» («Jump Preparation track»). Разместите все другие фишки лицевой стороной вниз. Подвиньте пластиковые корабли и фишки ближе к игровому полю.

3. **Определите первого игрока:** случайным образом выберите первого игрока и передайте ему фишку текущего игрока. Этот игрок первым выбирает персонажа, а также получает право первого хода.
4. **Выберите и разместите персонажей:** начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок выбирает для себя тот класс персонажа, который наиболее часто встречается среди карт персонажей (политический лидер - «political leader», военный лидер – «military leader» или пилот – «pilot»). Данное ограничение не распространяется на персонажей поддержки, которые могут быть выбраны в любой момент. После завершения процесса выбора персонажей, каждый игрок получает карту выбранного им персонажа, фишку этого персонажа на пластиковой подставке, а также фишку пилота этого персонажа (если такая фишка предусмотрена для данного персонажа). Затем игрок помещает фишку своего персонажа на секцию, указанную в карте его персонажа.

Пример: первый игрок выбирает Лауру Розлин (Laura Roslin) – политического лидера. Следующий игрок выбирает либо военного лидера, либо пилота (так как эти классы персонажей наиболее часто встречаются среди карт персонажей). Если ни один из вышеперечисленных классов не нравится игроку, то он может выбрать персонажа поддержки.

5. **Распределите карты титула:** первым карту титула Президента получает игрок, чей персонаж находится выше других по позиции в нижеуказанном списке: Лаура Розлин (Laura Roslin), Гай Балтар (Gaius Baltar), Том Зарек (Tom Zarek). В свою очередь, первым карту титула Адмирала получает игрок, чей персонаж находится выше других по позиции в нижеуказанном списке: Уильям Адама (William Adama), Саул Тай (Saul Tigh), Хело Агатон (Helo Agathon). Адмирал получает две фишки ядерных боезарядов, а Президент – одну карту кворума и перемешанную колоду кворума.
6. **Создайте колоду из карт лояльности:** создайте колоду из карт лояльности в соответствии с инструкциями по «Созданию колоды карт лояльности» («Creating the Loyalty Deck») на странице 6.
7. **Разместите другие карты:** перемешайте колоды кворума, кризисов, супер кризисов и пунктов назначения. Разместите их рядом с игровым полем. Разделите карты навыков на пять отдельных колод по цвету их лицевых сторон. Перемешайте каждую колоду в отдельности, затем разместите колоды навыков лицом вниз в соответствии с цветом меток у нижней части игрового поля. Поместите карту (планеты) Kobo1 лицом вверх рядом с колодой пунктов назначения.
8. **Получите карты навыков:** каждый игрок, за исключением первого, получает только три карты навыков из максимума, который может получить игрок по карте своего персонажа в фазу «Получения карт навыков» («Receive Skills Step», страница 9). Первый игрок в текущую фазу не получает карт навыков, но вытянет их в начале своего хода.
9. **Создайте колоду судьбы («Destiny Deck»):** не подсматривая, возьмите по две карты навыков с каждой колоды навыков, сложите выбранные карты воедино, тщательно перемешайте и поместите созданную колоду лицом вниз в место, где должна располагаться колода судьбы.
10. **Расставьте корабли:** поместите один Базовый корабль Сайлонов и три Рейдера напротив носа звездного крейсера Galactica. Затем разместите две Гадюки в нижних секторах космоса и два гражданских судна напротив кормы Galactica (как показано ниже).



Начальная расстановка кораблей (изображение)

[страница 6]

Creating the Loyalty Deck / Формирование колоды лояльности

1. **Сформируйте колоду лояльности:** уберите карту «Вы предатель» («You Are a Sympathizer») из колоды лояльности. Затем разделите оставшиеся карты колоды лояльности на две стопки: («Вы не Сайлон» («You are Not a Cylon») и «Вы Сайлон» («You are a Cylon»)). Перемешайте карты стопки «Вы Сайлон» («You are a Cylon»)).

2. **Создайте колоду:** замешайте карты «Вы Сайлон» («You are a Cylon») и «Вы не Сайлон» («You are Not a Cylon») в колоду лояльности в пропорциях, соответствующих нижеуказанному количеству игроков:

Три игрока: создайте колоду из шести карт лояльности: 1 карта «Вы Сайлон» («You are a Cylon») и 5 карт «Вы не Сайлон» («You are Not a Cylon»).

Четыре игрока: создайте колоду из семи карт лояльности: 1 карта «Вы Сайлон» («You are a Cylon») и 6 карт «Вы не Сайлон» («You are Not a Cylon»).

Пять игроков: создайте колоду из 10 карт лояльности: 2 карты «Вы Сайлон» («You are a Cylon») и 8 карт «Вы не Сайлон» («You are Not a Cylon»).

Шесть игроков: создайте колоду из 11 карт лояльности: 2 карты «Вы Сайлон» («You are a Cylon») и 9 карт «Вы не Сайлон» («You are Not a Cylon»).

3. **Приведите колоду лояльности в соответствие:** добавьте одну дополнительную карту «Вы не Сайлон» («You are Not a Cylon») за каждого персонажа Гай Балтар (Gaius Baltar) или Шерон Валери (Sharon Valerii), находящегося в игре.
4. **Перемешайте и распределите:** перемешайте колоду лояльности и раздайте по одной карте лояльности лицом вниз каждому игроку.
5. **Добавьте предателя («Sympathizer»):** если в игре принимают участие 4 или 6 игроков, добавьте карту «Вы предатель» («You Are a Sympathizer») в колоду лояльности и перемешайте эту колоду.
6. **Поместите колоду:** поместите колоду лояльности около игрового поля. Не подсматривая, поместите все оставшиеся карты лояльности (то есть те, что не вошли в колоду) обратно в коробку из-под игры.

Object of the Game / Цель игры

Цель игры для каждого из участников определяется по команде, к которой принадлежит этот участник. Принадлежность к команде определяется по картам лояльности, которые получает участник в течение игры.

Все игроки-люди одерживают победу, если их команда совершит путешествие на 8 единиц пути (*парсек – прим.пер.*) (как указано в карте (планеты) Kobol; смотри страницу 14) и затем совершит еще один, последний гиперпрыжок (смотри «Цель людей» («Human Objective») на странице 12)

Сайлоны одерживают победу, если не допустят выполнения условий победы людей. К примеру, Сайлоны могут «помочь» людям исчерпать оставшиеся у человечества ресурсы (Провизия, Топливо, Мораль и Население). Сайлоны могут также победить путем уничтожения звездного крейсера Galactica (смотри «Фишки повреждений» («Damage Tokens») на странице 25) или путем успешной высадки десанта Центурионов на звездный крейсер Galactica (смотри «Активация Тяжелых Рейдеров и Центурионов» («Activate Heavy Raiders and Centurions») на странице 24).

Choosing Optimal Characters / Выбор оптимальных персонажей

При выборе персонажа следует обратить особое внимание на тех персонажей, что уже были выбраны другими игроками. Последнему игроку следует взять того персонажа, чьего набора навыков еще нет среди других выбранных персонажей. К примеру, если никто не выбрал персонажа с навыком Engineering, может стать хорошей идеей выбрать того персонажа, который обладает этим навыком.

Setup Diagram / Подготовка к игре



1. Колода лояльности
2. Колода пунктов назначения и карта Kobol
3. Карта титула Президента и карта кворума
4. Фишки повреждения, фишки Центурионов, гражданских судов и Базовых кораблей Сайлонов
5. Колода кворума
6. Колода судьбы
7. Пластиковые корабли людей в «Резерве»

8. Ресурсные диски (на своих начальных позициях)
9. Пластиковые корабли Сайлонов
10. Фишки персонажей (на своих стартовых позициях)
11. Карта титула Адмирала и фишки ядерных боезарядов
12. Колода супер кризисов
13. Колода кризисов
14. Колоды навыков (разделенных по виду (цвету))
15. Фишка текущего игрока
16. Фишка пилота игрока
17. Карта персонажа игрока
18. Начальное количество карт навыков игрока (заметьте, что у первого игрока не должно быть карт навыков на руке до его первого хода).
19. Карта лояльности игрока

Game Board Breakdown / Подробное описание игрового поля



Front of Galactica / Нос звездного крейсера Galactica

Back of Galactica / Корма звездного крейсера Galactica

1. **Колода судьбы («Destiny Deck»):** в начале игры две карты из каждой колоды навыков помещаются в колоду судьбы. При каждой проверке навыков в общую стопку добавляется две случайных карты из колоды судьбы.
2. **Ремонтный док («Damaged Viper Box»):** Когда Гадюка получает повреждение, она автоматически переносится в эту зону.
3. **Ангар с Гадюками и Хищниками («Viper and Raptor Reserves»):** Все Гадюки и Хищники, которые не были запущены в космос, повреждены или уничтожены, помещаются в эту зону. Чаще всего эту зону называют просто «Резервом» («Reserves»).
4. **Ресурсные диски («Resource Dials»):** эти диски показывают процесс изменения количества ресурсов у людей.
5. **Секции корабля Colonial One («Colonial One Locations»):** игроки-люди могут перемещаться между секциями корабля Colonial One и активировать их. Для перемещения между кораблем Colonial One и звездным крейсером Galactica необходимо сбросить одну карту навыка.
6. **Зона Сайлонов («Cylon Locations»):** после того, как игрок-Сайлон раскрыл свою истинную сущность, фишка персонажа этого игрока помещается на одну из секций зоны Сайлонов («Cylon Locations»).

Разоблаченный игрок-Сайлон может перемещаться между этими секциями. Другие игроки не могут перемещаться в эту зону или активировать секции этой зоны.

7. **Шкала подготовки к гиперпрыжку** («Jump Preparation Track»): фишка флота, помещенная на эту шкалу, помогает игрокам отслеживать процент готовности флота к гиперпрыжку.
8. **Шкала десанта** («Boarding Party Track»): фишка Центуриона помещается на эту шкалу. Как только фишка Центуриона достигнет последнего поля («Humans Lost»), люди автоматически проигрывают.
9. **Космическое пространство** («Space Areas»): Базовые корабли Сайлонов, гражданские суда и пластиковые истребители помещаются и перемещаются между шестью секторами космоса, разделенными толстыми синими линиями. Концентрические круги не оказывают влияния на процесс игры.
10. **Секции звездного крейсера Galactica** («Galactica Location»): игроки-люди могут перемещаться между секциями звездного крейсера Galactica и активировать их. Для перемещения между звездным крейсером Galactica и кораблем Colonial One необходимо сбросить одну карту навыка.
11. **Опасные зоны** («Hazard Locations»): Опасные зоны могут оказывать негативные эффекты длительного воздействия. Игроки не могут самостоятельно перемещаться в эти зоны.
12. **Иконки посадочных полос** («Viper Launch Icons»): эти иконки отображают посадочные полосы, с которых Гадюки могут быть запущены в космос. Заметьте, что вы не найдете таких иконок с правого борта (верхняя часть поля) звездного крейсера Galactica. По сюжету, ангар правого борта был превращен в музей, а позже использовался как жилище для беженцев.
13. **Зоны колод навыков** («Skill Deck Regions»): колода каждого вида навыков помещается под цвет, соответствующий цвету лицевой стороны карт этих колод.

[страница 9]

Game Turn / Ход

В настольной игре «*Звездный крейсер Galactica*» участники по очереди совершают ходы, начиная с первого игрока и продолжая передавать ход по часовой стрелке. Игра длится до тех пор, пока люди или Сайлоны не одержат победу. Каждый ход состоит из следующих фаз, которые должны быть выполнены в нижеуказанном порядке:

1. **Фаза получения карт навыков** («Receive Skills Step»): текущий игрок вытягивает то количество и те виды карт навыков, которые указаны в карте его персонажа (смотри «Получение карт навыков» («Receive Skills Step») на этой странице)
2. **Фаза перемещения** («Movement Step»): текущий игрок может переместиться в другую зону или секцию. Если игрок перемещается на другой корабль (со звездного крейсера Galactica на корабль Colonial One или наоборот), то он должен сбросить одну карту навыка из своей руки.
3. **Фаза действия** («Action Step»): текущий игрок совершает одно действие на выбор. Список доступных действий указан на секции корабля и в тексте иных зон, на карте персонажа и на картах навыков (с полным списком действий можно ознакомиться на странице 10).
4. **Фаза кризиса** («Crisis Step»): текущий игрок берет верхнюю карту с колоды кризисов. Игроки могут попытаться преодолеть этот кризис (смотри «Фаза кризиса» («Crisis Step») на странице 10).
5. **Фаза активации кораблей Сайлонов** («Activate Cylon Ships Step») (если нужно): в эту фазу происходит активация находящихся в космосе кораблей Сайлонов, значок которых отображен на карте кризиса (смотри «Фаза активации кораблей Сайлонов» («Activate Cylon Ships Step») на странице 11).
6. **Фаза подготовки к гиперпрыжку** («Prepare for Jump Step») (если нужно): если на карте кризиса отображена иконка «Подготовки к прыжку» («prepare for jump») (смотри «Подготовка к прыжку» («for

Jump Step») на странице 11), то вы должны переместить фишку флота на одно поле вперед на шкале «Подготовки к прыжку» («Jump Preparation track»). Как только фишка флота достигнет последнего поля, флот совершает автоматический гиперпрыжок (смотри «Гиперпрыжок» («Jumping the Fleet») на странице 13)

После фазы подготовки к гиперпрыжку завершается ход текущего игрока. Фишка текущего игрока передается дальше по часовой стрелке. Игрок, который получил фишку текущего игрока, начинает свой ход с фазы получения карт навыков.

Game Turn Detail / Подробно о ходе игрока

В данном разделе вы познакомитесь с детальным описанием каждой фазы хода игрока.

Receive Skills Step / Фаза получения карт навыков

Текущий игрок вытягивает из колод навыков такое количество и те виды карт навыков, которые указаны на карте его персонажа. Игрок обязан вытягивать указанное на карте персонажа количество карт, независимо от уже имеющегося количества карт навыков в его руке.



Набор навыков («skill set») Уильяма Адамы (William Adama)

Пример: Уильям Адама (William Adama) вступил в фазу получения карт навыков. Он взглянул на набор навыков в своей карте персонажа, и вытянул 3 карты Leadership (зеленый цвет) и 2 карты Tactics (фиолетовый цвет).

На некоторых картах персонажей вы можете увидеть строку навыков с несколькими цветами (множественные навыки, мульти-навыки). Когда персонаж с таким набором навыков вступает в фазу получения карт навыков, он должен решить, сколько и карты какого вида, указанные в строке множественных навыков, он хочет вытянуть. Игрок не может вытянуть карт навыков больше, чем указано на карте его персонажа.



Пример множественных навыков («Multi-Skill»)

Пример: Ли «Аполло» Адама (Lee “Apollo” Adama) вступил в фазу получения карт навыков. В соответствии с картой персонажа, он вытягивает две карты Piloting (красный цвет) и одну карту Tactics (фиолетовый цвет). Затем он должен решить, стоит ли ему вытянуть две карты Leadership (зеленый цвет) или две карты Politics (желтый цвет) – или по одной карте Leadership и Politics – так как на карте его персонажа имеется строка с «Multi-Skill».

Movement Step / Фаза перемещения

Во время этой фазы текущий игрок может по желанию переместить фишку своего персонажа в другую секцию корабля или в другую зону. Если игрок хочет перейти на другой корабль, он должен сбросить одну карту навыка со своей руки. Люди не могут перемещаться по зоне Сайлонов («Cylon locations»). Только разоблаченные (= раскрытые) Сайлоны могут перемещаться в этой зоне.

Пример: Ли «Аполло» Адама (Lee “Apollo” Adama) вступил в фазу передвижения. Он желает перейти из секции «Командного пункта» («Command») (на Galactica) в Конференц-зал («Press room») (на Colonial One). Он сбрасывает одну карту навыка Piloting (красный цвет) с руки и перемещает фишку персонажа на секцию «Конференц-зал» («Press room»).

Если персонаж игрока пилотирует Гадюку, то в эту фазу он может переместить пилотируемую им Гадюку в смежный сектор космоса. Также игрок может сбросить карту навыка, чтобы вернуть Гадюку в «Резерв» («Reserves») и переместить своего персонажа на звездный крейсер Galactica или на Colonial One.

Action Step / Фаза действия

Во время этой фазы текущий игрок может совершить **только одно действие** («Action»). Список доступных действий указан ниже. Текст действия обычно состоит из двух частей: слова «Action:» и следующего за этим словом текста.

- **Активация секции:** игрок может совершить действие, описанное в секции, где стоит фишка его персонажа.
- **Карта навыка:** игрок может сыграть карту навыка с руки, чтобы совершить действие, которое описано в данной карте навыка. Заметьте, что не на всех таких картах напечатано слово «Действие» (смотри «Карты навыков» («Skill Cards») на странице 15).
- **Действие персонажа:** игрок может выполнить действие, указанное на карте его персонажа. Заметьте, что только на некоторых картах персонажей вы можете найти слово «Действие» («Action») и сопутствующий этому слову текст.
- **Активация Гадюки:** если персонаж игрока пилотирует Гадюку, то он может переместить эту Гадюку в другой сектор космоса или атаковать корабль Сайлонов.
- **Карты титулов и карты кворума:** если у игрока имеются в наличии карта титула или карты кворума, то он может использовать их для совершения действия.
- **Карта лояльности:** игрок может открыть одну из своих карт лояльности «Вы Сайлон» («You are a Cylon»), чтобы выполнить действие, указанное на этой карте. После этого, игрок должен следовать правилам о разоблаченных Сайлонах («Revealed Cylon players») на странице 19.
- **Не совершать никаких действий:** игрок может не совершать действий вообще и перейти сразу к фазе кризиса.

Crisis Step / Фаза кризиса

Во время этой фазы текущий игрок вытягивает верхнюю карту с колоды кризиса, четко и громко оглашает ее содержание и выкладывает эту карту на поле для попытки преодоления кризиса. Существует три вида карт кризиса: атаки Сайлонов («Cylon attacks»), проверки навыков («skill checks») и события («events»).

Cylon Attack Crises / Карта кризиса – Атака Сайлонов

На таких картах кризиса изображен звездный крейсер Galactica и некоторое количество окружающих его кораблей. Для выполнения условий карты, следуйте напечатанным на этой карте кризиса инструкциям. Затем сбросьте эту карту в зону сброса, если в самой карте не указано, что она должна оставаться в игре.



Карта кризиса – Атака Сайлонов

Skill Check Crises / Карта кризиса – Проверка Навыков

В левом верхнем углу карт кризисов по проверке навыков отображены уровень сложности и располагающиеся под ним один или несколько цветных прямоугольников (цвета определенных навыков). Такой кризис преодолевается посредством проверки навыков (смотри «Проверка навыков» («Skill Checks») на странице 16) и по результату проверки определяется, был ли преодолен кризис или нет. В зависимости от результата, люди могут как приобрести, так и потерять что-то, равно как и ничего не получить. Некоторые карты кризисов такого вида требуют от текущего игрока, Президента или Адмирала сделать выбор: пройти проверку навыков или последовать альтернативным инструкциям.



Карта кризиса – Проверка Навыков

[страница 11]

Event Crises / Карта кризиса – Событие

Любой кризис, который не требует пройти проверку навыков («Skill Check Crises») или сделать особую расстановку для атак Сайлонов («Cylon Attack Crises»), считается событием («Event Crises»). События

содержат в себе инструкции, которые должны быть немедленно выполнены. Некоторые из них требуют от текущего игрока, Президента или Адмирала сделать выбор.



Карта кризиса - Событие

Activate Cylon Ships Step / Фаза активации кораблей Сайлонов

Если в игре находятся корабли Сайлонов, то эти корабли Сайлонов могут переместиться в другой сектор космоса или атаковать судна людей. Активация определенного класса кораблей Сайлонов происходит в соответствии со значком в левом нижнем углу карты кризиса (смотри «Активация кораблей Сайлонов» («Activating Cylon Ships»)) на странице 22).



Нижняя часть карты кризиса

Prepare for Jump Step / Фаза подготовки к гиперпрыжку

Если в правом нижнем углу карты кризиса изображена иконка «Подготовки к прыжку» («prepare for jump»), то игрок должен переместить фишку флота на одно поле вперед в сторону поля «Автоматический гиперпрыжок» («Auto Jump») на шкале «Подготовка к прыжку» («Jump Preparation track»). Как только один из игроков положит фишку флота на поле «Автоматический гиперпрыжок», флот совершает гиперпрыжок в новый пункт назначения (смотри «Гиперпрыжок» на странице 13).



Иконка подготовки к гиперпрыжку («Prepare for Jump Icon»)

По завершению этой фазы ход текущего игрока заканчивается. Он сбрасывает все карты кризиса, которые были вытянуты в этот ход, и передает фишку текущего игрока по часовой стрелке следующему игроку. Этот игрок начинает свой ход с фазы получения карт навыков.

Losing Resources / Потеря ресурсов

В игре представлены четыре ресурса, которые имеют жизненно-важное значение для человечества: Топливо, Провизия, Мораль и Население. Эти ресурсы могут быть потеряны после отыгрыша карт кризисов, уничтожения гражданских судов или получения звездным крейсером Galactica повреждений.

Потеря ресурсов на картах кризисов сопровождается текстом, к примеру, «-1 Население» («-1 population»), в то время как на фишках потеря ресурсов отображена с помощью красных иконок. К примеру, одна красная иконка с изображением «Населения» означает то же самое, что и «-1 Население» («-1 population»).

Изображения всех иконок вы можете найти в этой книге правил или на игровом поле.



В независимости от причины потери ресурса, игроки должны повернуть диск потерянного ресурса в сторону уменьшения одного. Красный цвет под ресурсным диском означает, что у людей осталась половина (или менее) от всех ресурсов данного вида, что имеет значение при отыгрыше карты лояльности «Вы предатель» («You Are a Sympathizer») (смотри страницу 18)

Core Rules / Основные правила

В данном разделе вы познакомитесь с основными компонентами и правилами игры. В частности, в данном разделе особое внимание уделено игрокам-людям, персонажам, гиперпрыжкам и навыкам.

Characters / Персонажи

Каждый участник берет на себя роль определенного персонажа Вселенной «Звездный крейсер Galactica». Каждый персонаж имеет свои сильные и слабые стороны, напечатанные на карте персонажа. Нижеследующая информация может быть найдена на всех картах персонажей.

- **Класс персонажа** («Character Type»): на каждой карте персонажа вы можете обнаружить его класс. Он имеет значение только в процессе подготовки к игре в целях сбора оптимальной группы персонажей.
- **Способности персонажа** («Character Abilities»): на каждой карте персонажа вы можете обнаружить две полезные и одну вредную способности. Некоторые из этих способностей действуют сами по себе (оказывая определенный эффект на персонажа), в то время как другие требуют от игрока использовать их как действие (смотри «Фазу действия» («Action Step») на странице 10)

[страница 12]

- **Набор навыков**: на каждой карте персонажа вы можете найти определенный набор навыков. В начале хода, игрок получает те виды и то количество карт навыков, которые указаны на карте его персонажа. Когда игрок получает возможность вытянуть определенное количество карт навыков любого вида, он должен выбрать те карты навыков, что входят в его набор навыков, если не указано иное.

Пример: Уильям Адама (William Adama) находится в «Исследовательской лаборатории» («Research lab»), совершает действие и активирует эту секцию, после чего вытягивает либо одну карту навыка Tactics (фиолетовый цвет), либо одну карту навыка Engineering (синий цвет). Он может вытянуть карту навыка Engineering, так как эта секция позволяет игроку вытянуть карту, не входящую в набор навыков его персонажа.

- **Начальная позиция**: каждая карта персонажа указывает то место, где в начале игры должна стоять фишка с этим персонажем. Для некоторых персонажей указаны особые места (к примеру, у «Аполло» («Apollo») – за штурвалом Гадюки: запустите Гадюку в космос и поместите фишку пилота Ли «Аполло» Адама (Lee “Apollo” Adama) под эту Гадюку).

Для каждого персонажа создана фишка, которая помещается на пластиковую подставку. Эта фишка помогает вам отследить, где в текущий момент находится персонаж.

Character Sheets / Карты персонажей



1. Имя персонажа
2. Класс персонажа (политический лидер, военный лидер, пилот или персонаж поддержки)
3. Полезные способности
4. Вредные способности
5. Начальная позиция
6. Набор навыков

Title Cards / Карты титулов

Карты титулов и карты кворума предоставляют персонажам широкий спектр возможностей. Игроки получают карты титулов в начале партии, но эти карты могут поменять своих владельцев в течение игры с помощью определенных секций или карт кризисов. В дополнение к нижеуказанному списку, Президент и Адмирал получают немало возможностей для преодоления кризиса.

The President and Quorum Cards / Президент и карты кворума

Президент начинает игру с одной картой кворума в руке и может вытянуть еще больше с помощью карты титула президента или секции «Офис президента» («President's Office») на Colonial One. Эти карты предоставляют Президенту возможность совершать особые действия, на которые способен только Президент, что дает последнему немалую власть.

Запомните, что тот, у кого карта титула президента, тот и владеет картами кворума. Содержание этих карт должно оставаться в тайне и не существует ограничения по количеству карт кворума, находящегося в руке Президента.

The Admiral / Адмирал

Адмирал обладает двумя важными способностями. Первая – способность применения двух ядерных боезарядов, выданных ему в начале игры. Эти мощные бомбы крайне эффективны против Базовых кораблей Сайлонов, но их ограниченное количество не позволит особо размахнуться.

Вторая способность состоит в том, что Адмирал принимает решение, в какой пункт назначения следует флот при гиперпрыжке (смотри «Гиперпрыжок» («Jumping the Fleet») на следующей странице). Это решение может дать как положительный результат, так и нанести вред людям.

Human Objective / Цель людей

Для того, чтобы одержать победу в игре, людям необходимо совершить достаточно успешных гиперпрыжков для прибытия на планету Kobol. Как только флот достигнет планеты Kobol, люди объявляются победителями. Для получения информации по цели Сайлонов, перелистните книгу на страницу 18 – «Цель Сайлонов» («Cylon Objective»)

Флот совершает гиперпрыжок одним из двух способов:

1. Фишка флота была помещена на поле «Автоматический гиперпрыжок» («Auto Jump») на шкале «Подготовки к прыжку» («Jump Preparation track») (смотри «Фаза подготовки к прыжку» («Prepare for Jump Step») на странице 11).
2. Игрок может активировать секцию «Комната управления гиперпрыжком» («FTL Control»), чтобы совершить гиперпрыжок. В таком случае может быть потеряна часть населения (смотри «Управление гиперпрыжком» («FTL Control Jump») на следующей странице).

[страница 13]

Jumping the Fleet / Гиперпрыжок

Во Вселенной «*Звездного крейсера Galactica*» гиперпрыжком называется полет кораблей на скорости, большей скорости света («faster-than-light», FTL). Когда флот совершает гиперпрыжок, Адмирал вытягивает карты пункта назначения для определения места, куда флот совершил гиперпрыжок. Для того, чтобы выбрать пункт назначения, Адмирал должен:

1. **Убрать с поля все корабли:** уберите все корабли с игрового поля (смотри «Гиперпрыжок во время боя» («Jumping During Combat») на странице 25).
2. **Выбрать пункт назначения:** Адмирал вытягивает две карты из колоды пунктов назначения, выбирает одну и помещает другую в самый низ колоды пунктов назначения.
3. **Следовать инструкциям:** Адмирал помещает выбранную карту лицом вверх рядом с картой планеты Kobol и следует инструкциям, напечатанным на этой карте пункта назначения.
4. **Прочитать инструкции карты Kobol:** если итоговое расстояние на всех картах пунктов назначения, лежащих рядом с картой Kobol, впервые стало равно или превысило значение 4 или 8, то игрокам следует прочитать инструкции на карте Kobol (смотри страницу 14).
5. **Поставить фишку флота на стартовое поле:** переместите фишку флота на шкале «Подготовки к прыжку» («Jump Preparation track») на поле «Старт» («Start»).

Using Abilities / Использование способностей

Карты персонажей, карты навыков, карты лояльности и карты кворума могут наделить игроков специальными способностями. Многие способности сопровождаются текстом, состоящим из двух частей: слова «Action:» и следующего за этим словом текста (значит, что игрок может применить эту способность только в свою фазу действия).

Все иные способности, которые не требуют совершения действия, вступают в силу в то время, которое указано на карте. Если несколько игроков желают использовать способность одновременно, то порядок использования регулирует текущий игрок.

Пример: беспилотная Гадюка была атакована Рейдером Сайлонов. Результат броска кубика – 8. «Старбак» («Starbuck») разыгрывает карту навыка Piloting «Маневры уклонения» («Evasive Maneuvers»), что позволяет ей перебросить кубик.

FTL Control Jump / Управление гиперпрыжком

Как только фишка флота оказывается на одном из синих полей на шкале «Подготовки к гиперпрыжку» («Jump Preparation track»), игроки получают возможность совершить принудительный гиперпрыжок, но при этом есть шанс, что часть населения будет потеряна.

Текущий игрок бросает кубик, и если на нем выпало 6 или меньше, то люди теряют то количество населения, которое указано под полем на шкале «Подготовка к гиперпрыжку» («Jump Preparation track»), на котором в данный момент находится фишка флота.

Пример: фишки флота находится на предпоследнем поле на шкале «Подготовки к гиперпрыжку» («Jump Preparation track») (поле с «-1 населения»). Текущий игрок активирует секцию «Комната управления гиперпрыжком» («FTL Control») и совершает принудительный гиперпрыжок. Затем этот игрок бросает кубик и в результате получает «5» (что меньше, чем 6), и, таким образом, флот теряет 1 единицу населения. Поверните ресурсный диск на 1 деление в сторону уменьшения.

Destination Cards / Карты пунктов назначения

На каждой карте пункта назначения вы найдете две важных части информации. В центре карты вы найдете текст, описывающий особые эффекты от путешествия в данный пункт назначения. В основном, эти эффекты ограничиваются либо потерей ресурсов, либо выполнением особых инструкций. Эффекты карты пункта назначения должны немедленно вступить в действие, как только флот прибудет в пункт назначения.

В нижней части карты пункта назначения вы найдете расстояние, на которое флот совершил гиперпрыжок. После того, как вступят в действие эффекты карты пункта назначения, положите эту карту рядом с картой Kobol так, чтобы все могли видеть пройденное флотом расстояние.



Расстояние («Distance») на картах пунктов назначения

Example of Jumping / Пример гиперпрыжка



1. Во время фазы «Подготовки к гиперпрыжку» («Prepare for Jump»), на текущей карте кризиса можно обнаружить иконку гиперпрыжка. Фишка флота перемещается на одно поле вперед на шкале «Подготовки к гиперпрыжку» («Jump Preparation track»). Так как фишка флота перемещается в поле «Автоматический гиперпрыжок» («Auto Jump space»), то флот совершает гиперпрыжок. Все корабли должны быть удалены с игрового поля.
2. Адмирал вытягивает две карты с верха колоды пунктов назначения и выбирает одну из них. Адмирал кладет эту карту на стол лицом вверх. Другая карта возвращается в колоду пунктов назначения и кладется в самый низ этой колоды.

3. Выбранная карта кладется лицом вверх около карты Kobol. Затем выполняются инструкции на выбранной карте пункта назначения (в этом случае, люди должны потерять 1 Топливо и уничтожить 1 Хищника).
4. Если итоговое расстояние впервые стало равно или превысило четыре (или восемь) парсека, то игроки должны выполнить инструкции, указанные на карте Kobol. В данном примере, ничего не происходит – ни одно итоговое расстояние не было превышено впервые.
5. Фишка флота на шкале «Подготовки к прыжку» («Jump Preparation track») перемещается обратно на первое поле («Start»).

Kobol Objective Card / Карта Kobol

На карте Kobol вы найдете информацию о том, когда должна быть выдана дополнительная карта лояльности и что должны сделать люди, чтобы победить. Как только флот впервые пройдет итоговое расстояние, равное или большее указанному на карте, игроки должны будут выполнить указанные на карте Kobol инструкции. Вы можете найти нижеследующий текст на карте Kobol:

- **«Спящие» агенты:** как только флот проходит четыре или более парсека, игрокам раздаются оставшиеся карты лояльности.
- **Прибытие на Kobol:** после того, как было пройдено 8 или более парсеков пути, людям необходимо совершить последний гиперпрыжок, чтобы победить. Во время последнего гиперпрыжка люди не тянут карту пункта назначения. Вместо этого, они просто объявляются победителями (если ни один из ресурсов не стал меньше 0).

Пример: Людьми было пройдено 8 парсеков пути, в то время как количество населения упало до 1 единицы. Уильям Адама (William Adama) активирует секцию «Комната управления гиперпрыжком» («FTL Control»), и флот совершает гиперпрыжок. По окончании этого гиперпрыжка, люди объявляются победителями, если после использования секции «Комната управления гиперпрыжком» («FTL Control») не была потеряна последняя единица населения.

[страница 15]

Skill Cards / Карты навыков

В начале своего хода каждый игрок вытягивает то количество и те виды карт навыков, которые указаны в его наборе навыков (смотри карту персонажа). Эти карты вытягиваются игроком из колоды навыков независимо от того, сколько карт у него в руке на момент вытягивания. Эти карты применяются в ситуациях, когда необходимо пройти проверку навыков, совершить специальное действие или наделить игроков специальными способностями. Каждый вид навыка обладает собственным описанием:

Навык Politics (желтый цвет): этот навык помогает персонажу управлять Моралью и помогает людям преодолевать кризисы. Это наиболее востребованный вид навыка для преодоления кризиса. Некоторые карты такого вида позволяют игроку вытягивать карты навыков, которые не входят в набор его персонажа.

Навык Leadership (зеленый цвет): этот навык отображает умение персонажа принимать на себя командование и управлять подчиненными. Это второй по востребованности навык для преодоления кризиса. Некоторые карты такого вида навыка дают возможность другим игрокам перемещать своих персонажей и дают им выполнить дополнительное действие.

Навык Tactics (фиолетовый цвет): этот навык отображает умение персонажа составлять планы миссий, также как и преодолевать вставшие на пути физические препятствия. Карты этого навыка дают бонус к броскам кубиков или возможность провести разведку в космосе для поиска новых планет.

Навык Piloting (красный цвет): этот навык отображает умение персонажа пилотировать Гадюку. Карты этого вида навыка позволяют перебрасывать кубики от вражеских атак, а также дают возможность проводить дополнительные атаки.

Навык Engineering (синий цвет): этот навык отображает знания персонажа в технической и научной сферах. Некоторые карты этого вида позволяют ремонтировать Гадюк и секции звездного крейсера Galactica.



Описание карты навыка

1. *Название и вид*

2. *Сила*

3. *Способность*

Hand Limit and Discarding / Ограничение по количеству карт в руке и сброс

Если в конце хода любого участника в руке игрока более 10 карт навыков, то он должен сбросить любые (на выбор) карты, пока их число не станет равно 10. Это ограничение не распространяется на некоторые другие карты: к примеру, такие как карты кворума или карты супер кризисов.

Как только игрок сбрасывает карту навыка, она автоматически помещается лицом верх в зону сброса под колодой навыков соответствующего цвета. Если случится так, что, к примеру, в колоде карт Leadership больше не осталось карт, тогда берутся карты из зоны сброса Leadership, замешиваются в одну колоду карт и помещаются под соответствующий (в данном случае, зеленый) цвет в нижней части игрового поля.

Destiny Deck / Колода судьбы

В начале игры участники формируют колоду из 10 карт навыков (по две карты каждого вида) и тщательно ее перемешивают. Две случайные карты из этой колоды используются при каждой проверке навыков для создания элемента неопределенности.

Как только была сыграна последняя карта из колоды судьбы, текущий игрок создает новую колоду судьбы. Он берет по две карты из каждой колоды навыков, замешивает и помещает вновь созданную колоду судьбы на соответствующее ей место на игровом поле.



Место колоды судьбы на игровом поле

[**страница 16**]

Skill Checks / Проверка навыков

Многие карты кризисов, секции кораблей и зон требуют пройти проверку навыков. Проверка навыков отображает борьбу, в которой чтобы одержать победу, необходимо применить определенные навыки. Уровень сложности такой борьбы отображен с помощью цифры в левом верхнем углу карты, под которой находятся цветные прямоугольники. Чтобы пройти проверку навыков, необходимо:

1. **Прочитать текст карты:** текущий игрок читает текст карты так, чтобы его слышали все игроки. Затем игроки могут провести дискуссию о том, что делать дальше (необходимо следовать «Правилам секретности» на странице 20). Если карта требует от текущего игрока, Президента или Адмирала сделать выбор, то этот игрок должен сделать выбор. Вместо проверки навыков от игроков может потребоваться выполнить некоторые иные инструкции.
2. **Вытянуть карты из колоды судьбы:** игрок вытягивает две карты из колоды судьбы и кладет их в одно, общедоступное для всех игроков место («общая стопка») лицом вниз.
3. **Положить карты навыков:** начиная с участника, находящегося по левую руку от текущего игрока (и заканчивая текущим игроком), каждый участник может положить любое количество карт навыков в общую стопку лицом вниз. Любой напечатанный на картах навыков текст игнорируется. В расчет берутся только сила и виды навыков карт, положенных в общую для проверки навыков стопку.
4. **Перемешать и разделить карты:** после того, как каждый игрок использовал возможность положить карты навыков, текущий игрок собирает все карты из общей стопки и перемешивает их (карты перемешиваются для того, чтобы никто не знал, кто и сколько положил карт в общую стопку). Затем текущий игрок разделяет карты на две стопки лицом вверх. Все карты, которые отвечают требованиям

карты кризиса по видам навыков (смотри на цветные прямоугольники) кладутся в одну стопку, другие карты (которые не отвечают требованиям – лицевая сторона другого цвета, нежели нарисованные на карте кризиса прямоугольники) – кладутся в другую стопку.

5. **Подсчитать итоговую силу:** подсчитайте итоговую силу (цифра в левом верхнем углу) всех карт, находящихся в общей стопке. Для получения итоговой силы произведите операцию вычитания итоговой силы «неподходящих» («non-matching») карт из итоговой силы «подходящих» («matching») карт.
6. **Определить результат:** если итоговая сила больше либо равна сложности, указанной на карте кризиса, то проверка считается пройденной и применяется результат пройденной («pass») проверки. Если итоговая сила оказалась меньше уровня сложности на карте кризиса, то проверка считается проваленной и применяется результат проваленной («fail») проверки. Все использованные в проверке навыки карты отправляются в соответствующие их виду навыка зоны сброса.

Skill Supervisor / Менеджер по навыкам

Несмотря на то, что на участника с фишкой текущего игрока возложена обязанность по правильному распределению сброшенных карт навыков, многие игроки в начале партии предпочитают назначить так называемого **МЕНЕДЖЕРА ПО НАВЫКАМ**.

Этот игрок отвечает за сортировку карт навыков по соответствующим их видам зонам сброса. В дополнение, когда колода навыков подходит к концу, этот игрок обязан вновь сформировать колоду навыков по ранее указанному порядку. Аналогичная ситуация и с колодой судьбы.

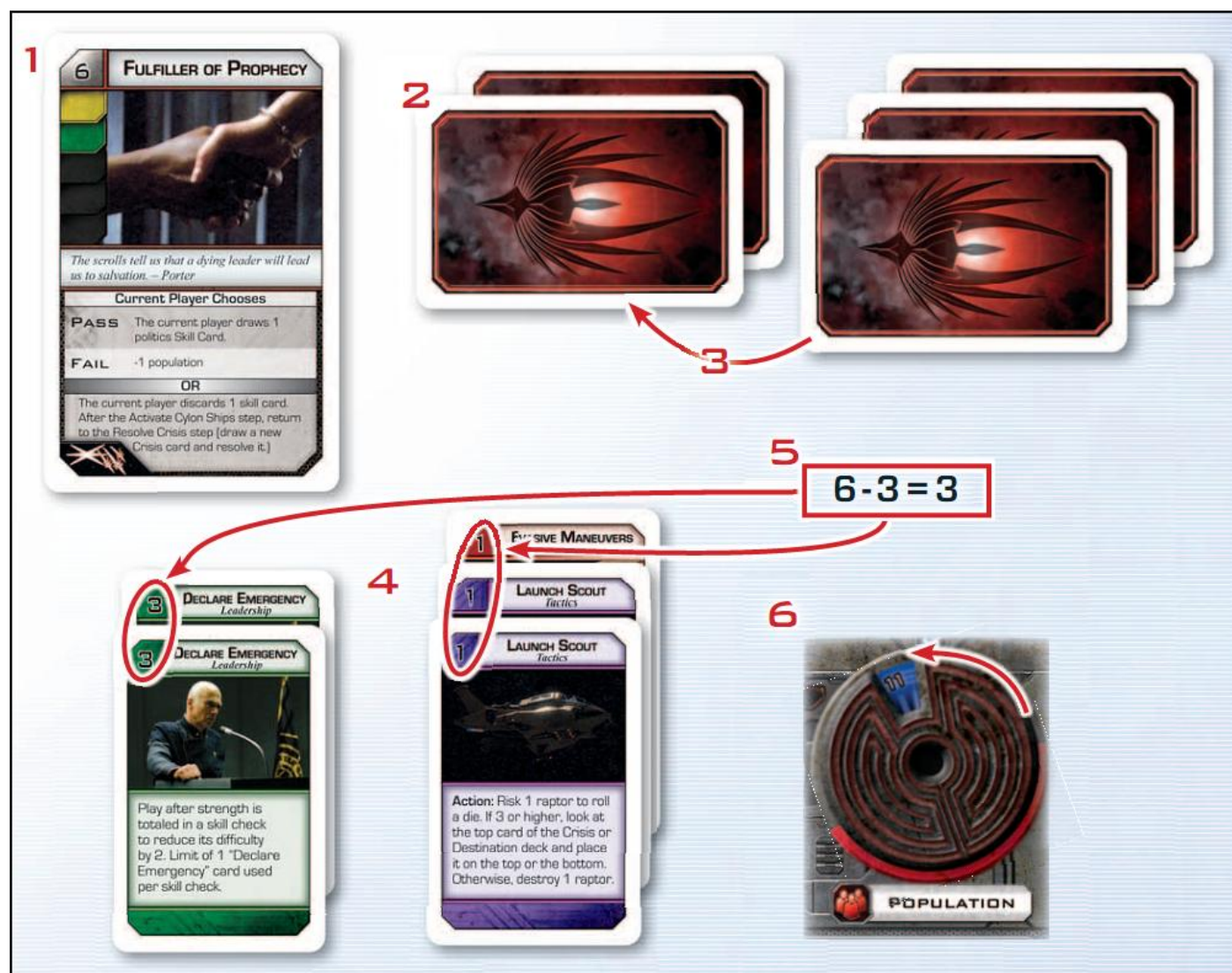
Partial Passes / Частичное прохождение проверки

Во время некоторых проверок навыков вы можете обнаружить особое число на карте кризиса, располагающееся между результатом пройденной и проваленной проверки навыков. При проваленной проверке навыков, итог которой был равен или превышал это число, игроки должны выполнить указанные после этого числа инструкции (вместо того, чтобы следовать инструкциям по эффектам от проваленной или пройденной проверки).



Карта кризиса с особым числом

Example of a Skill Check / Пример проверки навыков

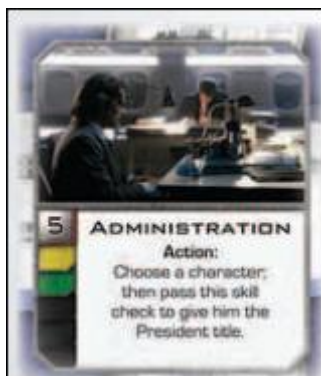


1. Во время своей фазы кризиса, текущий игрок вытягивает карту кризиса «Исполнитель пророчества» («Fulfiller of Prophecy»). Этот участник должен громко прочесть текст карты и выбрать, пройти ли проверку навыков (верхнее поле текста карты) или выполнить инструкции в нижнем поле текста карты. Игрок принимает решение выбрать верхнее поле и проходит проверку навыков.
2. Игрок снимает две карты с колоды карт судьбы и кладет их в общую стопку.
3. Игрок, находящийся по левую руку от текущего игрока, кладет две карты навыков в общую стопку. Следующий игрок принимает решение не отдавать карты, и, наконец, текущий игрок кладет в общую стопку одну карту.
4. Текущий игрок перемешивает карты из общей стопки и разделяет их на две стопки. «Подходящие» карты кладутся в одну стопку, «неподходящие» - в другую.
5. Подсчитывается итоговая сила каждой стопки. Итоговая сила стопки с «неподходящими» картами равна 3. Итоговая сила стопки с «подходящими» картами равна 6. В результате получаем, что $6 - 3 = 3$. Итоговая сила равна 3.
6. Так как итоговая сила не равна и не превышает уровень сложности кризиса, то применяется результат проваленного («fail») теста. Флот теряет 1 единицу населения, и текущий игрок поворачивает диск с ресурсом «Население» в левую сторону (с 12 до 11 единиц).

Game Board Skill Checks / Проверка навыков на игровом поле

Для использования трех секций кораблей - «Администрация» («Administration»), «Каюта адмирала» («Admiral's Quarters») и «Гауптвахта» («Brig») – необходимо пройти проверку навыков, процедура которой описана на странице 16. Особые правила, касающиеся проверки навыков в этих секциях, напечатаны ниже:

- **«Администрация»** («Administration»): текущий игрок может выбрать любого игрока и предложить его на должность Президента. Для прохождения теста необходимо набрать 5 и более очков при помощи карт Politics (желтый цвет) и/или Leadership (зеленый цвет). Результаты:



- *Тест пройден («Pass»): игрок, предложенный на должность Президента, получает карту титула Президента.*
- *Тест провален («Fail»): нет эффекта.*

- **Каюта Адмирала** («Admiral's Quarters»): текущий игрок может выбрать любого участника для выдвижения обвинений в сторону последнего. Для прохождения теста необходимо набрать 7 и более очков при помощи карт Leadership (зеленый цвет) и/или Tactics (фиолетовый цвет). Результаты:



- *Тест пройден («Pass»): обвиненный персонаж отправляется на «Гауптвахту» («Brig»)*
- *Тест провален («Fail»): нет эффекта.*

- **Гауптвахта («Brig»):** текущий игрок может попытаться совершить побег с гауптвахты. Для прохождения теста необходимо набрать 7 и более очков при участии карт Politics (желтый цвет) и/или Tactics (фиолетовый цвет). Результаты:



- *Тест пройден («Pass»):* текущий игрок перемещает фишку своего персонажа в любую секцию звездного крейсера Galactica.
- *Тест провален («Fail»):* нет эффекта.

Cylon Players / Игроки-Сайлоны

В каждой игре присутствует хотя бы один игрок-Сайлон, который будет пытаться испортить людям жизнь. Число игроков-Сайлонов может быть разным (в зависимости от общего количества игроков).

Cylon Objective / Цель Сайлонов

Для того, чтобы люди не смогли победить в игре, Сайлонам необходимо предотвратить выполнение людьми условий карты KoboI. Для того, чтобы достичь этой цели, у Сайлонов есть три способа:

- **Лишить людей ресурсов:** если хотя бы один ресурс достигнет отметки 0 или уйдет в минус в конце хода игрока, то игра немедленно заканчивается и Сайлоны объявляются победителями. Это наиболее применяемый Сайлонами способ для победы. Заметьте, что люди могут оказаться на отметке 0 и на том же ходу увеличить количество ресурсов.
- **Вторжение Центурионов:** если хотя бы одна фишка Центуриона достигнет конца шкалы десанта («Boarding Party track»), то экипаж звездного крейсера Galactica считается убитым, а Сайлоны объявляются победителями (смотри «Активация Тяжелый Рейдеров и Центурионов» («Activate Heavy Raiders and Centurions») на странице 24).
- **Звездный крейсер Galactica уничтожен:** если на звездном крейсере одновременно находятся шесть или более фишек повреждений, то звездный крейсер считается уничтоженным, а Сайлоны объявляются победителями (смотри «Фишки повреждения» («Damage Tokens») на странице 25).

Loyalty Cards / Карты лояльности

Каждый участник начинает игру с одой картой лояльности. Вскоре игроки получают одну дополнительную карту лояльности (смотри «Фазу «спящего» агента» («Sleeper Agent Phase») на странице 19), что увеличивает шансы на появление Сайлона среди игроков.

Карты лояльности должны располагаться лицом вниз, но владелец карты лояльности может в любое время посмотреть на содержание карты. Игрок не может смотреть на содержание карт лояльности других игроков, если способностью или чем-либо иным игроку не предоставлено иное. Когда игрок получает возможность посмотреть на одну карту лояльности игрока с двумя картами лояльности, то он выбирает одну случайную карту и смотрит ее содержание.

Каждая карта лояльности указывает, является ли ее владелец человеком, Сайлоном или предателем (смотри «Предатель» («Sympathizer») на странице 19).

Важно: если у игрока в руке хотя бы одна карта «Вы Сайлон» («You Are a Cylon»), то такой игрок причисляется к Сайлонам, и игнорируются все карты «Вы не Сайлон» («You Are Not a Cylon»), что имеются у него в руке.

[**страница 19**]

Sleeper Agent Phase / Фаза «спящего» агента

Как только флот пройдет хотя бы четыре парсека, каждый игрок (включая разоблаченных Сайлонов) получает по одной карте с верха колоды лояльности. Если игрок получает карту «Вы предатель» («You are a Sympathizer»), он должен немедленно показать ее и выполнить напечатанные на ней инструкции. Если эту карту вытягивает разоблаченный Сайлон, то первым делом он должен передать эту карту любому другому игроку (чтобы тот немедленно выполнил напечатанные на ней инструкции).

Sympathizer / Предатель

Вдобавок к людям и Сайлонам, внутри флота может оказаться предатель. Карта «Вы предатель» («You are a Sympathizer») показывает человека или Сайлона, который желает оказать помощь другой команде (такая карта применяется только при игре 4 или 6 игроков). Эта карта не добавляется в колоду лояльности до тех пор, пока не были розданы первые карты лояльности.

Игрок, который получает карту «Вы предатель» («You are a Sympathizer»), должен немедленно показать ее другим. Если хотя бы один ресурс под ресурсными дисками находится в красной зоне (осталась половина или меньше ресурсов), то игрок с этой картой сажается на «Гауптвахту» («Brig»). После проведения этих операций карта считается как карта «Вы не Сайлон» («You Are Not a Cylon»).

Если все ресурсы находятся вне красной зоны (их осталось больше половины), тогда этот игрок становится разоблаченным Сайлоном на остаток игры и должен следовать правилам для разоблаченных Сайлонов («Revealed Cylon Players») (за исключением пунктов 4 и 5). Этот игрок не может активировать секцию «Флот Сайлонов» («Cylon Fleet») или играть карты супер кризисов.



Карта лояльности «Вы предатель»

Determining if You Are a Cylon / Сайлон или не Сайлон?



В руке у Карла «Хело» Агатона (Carl “Helo” Agathon) находятся две карты лояльности: одна «Вы Сайлон» («You Are a Cylon») и одна «Вы не Сайлон» («You Are Not a Cylon»). Так как у него в руке имеется одна карта «Вы Сайлон» («You Are a Cylon»), то считается, что Карл «Хело» Агатон (Carl “Helo” Agathon) – Сайлон. Он может раскрыть истинное обличие в свой ход (совершить действие), чтобы применить специальную способность, указанную на его карте лояльности. Как только он совершил это действие, он считается разоблаченным Сайлоном (смотри ниже).

Revealed Cylon Players / Разоблаченные Сайлоны

Игрок, у которого в руке имеется карта «Вы Сайлон» («You are a Cylon»), может совершить в свой ход действие и раскрыть эту карту. После того, как игрок раскрыл эту карту, и всем участникам стало понятно, что он – Сайлон, раскрывший себя игрок должен:

1. **Сбросить карты:** игрок должен сбросить все карты навыков, кроме любых трех.
2. **Потерять карту титула:** если игрок является обладателем каких-либо титулов, то он должен передать эти карты титулов другому игроку (смотри «Порядок наследования» («Line of Succession») на странице 28).
3. **Возродиться:** игрок перемещает фишку своего персонажа в секцию «Корабль возрождения» («Resurrection Ship») в зоне Сайлонов («Cylon location»).
4. **Вытянуть карту супер кризиса:** игрок вытягивает одну случайную карту супер кризиса. Эта карта остается в его руке и может быть сыграна при помощи активации секции «Каприка» («Caprica») в зоне Сайлонов («Cylon location»). Карты супер кризисов считаются обычными картами кризисов, за исключением того, что карты супер кризисов обладают иммунитетом против всех способностей персонажей, которые могут повлиять на карты кризисов или проверки навыков.
5. **Закончить ход:** ход игрока заканчивается, и фишка текущего игрока передается по часовой стрелке. Заметьте, что игрок, который раскрыл себя и стал Сайлоном, не вытягивает карту кризиса в конце этого и любого из своих будущих ходов (смотри ниже «Ходы разоблаченных Сайлонов» («Revealed Cylon Players’ Turns»)).

Secrecy / Секретность

Ключевой элемент настольной игры «Звездный крейсер Galactica» состоит в атмосфере постоянного напряжения и параноидальных поисков агентов Сайлонов. В игре должны соблюдаться правила секретности и поэтому игроки обязаны следовать нижеследующим правилам:

- **Необоснованные обвинения:** игроки могут обвинять других участников в том, что те являются агентами Сайлонов или что те совершают диверсионную или иную, на их взгляд, вредительскую деятельность. Обвинения вслепую не оказывают воздействия на правила игры, но могут помочь или сбить с толку людей при поиске агентов Сайлонов.
- **«Обоснованные» обвинения:** если один из игроков получает возможность посмотреть в карты лояльности других игроков и узнает содержание таких карт, то он может либо никому не говорить об этом, либо поделиться с группой информацией об истинной личности игрока. Да и кто сказал, что вы обязаны говорить правду о содержании этих карт?
- **Карты навыков и проверки навыков:** игрокам запрещено рассказывать или показывать вид и точную силу карт в своей руке. Они могут использовать обобщенные фразы типа «Я могу немного помочь в преодолении этого кризиса», но нельзя делать точных заявлений типа «Я сыграю пять карт Piloting». Вдобавок, после проведения проверки навыков, игрокам запрещено рассказывать о том, какие карты они сыграли. Цель этих мер состоит в сокрытии очень важной информации и в попытке защитить Сайлонов от слишком уж простого разоблачения.
- **Карты в колодах:** если у игрока есть способность смотреть на верхние карты колоды, то он не может раскрывать их содержание.
- **Разоблаченные Сайлоны:** разоблаченный Сайлон должен следовать всем правилам секретности. Он не должен показывать карты в своей руке или говорить о том, какая карта супер кризиса у него в руке.

Revealed Cylon Players' Turns / Ходы разоблаченных Сайлонов

В свой ход разоблаченный Сайлон не получает карт навыков, которые он должен был бы получить по своему набору навыков, и не вытягивает карт кризисов. Он просто вытягивает 2 любых карты навыков, перемещает фишку своего персонажа в любую секцию зоны Сайлонов («Cylon location»), а затем может совершить действие, напечатанное на данной секции.

1. **Фаза получения карт навыков:** Сайлон получает две карты навыков любого вида.
2. **Фаза передвижения:** Сайлон может переместиться в любую секцию зоны Сайлонов («Cylon location»).
3. **Фаза действия:** Сайлон может выполнить действие, текст которого напечатан на секции, где стоит фишка его персонажа. Разоблаченный Сайлон не может совершать других действий: с помощью карт навыков, карт кворума и т.д. Все способности, напечатанные в карте персонажа, также не могут быть применены.

Важная заметка: в ход разоблаченного Сайлона не играют фазы «Кризис» («Crisis»), «Активация корабля Сайлона» («Activate Cylon Ship») или «Подготовка к прыжку» («Prepare for Jump»).

Revealed Cylons and Crises / Разоблаченные Сайлоны и кризисы

Несмотря на то, что в свой ход разоблаченные Сайлоны не могут вытянуть карту кризиса из колоды обычным способом, они могут вытянуть и сыграть карту кризиса с помощью активации секции «Каприка» («Caprica») в зоне Сайлонов («Cylon location»). После того, как разоблаченный Сайлон вытягивает карту кризиса, которая предоставляет выбор текущему игроку, этот игрок должен принять решение и сделать выбор.

Разоблаченные Сайлоны не попадают под воздействие карт кризисов или проверок навыков. Они не могут быть посажены на «Гауптвахту» («Brig») или помещены в «Лазарет» («Sickbay»), и их нельзя заставить сбросить карты навыков.

Revealed Cylon Players' Skill Cards / Карты навыков разоблаченных Сайлонов

Разоблаченный Сайлон получает в свой ход только две карты навыков. Разоблаченный Сайлон может положить одну (и только одну) карту навыка по своему выбору во время проверки навыков.

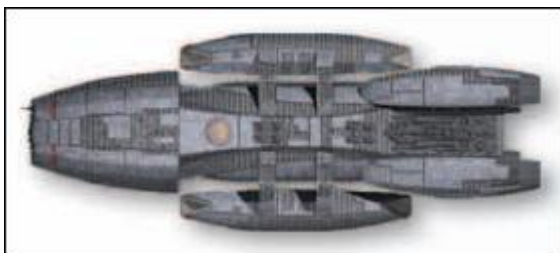
Разоблаченные Сайлоны не могут совершать действия или применять способности, указанные на картах навыков. Тем не менее, для них также применяется правило по ограничению количества карт в руке: по окончании хода каждого игрока, разоблаченный Сайлон должен сбросить все карты навыков, кроме любых 10.

Даже после разоблачения Сайлона игроки продолжают использовать колоду судьбы при проверке навыков.

[страница 21]

Ship Reference / Описание кораблей (классы)

Galactica / Звездный крейсер Galactica



Этот огромный корабль является флагманом и защитником флота людей, и расположен в центре игрового поля. В нем вы найдете секции, каждая из которых позволяет совершить определенное действие или акт.

Colonial One / Корабль Colonial One (Правительственный корабль)



Этот корабль меньше звездного крейсера по габаритам, и является основным кораблем Президента. Этот корабль расположен в верхней части игрового поля. В нем вы найдете несколько секций, каждая из которых позволяет совершить определенное действие или акт.

Vipers / Гадюки



Эти пластиковые корабли защищают флот людей от атак кораблей Сайлонов и уничтожают корабли последних. Гадюки могут быть помещены в «Резерв» («Reserves»), «Ремонтный док» («Damaged Vipers») или в космическое пространство на игровом поле.

Raptors / Хищники



Эти пластиковые корабли используются человечеством для разведки и поиска новых ресурсов (таких как Провизия и Топливо). Эти корабли не используются в бою и остаются в «Резерве» («Reserves»), пока не будут уничтожены.

Civilian Ships / Гражданские корабли



Эти маленькие фишки изображают невооруженные суда людей. После потери одного из таких кораблей, ресурсы (обычно Население), указанные на лицевой стороне фишки, считаются потерянными. Фишки гражданских кораблей должны всегда находиться лицевой стороной вниз.

Basestars / Базовые корабли Сайлонов



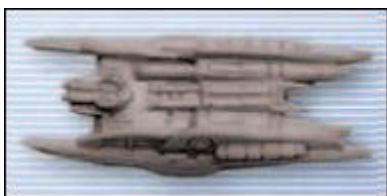
Базовые корабли Сайлонов – огромные боевые станции, которые могут быть помещены в самые разные участки космоса. Они способны атаковать звездный крейсер как напрямую с помощью орудий, так и с помощью Рейдеров и Тяжелых Рейдеров.

Raiders / Рейдеры



Эти пластиковые корабли Сайлонов используются для атаки флота людей. Ввиду большого количества таких кораблей, Рейдеры часто атакуют Гадюк и гражданские корабли людей.

Heavy Raiders / Тяжелые Рейдеры (десантные корабли)



Эти пластиковые корабли используются для высадки десанта на звездный крейсер. Тяжелые Рейдеры не атакуют другие суда; их единственной целью является высадка в ангар звездного крейсера десанта смертельных Центурионов.

[**страница 22**]

Combat / Бой

Пока на игровом поле находится хотя бы один корабль Сайлонов, считается, что флот людей находится в бою. В зависимости от карты кризиса, в конце каждого хода активируется определенный класс корабля Сайлонов. В этом разделе правил вы познакомитесь с особенностями боя, узнаете, как активировать, атаковать и управлять кораблями.

Cylon Attack Cards / Карты атаки кораблей Сайлонов

После того, как игрок вытянул карту кризиса «Атака Сайлонов» («Cylon attack»), он должен:

1. **Активировать имеющиеся на игровом поле корабли Сайлонов:** имеющиеся на игровом поле корабли Сайлонов получают активацию в соответствии с иконками на картах кризисов. Если на карте кризиса изображено множество иконок активации кораблей Сайлонов, то активация происходит слева направо и в соответствии со стандартными правилами активации (смотри «Активация кораблей Сайлонов» («Activating Cylon Ships»)).

2. **Завершить расстановку:** разместите новые корабли Сайлонов, Гадюки и гражданские корабли на игровое поле в соответствии с изображением на карте кризиса. Гадюки всегда помещаются на игровое поле из «Резервов» («Reserves»), а гражданские корабли случайным образом выбираются из стопки с гражданскими судами и помещаются на игровое поле лицевой стороной вниз.
3. **Специальные правила:** большинство карт кризисов типа «Атака Сайлонов» («Cylon attack») имеют специальное правило в тексте карты, которое необходимо выполнить.

Карта кризиса «Атака Сайлонов» («Cylon attack») сбрасывается сразу после того, как были выполнены все три вышеуказанных шага, но только если карта не указывает, что она должна оставаться в игре («Keep this card in play»). В последнем случае она оказывает длительное воздействие, которое обычно заканчивается после гиперпрыжка флота.

Activating Cylon Ships / Активация кораблей Сайлонов

Пока корабли Сайлонов находятся в бою, они должны быть активированы на каждом ходу после фазы кризиса. Активация кораблей заключается в одном из двух действий: передвижении или атаке. Корабли Сайлонов всегда активируются по нижеуказанным правилам, даже если был разоблачен игрок-Сайлон.

Если корабли, которые должны быть активированы, располагаются в разных секторах космоса, то они должны быть активированы по одному за раз в каждом секторе космоса (порядок активации определяется текущим игроком). Каждый корабль Сайлонов может быть активирован только один раз в один ход.

Activate Raiders / Активация Рейдеров



Иконка активации Рейдеров

После того, как Рейдер получает активацию, он может выполнить одно из нижеуказанных действий, имеющее наивысший приоритет (в номерном порядке, где «Атаковать Гадюку» имеет наивысший приоритет («Attack a Viper»), а «Атаковать звездный крейсер» («Attack Galactica») - самый низший).

1. **Атаковать Гадюку:** Рейдер атакует Гадюку, находящуюся в его секторе космоса. Рейдер, по возможности, атакует беспилотную Гадюку («unmanned viper»); в ином случае, Рейдер атакует Гадюку, пилотируемую персонажем.
2. **Уничтожить гражданское судно:** если в секторе космоса Рейдера не имеется Гадюк, Рейдер должен уничтожить один гражданский корабль в своем секторе космоса. Текущий игрок выбирает гражданский корабль и переворачивает его на лицевую сторону. Ресурсы, указанные на фишке, считаются потерянными, и фишка гражданского корабля убирается из игры.
3. **Перемещение:** если в секторе космоса Рейдера не наблюдается гражданских кораблей, то Рейдер должен переместиться в сторону ближайшего гражданского корабля. Если в смежных с сектором космоса Рейдера секторах космоса находятся несколько гражданских кораблей, то Рейдер должен переместиться по часовой стрелке вокруг звездного крейсера в сторону ближайшего гражданского корабля.
4. **Атаковать звездный крейсер:** если на игровом поле нет гражданских кораблей, Рейдер атакует звездный крейсер (смотри «Атака» («Attacking») на странице 24)

Если на игровом поле нет Рейдеров, которых можно активировать, тогда каждый Базовый корабль Сайлонов запускает в свой сектор космоса по два Рейдера. Если в игре нет Базовых кораблей Сайлонов, то ничего не происходит.

Пример: на карте кризиса имеется иконка активации Рейдеров. На игровом поле происходит активация всех Рейдеров Сайлонов (все Рейдеры находятся в одном секторе космоса). Первый Рейдер атакует Гадюку в

этом секторе космоса и уничтожает ее. Так как в этом секторе космоса не осталось ни Гадюк, ни гражданских кораблей, то второй Рейдер перемещается в смежный с этим сектор космоса в сторону ближайшего гражданского корабля.

Launch Raiders / Запуск Рейдеров



Иконка запуска Рейдеров

Если на карте кризиса видна иконка с изображением нескольких Рейдеров, то каждый Базовый корабль Сайлонов запускает трех Рейдеров. Если в игре нет Базовых кораблей, тогда ничего не происходит.

После запуска в космос Рейдера (или Тяжелого Рейдера), текущий игрок берет корабль указанного класса и помещает его на игровое поле. Затем игрок помещает его в сектор космоса Базового корабля Сайлонов, с которого был запущен Рейдер (или Тяжелый Рейдер).

[**страница 23**]

Activating Cylon Raiders / Активация Рейдеров Сайлонов



1. На текущей карте кризиса нарисована иконка активации Рейдеров, и таким образом, Рейдеры должны быть активированы в фазу активации кораблей Сайлонов. На игровом поле располагается несколько Рейдеров, и текущий игрок должен выбрать сектор космоса и активировать в нем Рейдера (одного за раз).

2. Первый Рейдер атакует Гадюку, находящуюся в его секторе космоса, получает на кубике 5 и наносит Гадюке повреждение.
3. Так как в этом секторе космоса больше не наблюдается Гадюк, другой Рейдер Сайлонов атакует гражданский корабль и уничтожает его. Фишка гражданского судна переворачивается на лицевую сторону и люди теряют 2 единицы населения.
4. В следующем секторе космоса располагается только один-единственный Рейдер. Так как в его секторе не наблюдается кораблей, то он перемещается в сторону ближайшего гражданского судна (по часовой стрелке). В следующий раз, когда этот Рейдер получит активацию, велика вероятность того, что он уничтожит гражданский корабль.

[страница 24]

Activate Heavy Raiders and Centurions / Активация Тяжелых Рейдеров и Центурионов



Иконка активации Тяжелых Рейдеров и Центурионов

Тяжелые Рейдеры не могут атаковать. Они всегда перемещаются в сторону ближайшего сектора космоса с иконкой запуска Гадюк («посадочная полоса»). Если Тяжелый Рейдер Сайлонов начинает свое перемещение в секторе космоса с посадочной полосой, то считается, что он высадил десант Центурионов на борт звездного крейсера.



Иконка посадочной полосы

После того, как Тяжелый Рейдер высадил на звездный крейсер Центурионов, Тяжелый Рейдер снимается с игрового поля. Фишка Центуриона помещается на поле «Старт» («Start») на шкале десанта («Boarding Party track»). Если на шкале десанта («Boarding Party track») уже имеются фишки Центурионов и карта кризиса активирует Тяжелых Рейдеров (даже если это было сделано разоблаченным Сайлоном), каждая фишка Центуриона перемещается на одно поле вперед – к полю «Поражение людей» («Humans lost»). Как только фишка Центуриона достигнет конца шкалы (остановится на последнем поле), Сайлоны объявляются победителями.



Шкала десанта

Люди могут попытаться уничтожить высадившихся Центурионов, активировав секцию «Оружейная» («Armory») на звездном крейсере.

Если на поле не имеется Тяжелых Рейдеров, когда требуется активация оных, то каждый Базовый корабль запускает по одному Тяжелому Рейдеру. Если на игровом поле нет Базовых кораблей, Тяжелых Рейдеров или Центурионов, то ничего не происходит.

Activate Cylon Baseships / Активация Базовых кораблей Сайлонов

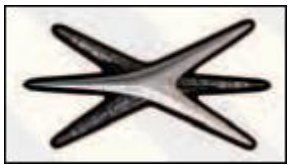


Иконка активации Базовых кораблей Сайлонов

После того, как Базовый корабль Сайлонов получает активацию, он незамедлительно атакует звездный крейсер. Текущий игрок бросает кубик за каждый Базовый корабль Сайлонов в игре, чтобы определить, нанесли ли эти атаки повреждения звездному крейсеру (смотри «Атака» («Attacking») на этой странице). Если на игровом поле не имеется Базовых кораблей Сайлонов, то ничего не происходит.

Attacking / Атака

Когда корабль совершает атаку, текущий игрок бросает восьмигранный кубик и определяет результаты атаки по таблице (иногда необходимо посмотреть соотношение вида атаки с атакуемым объектом). В зависимости от результата броска кубика, цель может получить повреждение или оказаться уничтоженной.

Attack Table / Таблица определения результатов атаки	
UNIT ATTACKED / Атакованный корабль	DIE RESULT / Результат броска кубика атакующего корабля
	3 - 8 = уничтожен
	7 - 8 = уничтожен
	5 - 7 = повреждена 8 = уничтожена
	Корабль уничтожен автоматически (броска кубика не требуется)
	Рейдер: 8 = поврежден Базовый корабль: 4-8 = поврежден
	Гадюка: 8 = поврежден Galactica: 5 - 8 = поврежден Ядерный боезаряд: 1 - 2 = 2 повреждения 3 - 6 = уничтожен 7 - 8 = уничтожен вместе с Рейдерами в том же секторе космоса.

Заметьте, что игроки не могут атаковать корабли людей с помощью Гадюк или секции «Боевая рубка» («Weapon's Control») звездного крейсера.

Damage, Destruction, and Remove from Game / Получение повреждения, уничтожение и удаление из игры

В зависимости от класса корабля повреждения могут иметь самые разные последствия - вплоть до разрушения корабля.

Уничтоженный корабль Сайлонов удаляется с игрового поля, но может быть возвращен в течение игры.

Поврежденная Гадюка помещается в секцию «Ремонтный док» («Damaged Viper»). Гадюка, помещенная в эту секцию, не может совершать вылеты и не может быть использована, пока не пройдет процедуру ремонта (обычно, с помощью карты навыка Engineering).

Уничтоженная Гадюка и потерянный Хищник удаляются из игры.

Фишка уничтоженного гражданского корабля переворачивается на лицевую сторону. Люди теряют столько ресурсов, сколько изображено на фишке уничтоженного корабля (обычно, это Население). Затем фишка этого гражданского судна удаляется из игры.

[страница 25]

Уничтоженный корабль удаляется с игрового поля, помещается в коробку с игрой и не может быть более использован в этой игре.

Фишки повреждения:



Фишка повреждения звездного крейсера



Фишка повреждения Базового корабля

Когда Базовый корабль или звездный крейсер получает повреждение, текущий игрок вытягивает случайную фишку повреждения из стопки, соответствующей классу корабля. В зависимости от фишки, корабль может получить самые различные повреждения.

- **Повреждение секции:** эта фишка помещается на соответствующую секцию звездного крейсера. Все персонажи, находившиеся в этой секции, перемещаются в «Лазарет» («Sickbay»). Персонажи могут перемещаться в поврежденные секции, но не могут использовать функции этих секций (до тех пор, пока не будет произведен ремонт с помощью карты навыка Engineering).



Повреждение секции

- **Потеря ресурсов:** флот теряет указанные ресурсы. После проведения всех необходимых действий эта фишка удаляется из игры.



Потеря ресурсов

- **Критическое повреждение:** эта фишка помещается на Базовый корабль Сайлонов. Пока эта фишка остается в игре, она считается за две фишки повреждения (для уничтожения Базового корабля необходимо нанести три повреждения).



Критическое повреждение

- **Ангар поврежден:** эта фишка помещается на Базовый корабль Сайлонов. Пока эта фишка остается в игре, Базовый корабль лишается способности выполнять запуск Рейдеров и Тяжелых Рейдеров.



Ангар поврежден

- **Орудия повреждены:** эта фишка помещается на Базовый корабль. Пока эта фишка остается в игре, Базовый корабль Сайлонов не может атаковать звездный крейсер.



- **Повреждение конструкции:** эта фишка помещается на Базовый корабль Сайлонов. Пока эта фишка остается в игре, ко всем броскам кубиков на атаку, направленным против Базового корабля, добавляется бонус +2.



Повреждение конструкции

Если Базовый корабль получает три или более фишек повреждения, то он считается уничтоженным и удаляется с игрового поля. Все фишки повреждения возвращаются на свое место и перемешиваются среди неиспользованных фишек повреждения.

Если на звездном крейсере одновременно находятся шесть или более фишек повреждения, то Сайлоны объявляются победителями.

Jumping During Combat / Гиперпрыжок во время боя

После того, как флот во время боя совершит гиперпрыжок, все корабли удаляются с игрового поля. Любые удаленные таким способом Гадюки возвращаются в «Резерв» («Reserves»), а гражданские корабли возвращаются в свою стопку гражданских кораблей и тщательно перемешиваются с неиспользованными фишками гражданских кораблей. Любой персонаж, пилотирующий Гадюку, возвращается в секцию «Ангар» («Hangar Deck»).

После гиперпрыжка флота все фишки Центурионов остаются на шкале десанта («Boarding Party track»)

Activating Vipers / Активация Гадюк

Несмотря на то, что звездный крейсер несет на своем борту несколько десятков орудий, его истинная военная мощь зиждится в эскадрильях одноместных истребителей, более известных как Гадюки. Главная задача Гадюк – защищать флот, в частности гражданские корабли, от атак кораблей Сайлонов. Гадюки чаще всего активируются в секции «Командный пункт» («Command») на звездном крейсере.

После активации, Гадюка по выбору игрока может выполнить одно из следующих действий:

- **Вылет в космос:** игрок берет из «Резерва» («Reserves») одну Гадюку и помещает ее в сектор космоса с одной из посадочных полос (смотри страницу 24).
- **Перемещение Гадюки:** игрок выбирает ту Гадюку, которая уже находится в космическом пространстве. Он может переместить эту Гадюку в смежный сектор космоса. Обратите внимание, что Гадюки не могут перелетать «через» звездный крейсер. Они могут перемещаться только «вокруг» звездного крейсера (по часовой или против часовой стрелки).
- **Атака Гадюкой:** игрок выбирает Гадюку и корабль Сайлонов, которые находятся в одном секторе космоса. Затем игрок бросает восьмигранный кубик для получения результата атаки и следует инструкциям на странице 24.

В течение хода игрока каждая Гадюка может быть активирована неограниченное количество раз, но игроки не могут активировать Гадюки, пилотируемые персонажами других игроков. Гадюки без фишек пилота под ними считаются беспилотными Гадюками («unmanned vipers»)

Piloting Vipers / Пилотирование Гадюк

Все персонажи, обладающие навыком Piloting, могут лично сесть за штурвал Гадюки. Пилотируемая Гадюка отличается от беспилотной, и не может быть активирована с помощью секции «Командный пункт» («Command»).

Игрок, управляющий персонажем-пилотом, может переместить фишку своего персонажа в «Ангар» («Hangar Deck») и осуществить действие, указанное в этой секции. Затем игрок по стандартным процедурам запускает Гадюку в космос (смотри предыдущий раздел), помещает фишку пилота под эту Гадюку, а фишку персонажа ставит на карту персонажа.

Moving and Actions when Piloting / Перемещение и действия во время пилотирования

Пока персонаж игрока пилотирует Гадюку, сам игрок может совершать ход в рамках стандартных правил. В фазу перемещения, он может переместить Гадюку в смежный сектор космоса или посадить Гадюку обратно на звездный крейсер (смотри «Посадка» («Moving From a Viper»)) далее по тексту)

В дополнение ко всем стандартным действиям, которые может совершить игрок в свою фазу действия (к примеру, использование карты навыка), он также может активировать Гадюку (для перемещения или атаки).

Viper Destruction / Уничтожение Гадюки

В случае, если Гадюка, пилотируемая персонажем, была повреждена или уничтожена, игрок перемещает фишку персонажа в «Лазарет» («Sickbay»), а Гадюка отправляется в соответствующее место (в «Ремонтный док» («Damaged Vipers»)) при повреждении или обратно в коробку с игрой при уничтожении).

Moving from a Viper / Посадка Гадюки

Как только флот совершает гиперпрыжок, все персонажи, пилотирующие Гадюк, отправляются в «Ангар» («Hangar Deck»), а пилотируемые ими Гадюки возвращаются в «Резерв» («Reserves»)

Игрок в фазу перемещения также может переместить Гадюку в звездный крейсер или в Colonial One. Чтобы сделать это, игрок должен сбросить одну карту навыка, а затем поместить Гадюку в «Резерв» («Reserves»). Фишка персонажа помещается на секцию по выбору игрока. Совершить посадку можно из любого сектора космоса.

Если игрок, чей персонаж пилотирует Гадюку, был отправлен в «Лазарет» («Sickbay») или на «Гауптвахту» («Brig»), его фишка перемещается в соответствующую секцию, а Гадюка отправляется в «Резерв» («Reserves»).

После того, как персонаж покинул Гадюку и переместился в секцию, его фишка пилота снимается с игрового поля.

Raptors and Risking / Хищник и риск

Хищники не применяются в бою и часто подвергаются «рискам» при добыче необходимых элементов, о чем пишет текст некоторых карт навыков или карт пунктов назначения. Для того, чтобы отправить Хищника на рискованное задание, в «Резерве» («Reserves») должен присутствовать хотя бы один пластиковый Хищник. Для достижения Хищником необходимых целей, игроку нужно бросить кубик и получить указанное на карте число.

Если результат броска кубика меньше этого числа, то Хищник считается уничтоженным и игрок получает ничто.



Карта навыка «Вылет разведчика»

Пример: текущий игрок сыграл как действие карту навыка Tactics «Вылет разведчика» («Launch Scout»). Эта карта указывает, что для того, чтобы посмотреть на верхнюю карту кризиса или пункта назначения, необходимо отправить Хищника на разведку (отправить на рискованное задание). Так как в «Резерве» («Reserves») находится один пластиковый Хищник, игрок отправляет разведчика и совершает действие. Игрок бросает кубик и выбрасывает «1». Так как игрок не выбросил необходимую «3», игрок не получает награды и Хищник удаляется из игры.

Piloting a Viper and Attacking / Пилотирование Гадюки и атака



1. «Старбак» («Starbuck») активирует секцию «Ангар» («Hangar Deck») и садится в Гадюку. Фишка персонажа удаляется с игрового поля, Гадюка вылетает в космос и игрок кладет под нее фишку пилота «Старбак».
2. Затем игрок может совершить другое действие (как указано в тексте «Ангара» («Hangar Deck»)). Игрок принимает решение активировать Гадюку и атаковать Рейдер в своем секторе космоса.
3. Игрок получает «3» на кубике, что достаточно для уничтожения Рейдера. Корабль Сайлонов удаляется с поля, и игрок переходит к фазе кризиса.

Заметьте, что в этом примере Старбак («Starbuck») не может использовать способность «Опытный пилот» («Expert Pilot») (текст можно найти на карте персонажа), так как она пилотирует Гадюку не с самого начала своего хода.

Other Rules / Другие правила

В этом разделе вы познакомитесь с разнообразными правилами, касающимися порядка наследования титулов Адмирала и Президента, ограничениями по количеству компонентов и их эффектами на игру, и способами облегчения игры для одной из команд.

Line of Succession / Порядок наследования

Если Президент или Адмирал окажутся Сайлоном, следующий по списку персонаж получает возможность заявить о своих правах на титул Президента или Адмирала. Вдобавок, если Адмирал (но не Президент) посажен на «Гауптвахту» («Brig»), следующий по списку персонаж получает возможность заявить о своих правах на титул Адмирала. Адмирал, который ранее был лишен титула Адмирала, совершает побег с «Гауптвахты» («Brig»), не возвращает свой титул автоматически.

Предусмотрен следующий порядок наследования:

Admiral / Адмирал

Уильям Адама (William Adama)

Саул Тай (Saul Tigh)

Хело Агатон (Helo Agathon)

Ли «Аполло» Адама (Lee “Apollo” Adama)

Кара «Старбак» Трэйс (Kara “Starbuck” Thrace)

Шэрон «Бумер» Валери (Sharon “Boomer” Valerii)

Гален Тайрол (Galen Tyrol)

Том Зарек (Tom Zarek)

Гай Балтар (Gaius Baltar)

Лаура Розлин (Laura Roslin)

President / Президент

Лаура Розлин (Laura Roslin)

Гай Балтар (Gaius Baltar)

Том Зарек (Tom Zarek)

Ли «Аполло» Адама (Lee “Apollo” Adama)

Уильям Адама (William Adama)

Карл «Хело» Агатон (Karl “Helo” Agathon)

Гален Тайрол (Galen Tyrol)

Шэрон «Бумер» Валери (Sharon “Boomer” Valerii)

Саул Тай (Saul Tigh)

Кара «Старбак» Трэйс (Kara “Starbuck” Thrace)

Заметьте, что если Президент был посажен на «Гауптвахту», он сохраняет за собой как титул, так и сопутствующие способности.

Component Limitations / Ограничения по количеству компонентов

Как только подходит к концу определенная колода карт, текущий игрок должен сформировать колоду заново из числа сброшенных карт (как было указано ранее). По тем же правилам заново формируются колоды навыков, кворума, кризисов, супер кризисов или пунктов назначения.

Количество фишек и пластиковых кораблей ограничено, так что по ходу игры вы можете столкнуться с нехваткой компонентов. Текущий игрок руководит процессом расстановки необходимых элементов, а если каких-то элементов не хватает – решает, какие компоненты не будут помещены на игровое поле.

Пример: игроки вытягивают карту кризиса «Атака Сайлонов» («Cylon attack»), которая требует разместить два Базовых корабля Сайлон на игровое поле. Так как на игровом поле уже размещен один Базовый корабль, игроку необходимо поместить на игровое поле только один корабль. Текущий игрок решает, какой из двух указанных на этой карте кризиса Базовых кораблей поместить на игровое поле.

Если все Гадюки уже находятся в игре и игрок изъявляет желание активировать еще одну посредством секции «Ангар» («Hangar Deck»), он может переместить Гадюку из любого сектора космоса в «Резерв» («Reserves») для того, чтобы в будущем ее пилотировать.

Adjusting Difficulty / Регулирование уровня сложности игры

Некоторым игрокам может показаться, что игра за людей или Сайлонов слишком проста. Тогда игроки могут отрегулировать сложность игры и облегчить участь людей или Сайлонов.

Для того, чтобы облегчить игру людям, начните игру с 2 или более дополнительными ресурсами (Провизия – 10, Топливо – 10, Мораль – 12, Население – 14).

Чтобы облегчить игру Сайлонам, начните игру со штрафом в 2 ресурса.

[страница 29]

Human Player Strategy / Стратегия игры людей

Главной задачей людей является сохранение максимального количества ресурсов до финального прыжка на Kobl. Люди должны поставить перед собой цель сохранить как можно больше ресурсов, чтобы успешно завершить столь длительное путешествие.

On the Humans' Turns / Ходы людей

Игроки-люди во время своего хода должны обратить особое внимание на две вещи: что их ресурсы находятся в наибольшей опасности и что необходимо помнить обо всех действиях, доступных игрокам.

Каждый персонаж имеет специализацию в определенной области. К примеру, пилоты способны управлять Гадюками и уничтожать корабли Сайлонов, в то время как политические лидеры вносят немалый вклад в преодоление кризисов и используют карты кворума.

В начале игры необходимо обратить внимание и на то, каковы могут быть причины потери каждого вида ресурсов. К примеру, Мораль очень часто теряется из-за неудачного преодоления кризиса, что может повлечь за собой не слишком приятные последствия. В то время как Население редко страдает от кризисов, но может оказаться в серьезной опасности во время атак кораблей Сайлонов.

Также важно помнить об особенностях использования «Комнаты управления гиперпрыжком» («FTL Control»). К примеру, не всегда считается удачной идеей использование секции «Комната управления гиперпрыжком» («FTL Control») при низком показателе Населения.

Dealing with Cylon Players / Расправляемся с игроками-Сайлонами

Самой большую угрозу для человечества представляют агенты Сайлонов, внедрившиеся внутрь флота под видом людей. Игроки-люди должны четко следить за ситуацией с картами навыков и стараться анализировать все приходящие при проверке навыков «неподходящие» карты. Чем быстрее люди посадят Сайлона на «Гауптвахту» («Brig»), тем лучше. Игрок-Сайлон, который находится в секции «Гауптвахта» («Brig») имеет больше ограничений по сфере действий, и поэтому нанесет меньший вред, если попытается раскрыть себя.

Preparing for the Sleeper Agent Phase / Подготовка перед фазой «спящего» агента

Люди должны помнить, что даже если они начали игру без Сайлонов в своих рядах, все может поменяться во время фазы «спящего» агента. Наилучшей стратегией с самого начала игры будет не пытаться достичь наилучших результатов, так как один из игроков может стать Сайлоном во время фазы «спящего» агента. Попытка достичь наилучших результатов до фазы «спящего» агента может закончиться для людей не слишком хорошо.

Cylon Player Strategy / Стратегия игры Сайлонов

Главная задача игроков-Сайлонов состоит в том, чтобы принять все меры для поражения людей. Наилучшим способом будет целенаправленное снижение одного ресурса до нуля.

While Unrevealed / Неразоблаченный Сайлон

Во время проверки навыков, игрок-Сайлон должен избегать любой возможности помочь людям победить. При проверке навыков неплохо было бы подкидывать несколько «неподходящих» карт в «помощь» людям. Тем не менее, Сайлон должен быть крайне осторожным, чтобы не вызвать подозрений. Так что наилучшей стратегией будет хоть иногда, но все же подкидывать те карты, которые кладут в общую стопку при проверке навыков другие игроки. Чаще всего, наилучшим способом самому избежать подозрений считается заставить другого игрока выглядеть наиболее подозрительной фигурой.

Очень важно не попасть на «Гауптвахту» («Brig») до своего разоблачения. Пока персонаж находится в секции «Гауптвахта» («Brig»), он не может применять специальные способности карты лояльности (хотя может и раскрыть себя). Иногда бывает полезно переместить другого персонажа на «Гауптвахту» («Brig»), чтобы избежать подозрений.

Главное для Сайлона подгадать точное время раскрытия своей персоны, дабы нанести наиболее разрушительный удар. Сайлоны должны уделять особое внимание специальной способности на карте лояльности, чтобы нанести значительный вред.

While Revealed / Разоблаченный Сайлон

У разоблаченных Сайлонов есть только одна задача: сфокусировать усилия на ресурсе с самым низким показателем и довести его до нуля. Чаще всего, самыми уязвимыми ресурсами являются Мораль и Население. Мораль легко снизить с помощью карт кризисов (активировав секцию «Каприка»), в то время как Население проще всего уничтожить с помощью атак кораблей Сайлонов (используя секцию «Флот Сайлонов» («Cylon Fleet»))

Разоблаченные Сайлоны должны в свой ход вытягивать карты навыка Piloting и карты навыка Engineering, так как эти карты реже всего используются при проверке навыков.

[страница 30]

Card Clarifications / Пояснения к картам

Этот раздел дает пояснения по эффектам некоторых карт.

- **Максимум ресурсов:** некоторые карты могут увеличить количество ресурсов, но число каждого ресурса не может быть выше 15 единиц.
- **Карта кризиса «Сокращение количества провизии»:** эта карта заставляет Президента сбросить две, а текущего игрока – три карты навыков. Если Президент сам является текущим игроком, то он должен сбросить пять карт навыков.
- **Выбор последствий:** когда игроку в карте кризиса предоставляется возможность выбора между текстом верхнего и нижнего полей, он может выбрать любое из них, даже если он не может выполнить указания, напечатанные в этом поле (но только если карта не запрещает такой выбор).

Frequently Overlooked Rules / Обратите внимание!

- Игроки, вне зависимости от количества карт в руке, всегда вытягивают все карты навыков, количество которых указано в наборе навыков на карте персонажа.
- Корабли перемещаются только в смежные сектора космоса. Они не могут перелетать через звездный крейсер.
- Как только игрок получает карту «Вы предатель» («You are a Sympathizer»), он должен немедленно показать ее другим игрокам.
- При использовании секции «Комната управления гиперпрыжком» («FTL Control») и результате броска кубика 6 или меньше, люди могут потерять определенное количество населения (число на шкале «Подготовка к прыжку» («Jump Preparation track»)).
- Каждый игрок в конце каждого хода должен сбросить столько карт, чтобы на руке него осталось только 10 карт навыков.
- Игроки без особых трудностей могут покинуть «Лазарет» («Sickbay»), но не сбежать с «Гауптвахты» («Brig»). Выйти из секции «Гауптвахта» («Brig») можно только после успешного прохождения проверки навыков, указания о которой содержатся в этой секции.
- Сайлоны могут раскрыть себя только совершив действие, указанное на карте лояльности.
- Разоблаченные Сайлоны получают карту лояльности в фазу «спящего» агента.
- Корабли Сайлонов всегда активируются в соответствии с правилами «Активации кораблей Сайлонов» («Activate Cylon Ships», страница 22), даже если игрок-Сайлон был разоблачен
- Карты супер кризисов обладают иммунитетом против способностей персонажей, оказывающих эффект на карты кризисов.

Credits / В разработке участвовали

Дизайн игры и разработка / **Game Design and Development:** Corey Konieczka

Дополнительная разработка / **Additional Development:** Eric Lang

Главный разработчик / **Executive Developer:** Jeff Tidball

Редактирование и коррекция / **Editing and Proofreading:** Mark O'Connor and Jeff Tidball

Графический дизайн / **Graphic Design:** Kevin Childress, Andrew “Metal” Navaro, Brian Schomberg, and Wil Springer

Главный скульптор / **Sculpt Direction:** Zoë Robinson

Сочинение музыкальных композиций / **Cover Composition:** Brian Schomberg

Рисунки / **Artwork Provided by:** NBC Universal

Руководитель по производству / **Production Manager:** Gabe Laulunen

Издатель / **Publisher:** Christian T. Petersen

Товары для покупателей от NBC Universal/ **NBC Universal Consumer Products:** Kim Niemi, Mitch Steele, and Neysa Gordon

SCI FI: William Lee and Mozghan Setoodeh

Координатор по тестированию / **Playtester Coordinator:** Mike Zebrowski

Игру тестировали / 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 Schomburg, Pjotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, WiL Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young, and Mike Zebrowski

[страница 31]

Хотим выразить особую благодарность: 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

Мы также хотим поблагодарить всех лиц в Sci Fi и NBC Universal не только за создание удивительной Вселенной «Звездный крейсер Galactica», но и за предоставление возможности показать миру эту Вселенную в виде настольной игры.

Index / Алфавитный указатель

Способности, использование / Abilities, using: страница 13
Активация кораблей Сайлонов / Activating Cylon Ships: страницы 22, 24
Активация Гадюк / Activating Vipers: страница 25
Регулирование уровня сложности игры / Adjusting Difficulty: страница 28
Атака / Attacking: страница 24
Шкала десанта Сайлонов / Boarding Party Track: страница 24
Пояснения к картам / Card Clarifications: страница 30
Персонажи / Characters: страницы 11–12
Выбор оптимальных персонажей / Choosing Optimal Characters: страница 6
Бой / Combat: страницы 22–27
Описание компонентов / Component Breakdown: страницы 2–4
Ограничения по количеству компонентов / Component Limitations: страница 28
Компоненты / Component List: страница 2
Создание колоды карт лояльности / Creating the Loyalty Deck: страница 6
Карты кризисов – Атака Сайлонов / Cylon Attack Cards: страница 22
Игроки-Сайлоны / Cylon Players: страница 18–20
Сайлон или не Сайлон? / Determining if You Are a Cylon: страница 19
Фишки повреждений / Damage Tokens: страница 25
Карты пунктов назначения / Destination Cards: страница 13
Колода судьбы / Destiny Deck: страница 15
Обратите внимание! / Frequently Overlooked Rules: страница 30
Описание элементов игрового поля / Game Board Breakdown: страница 8
Вступление / Game Overview: страница 2
Ход / Game Turn: страница 9
Фаза получения карт навыков / Receive Skills Step: страница 9
Фаза перемещения / Movement Step: страница 10
Фаза действия / Action Step: страница 10
Фаза кризиса / Crisis Step: страницы 10–11
Фаза активации кораблей Сайлонов / Activate Cylon Ship Step: страница 11
Фаза подготовки к гиперпрыжку / Prepare for Jump Step: страница 11

Ограничение по количеству карт в руке / Hand Limit: страница 15
Установка ресурсных дисков / Installing Resource Dials: страница 5
Гиперпрыжок / Jumping the Fleet: страница 13
Пример / Example of: страница 14
Во время боя / During Combat: страница 25
Карта (планеты) Kobol / Kobol Objective Card: страница 14
Порядок наследования / Line of Succession: страница 28
Потеря ресурсов / Losing Resources: страница 11
Карты лояльности / Loyalty Cards: страница 18
Цель игры / Object of the Game: страница 6
Цель игры людей / Human Objective: страница 12
Цель игры Сайлонов / Cylon Objective: страница 18
Пилотирование Гадюк / Piloting Vipers: страница 26
Пример / Example of: страница 27
Хищники и риск / Raptors and Risking: страница 26
Удаление из игры / Remove from the Game: страница 24
Разоблаченные Сайлоны / Revealed Cylon Players: страницы 19–20
Секретность / Secrecy: страница 20
Подготовка к игре / Setup: страница 5
Изображение / Diagram of: страница 7
Описание кораблей / Ship Reference: страница 21
Карты навыков / Skill Cards: страница 15
Проверки навыков / Skill Checks: страница 16
Пример / Example of: страница 17
На игровом поле / On Game Board: страница 18
Менеджер по навыкам / Skill Supervisor: страница 16
Фаза «спящего» агента / Sleeper Agent Phase: страница 19
Советы / Strategy Tips: страница 29
Предатель / Sympathizer: страница 19
Карты титулов / Title Cards: страница 12
Иконка посадочной полосы / Viper Launch Icon: страница 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

[страница 32]

Quick Reference / Краткое руководство

Player Turn / Ход игрока

1. **Фаза получения карт навыков:** вытяните столько карт навыков, сколько указано в наборе навыков на карте вашего персонажа. Разоблаченный Сайлон может вытянуть две карты навыков любого вида.
2. **Фаза перемещения:** переместите фишку персонажа в любую секцию. При перемещении на другой корабль, вы должны сбросить одну карту навыка.

3. **Фаза действия:** активируйте секцию или используйте карту в качестве действия.
4. **Фаза кризиса:** игрок берет верхнюю карту с колоды карт кризисов.
5. **Фаза активации кораблей Сайлонов:** происходит активация указанных на карте кризиса кораблей Сайлонов.
6. **Фаза подготовки к гиперпрыжку:** если на карте кризис изображена иконка гиперпрыжка, переместите фишку на шкале «Подготовки к прыжку» («Jump Preparation track») на одно поле вперед. Если фишка флота достигла поля «Автоматический гиперпрыжок» («Auto Jump»), флот совершает гиперпрыжок.

Важная заметка: в ход разоблаченного игрока-Сайлона не играют фазы «Активация корабля Сайлонов» и «Подготовка к прыжку».

Skill Checks / Проверка навыков

1. Прочтите громко и четко текст карты
2. Снимите две карты с колоды судьбы и положите их в общую стопку
3. Положите в общую стопку карты навыков
4. Перемешайте и разделите карты
5. Подсчитайте итоговую силу
6. Определите результат

Jumping the Fleet / Гиперпрыжок

1. Удалите с игрового поля корабли
2. Выберите пункт назначения
3. Следуйте инструкциям на карте пункта назначения
4. По достижению необходимых условий, следуйте инструкциям карты Kobol
5. Переместите фишку флота на поле «Старт» («Start»)

Activating a Viper / Активация Гадюки

После активации Гадюки игрок может совершить одно из трех действий:

- Запустить Гадюку в космос
- Переместить Гадюку
- Атаковать Гадюкой

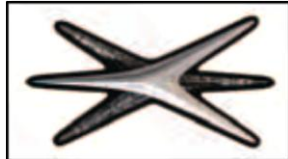
Activating Cylon Ships / Активация кораблей Сайлонов

Рейдеры: могут выбрать и совершить одно из следующих действий (приоритет исполнения у действия, имеющего более высокую позицию в списке).

1. Атаковать Гадюку в своем секторе космоса (беспилотную в первую)
2. Уничтожить гражданский корабль в своем секторе космоса (по выбору текущего игрока)
3. Переместиться к ближайшему гражданскому кораблю (в случае выбора, необходимо переместить корабль **по часовой стрелке**)
4. Атаковать звездный крейсер.

Если в игре нет Рейдеров, то с каждого Базового корабля Сайлонов запускается по два Рейдера

Тяжелые Рейдеры: не могут атаковать и перемещаются в сторону ближайшей посадочной полосы. Если Тяжелые Рейдеры получили активацию в секторе космоса с посадочной полосой, они высаживают Центурионов на звездный крейсер (смотри страницу 24). Каждый раз, как Тяжелые Рейдеры получают активацию, Центурионы также получают активацию и перемещаются на одно поле вперед на «Шкале десанта». Если в игре нет Тяжелых Рейдеров, но карта кризиса активирует их, то с каждого Базового корабля салонов должно быть запущено по одному Тяжелому Рейдеру.

Attack Table / Таблица определения результатов атаки	
UNIT ATTACKED / Атакованный корабль	DIE RESULT / Результат броска кубика атакующего корабля
	3 - 8 = уничтожен
	7 - 8 = уничтожен
	5 - 7 = повреждена 8 = уничтожена
	Корабль уничтожен автоматически (броска кубика не требуется)
	Рейдер: 8 = поврежден Базовый корабль: 4-8 = поврежден
	Гадюка: 8 = поврежден Galactica: 5 - 8 = поврежден Ядерный боезаряд: 1 - 2 = 2 повреждения 3 - 6 = уничтожен 7 - 8 = уничтожен вместе с 3 Рейдерами в том же секторе космоса.

Quick Lookup / Быстрый просмотр

Фишки повреждений: страница 25

Порядок наследования титулов (Адмирала и Президента): страница 28

Разоблаченные Сайлоны: страница 19

Подготовка к игре: страница 5

Советы: страница 29