

BATTLESTAR GALACTICA

GRA PLANSZOWA



EXODUS
INSTRUKCJA

Ludzkość umknęła Cylonom i wznowiła poszukiwania legendarnej Ziemi. Niestety, ich niedawni oprawcy nigdy nie spoczną. Aby rasa ludzka mogła przetrwać, **Battlestar Galactica** musi stać na straży - ochraniać garstkę statków cywilnych podczas niekończącej się tułaczki przez pustkę kosmosu.

A jednak, nawet jeśli mężczyznom i kobietom służącym na **Galactice** uda się uniknąć Cylonów, to czy będą w stanie przezwyciężyć własne wady? Kiedy nadejdzie czas próby, czy uda im się przewyciężyć bolesne sekrety i wspólnie przeciwstawić się wrogowi? Co, jeśli jedna z tych osób odkryje, że wspomnienia jej ludzkiego życia były kłamstwem – że jest jednym z tajemniczych pięciu ostatecznych modeli Cylonów?

Przegląd rozszerzenia

Rozszerzenie **Exodus** do Gry planszowej **Battlestar Galactica** pozwoli graczom podejmować decyzje zgodne ze złożonymi motywacjami ich postaci, zmierzyć się z nieustępliwymi atakami ze strony Cylońskiej Floty, spotkać nowych sprzymierzeńców na **Galactice** i **Colonial One**, a nawet stanąć przed sądem.

Wszystkie zawarte tu nowe postacie, karty Kworum, Punktów docelowych i umiejętności, a także większość nowych kart Kryzysów i Superkryzysów, zostały zaprojektowane tak, aby gracze korzystali z nich zawsze, kiedy będą prowadzić rozgrywkę z rozszerzeniem **Exodus**.

Natomiast pozostałe elementy znajdujące się w tym rozszerzeniu mogą być wykorzystane w różnych kombinacjach. Począwszy od strony 10 opisano trzy dodatkowe warianty rozgrywki: wariant Konflikty Lojalności, wariant Cylońskiej Floty i wariant Mgławicy Jońskiej. Każdy z tych wariantów wprowadza do gry nowe zasady i elementy; gracze mogą wykorzystywać te warianty w dowolnej kombinacji, mogą też całkiem z nich zrezygnować.

Lista elementów

- Ta instrukcja
- Plansza Cylońskiej Floty
- 4 karty postaci
- 86 kartonowych znaczników:
 - 4 żetony postaci
 - 1 żeton pilota
 - 1 żeton broni nuklearnej
 - 38 żetonów traumy
 - 35 żetonów sprzymierzeńców
 - 6 alternatywnych żetonów uszkodzeń basestarów
 - 1 znacznik cylońskiego pościgu

- 110 dużych kart:
 - 40 kart Kryzysów
 - 35 kart Sprzymierzeńców
 - 20 kart Lojalności
 - 7 kart Rozstajów
 - 3 karty Kworum
 - 3 karty Superkryzysów
 - 1 karta pozycji CAG-a
 - 1 alternatywna karta pozycji Admirala
- 28 małych kart:
 - 4 karty umiejętność: Zdolności przywódcze
 - 4 karty umiejętność: Taktyka
 - 4 karty umiejętność: Polityka
 - 4 karty umiejętność: Pilotaż
 - 4 karty umiejętność: Technika
 - 7 kart Punktów docelowych
 - 1 karta Mgławicy Jońskiej
- 8 plastikowych statków:
 - 4 vipery mk. „VII”
 - 4 cylońskie raidery
- 4 plastikowe podstawki do postaci

Opis elementów

Poniżej znajduje się krótki opis każdego z elementów zawartych w rozszerzeniu **Exodus**.

Plansza Cylońskiej Floty

Z tej planszy korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Cylońskiej Floty, opisanym na stronie 12. Na planszy znajduje się nowy obszar, „Mostek basestara”, zapewniający graczom prowadzącym Cylonów kilka nowych sposobów nękania ludzkości. Basestara z planszy Cylońskiej Floty otaczają obszary przestrzeni odpowiadające obszarom przestrzeni otaczającym **Galactice**. Na górze planszy znajduje się tor Pościgu, służący do obliczania szybkości, z jaką cylońska flota dogania ludzkość.



Karty postaci

Te karty przedstawiają cztery nowe postacie. Wyszczególniono na nich ich umiejętności i specjalne zdolności.



Żetony postaci i plastikowe podstawki

Każda nowa postać z tego rozszerzenia posiada odpowiadający jej żeton oraz plastikową podstawkę, w której należy go umieścić przed rozpoczęciem rozgrywki.



Żeton pilota

Z tego żetonu korzysta się, kiedy któryś z graczy prowadzi nową postać pilota, Samuela T. Andersa. Działa on dokładnie w ten sam sposób, co żetony pilotów z gry podstawowej.



Żeton broni nuklearnej

Ten żeton przedstawia potężną broń, której może użyć jedynie Admirał. Z tego żetonu korzysta się jedynie, jeśli Admirał zdobędzie trzeci żeton broni nuklearnej (na przykład w wyniku karty Techniki „Budowa bomby nuklearnej”).



Żetony traumy

Z tych żetonów korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej, opisanym na stronie 16. Żetony traumy przedstawiają przewlekłe skutki licznych, ciężkich przeżyć bohaterów. Podczas fazy rozstajów liczba i rodzaj żetonów traumy posiadanych przez postacie zadecyduje, które z nich będą godne kontynuowania wojny ludzkości z Cylonami.



Żetony sprzymierzeńców

Z tych żetonów korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej, opisanym na stronie 16. Żetony sprzymierzeńców służą do zaznaczania miejsc pobytu osób, które gracze mogą spotkać. Niektórzy z tych sprzymierzeńców mogą służyć pomocą, a inni szkodzić. Każdemu żetonowi odpowiada karta Sprzymierzeńca.



Alternatywne żetony uszkodzeń basestarów

Z tych żetonów korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej, opisanym na stronie 16. Alternatywne żetony uszkodzeń basestarów przedstawiają uszkodzenia kluczowych systemów basestara lub inne szkodliwe dla Cylonów efekty spowodowane udanym atakiem na basestara. Te żetony zastępują żetony uszkodzeń basestarów pochodzące z gry podstawowej.



Znacznik cyłońskiego pościgu

Z tego znacznika korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Cyłońskiej Floty, opisanym na stronie 12. Znacznik cyłońskiego pościgu służy do oznaczania postępu na torze Pościgu. Kiedy ten znacznik dotrze do końca toru, cyłońskie statki znajdujące się na planszy Cyłońskiej Floty wskakują na odpowiednie obszary przestrzeni wokół **Galactici**.



Karty Kryzysów

Te karty opisują wydarzenia, które miały miejsce po ucieczce z Nowej Caprici i służą do wzmocnienia talii Kryzysów z gry podstawowej. Niektóre z tych kart zawierają nowe zasady pochodzące z rozszerzenia *Exodus*.



Karty Sprzymierzeńców

Z tych kart korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej, opisanym na stronie 16. Karty Sprzymierzeńców przedstawiają różnorodne postacie, które mogą pomóc lub przeszkodzić ludzkości na jej drodze do przetrwania. Każdej karcie odpowiada żeton sprzymierzeńca.



Karty Lojalności

Te karty wzmacniają talię Lojalności z gry podstawowej. W rozszerzeniu *Exodus* znajdują się dwa nowe rodzaje kart Lojalności. Gracze mogą korzystać z obu z nich podczas rozgrywki z wariantem Konfliktu Lojalności, opisanym na stronie 10.



Karty Rozstajów

Z tych kart korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej, opisanym na stronie 16. Każda karta Rozstajów przedstawia ważną decyzję, którą postać musi podjąć blisko końca gry, podczas fazy rozstajów.



Karty Kworum

Te karty należy dodać do talii Kworum z gry podstawowej. Prezydent może skorzystać z tych kart, aby zwiększyć zasoby ludzkości albo walczyć z zagrożeniem ze strony sił Cylonów.



Karty Superkryzysów

Te karty należy dodać do talii Superkryzysów z gry podstawowej. Karty Superkryzysów przedstawiają niesamowicie niebezpieczne zagrożenia, z którymi gracze będą musieli się zmierzyć.



Karta pozycji CAG

Z karty pozycji CAG-a [z ang. *Commander, Air Group*, Dowódca Grupy Powietrznej] korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Cylońskiej Floty, opisanym na stronie 12. Podobnie jak karty pozycji Prezydenta i Admirala, ta karta pozwala właścicielowi na wykonywanie specjalnych akcji, a także zapewnia mu możliwość podejmowania ważnych decyzji wynikających z pewnych kart Kryzysów.



Alternatywna karta pozycji Admirala

Jeśli gracze prowadzą rozgrywkę z wariantem Cylońskiej Floty, opisanym na stronie 12, ta karta zastępuje kartę pozycji Admirala z gry podstawowej.



Karty umiejętności

Te nowe karty - po cztery z każdego rodzaju umiejętności - wzmacniają istniejące talie umiejętności nowymi, przydatnymi zdolnościami.



Karty Punktów docelowych

Te karty należy pomieszać z talią Punktów docelowych z gry podstawowej. Karty Punktów docelowych przedstawiają nowe miejsca, które może odkryć ludzka flota.



Karta Mgławicy Jońskiej

Z tej karty korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej, opisanym na stronie 16. Ta karta zastępuje kartę Kobolu z gry podstawowej.



Plastikowe vipery mk. „VII”

Z tych statków korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Cylońskiej Floty, opisanym na stronie 12. Te plastikowe figurki przedstawiają nowy rodzaj viperów, służący do walki z cylońskimi statkami. Vipery „VII” są szybsze od zwykłych, trudniej je również uszkodzić.



Plastikowe cylońskie raidery

Z tych statków korzysta się jedynie podczas gry z wariantem Cylońskiej Floty, opisanym na stronie 12. Te plastikowe figurki dodaje się do puli cylońskich raiderów, zwiększając w ten sposób liczbę statków, które Cyloni mogą wystać przeciwko ludziom w danym momencie gry.



Symbol rozszerzenia Exodus

Wszystkie karty z tego rozszerzenia posiadają symbol rozszerzenia **Exodus** na swoich awersach, aby łatwo było je odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.

Symbol rozszerzenia Exodus



Przygotowanie do gry z rozszerzeniem

Zanim gracze przejdą do przygotowania do gry, należy wykonać poniższe polecenia, aby włączyć do gry elementy z rozszerzeniem.

- 1. Nowe karty postaci, żetony postaci i żeton pilota:** Cztery nowe karty postaci należy dołączyć do kart postaci z gry podstawowej. Jeśli gracz wybierze dla siebie jedną z nowych postaci, otrzymuje odpowiednią kartę postaci oraz jej żeton wraz z podstawką, a także, jeśli to konieczne, żeton pilota.
- 2. Nowe karty Kryzysów, Kworum, Superkryzysów, umiejętności i Punktów docelowych:** Nowe karty Kryzysów, Kworum, Superkryzysów, umiejętności i Punktów docelowych należy wtasować do odpowiednich talii. Jeśli gracze nie grają z wariantem Cylońskiej Floty, do pudełka należy odłożyć karty Kryzysów i Superkryzysów zawierające polecenie „CAG wybiera”. W takim wypadku **nie** wtasowuje się ich do talii Kryzysów i Superkryzysów.
- 3. Dodatkowy żeton broni nuklearnej:** Dodatkowy żeton broni nuklearnej z rozszerzenia **Exodus** należy umieścić obok planszy. Ludzie rozpoczynają rozgrywkę jedynie z dwoma żetonami broni nuklearnej, ale trzeci może stać się dostępny w trakcie rozgrywki.
- 4. Konflikt Lojalności:** Jeśli gracze grają z wariantem Konflikty Lojalności, należy zastosować się do dodatkowych poleceń opisanych na stronie 10. W innym przypadku karty Lojalności Osobistych celów i Ostatecznej Piątki należy odłożyć do pudełka. Gracze nie będą korzystać z tych kart podczas tej rozgrywki.
- 5. Cylońska Flota:** Jeśli gracze grają z wariantem Cylońskiej Floty, należy zastosować się do dodatkowych kroków przygotowawczych opisanych na stronie 12. W innym przypadku planszę Cylońskiej Floty, znacznik cylońskiego pościgu, kartę pozycji CAG-a, alternatywną kartę pozycji Admirala, vipery mk. „VII” i dodatkowe raidery z rozszerzenia **Exodus** należy odłożyć do pudełka. Gracze nie będą korzystać z tych elementów podczas tej rozgrywki.
- 6. Mgławica Jońska:** Jeśli gracze grają z wariantem Mgławicy Jońskiej, należy zastosować się do dodatkowych poleceń opisanych na stronie 16. W innym przypadku żetony traumy, żetony sprzymierzeńców, alternatywne żetony uszkodzeń

basestarów, karty Sprzymierzeńców, karty Rozstajów i kartę Mgławicy Jońskiej należy odłożyć do pudełka. Gracze nie będą korzystać z tych elementów podczas tej rozgrywki.

W jaki sposób korzystać z tego rozszerzenia

W tej części instrukcji szczegółowo opisano sposób, w jaki należy korzystać z nowych elementów i zasad z rozszerzenia **Exodus**. Należy pamiętać, że gracze, którzy grają z rozszerzeniem **Exodus** zawsze powinni wykorzystywać wszystkie zasady zapisane w tej części. Pozostałe elementy i zasady z tego rozszerzenia są opcjonalne. Gracze będą ich używać tylko, jeśli będą korzystać z jednego lub kilku z wariantów opisanych na stronach 10-21.

Zdolności testowe

Niektóre z nowych kart umiejętności posiadają zdolności testowe. Takie karty można rozpoznać po symbolu umiejętności testowej znajdującym się obok siły danej karty, a także po pogrubionych słowach „Test umiejętności:” poprzedzających treść karty.



Symbol umiejętności testowej na karcie umiejętności

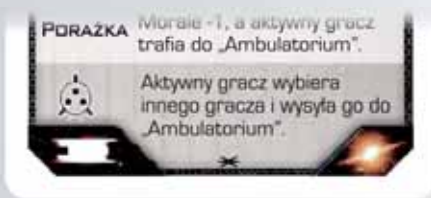
Treść karty umiejętności z symbolem zdolności testowej rozpatruje się **jedynie wtedy**, kiedy karta zostaje zagrana do testu umiejętności. Zdolność rozpatruje się bez względu na to, czy kartę umiejętności zagrał gracz prowadzący człowieka, gracz prowadzący Cylona, czy też pochodziła ona z talii Przeznaczenia. **Nie należy rozpatrywać treści karty umiejętności zagranej do testu umiejętności, jeśli nie posiada ona symbolu zdolności testowej.**

Podczas testu umiejętności, kiedy wszystkie karty umiejętności zostaną potasowane i podzielone na dwa stosy (patrz „Tasowanie i dzielenie kart” na stronie 16 instrukcji z gry podstawowej), należy ustalić, czy któreś z tych kart posiadają symbol zdolności testowej. Jeśli tak, aktywny gracz rozpatruje te karty w wybranej przez siebie kolejności (patrz „Przykład zdolności testowych” na stronie 7). Nie należy jednak rozpatrywać danej zdolności testowej więcej niż raz, nawet jeśli podczas danego testu umiejętności zagrano więcej niż jedną kopię danej karty (na przykład, jeśli podczas danego testu umiejętności zagrano dwie karty umiejętności „Spięcie w sieć”, należy podwoić siłę wszystkich kart Techniki zagranych podczas tego testu, ale tylko raz).

Następnie, jeśli test umiejętności został wywołany przez kartę Kryzysu lub Superkryzysu, należy ustalić, czy ta karta posiada rezultat „Konsekwencje”. Jeśli tak, należy rozpatrzyć ten rezultat (patrz „Karty Kryzysów posiadające rezultat 'Konsekwencje'” na stronie 6).

Karty Kryzysów posiadające rezultat „Konsekwencje”

Niektóre karty Kryzysów i Superkryzysów posiadają rezultat „Konsekwencje” (na jego obecność wskazuje symbol zdolności testowej), który należy rozpatrzyć, jeśli do testu umiejętności wywołanego tą kartą Kryzysu zostanie zagrana **przynajmniej 1 karta umiejętności** posiadająca symbol zdolności testowej.



Rezultat „Konsekwencje” na karcie Kryzysu.

Jeśli podczas danego testu umiejętności zostaną rozpatrzone karty umiejętności posiadające zdolności testowe, należy ustalić, czy na liście rezultatów karty Kryzysu znajduje się rezultat „Konsekwencje”. Jeśli tak, a w teście umiejętności zagrano przynajmniej 1 kartę umiejętności z symbolem zdolności testowej, należy rozpatrzyć rezultat „Konsekwencje”. Należy zauważyć, że obecność karty umiejętności z symbolem zdolności testowej w danym teście umiejętności wywołuje rozpatrzenie rezultatu „Konsekwencje” **bez względu** na to, czy test umiejętności zakończył się sukcesem, czy porażką (rezultat testu również należy rozpatrzyć).

Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Exodus

Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia *Exodus*, powinni złożyć talię Lojalności zgodnie z poniższymi zasadami, które **zastępują** zasady składania talii Lojalności znajdujące się na stronie 6 instrukcji z gry podstawowej. Talie Lojalności złożone przy użyciu niniejszych zasad będą liczyć o 1 kartę Lojalności więcej, niż talie z gry podstawowej.

1. **Dzielenie kart Lojalności:** Z talii Lojalności należy usunąć kartę „Jesteś sympatykiem”.

Następnie należy wziąć wszystkie karty „Nie jesteś Cylonem” z gry podstawowej i rozszerzenia *Exodus* i potasować je w talię „Nie jesteś Cylonem” (Uwaga: Jeśli gracze nie korzystają z wariantu Konflikty Lojalności, do talii „Nie jesteś Cylonem” **nie należy** dodawać kart Osobistych celów i Ostatecznej Piątki). Tę talię należy umieścić zakrytą obok planszy.

Następnie należy wziąć wszystkie karty „Jesteś Cylonem” z gry podstawowej i rozszerzenia *Exodus* i potasować je w talię „Jesteś Cylonem”. Tę talię również należy umieścić zakrytą obok planszy.

2. **Składanie talii:** Talię Lojalności należy złożyć ze wskazanej poniżej liczby kart „Nie jesteś Cylonem” i „Jesteś Cylonem”.

Trzech graczy. Należy złożyć talię składającą się z 7 kart:
1x karta „Jesteś Cylonem”
6x karta „Nie jesteś Cylonem”

Czterech graczy. Należy złożyć talię składającą się z 8 kart:
1x karta „Jesteś Cylonem”
7x karta „Nie jesteś Cylonem”

Pięciu graczy. Należy złożyć talię składającą się z 11 kart:
2x karta „Jesteś Cylonem”
9x karta „Nie jesteś Cylonem”

Sześciu graczy. Należy złożyć talię składającą się z 12 kart:
2x karta „Jesteś Cylonem”
10x karta „Nie jesteś Cylonem”

3. **Dostosowanie talii do postaci:** Jeśli któryś z graczy wybrał postać Gaiusa Baltara, należy dodać jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem”. Podobnie, jeśli któryś z graczy wybrał postać Sharon „Boomer” Valerii, należy dodać jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem”.
4. **Tasowanie i rozdawanie:** Talię należy dokładnie potasować, a następnie rozdać każdemu z graczy po jednej, zakrytej karcie Lojalności (Uwaga: Jeśli gracz wybrał postać Gaiusa Baltara, na początku gry otrzymuje drugą kartę Lojalności).
5. **Dodanie sympatyka:** Jeśli rozgrywana jest partia na czterech lub sześciu graczy, do talii należy dodać kartę „Jesteś sympatykiem”, a następnie ponownie potasować talię.
6. **Umieszczenie talii:** Talię Lojalności oraz talię pozostałych kart „Nie jesteś Cylonem” należy umieścić obok planszy (należy się upewnić, że gracze w żaden sposób nie pomylą obu talii. Pozostałe karty z talii „Jesteś Cylonem” należy odłożyć do pudełka bez podglądania ich treści).

Przykład zdolności testowej



1. Kiedy gracze potasują i podzielą karty umiejętności zagrane podczas testu umiejętności, aktywny gracz orientuje się, że jedna z kart zagranych podczas tego testu posiada symbol zdolności testowej.
2. Aktywny gracz rozpatruje zdolność karty umiejętności „Zaufaj instynktom” i dodaje do testu umiejętności 2 karty z talii Przeznaczenia. Jeśli jedna z tych 2 kart z talii Przeznaczenia (inna niż kolejna karta „Zaufaj instynktom”) również posiadałaby symbol zdolności testowej, w tym momencie należałoby rozpatrzyć również jej zdolność testową.
3. Aktywny gracz rozpatruje rezultat „Konsekwencje” z karty Kryzysu. W tym teście zagrano przynajmniej 1 kartę umiejętności z symbolem zdolności testowej, dlatego Galactica zostaje uszkodzona (otrzymuje 1 żeton uszkodzeń).
4. Wreszcie, tak jak zawsze, gracze sumują siłę testu umiejętności i ustalają jego rezultat.

Egzekucja

W tym rozszerzeniu występuje wiele efektów, które skutkują EGZEKUCJĄ postaci. Egzekucja jest bardzo nieprzyjemnym doświadczeniem i graczom radzi się jej unikać za wszelką cenę.

Kiedy na postaci zostanie wykonana egzekucja, gracz kontrolujący tę postać postępuje zgodnie z poniższymi zasadami.

1. **Odrzucenie kart:** Gracz odrzuca swoją rękę kart umiejętności (nie wpływa to na posiadane karty Kworum). Następnie gracz odrzuca karty Kworum, które zostały zagrane na jego postać (np. kartę „Wybór agenta specjalisty”).
2. **Ujawnienie lojalności:** Jeśli jedna lub więcej z kart Lojalności gracza to karty „Jesteś Cylonem”, ten gracz ujawnia **jedną** kartę „Jesteś Cylonem”, natomiast pozostałe karty Lojalności utrzymuje w tajemnicy (gracz prowadzący postać, na której wykonano egzekucję, nie wykonuje akcji pochodzącej z ujawnionej karty „Jesteś Cylonem”). Taki gracz od razu przechodzi do polecenia 4. Cylon.

Jeśli wszystkie karty Lojalności gracza to karty „Nie jesteś Cylonem”, gracz ujawnia **je wszystkie** i przechodzi do polecenia 3. Człowiek.

3. **Człowiek:**
 - A. Flota traci 1 morale.
 - B. Gracz odkłada swoje kartę i znacznik postaci do pudełka. Podczas tej gry nie można już korzystać z tej postaci.
 - C. Gracz odrzuca wszystkie posiadane karty Lojalności (jeśli gracz prowadzi rozgrywkę z wariantem Mgławicy Jońskiej, gracz odrzuca też wszystkie posiadane żetony traumy).
 - D. Następnie gracz wybiera nową postać i umieszcza ją na odpowiednim obszarze startowym. Jeśli normalny obszar startowy postaci jest niedostępny (np. w wyniku karty Superkryzysu „Zamach bombowy na Colonial 1”), postać rozpoczyna grę w „Ambulatorium”. Gracz może wybrać dowolną postać, nie biorąc pod uwagę jej rodzaju (jednakże, dokonując tego wyboru, gracz powinien wziąć pod uwagę tożsamość znanych ludzi i podejrzanych Cylonów).
 - E. Gracz dodaje jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem” do talii Lojalności, dokładnie tasują tę talię, a następnie losuje jedną nową kartę Lojalności, której nie pokazuje innym graczom. Jeśli postacią, na której wykonano egzekucję, była Sharon „Boomer” Valerii, a gra nie dotarła jeszcze do fazy uspijonych agentów, gracz losuje dodatkową kartę Lojalności.

4. Cylon:

- A. Gracz przesuwają postać na cyloński obszar „Okręt Zmartwychwstania”.
- B. Następnie postępuje zgodnie z procedurą ujawnionego Cylona, ale nie losuje karty Superkryzysu.

5. Koniec tury: Jeśli postać, na której wykonano egzekucję, należała do aktywnego gracza, tura tego gracza dobiega końca, bez względu na to, czy jego postać była człowiekiem czy Cylonem.

Jeśli gracz musi wybrać nową postać, a wykorzystał już jednorazową zdolność swojej poprzedniej postaci, nie będzie mógł skorzystać z jednorazowej zdolności nowej postaci. Każdy gracz otrzymuje tylko jedną jednorazową zdolność na grę, bez względu na to, iloma postaciami przyjdzie mu grać.

Jeśli postać, na której wykonano egzekucję, była człowiekiem i nie ma już postaci, którymi gracz mógłby zagrać, ludzie natychmiast przegrywają grę.

Jeśli postacią, na której wykonano egzekucję, był Admirał lub Prezydent, pozycja „zmienia właściciela” dopiero po wyborze nowej postaci. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Uaktualniona linia sukcesji” na stronie 9.

Zasady wyboru konkretnych postaci po wykonanej egzekucji

Wybór pewnych postaci (Sharon „Boomer” Valerii, Karla „Helo” Agathona, Lee „Apollo” Adama, Gaiusa Baltara i Samuela T. Andersa) na nową postać po wykonanej egzekucji pociąga za sobą konieczność zastosowania się do specjalnych zasad, tak jak opisano to poniżej.

Sharon „Boomer” Valerii

Jeśli nową postacią gracza będzie Sharon „Boomer” Valerii, do talii Lojalności należy wstawić jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem”. Następnie, jeśli wybór postaci nastąpił po fazie uspijonych agentów, postać natychmiast trafia do „Aresztu”, a gracz, który ją wybrał, dobiera dodatkową kartę Lojalności.

Karl „Helo” Agathon

Jeśli nową postacią gracza będzie Karl „Helo” Agathon, podczas następnej tury uważa się ją za „porzuconą”, nawet jeśli nie jest to pierwsza tura gry.

Lee „Apollo” Adama

Jeśli nową postacią gracza będzie Lee „Apollo” Adama, gracz natychmiast startuje viperem i umieszcza w nim swoją postać jako pilota. Jeśli w „Rezerwie” nie ma już dostępnych viperów, gracz umieszcza swoją postać na „Pokładzie hangarowym”.

Gaius Baltar

Jeśli nową postacią gracza będzie Gaius Baltar, a wybór ten został dokonany przed fazą uspijonych agentów, do talii Lojalności należy natychmiast wstawić jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem”, następnie potasować całą talię i rozdać graczowi jedną kartę Lojalności.

Samuel T. Anders

Jeśli nową postacią gracza będzie Samuel T. Anders, podczas następnej tury gracz pomija fazę otrzymywania umiejętności.

Zmiany i wyjaśnienia zasad

Wszystkie zasady znajdujące się w tej instrukcji mają pierwszeństwo przed zasadami z gry podstawowej i rozszerzeniu *Pegasus* i należy z nich korzystać zawsze, kiedy rozgrywka prowadzona jest z użyciem rozszerzenia *Exodus*. Oczywiście, jeśli gracze nie zdecydowali się na wariant Konflikty Lojalności, Cylońskiej Floty lub Mgławicy Jońskiej, należy zlekceważyć zasady przewidziane dla tego wariantu. W tej części instrukcji zawarto szereg ogólnych zmian zasad, które są sprzeczne z zasadami z gry podstawowej i które je zastępują.

„Cyloni” i „ludzie”

Czasem niektóre elementy gry mogą nazywać graczy „graczami prowadzącymi ludzi” lub „graczami prowadzącymi Cylonów”. Termin „gracze” odnosi się do wszystkich osób grających w danej chwili w grę. Terminy „gracze prowadzący ludzi” i „gracze prowadzący Cylonów” są węższe. Termin „gracze prowadzący Cylonów” odnosi się wyłącznie do **ujawnionych** Cylonów, ale nie do graczy, którzy posiadają jeszcze nieujawnioną kartę Lojalności „Jesteś Cylonem”. Termin „gracze prowadzący ludzi” odnosi się do wszystkich graczy, którzy nie są ujawnionymi Cylonami.

Kolejność

Jeśli dwóch lub więcej graczy chce zagrać karty w tym samym momencie (na przykład dwóch graczy chce skorzystać z różnych zdolności kart umiejętności przed rozpatrzeniem testu umiejętności), aktywny gracz decyduje, który z graczy rozpatrzy swoją kartę pierwszy. Jeśli w rezultacie zagrania danej karty inna karta nie może zostać zagrana (na przykład w sytuacji, w której dwóch graczy próbuje zagrać kartę Taktyki „Strategiczne planowanie”), tę inną kartę należy cofnąć na rękę gracza, który próbował ją zagrać.

Żetony broni nuklearnej

Admirał nadal rozpoczyna grę z dwoma żetonami broni nuklearnej, ale teraz, dzięki nowej karcie Taktyki „Budowa bomby nuklearnej”, istnieje możliwość zdobycia trzeciego żetonu lub odzyskania zużytych żetonów. Zamiast odrzucać żeton broni nuklearnej po jego użyciu, należy go umieścić obok planszy. W danym momencie Admirał nie może posiadać więcej niż trzech żetonów broni nuklearnej.

Limit ręki kart Kworum

Ręka kart Kworum Prezydenta może liczyć maksymalnie 10 kart. Pod koniec tury, w której Prezydent będzie posiadał na ręce więcej niż 10 kart Kworum, musi on odrzucić tyle kart, aby mieć ich 10.

Niszczenie statków cywilnych

Kiedy gracz otrzymuje polecenie „wylosowania statku cywilnego i zniszczenia go”, aktywny gracz losuje żeton statku cywilnego z puli żetonów **nie znajdujących się obecnie na planszy** i niszczy go. Jeśli wszystkie dostępne statki cywilne znajdują się na planszy, aktywny gracz musi wybrać i zniszczyć jeden z nich.

Uaktualniona linia sukcesji

Poniższe linie sukcesji zawierają postacie z rozszerzeń *Exodus* i *Pegasus*. Należy nimi zastąpić linie, które znajdują się na 28 stronie instrukcji z gry podstawowej. Postacie z gwiazdką przy imieniu pochodzą z rozszerzenia *Pegasus*

Admirał

1. Helena Cain*
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl „Helo” Agathon
5. Felix Gaeta
6. Lee „Apollo” Adama
7. Anastasia „Dee” Dualla*
8. Kara „Starbuck” Thrace
9. Louanne „Kat” Katraine*
10. Sharon „Boomer” Valerii
11. Samuel T. Anders
12. „Szeff” Galen Tyrol
13. Callandra „Cally” Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh*
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Prezydent

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Tory Foster
5. Ellen Tigh*
6. Lee „Apollo” Adama
7. Felix Gaeta
8. William Adama
9. Karl „Helo” Agathon
10. „Szeff” Galen Tyrol
11. Callandra „Cally” Tyrol
12. Helena Cain*
13. Anastasia „Dee” Dualla*
14. Sharon „Boomer” Valerii
15. Saul Tigh
16. Samuel T. Anders
17. Kara „Starbuck” Thrace
18. Louanne „Kat” Katraine*

Ujawnieni Cyloni

Przebieg tury ujawnionego Cylona podlega następującym zmianom.

- **Faza otrzymywania kart umiejętności:** Gracz prowadzący Cylona losuje 2 karty umiejętności dowolnych rodzajów. Jednakże, **każda z tych kart musi należeć do innego rodzaju**. Innymi słowy, podczas swojej fazy otrzymywania kart umiejętności gracz prowadzący Cylona nie może wylosować więcej niż 1 karty umiejętności z tej samej talii umiejętności.
- **Faza przygotowania do skoku (jeśli jest wymagana):** Gracze prowadzący Cylonów nie pomijają już tej fazy podczas swoich tur. Na przykład, jeśli gracz prowadzący Cylona aktywuje obszar „Caprica” i wybierze kartę Kryzysu posiadającą symbol „przygotowania do skoku”, znacznik floty należy przesunąć o jedno pole na torze przygotowania do skoku (po rozpatrzeniu karty Kryzysu). **Należy zwrócić uwagę, że jest to zmiana tekstu wydrukowanego na obszarze „Caprici”. Korzystając z tego obszaru nie należy pomijać fazy przygotowania do skoku.**

Dodatkowo **wszystkie** zdolności wymienione na karcie postaci ujawnionego Cylona zostają zignorowane. Jeśli Sharon „Boomer” Valerii zostanie ujawniona jako Cylon przed fazą uśpionych agentów, jej gracz otrzyma podczas tej fazy tylko jedną kartę Lojalności, a nie dwie, które otrzymałby, gdyby jego postać nie została ujawniona jako Cylon. Niewykorzystana karta Lojalności pozostaje w talii Lojalności i może być później rozdana w wyniku egzekucji.

Jak korzystać z wariantów zawartych w tym rozszerzeniu

Rozszerzenie *Exodus* zapewnia graczom trzy warianty, które zwiększają złożoność gry. Wariant Konflikty Lojalności wprowadza szerszą grę kart Lojalności, wariant Cylońskiej Floty kładzie większy nacisk na walkę w przestrzeni, a wariant Mgławicy Jońskiej wprowadza nowy cel, do którego dąży ludzka flota, pozwala graczom wchodzić w interakcję z różnymi sprzymierzeńcami i zapewnia nawet możliwość postawienia gracza przed sądem blisko końca gry. Żaden z tych wariantów nie jest obowiązkowy; gracze mogą wykorzystać każdy z nich osobno lub łączyć je z innymi wariantami.

Wariant 1: Konflikt Lojalności

Podczas rozgrywki z tym wariantem gracze przekonają się, że ich postacie motywuje coś więcej, niż tylko bycie ludźmi lub Cylonami. Niektórzy będą chcieli wypełnić ważne osobiste zadanie, inni odkryją, że należą do tajemniczej Ostatecznej Piątki, modeli Cylonów innych, niż dotychczas znane. Tożsamość Ostatecznej Piątki to głęboko skrywany sekret, dlatego każdemu, kto odkryje prawdę, grozi niebezpieczeństwo. Korzystając z wariantu Konflikty Lojalności gracze mogą używać kart Lojalności Osobistych celów, kart Lojalności Ostatecznej Piątki, lub obu tych zestawów jednocześnie.

Gracze powinni mieć świadomość, że korzystanie z kart Celów osobistych czyni grę znacznie trudniejszą dla ludzi. Te karty zaleca się stosować jedynie doświadczonym graczom.

Przygotowanie do gry z wariantem Konflikty Lojalności

Gracze muszą zdecydować, czy chcą grać jedynie z kartami Osobistych celów, jedynie z kartami Ostatecznej Piątki, czy też z jednymi i drugimi. Jeśli gracze korzystają tylko z kart Osobistych celów, karty Ostatecznej Piątki należy odłożyć do pudełka. Jeśli gracze korzystają tylko z kart Ostatecznej Piątki, karty Osobistych celów należy odłożyć do pudełka.

Podczas składania talii Lojalności należy wziąć wszystkie karty Osobistych celów i Ostatecznej Piątki, które nie zostały odłożone do pudełka i wstawić je do talii „Nie jesteś Cylonem” podczas kroku „1. Dzielenie kart Lojalności” opisanego w ramce „Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem *Exodus*” znajdującej się na stronie 6.

Rekomendowana pierwsza rozgrywka z rozszerzeniem Exodus

Próba włączenia do gry nowych zasad i elementów ze wszystkich trzech wariantów znajdujących się w rozszerzeniu *Exodus* jednocześnie może się okazać przytłaczająca. Zaleca się, aby gracze rozgrywający swoją pierwszą partię z tym rozszerzeniem nie wykorzystywali żadnych z trzech wymienionych w zasadach wariantów albo też korzystali jedynie z kart Lojalności Ostatecznej Piątki z wariantu Konflikty Lojalności (patrz „Wariant 1: Konflikt Lojalności” po lewej). Kiedy gracze zaznajomią się z nowymi zasadami i zmianami, mogą spróbować łączyć różne z przedstawionych tu wariantów.

Jak korzystać z wariantu Konflikty Lojalności

W tej części instrukcji dokładnie opisano sposób, w jaki należy korzystać z elementów i zasad składających się na wariant Konflikty Lojalności. Należy zwrócić uwagę, że dla celu ustalenia, czy gracz jest człowiekiem, czy też Cylonem, karty Osobistych celów i karty Ostatecznej Piątki uważa się za karty Lojalności „Nie jesteś Cylonem”

Osobiste cele

Poszczególne postacie mogą kierować się osobistymi motywami, niekoniecznie dotyczącymi lojalności wobec ludzkości lub Cylonów. Karty Osobistych celów odzwierciedlają te motywacje. Na każdej z tych kart Lojalności opisano akcję, która pozwala graczowi na ujawnienie danej karty. Jednakże, gracz może ujawnić taką kartę tylko, jeśli wszystkie opisane na niej warunki są w danej chwili spełnione.

Jeśli gracz ujawni swoją kartę Osobistego celu w momencie, w którym flota pokonała sześć lub mniej jednostek dystansu, musi wziąć jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem”, dodać ją do talii Lojalności, dobrze ją potasować, a następnie wylosować dla siebie nową kartę Lojalności. Gracz powinien się z nią zapoznać, ale nie ujawniać jej pozostałym graczom. Jeśli gracz ujawni swoją kartę Osobistego celu w momencie, w którym flota pokonała już siedem lub więcej jednostek dystansu, **nie losuje** nowej karty Lojalności.

Rozgrywka z kartami Osobistych celów utrudnia osiągnięcie zwycięstwa przez ludzi, ponieważ oprócz Osobistych celów gracze muszą też wypełnić podstawowy warunek zwycięstwa. Pod koniec gry każda nieujawniona karta Osobistego celu należąca do gracza prowadzącego człowieka zmniejsza wskazane na niej zasoby floty. Jeśli po dokonaniu wszystkich tego typu redukcji żaden z zasobów nie został sprowadzony do 0 lub mniej, ludzie wygrywają. Jeśli jednak którykolwiek z nich został sprowadzony do 0 lub mniej, zwycięstwo przypada Cylonom. Jeśli ujawniony Cylon posiada pod koniec gry nieujawnioną kartę Osobistego celu, **nie** zmniejsza ona wskazanego na karcie zasobu.

Ostateczna Piątka

Istnieje dwanaście modeli Cylonów, ale siódemka, która dowodzi Cylońską Flotą, nigdy nie mówi o pozostałej piątce. Ich tożsamość stanowi tajemnicę, a próba jej poznania może się źle zakończyć dla poszukującego. Jeśli gracz otrzyma kartę Ostatecznej Piątki, jego postać jest jednym z tych modeli (mimo że na karcie napisano „Nie jesteś Cylonem” – patrz ramka „Nie jestem Cylonem?” po prawej). Ostateczna Piątka różni się od pozostałych Cylonów i nigdy nie można być pewnym, po której stronie konfliktu opowiedzą się jej przedstawiciele.

Treść karty Ostatecznej Piątki rozpatruje się jedynie, jeśli inny gracz podejrzy taką kartę w wyniku efektu gry (na przykład, zdolności „Detektora Cylonów” Gaiusa Baltara) lub karta zostanie ujawniona w wyniku egzekucji.

Jeśli gracz podejrzy kartę Ostatecznej Piątki należąca do innego gracza, musi ją natychmiast ujawnić, a potem oddać ją graczowi, któremu została rozdana. Gracz, któremu rozdano tę kartę, rozpatruje treść karty, a następnie znów ją zakrywa i miesza z pozostałymi posiadanymi przez siebie kartami Lojalności.

Jeśli kartę Ostatecznej Piątki ujawniono w wyniku egzekucji, gracz, któremu ją rozdano, rozpatruje jej treść, a następnie odkłada kartę do pudełka. Należy pamiętać, że karty Kryzysów i testy umiejętności nie wpływają na ujawnionych Cylonów – z tego samego powodu nie wpływają na nich również zdolności kart Ostatecznej Piątki.

Tajność

Zasady bezpieczeństwa opisane na stronie 20 instrukcji z gry podstawowej dotyczą również kart Osobistych celów i Ostatecznej Piątki. Gracze nie mogą zdradzać szczegółów treści swoich kart Lojalności, a tylko zaprzeczać lub przyznawać się do bycia człowiekiem lub Cylonem.

Gracz może sugerować innym, że posiada kartę Osobistego celu albo Ostatecznej Piątki, na przykład ostrzegając ich, aby nie podglądali jego kart Lojalności (to ostrzeżenie wcale nie musi być prawdziwe), nie mogą natomiast mówić wprost, jaki rodzaj karty posiadają, ani też podawać szczegółów efektów takiej karty.

Nie jestem Cylonem?

Jeśli gracz otrzymał kartę Lojalności wskazującą, że jego postać należy do Ostatecznej Piątki modeli Cylonów, to dlaczego na karcie napisano „Nie jesteś Cylonem”? Odpowiedź jest prosta: modele należące do Ostatecznej Piątki trzymają się kurczowo swoich ludzkich tożsamości. Nawet wiedza o swoim prawdziwym pochodzeniu może nie zmienić ich stosunku do pozostałych Cylonów. Dla celu ustalenia, czy taki gracz wygrywa jako człowiek, czy jako Cylon, karty Ostatecznej Piątki traktuje się tak samo, jak normalne karty „Nie jesteś Cylonem”.

Jeśli gracz posiada kartę Ostatecznej Piątki i kartę „Jesteś Cylonem”, traktuje się go tak samo, jak każdego innego gracza, który otrzymałby kartę „Jesteś Cylonem”. Fabularnie oznacza to, że gracz prowadzi postać należąca do Ostatecznej Piątki, która sprzymierzyła się z Cylonami.

Zmartwychwstanie i Ostateczna Piątka

Zgodnie z logiką fabularną postać, która należy do Ostatecznej Piątki, powinna zostać wskrzeszona po wykonaniu na niej egzekucji. Jeśli jednak taka postać nie jest sprzymierzona z Cylonami (to znaczy, gracz posiadający kartę Ostatecznej Piątki nie posiada jednocześnie karty „Jesteś Cylonem”), pozostali Cyloni nie będą chcieli jej wskrzesić i pozostawią ją na czas nieokreślony w zbiorniku odrodzeniowym. Oznacza to, że taka postać zostanie wyeliminowana z gry. W takim wypadku gracz rozpatruje jej egzekucję tak, jakby była człowiekiem, to znaczy obniża morale floty i wybiera sobie nową postać.



Wariant 2: Cyłońska Flota

Podczas rozgrywki z tym wariantem losowe ataki Cylonów zostają zastąpione stałym pościgiem cyłońskich statków. W przeciwieństwie do gry podstawowej, aktywowanie statków zawsze będzie wywoływało jakiś efekt – albo na główną planszę albo na planszę Cyłońskiej Floty. Jeśli **Galactica** odskoczy od cyłońskich statków, te statki przetrwają i będą kontynuować pościg kolonialnej floty, od czasu do czasu ją doganiając.

Wariant Cyłońskiej Floty wykorzystuje planszę Cyłońskiej Floty, znacznik cyłońskiego pościgu, kartę pozycji CAG-a, alternatywną kartę pozycji Admirala, vipery mk. „VII” i dodatkowe raidery pochodzące z rozszerzenia **Exodus**. **Ten wariant rozbudowuje grę o wiele elementów, dlatego nowi gracze powinni pomiąć tę część zasad, dopóki nie rozegrają kilku partii z rozszerzeniem.**

Przygotowanie do gry z wariantem Cyłońskiej Floty

Zanim gracze zabiorą się za przygotowanie do gry, z talii kart Kryzysów i Superkryzysów należy **usunąć wszystkie karty cyłońskich ataków**. Te karty należy odłożyć do pudełka. Dodając do talii Kryzysów i Superkryzysów karty pochodzące z rozszerzenia **Exodus**, należy pamiętać, aby dołączyć również karty „CAG wybiera”.

Podczas kroku 5 przygotowania do gry z rozszerzeniem **Exodus** (opisanym na stronie 5) należy zastosować się do poniższych poleceń.

1. **Plansza Cyłońskiej Floty:** Po lewej stronie głównej planszy należy umieścić planszę Cyłońskiej Floty.
2. **Nowe plastikowe statki i znacznik cyłońskiego pościgu:** Do pudełka należy odłożyć dwa z viperów z „Rezerw”. Następnie należy umieścić cztery vipery mk. „VII” na polu „Uszkodzone vipery” na głównej planszy, a cztery nowe cyłońskie raidery dołożyć do puli cyłońskich statków, znajdującej się obok głównej planszy. Znacznik cyłońskiego pościgu należy umieścić na polu „start” toru Pościgu na planszy Cyłońskiej Floty.
3. **Karta pozycji CAG-a i alternatywna karta pozycji Admirala:** Kartę pozycji CAG-a należy przekazać postaci, która znajduje się najwyżej na odpowiedniej linii sukcesji (więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Linia sukcesji CAG-a” na stronie 14). Alternatywną kartę pozycji Admirala należy przekazać postaci, która znajduje się najwyżej na linii sukcesji Admirala. Kartę pozycji Admirala z gry podstawowej należy odłożyć do pudełka.

Jak korzystać z wariantu Cyłońskiej Floty

W tej części instrukcji dokładnie opisano sposób, w jaki należy korzystać z elementów i zasad składających się na wariant Cyłońskiej Floty.

Plansza Cyłońskiej Floty

Plansza Cyłońskiej Floty przedstawia punkt zborny, z którego Cyloni przeprowadzają ataki na flotę kolonialną. Na planszy znajduje się obszar „Mostek basestara”, tor Pościgu i sześć obszarów przestrzeni Cylonów odpowiadających sześciu obszarom przestrzeni otaczającym **Galactica** na głównej planszy. Obszar przestrzeni Cylonów o numerach „7-8” odpowiada obszarowi przestrzeni przed **Galactica**, obszary przestrzeni Cylonów o numerach „4” i „2” odpowiadają obszarom przestrzeni po stronie **Galactici**, z której znajdują się symbole startu viperów, obszary przestrzeni Cylonów o numerach „5-6” i „3” odpowiadają obszarom przestrzeni po stronie **Galactici**, z której nie ma symboli startu viperów, a obszar przestrzeni Cylonów o numerze „1” odpowiada obszarowi przestrzeni za **Galactica**.

Obszar „Mostek basestara”

Obszar „Mostek basestara”, który znajduje się na planszy Cyłońskiej Floty, zapewnia graczom prowadzącym Cylonów nowe sposoby walki z ludzkością. Na „Mostek basestara” mogą przesuwać się tylko ujawnieni Cyloni (Uwaga: Gracze prowadzący Cylonów nie muszą odrzucać karty umiejętności, aby przesuwać się pomiędzy „Mostkiem basestara” a innymi obszarami Cylonów).

Kiedy gracz aktywuje „Mostek basestara”, wybiera dwie z czterech opisanych na nim zdolności, a następnie rozpatruje je, jedna po drugiej (należy pamiętać, że daną zdolność można rozpatrzeć tylko raz na aktywację danego obszaru; oznacza to, że gracz nie mógłby na przykład aktywować „Mostka basestara” i dwa razy wykorzystać zdolności, która zmusza CAG-a do umieszczenia na planszy statku cywilnego).

Tor Pościgu

Podczas gdy ludzie rozpaczliwie próbują wykonać flotą kolejny skok, Cyloni trwają w nieustannej pogoni. Tę pogoń przedstawia tor Pościgu znajdujący się na planszy Cyłońskiej Floty. Kiedy znacznik cyłońskiego pościgu dotrze do końca toru, wszystkie cyłońskie statki znajdujące się na obszarach przestrzeni planszy Cyłońskiej Floty przesuwać się na odpowiadające im obszary przestrzeni głównej planszy. Znacznik cyłońskiego pościgu przesuwa się głównie w wyniku aktywowania statków Cylonów, tak jak opisano to poniżej.

Aktywowanie statków Cylonów podczas gry z wariantem Cyłońskiej Floty

Podczas rozgrywki z wariantem Cyłońskiej Floty aktywowanie statków Cylonów zawsze wywołuje jakiś efekt, nawet jeśli na głównej planszy nie znajdują się żadne statki akurat aktywowanego rodzaju. Generalnie należy korzystać z zasad aktywowania statków Cylonów opisanych na stronach 22-24 instrukcji z gry podstawowej, jednakże w sytuacji, w której te zasady wskazują, że „nic się nie dzieje”, należy rozpatrzyć aktywację zgodnie z poniższymi zasadami.



Aktywacja raiderów: Jeśli na głównej planszy nie ma żadnych raiderów ani basestarów, na planszy Cyłońskiej Floty należy umieścić 1 raidera [zgodnie z poniższymi zasadami] i przesunąć znacznik cyłońskiego pościgu na torze Pościgu o jedno pole do przodu.



Aktywacja ciężkich raiderów i centurionów: Jeśli na głównej planszy nie ma żadnych ciężkich raiderów, centurionów ani basestarów, na planszy Cyłońskiej Floty należy umieścić 1 ciężkiego raidera [zgodnie z poniższymi zasadami] i przesunąć znacznik cyłońskiego pościgu na torze Pościgu o jedno pole do przodu.



Wysłanie raiderów lub aktywacja basestarów: Jeśli na głównej planszy nie ma żadnych basestarów, kiedy dochodzi do jednej z tych aktywacji, na planszy Cyłońskiej Floty należy umieścić 1 basestara [zgodnie z poniższymi zasadami] i przesunąć znacznik cyłońskiego pościgu na torze Pościgu o jedno pole do przodu.

Umieszczanie statków Cylonów na planszy Cyłońskiej Floty

Kiedy za sprawą aktywacji statków Cylonów na planszy Cyłońskiej Floty należy umieścić raidera, ciężkiego raidera lub basestara, aktywny gracz rzuca kością i umieszcza dany statek na obszarze przestrzeni Cylonów odpowiadający numerem wynikowi (Ten efekt **może** zostać zmodyfikowany efektami gry, na przykład kartą umiejętności „Strategiczne planowanie” albo zdolnością „Szczęśliwy strzał” Samuela T. Andersa)

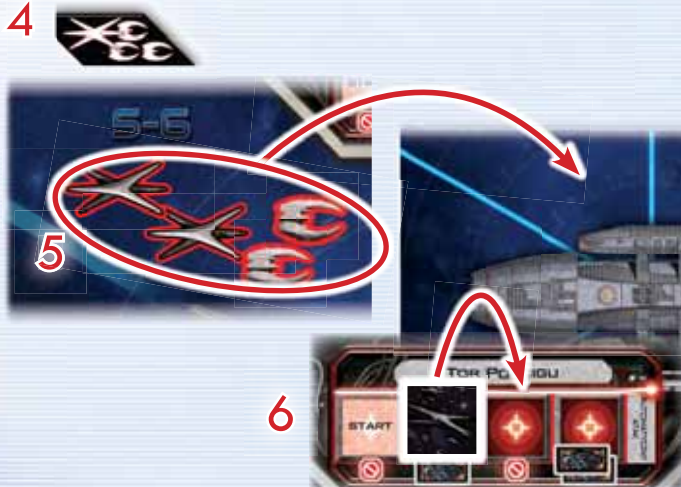
Przykłady umieszczania statków Cylonów na planszy Cyłońskiej Floty

1



1. Podczas fazy aktywowania statków Cylonów należy aktywować raidery.
2. Na obszarach przestrzeni głównej planszy nie ma żadnych raiderów ani basestarów, dlatego aktywny gracz rzuca kością (wypada „7”) i umieszcza 1 raidera na odpowiednim obszarze przestrzeni Cylonów.
3. Aktywny gracz przesuwa znacznik cyłońskiego pościgu o jedno pole do przodu na torze Pościgu, na pole z rysunkiem statku cywilnego. W związku z tym CAG musi umieścić na głównej planszy jeden statek cywilny.

4



4. W późniejszym etapie gry, podczas kolejnej fazy aktywowania statków Cylonów, należy wysłać raidery.
5. Na obszarach przestrzeni głównej planszy nie ma żadnych basestarów, dlatego w normalnych warunkach aktywny gracz rzuciłby kością i umieścił 1 basestara na odpowiednim obszarze przestrzeni Cylonów. Jednakże nie ma już żadnych wolnych basestarów, które można by umieścić na planszy, dlatego aktywny gracz odnajduje obszar przestrzeni Cylonów o najwyższym numerze, na którym znajduje się przynajmniej jeden basestar, w tym przypadku obszar przestrzeni Cylonów „5-6”, i przesuwa wszystkie znajdujące się na tym obszarze statki na odpowiadający obszar przestrzeni głównej planszy.
6. Aktywny gracz przesuwa znacznik cyłońskiego pościgu o jedno pole do przodu na torze Pościgu.

Jeśli wszystkie statki odpowiedniego rodzaju już znajdują się na głównej planszy lub planszy Cyłońskiej Floty, aktywny gracz odnajduje obszar przestrzeni Cylonów o najwyższym numerze, który zawiera przynajmniej jeden statek tego rodzaju. Następnie przesuwa **wszystkie statki** z tego obszaru przestrzeni Cylonów na odpowiadający mu obszar przestrzeni głównej planszy.

Przesuwanie znacznika cyłońskiego pościgu

Tor Pościgu przedstawia gotowość do ataku Cyłońskiej Floty. Znacznik cyłońskiego pościgu przesuwa się po torze Pościgu głównie wtedy, kiedy na planszy Cyłońskiej Floty zostaje umieszczony statek Cylonów, ale mogą go też przesuwać inne efekty gry.

Za każdym razem, kiedy należy przesunąć znacznik cyłońskiego pościgu, gracz przesuwa go o jedno pole w prawą stronę toru. Kiedy znacznik dotrze na pole, pod którym znajduje się rysunek statku cywilnego, CAG umieszcza na głównej planszy jeden statek cywilny. Kiedy znacznik dotrze na pole pod którym znajduje się rysunek dwóch statków cywilnych, CAG umieszcza na głównej planszy dwa statki cywilne, jeden po drugim.

Kiedy znacznik cyłońskiego pościgu dotrze na pole „Automatyczny atak”, należy przesunąć **wszystkie** statki Cylonów z każdego obszaru przestrzeni Cylonów na planszy Cyłońskiej Floty na odpowiadające im obszary przestrzeni głównej planszy. Następnie należy przesunąć znacznik cyłońskiego pościgu z powrotem na pole startowe toru Pościgu.

Umieszczanie statków Cylonów na głównej planszy

Kiedy efekt gry nakazuje graczowi umieścić statki Cylonów na głównej planszy (na przykład kartą Punktu docelowego „Cyłońska zasadzka” albo symbolem „Wysłania raiderów”), musi on w podanej kolejności postąpić zgodnie z poniższymi krokami:

1. Wybrać odpowiednie rodzaje statków Cylonów spośród statków, które nie znajdują się na głównej planszy ani na planszy Cyłońskiej Floty. Umieścić te statki na głównej planszy, zgodnie z poleceniem.
2. Jeśli po wykonaniu kroku 1 brakuje statków, którymi gracz mógłby spełnić polecenie, musi on wziąć odpowiednie rodzaje statków z obszarów przestrzeni Cylonów, zaczynając od obszaru przestrzeni Cylonów o najniższym numerze i postępując zgodnie z kolejnością numeryczną, aż nie umieści na głównej planszy odpowiedniej liczby statków.
3. Jeśli po wykonaniu u kroku 2 nadal brakuje statków, którymi gracz mógłby spełnić polecenie, aktywny gracz decyduje, których statków nie należy umieszczać na planszy.

Pozycja CAG-a

CAG (Dowódca Grupy Powietrznej) jest oficerem, do którego obowiązków należy koordynowanie pilotów **Galactici**. Karta pozycji CAG-a jest przydzielana na początku gry. Graczowi, który ją posiada, zapewnia potężne zdolności. Niektóre karty Kryzysów będą wymagać od CAG-a (tak jak od Prezydenta i Admirala) podjęcia ważnych decyzji. Jeśli CAG okaże się Cylonem albo trafi do „Aresztu”, pozycja CAG-a przypadnie postaci, która znajduje się najwyżej na linii sukcesji CAG-a (patrz „Linia sukcesji CAG-a” poniżej). Jeśli pozbawiony pozycji CAG opuści „Areszt”, **nie odzyskuje** automatycznie pozycji CAG-a.

Kiedy efekt gry nakazuje CAG-owi umieścić na głównej planszy statek cywilny, CAG decyduje, na jakich obszarach przestrzeni go umieścić. Jeśli jest to możliwe, CAG musi umieścić statek cywilny na obszarze przestrzeni, **na którym nie ma jeszcze statków cywilnych**. Jeśli na każdym obszarze przestrzeni znajduje się statek cywilny, CAG może umieścić nowy statek cywilny na dowolnym obszarze przestrzeni. Umieszczając statki cywilne, CAG powinien wziąć pod uwagę, gdzie na planszy Cyłońskiej Floty znajdują się statki Cylonów - to powie mu bowiem, gdzie pojawią się one na głównej planszy.

Linia sukcesji CAG-a

Postacie z gwiazdką przy imieniu pochodzą z rozszerzenia **Pegasus**.

1. Lee „Apollo” Adama
2. Kara „Starbuck” Thrace
3. Louanne „Kat” Katraine*
4. Sharon „Boomer” Valerii
5. Samuel T. Anders
6. Karl „Helo” Agathon
7. William Adama
8. Helena Cain *
9. Saul Tigh
10. Felix Gaeta
11. Anastasia „Dee” Dualla*
12. „Szefer” Galen Tyrol
13. Callandra „Cally” Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh *
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Vipery mk. „VII”

Vipery mk. „VII” są znacznie nowocześniejszym modelem od starych „Dwójek”, takich jak te, które znajdują się na pokładzie **Galactici**, ale jakiś czas temu Cyloni dokonali ich sabotażu, umieszczając wirusa w aktualizacji oprogramowania nawigacyjnego. Ludziom udało się wreszcie usunąć tę aktualizację i znów mogą korzystać z tych potężnych myśliwców.

Vipery mk. „VII” działają generalnie w ten sam sposób, co inne vipery, istnieje jednak kilka wyjątków. Na początku gry cztery vipery mk. „VII” rozpoczynają na polu „Uszkodzonych viperów” i gracze nie mogą z nich korzystać, dopóki ich nie naprawią.

Jeśli jakiś efekt gry nakazuje graczom zniszczyć, umieścić lub aktywować vipery, a dostępne są zarówno zwykłe vipery, jak i vipery mk. „VII”, aktywny gracz wybiera, które zostaną wykorzystane.

Kiedy jakaś postać pilotuje vipera mk. „VII” lub aktywuje nieobsadzonego vipera mk. „VII”, może go przesunąć o dwa pola przestrzeni, a nie jedno. Innymi słowy, kiedy viper mk. „VII” zostanie przesunięty na sąsiedni obszar przestrzeni, gracz (jeśli chce) może go przesunąć o jeszcze jeden obszar przestrzeni.

Kiedy viper mk. „VII” zostanie zaatakowany, zostanie uszkodzony na wyniku „6” lub „7”, a zniszczony na „8” [ta informacja została również umieszczona w „Tabeli ataku dla wariantu Cyłońskiej Floty” na stronie 24].

Zmiany i wyjaśnienia zasad wykorzystywane podczas gry z wariantem Cyłońskiej Floty

W tej części instrukcji zawarto szereg zmian zasad, które są sprzeczne z zasadami z gry podstawowej i które je zastępują. Należy z nich korzystać zawsze, kiedy rozgrywka prowadzona jest z użyciem wariantu Cyłońskiej Floty.

Aktivacja viperów

Gracz otrzymuje teraz nową opcję podczas aktywacji vipera. Zamiast poruszać się lub atakować, może odeskortować jeden ze statków cywilnych. Kiedy gracz korzysta ze swojej aktywacji vipera, aby odeskortować statek cywilny, wybiera jeden ze statków cywilnych znajdujących się na tym samym obszarze przestrzeni, co aktywowany viper, i odkłada ten statek cywilny z powrotem ma stos niewykorzystanych statków cywilnych.

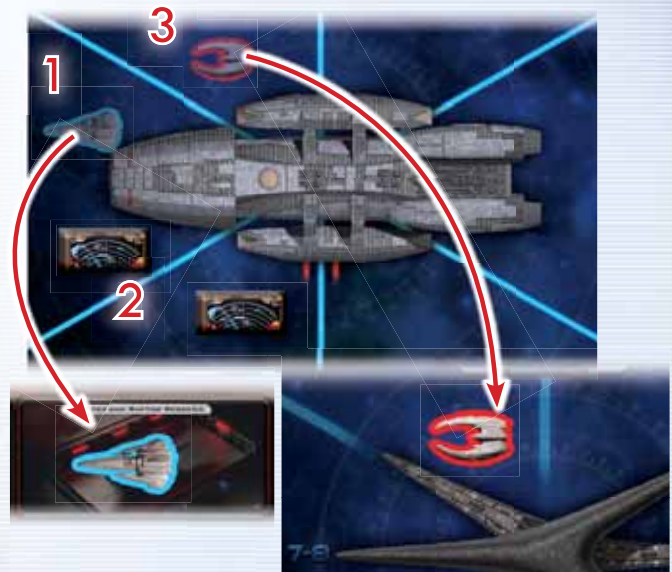
Skok flotą

Kiedy flota wykonuje skok, należy cofnąć wszystkie vipery znajdujące się na obszarach przestrzeni z powrotem do „Rezerwy”, a wszystkie postacie, które pilotowały vipery, przesunąć na „Pokład hangarowy”.

Jednakże z **głównej planszy nie należy usuwać żadnych statków cywilnych**. Każdy statek cywilny pozostaje na tym samym obszarze przestrzeni, na którym znajdował się w chwili skoku. Statki cywilne usuwa się z głównej planszy tylko, jeśli zostaną zniszczone, odeskortowane przy użyciu aktywacji vipera lub zabrane pod wpływem jakiegoś efektu gry, który nakazuje graczom usunąć statki cywilne z głównej planszy.

Wreszcie, wszystkie statki Cylonów należy przesunąć z obszarów przestrzeni głównej planszy na odpowiadające im obszary przestrzeni Cylonów na planszy Cyłońskiej Floty [patrz „Plansza Cyłońskiej Floty” na stronie 12]. Wszystkie żetony uszkodzeń basestarów są usuwane i wtasowywane z powrotem do stosu niewykorzystanych żetonów uszkodzeń.

Usuwanie statków podczas skoku



1. Wszystkie vipery należy cofnąć z obszarów przestrzeni na pole „Rezerwa”, a wszystkie postacie, które pilotowały vipery, na „Pokład hangarowy”.
2. Nie należy usuwać z głównej planszy statków cywilnych.
3. Wszystkie statki Cylonów z obszarów przestrzeni głównej planszy należy przesunąć na odpowiadające im obszary przestrzeni Cylonów na planszy Cyłońskiej Floty.

Korzystanie z broni nuklearnej

Teraz kiedy Admirał korzysta z broni nuklearnej, nie wybiera już za cel basestara, ale **cały obszar przestrzeni**, a następnie rzuca kością. Jeśli wypadnie „1-2”, broń nuklearna dwukrotnie uszkodza jednego basestara na tym obszarze przestrzeni. Jeśli wypadnie „3-6”, broń nuklearna niszczy jednego basestara na tym obszarze przestrzeni. Jeśli wypadnie „7”, broń nuklearna niszczy basestara i trzy raidery na tym obszarze przestrzeni. Jeśli wypadnie „8”, broń nuklearna niszczy wszystkie statki na tym obszarze przestrzeni, w tym raidery, ciężkie raidery, basestary, vipery i statki cywilne. W przypadku wyrzucenia „7” lub niższego wyniku, kiedy na obszarze przestrzeni znajduje się więcej niż jeden basestar, to Admirał wybiera, który z nich uszkodzić lub zniszczyć. W przypadku wyrzucenia „7” lub niższego wyniku, kiedy na obszarze przestrzeni nie ma statków odpowiedniego rodzaju, które można by uszkodzić lub zniszczyć, broń nuklearna nie wywiera żadnego efektu – aczkolwiek Admirał nadal musi odrzucić jej żeton, a następnie umieścić go obok głównej planszy.

Wariant 3: Mgławica Jońska

Podczas podróży do Mgławicy Jońskiej postaci będą pod wpływem ciężkiej traumy wywołanej bolesnymi doświadczeniami. Ich działania mogą zostać wsparte lub zniweczone przez wielu sprzymierzeńców rozsianych po flocie. Ostatecznie każda postać będzie musiała stanąć na własnych rozstajach i dowieść swej wartości.

Wariant Mgławicy Jońskiej wykorzystuje żetony traumy, żetony sprzymierzeńców, alternatywne żetony uszkodzeń basestarów, karty Sprzymierzeńców, karty Rozstajów i kartę Mgławicy Jońskiej. **Ten wariant rozbudowuje grę o wiele elementów, dlatego nowi gracze powinni pomiąć tę część zasad, dopóki nie rozegrają kilku partii z rozszerzeniem.**

Przygotowanie do gry z wariantem Mgławicy Jońskiej

Podczas kroku 6 przygotowania do gry z rozszerzeniem *Exodus* (opisanym na stronie 5) należy zastosować się do poniższych poleceń.

1. **Alternatywne żetony uszkodzeń basestarów:** Żetony uszkodzeń basestarów z gry podstawowej należy odłożyć do pudełka, a żetony uszkodzeń basestarów pochodzące z rozszerzenia *Exodus* umieścić zakryte obok planszy.
2. **Żetony traumy:** Żetony traumy należy umieścić zakryte obok planszy, a następnie pomieszać je. To będzie pula żetonów traumy. Należy wylosować dwa żetony traumy i, bez podglądania ich treści, umieścić jeden z nich w „Ambulatorium” a drugi w „Areszcie”, oba zakryte.

Następnie każdy z graczy losuje po trzy żetony traumy (może je obejrzeć, ale nie pokazywać innym graczom), a potem umieszcza je obok swojej karty postaci. Jeśli któryś z tych żetonów posiada symbol nieszczęścia, gracz musi go pokazać, odłożyć na bok i wylosować nowy żeton traumy. Następnie gracz odkłada zakryty żeton z symbolem nieszczęścia do puli i ponownie ją miesza.
3. **Karta Mgławicy Jońskiej i karty Rozstajów:** Karty Rozstajów należy potasować, a następnie odłożyć je na bok – gracze nie będą z nich korzystać do momentu rozpoczęcia się fazy rozstajów (patrz strona 18). Wreszcie, należy umieścić odkrytą kartę Mgławicy Jońskiej obok talii Punktów docelowych i odłożyć kartę Kobolu do pudełka.
4. **Żetony i karty Sprzymierzeńców:** Karty Sprzymierzeńców należy potasować, a następnie zarówno karty, jak i żetony sprzymierzeńców umieścić obok planszy. Następnie należy wylosować trzy wierzchnie karty z talii Sprzymierzeńców i umieścić je odkryte obok tej talii. **Uwaga: Jeśli zostanie wylosowana karta przedstawiająca postać, którą wybrał jeden z graczy, należy ją odłożyć do pudełka i dalej losować karty Sprzymierzeńców, aż nie zostanie**

wyciągnięta taka karta, która nie przedstawia postaci używanej przez jakiegokolwiek z graczy. Dla każdej z tych trzech kart Sprzymierzeńców należy wylosować po jednym żetonie traumy z puli żetonów traumy. Żeton należy umieścić na karcie bez podglądania jego treści.

Wreszcie, należy wziąć żetony sprzymierzeńców odpowiadające tym trzem kartom Sprzymierzeńców i umieścić je na wskazanych na kartach obszarach planszy.

Jak korzystać z wariantu Mgławicy Jońskiej

W tej części instrukcji dokładnie opisano sposób, w jaki należy korzystać z elementów i zasad składających się na wariant Mgławicy Jońskiej.

Żetony traumy

W trakcie rozgrywki gracze będą otrzymywać żetony traumy. Te żetony odzwierciedlają psychologiczne efekty, jakie ciężkie doświadczenia (na przykład trafienie do „Ambulatorium” albo „Aresztu”) wywierają na postaci. Gracze będą korzystać z żetonów traumy, aby wpływać na zachowanie napotkanych przez ich postaci sprzymierzeńców. Co ważniejsze, żetony traumy zdecydują o tym, który z graczy (jeśli w ogóle) zostanie wyeliminowany z gry z powodu postawienia jego postaci przed sądem (ludzie) lub „zarchiwizowania” całej linii jego modeli (Cyloni).

Czasem gracz otrzyma żeton traumy, na którym znajduje się symbol dobroczynny. Takie żetony reprezentują rozwój postaci, która w wyniku swojego cierpienia wyrabia w sobie poczucie miłosierdzia lub wiarę w przeznaczenie (dla Cylonów otrzymywanie żetonów traumy z symbolem dobroczynnym może być niebezpieczne; patrz „3. Rozpatrywanie ‘Procesu sądowego/Archiwizacji linii’” na stronie 19). Innym razem gracz otrzyma żeton traumy z symbolem antagonistycznym. Takie żetony reprezentują rozwój postaci, która w wyniku dręczących ją zmartwień staje się zgorzkniała i agresywna (dla ludzi otrzymywanie żetonów traumy z symbolem antagonistycznym może być niebezpieczne; patrz „3. Rozpatrywanie ‘Procesu sądowego/Archiwizacji linii’” na stronie 19). Gracz może też otrzymać żeton traumy z symbolem nieszczęścia, wskazujący, że postać spotkała tragedia (patrz „Otrzymywanie traumy” poniżej).



Symbol dobroczynny



Symbol antagonistyczny



Symbol nieszczęścia

Otrzymywanie traumy

Za każdym razem, kiedy gracz zabiera żeton traumy z obszaru lub losuje żeton z puli niewykorzystanych żetonów traumy, w podanej kolejności wykonuje poniższe kroki:

1. Jeśli żeton traupy posiada symbol dobroczynny lub antagonistyczny, gracz go nie ujawnia i po prostu umieszcza go razem z pozostałymi posiadanymi żetonami.
2. Jeśli żeton traupy posiada symbol nieszczęścia, gracz musi natychmiast ujawnić żeton.
 - A. Jeśli żeton wylosował gracz prowadzący człowieka, na jego postaci zostaje wykonana egzekucja (patrz „Egzekucja” na stronie 7).
 - B. Jeśli żeton wylosował gracz prowadzący Cylona, losuje on jeszcze dwa żetony traupy, które ogląda bez pokazywania ich innym graczom. Jeśli któryś z tych nowych żetonów również posiada symbol nieszczęścia, gracz musi po raz kolejny wylosować dwa żetony traupy. Wszystkie żetony, które gracz wylosował, a które nie posiadają symbolu nieszczęścia, umieszcza razem z pozostałymi posiadanymi żetonami.
3. Gracz odkłada wszystkie wylosowane żetony z symbolem nieszczęścia zakryte z powrotem do puli niewykorzystanych żetonów traupy, a następnie miesza pulę.

Jeśli żeton traupy został pobrany z „Ambulatorium” lub „Aresztu”, należy go zastąpić żetonem wylosowanym z puli traupy (patrz „Obszary i trauma” poniżej).

Obszary i trauma

Na początku tury gracza, który znajduje się w „Ambulatorium” lub „Areszcie”, zanim wylosuje on swoje karty umiejętności, musi on wziąć żeton traupy znajdujący się na tym obszarze, obejrzeć go bez pokazywania go innym graczom, a następnie wykonać polecenia opisane powyżej, w akapicie „Otrzymywanie traupy”. Następnie gracz zastępuje pobrany żeton, losując nowy żeton z puli żetonów traupy i, bez podglądania jego treści, umieszczając go na obszarze, na którym rozpoczął swoją turę.

Egzekucje i trauma

Gracz, na którego postaci wykonano egzekucję, a który okazał się być człowiekiem, odrzuca wszystkie posiadane żetony traupy w tym momencie, w którym odrzuca swoje karty Lojalności. Taki gracz losuje trzy żetony traupy natychmiast po wybraniu nowej postaci i ogląda je bez pokazywania ich innym graczom. Tak jak na początku gry, jeśli gracz wylosuje w tym momencie żeton z symbolem nieszczęścia, musi odłożyć go do puli i wylosować w zastępstwie kolejny żeton. Gracz, który w wyniku egzekucji okaże się Cylonem, zachowuje swoje żetony traupy.

Sprzymierzeńcy

Galactica i **Colonial One** zamieszkują ludzie posiadający niewiarygodne zdolności, użyteczną wiedzę i pozytywne cechy, które mogą się okazać dobroczynne dla ludzkości. Jednakże ci sami ludzie mają też złe nawyki i destruktywne osobowości, a na dodatek kierują się egoistycznymi motywami, mogą więc zaszkodzić napotykanym im postaciom. Gracze mogą wejść z tymi osobami w interakcję, korzystając z kart Sprzymierzeńców i żetonów sprzymierzeńców.

Jeśli pod koniec fazy ruchu gracza jego postać znajduje się na tym samym obszarze, co żeton sprzymierzeńca, ten gracz **musi** podczas swojej fazy akcji napotkać sprzymierzeńca opisanego na odpowiadającej żetonowi karcie Sprzymierzeńca. Jeśli na danym obszarze spoczywa więcej niż jeden żeton sprzymierzeńca, gracz wybiera, z którym ze sprzymierzeńców chce się spotkać. Gracz może spotkać się ze sprzymierzeńcem tylko podczas swojej tury i tylko z jednym sprzymierzeńcem na turę. Spotykając kartę Sprzymierzeńca, gracz musi wykonać następujące kroki:

1. **Rozpatrzyć rezultat karty Sprzymierzeńca:** Na każdej karcie Sprzymierzeńca znajdują się dwa potencjalne wyniki spotkania. Na górze opisano rezultat dobroczynny, na dole rezultat antagonistyczny. Kiedy gracz spotyka kartę Sprzymierzeńca, najpierw odkrywa znajdujący się na niej żeton traupy. Jeśli żeton traupy posiada symbol dobroczynny, gracz rozpatruje dobroczynny rezultat karty. Jeśli żeton traupy posiada symbol antagonistyczny, gracz rozpatruje antagonistyczny rezultat karty. Jeśli żeton traupy posiada symbol nieszczęścia, gracz nie rozpatruje żadnego rezultatu [Uwaga: Odkrycie żetonu traupy z symbolem nieszczęścia podczas spotkania ze sprzymierzeńcem **nie powoduje** egzekucji postaci napotykającej tego sprzymierzeńca]. Po odkryciu żetonu traupy, gracz musi go odrzucić.
2. **Odrzucić obecną i wylosować nową kartę Sprzymierzeńca:** Po rozpatrzeniu karty Sprzymierzeńca gracz usuwa jego żeton z planszy, a jego kartę odkłada do pudełka. Następnie losuje nową kartę Sprzymierzeńca z talii Sprzymierzeńców, aby zastąpić właśnie odrzuconą kartę.

Jeśli wylosowana karta Sprzymierzeńca przedstawia postać, z której korzysta jakiś gracz, albo na której została już wykonana egzekucja, tę kartę należy odłożyć do pudełka i wylosować w jej miejsce nową. Jeśli obszar wskazany na karcie Sprzymierzeńca nie znajduje się już w grze (na przykład w wyniku karty Superkryzysu „Zamach bombowy na Colonial 1”), tę kartę należy odłożyć do pudełka i wylosować w jej miejsce nową. Następnie gracz umieszcza odpowiadający żeton sprzymierzeńca na obszarze wskazanym na karcie.

3. **Umieszczenie żetonu traupy:** Wreszcie, gracz, który wylosował nową kartę Sprzymierzeńca, wybiera **jeden ze swoich** żetonów traupy i umieszcza go zakrytego na tej karcie. Jeśli gracz nie ma już żadnych żetonów traupy, losuje nowy żeton z puli żetonów traupy i, nie podglądając jego treści, umieszcza go zakrytego na karcie Sprzymierzeńca [Uwaga: Gracz losuje żeton z puli niewykorzystanych żetonów traupy **tylko**, jeśli nie posiada już własnych żetonów traupy].

Jeśli obszar, na którym znajdował się żeton sprzymierzeńca, zostanie uszkodzony lub usunięty z gry, należy usunąć z gry wszystkie żetony sprzymierzeńców, które znajdowały się na tym obszarze, odrzucić wszystkie żetony traupy z odpowiadających im kart Sprzymierzeńców, a same karty odłożyć do pudełka. Jeśli po wykonaniu egzekucji na jego obecnej postaci gracz wybierze postać, której żeton sprzymierzeńca znajduje się na planszy, należy usunąć ten żeton, odrzucić żeton traupy z odpowiadającej mu karty Sprzymierzeńca, a samą kartę odłożyć do pudełka.

W obu tych sytuacjach gracz prowadzący Cylona, posiadający największą liczbę żetonów traumy, losuje nową kartę Sprzymierzeńca, aby zastąpić tę, która została właśnie odłożona do pudełka, i umieszcza odpowiadający jej żeton sprzymierzeńca na odpowiednim obszarze (można umieszczać żetony sprzymierzeńców na obszarach już uszkodzonych). Następnie gracz prowadzący Cylona wybiera jeden ze swoich żetonów traumy i umieszcza go zakrytego na właśnie wylosowanej karcie Sprzymierzeńca. Jeśli dwóch lub więcej graczy prowadzących Cylonów posiada tyle samo żetonów traumy, aktywny gracz wybiera, który z nich wylosuje kartę Sprzymierzeńca i umieści na niej swój żeton traumy. Jeśli w grze nie ma żadnych graczy prowadzących Cylonów posiadających żetony traumy, aktywny gracz losuje kartę z talii Sprzymierzeńców, losuje żeton z puli niewykorzystanych żetonów traumy i, bez podglądania jego treści, umieszcza go zakrytego na wylosowanej karcie. Należy powtarzać ten proces, dopóki wszystkie karty Sprzymierzeńców odłożone do pudełka nie zostaną zastąpione nowymi.

Przykład spotkania ze sprzymierzeńcem



1. Pod koniec tury danego gracza jego postać znajduje się w „Areszcie” z żetonem sprzymierzeńca Romo Lampkina. Gracz musi spotkać się z tym sprzymierzeńcem. Gracz rozpoczyna spotkanie od odkrycia żetonu traumy znajdującego się na karcie Sprzymierzeńca.
2. Żeton traumy posiada symbol dobroczynny, dlatego gracz rozpatruje dobroczynny rezultat karty i musi przesunąć się z „Aresztu” na dowolny inny obszar.
3. Gracz odrzuca ten żeton traumy i kartę Sprzymierzeńca, losuje nową kartę Sprzymierzeńca i umieszcza odpowiadający jej żeton sprzymierzeńca na obszarze wskazanym przez kartę. Wreszcie wybiera jeden ze swoich żetonów traumy i umieszcza go na nowej karcie Sprzymierzeńca.

Jeśli talia Sprzymierzeńców się wyczerpie, nie będzie można już losować nowych kart Sprzymierzeńców.

Uwaga: Karty Sprzymierzeńców można spotykać tylko pod koniec fazy ruchu gracza. Jeśli gracz przesunie się na obszar poza swoją fazą ruchu (na przykład w wyniku działania karty Zdolności przywódczych „Rozkaz prezydencki”), **nie spotka** on żadnych kart Sprzymierzeńców.

Tajność i żetony traumy

Zasady bezpieczeństwa opisane na stronie 20 instrukcji z gry podstawowej dotyczą również żetonów traumy. Gracze nie mogą zdradzać symboli nieodkrytych żetonów traumy. Gracze mogą sugerować, że tego czy innego sprzymierzeńca warto lub nie warto spotykać, nie mogą natomiast mówić wprost, jaki rodzaj żetonu traumy znajduje się na danej karcie.

Alternatywne żetony uszkodzeń basestarów

Alternatywne żetony uszkodzeń basestarów zastępują żetony uszkodzeń basestarów pochodzące z gry podstawowej. Żetony trafienia krytycznego, uszkodzonego hangaru, uszkodzonego uzbrojenia i uszkodzeń strukturalnych działają zgodnie z opisem na stronie 25 instrukcji z gry podstawowej. Niniejsze rozszerzenie wprowadza do gry dwa nowe, opisane poniżej rodzaje żetonów uszkodzeń basestarów:

- **Niezamierzone uszkodzenia:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, należy zniszczyć do trzech raiderów znajdujących się na tym samym obszarze przestrzeni, co ten basestar. Umieść ten żeton na basestarze. Dopóki żeton znajduje się na basestarze, uważa się go za jeden żeton uszkodzeń.
- **Ranny personel:** Kiedy zostanie wylosowany żeton tego rodzaju, każdy gracz prowadzący Cylona losuje dwa żetony traumy. Umieść ten żeton na basestarze. Dopóki żeton znajduje się na basestarze, uważa się go za jeden żeton uszkodzeń.



Faza rozstajów

Podczas rozgrywki z kartą Młgławicy Jońskiej, gra wchodzi w fazę rozstajów, kiedy ludzie pokonają osiem lub więcej jednostek dystansu.

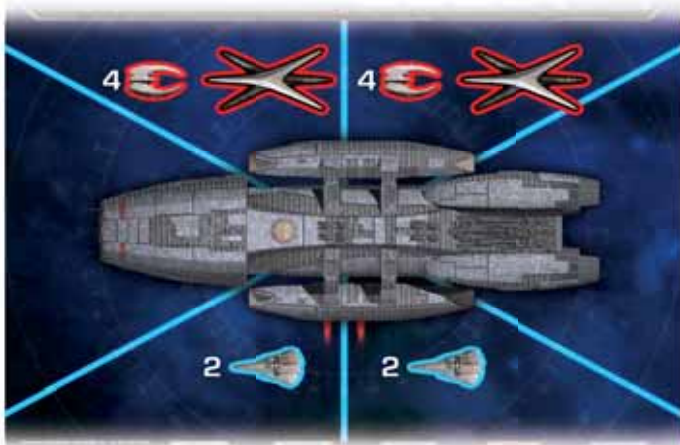
Faza rozstajów reprezentuje kluczowy moment w poszukiwaniach Ziemi. Cyloni atakują flotę, a każda postać musi podjąć ważną decyzję. Gdy faza rozstajów się rozpocznie, przerywa turę aktywnego gracza. Następnie gracze postępują zgodnie z poniższymi krokami:

1. Przygotowują Bitwę w Młgławicy Jońskiej
2. Losują i rozpatrują karty Rozstajów
3. Rozpatrują „Proces sądowy/Archiwizację linii”

Poniższa część instrukcji opisuje dokładnie te kroki. Po rozstrzygnięciu tych kroków aktywny gracz wznawia swoją turę.

1. Przygotowanie Bitwy w Mgławicy Jońskiej

Kiedy **Galactica** wykona skok do mgławicy, natknie się na czekające w zasadzce basestary i raidery. Bitwa, która się wtedy odbędzie, będzie później znana jako Bitwa w Mgławicy Jońskiej.



Podczas tego kroku aktywny gracz wykonuje następujące polecenia w podanej kolejności:

- Umieszcza jednego basestara i cztery raidery na każdym z obu obszarów przestrzeni nad **Galactica** (tak jak pokazano powyżej). Uwaga: Jeśli gracze korzystają jednocześnie z wariantów Cylońskiej Floty i Mgławicy Jońskiej, powinni zastosować się do poleceń zawartych w akapicie „Umieszczanie statków Cylonów na głównej planszy” na stronie 14.
- Wystartować dwoma viperami na każdy z obszarów przestrzeni zawierający symbol startu viperów.
- Przesunąć znacznik floty na pole startowe toru Przygotowania do skoku. Należy zauważyć, że to polecenie zastępuje krok „Przesuwania znacznika floty” skoku floty.

2. Losowanie i rozpatrywanie kart Rozstajów

Kiedy flota dotrze do Mgławicy Jońskiej, każda z postaci stanie przed ważną decyzją. Charakter tej decyzji może być różny, ale każda z postaci otrzyma szansę przezwyciężenia swojej przeszłości lub w poważny sposób wpłynięcia na poszukiwania Ziemi.

Kiedy gracze zakończą przygotowania do Bitwy w Mgławicy Jońskiej, a znacznik floty zostanie przesunięte na pole startowe toru floty, aktywny gracz tasuje talię Rozstajów i rozdaje każdemu z graczy po jednej zakrytej karcie. Każda z kart Rozstajów posiada dwa rezultaty, jeden dla żetonu traумы z symbolem dobroczynnym i jeden dla żetonu traумы z symbolem antagonistycznym. Każdy gracz ogląda swoją kartę Rozstajów w sekrecie, a następnie umieszcza ją zakrytą przed sobą i wybiera jeden ze swoich żetonów traумы, który umieszcza obok niej (również zakryty). Ten żeton wskazuje, który z rezultatów zostanie rozpatrzony. Jeśli gracz nie posiada żadnych żetonów traумы, kiedy jego karta zostanie ujawniona, może wybrać dowolny z dwóch rezultatów.

Kiedy wszyscy gracze, którzy posiadają żetony traумы, umieszczą wybrane przez siebie zakryte żetony obok swoich kart Rozstajów, aktywny gracz ujawnia swoją kartę Rozstajów oraz żeton traумы,

Przykład rozpatrywania kart Rozstajów



Kiedy każdy gracz otrzyma po jednej karcie Rozstajów, a następnie wybierze, jaki żeton traумы jej przyporządkować, aktywny gracz ujawnia swoją kartę Rozstajów i swój żeton traумы. Żeton traумы posiada symbol antagonistyczny, dlatego gracz rozpatruje rezultat antagonistyczny swojej karty Rozstajów. W jego wyniku każdy gracz prowadzący Cylona losuje po dwa żetony traумы, a na Admirale zostaje wykonana egzekucja. Należy zwrócić uwagę, że karta Rozstajów, którą otrzymał gracz prowadzący Admirala, oraz zagraną przez niego żeton traумы, pozostają w grze (i nadal będą rozpatrywane).

który obok niej umieścił. Następnie gracz rozpatruje rezultat, który odpowiada zagranemu żetonowi traумы (lub wybrany rezultat, jeśli nie posiadał żadnych żetonów traумы). Kolejka przechodzi następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara z gracza na gracza. Każdy kolejny gracz ujawnia swoją kartę Rozstajów i żeton traумы, a potem rozpatruje odpowiedni rezultat.

Jeśli w dowolnym momencie tego kroku na jakiejś postaci zostanie wykonana egzekucja, należy ją natychmiast rozpatrzyć. **Gracz, na którego postaci wykonano egzekucję, nie odrzuca jednak swojej karty Rozstajów ani zagranych obok niej żetonów traумы (jego karta Rozstajów zostanie rozpatrzona w odpowiedniej kolejności).** Należy zwrócić uwagę, że wykonanie na postaci egzekucji podczas rozpatrywania kart Rozstajów nie jest tym samym, co bycie wyeliminowanym (patrz „Rozpatrywanie ‘Procesu sądowego/Archiwizacji linii’” poniżej).

3. Rozpatrywanie „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”

Kiedy każda z postaci zmierzy się z własnymi rozstajami, pozostali członkowie jej społeczności (ludzkiej lub cylońskiej) będą musieli ustalić, czy nadal należy ona do ich rasy.

Jeśli nie, taka postać zostanie uznana niegodną kontynuowania poszukiwań Ziemi. W przypadku ludzi taki sąd oznacza orzeczenie o winie i karę śmierci. Dla Cylona taki sąd oznacza „archiwizację” całej linii modeli i zmagazynowanie na całą wieczność.

Aby rozpatrzyć ten krok, gracze muszą:

1. **Usunąć karty i żetony:** Kiedy wszystkie karty Rozstajów zostaną rozpatrzone, należy odrzucić wszystkie żetony traumy, które gracze umieścili obok nich, a także żetony traumy, które znajdowały się na kartach Sprzymierzeńców, oraz te, które umieszczono w „Ambulatorium” i „Areszcie”. Następnie należy odłożyć wszystkie karty Sprzymierzeńców, żetony sprzymierzeńców i karty Rozstajów do pudełka. Podczas tej rozgrywki gracze nie będą już z nich korzystać.
 2. **Odkryć żetony traumy:** Każdy gracz odkrywa swoje żetony traumy. Wszyscy gracze prowadzący ludzi (w tym nieujawnieni Cyloni) odrzucają wszystkie posiadane żetony z symbolem dobroczynnym, natomiast wszyscy gracze prowadzący Cylonów odrzucają wszystkie posiadane żetony z symbolem antagonistycznym.
 3. **Odrzucić dwa lub mniej żetonów:** Każdy gracz, któremu pozostało dwa lub mniej żetonów traumy, odrzuca również te żetony.
 4. **Zsumować pozostałe żetony traumy:** Jeśli żadnemu z graczy nie pozostały żadne żetony traumy, należy przejść do kroku 6. Jednakże, jeśli jednemu lub więcej graczom pozostały jakieś żetony traumy, każdy z nich musi ustalić, ile dokładnie żetonów mu zostało.
 5. **Eliminacja:** Gracz, któremu pozostało najwięcej żetonów traumy, zostaje wyeliminowany z gry (patrz poniżej). Remisy w kwestii posiadania największej liczby żetonów traumy należy rozpatrywać w poniższy sposób:
 - A. W przypadku remisu pomiędzy graczami prowadzącymi ludzi, Prezydent wybiera jednego z graczy, którzy posiadają największą liczbę żetonów traumy. Ten gracz zostaje wyeliminowany.
 - B. W przypadku remisu pomiędzy graczami prowadzącymi Cylonów, wszyscy remisujący gracze zostają wyeliminowani.
 - C. W przypadku remisu pomiędzy graczami prowadzącymi ludzi i graczami prowadzącymi Cylonów, każdy remisujący gracz prowadzący Cylona zostaje wyeliminowany. Remisujący gracz prowadzący człowieka również zostaje wyeliminowany. Jeśli remisuje więcej niż jeden gracz prowadzący człowieka, Prezydent wybiera, który z nich zostaje wyeliminowany.Eliminując gracza, najpierw należy **rozpatrzyć egzekucję jego postaci**, w tym uwzględnić ewentualną stratę morale za egzekucję człowieka. Wyeliminowany gracz prowadzący człowieka nie wybiera jednak nowej postaci. Wyeliminowani gracze prowadzący Cylonów nie przesuwają swoich postaci na „Okręt Zmartwychwstania”, a zamiast tego odkładają swoje karty postaci i żetony do pudełka oraz odrzucają posiadane karty Superkryzysów. W obu przypadkach wyeliminowany gracz nie będzie już odbywał swoich tur – po prostu całkiem wypadł z gry. Jeśli wyeliminowanym graczem był aktywny gracz, żeton aktywnego gracza należy przekazać następnemu graczowi.
 6. **Odrzucić pozostałe żetony traumy:** Kiedy eliminacje graczy zostaną rozpatrzone, wszystkie żetony traumy należy odłożyć do pudełka i wznowić normalną grę od momentu, w którym została przerwana (lub od początku tury nowego aktywnego gracza, jeśli podczas fazy rozstajów na postaci poprzedniego aktywnego gracza wykonano egzekucję lub jeśli został on wyeliminowany).
- Kiedy po wznowieniu gry flota wykona jeszcze jeden skok, gracze prowadzący ludzi nie losują już kart Punktów docelowych – zamiast tego, o ile każdego z zasobów jest więcej niż 0, po prostu wygrywają grę.

Przykład rozpatrywania „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”



1. W tym przykładzie Saumel T Anders i Sharon „Boomer” Valerii są ujawnionymi Cylonami. Wszyscy gracze odkrywają swoje żetony traumy. Gracze prowadzący ludzi odrzucają żetony z symbolami dobroczynnym. Gracze prowadzący Cylonów odrzucają żetony z symbolami antagonistycznymi.
2. Gracze, którzy posiadają dwa lub mniej żetonów traumy, odrzucają wszystkie posiadane żetony.
3. Jeśli jakimś graczom nadal pozostały żetony traumy, gracz, który posiada najwięcej żetonów, zostanie wyeliminowany. Dwójka graczy prowadzących ludzi remisuje co do największej liczby żetonów traumy, dlatego Prezydent musi zdecydować, który z nich zostanie wyeliminowany. Jeśli z graczami prowadzącymi ludzi remisowałby również gracz prowadzący Cylona, on również zostałby wyeliminowany.

Strategia ludzi podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej

Podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej gracz prowadzący człowieka powinien ostrożnie rozważać, w jaki sposób otrzymuje i wykorzystuje żetony traumy, zwłaszcza w odniesieniu do kart Sprzymierzeńców i kart Rozstajów. Generalnie ludzie powinni unikać zbierania żetonów traumy z uwagi na ryzyko wylosowania żetonu z symbolem nieszczęścia, co zakończyłoby się egzekucją ich postaci. Poza tym im więcej gracz zgromadzi żetonów z symbolem antagonistycznym, tym większe ryzyko, że zostanie on wyeliminowany podczas fazy rozstajów.

Strategia ludzi: Sprzymierzeńcy i żetony traumy

Po tym, jak gracz prowadzący człowieka spotka kartę Sprzymierzeńca, losuje nową kartę Sprzymierzeńca i umieszcza na niej jeden ze swoich żetonów traumy. Wybierając, czy umieścić na karcie żeton z symbolem dobroczynnym, czy antagonistycznym, gracz powinien rozważyć opisane na karcie rezultaty. Wybierając żeton z symbolem dobroczynnym gracz upewnia się, że spotkanie tego sprzymierzeńca wywoła dobroczynny rezultat, co generalnie będzie na rękę graczom prowadzącym ludzi.

Jednakże umieszczanie żetonów na sprzymierzeniach to główna metoda pozbywania się przez graczy prowadzących ludzi żetonów traumy. Egoistyczny gracz będzie chciał się pozbyć swoich żetonów z symbolami antagonistycznymi, aby uniknąć eliminacji podczas rozpatrywania „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”. Gracz musi zdecydować, czy pomoc zapewniana przez tego konkretnego sprzymierzeńca jest warta podjęcia ryzyka eliminacji.

W pewnych sytuacjach gracze prowadzący Cylonów mają możliwość umieszczenia żetonów traumy na kartach Sprzymierzeńców – na przykład w sytuacji, kiedy obszar, na którym znajdował się sprzymierzeniec, zostanie uszkodzony lub usunięty z gry. Taki gracz może próbować skrzywdzić ludzi podkładając im żetony traumy z symbolami antagonistycznymi, ale jest również prawdopodobne, że będzie próbował pozbyć się żetonów z symbolami dobroczynnymi, aby uniknąć eliminacji podczas rozpatrywania „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”.

Strategia ludzi: Rozstaje i żetony traumy

Zagranie i rozpatrzenie kart Rozstajów to ostatnia szansa wpłynięcia na żetony traumy przed rozpatrywaniem „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”. Gracze powinni rozważyć, który z efektów karty Rozstajów woleliby wprowadzić w życie, ale również jakich żetonów chcą się pozbyć przez rozpatrzeniem „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”.

Strategia Cylonów podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej

Podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej gracz prowadzący Cylona powinien – podobnie jak gracze prowadzący ludzi – ostrożnie rozważać, w jaki sposób otrzymuje i wykorzystuje żetony traumy, zwłaszcza w odniesieniu do kart Sprzymierzeńców i kart Rozstajów. Tak jak ludzie, Cyloni powinni unikać zbierania żetonów traumy z uwagi na ryzyko wylosowania żetonu z symbolem nieszczęścia, co zakończyłoby się losowaniem dwóch dodatkowych żetonów traumy. W przeciwieństwie do ludzi, gracze prowadzący Cylonów powinni się wystrzegać żetonów z symbolem dobroczynnym, bowiem im więcej ich zgromadzą, tym większe ryzyko, że zostaną wyeliminowani podczas fazy rozstajów.

Strategia ludzi: Sprzymierzeńcy i żetony traumy

Gracze prowadzący Cylonów mają możliwość umieszczenia żetonów traumy na kartach Sprzymierzeńców – na przykład w sytuacji, kiedy obszar, na którym znajdował się sprzymierzeniec, zostanie uszkodzony lub usunięty z gry. Wybierając, czy umieścić na karcie żeton z symbolem dobroczynnym, czy antagonistycznym, gracz powinien rozważyć opisane na karcie rezultaty. Wybierając żeton z symbolem antagonistycznym gracz upewnia się, że spotkanie tego sprzymierzeńca wywoła antagonistyczny rezultat, a te zazwyczaj szkodzą graczom prowadzącym ludzi.

Jednakże umieszczanie żetonów na sprzymierzeniach to główna metoda pozbywania się przez graczy prowadzących ludzi żetonów traumy. Egoistyczny gracz będzie chciał się pozbyć swoich żetonów z symbolami dobroczynnymi, aby uniknąć eliminacji podczas rozpatrywania „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”. Gracz musi zdecydować, czy szkoda, jaką wywoła ten konkretny sprzymierzeniec, jest warta podjęcia ryzyka eliminacji.

Strategia Cylonów: Rozstaje i żetony traumy

Zagranie i rozpatrzenie kart Rozstajów to ostatnia szansa wpłynięcia na żetony traumy przed rozpatrywaniem „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”. Gracze powinni rozważyć, który z efektów karty Rozstajów woleliby wprowadzić w życie, ale również jakich żetonów chcą się pozbyć przez rozpatrzeniem „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”.

Łączenie rozszerzeń Pegasus i Exodus

W tej części instrukcji znajdują się szczegółowe informacje dotyczące łączenia zasad podczas gry zarówno z rozszerzeniem *Pegasus*, jak i *Exodus*.

Przekazywanie nadmiarowych kart Lojalności

Grając z rozszerzeniem *Pegasus* należy pamiętać, aby korzystać z uaktualnionych zasad z akapitu „Przekazywanie nadmiarowych kart Lojalności” znajdującego się na stronie 7 instrukcji rozszerzenia *Pegasus*.

Egzekucje

W rozszerzeniu *Exodus* zasady egzekucji uległy niewielkiej poprawie w stosunku do tych, które zostały opisane w instrukcji do rozszerzenia *Pegasus*, dlatego gracze powinni stosować zasady, które mieszczą się w tej instrukcji na stronie 7 – z jednym wyjątkiem. Podczas kroku 2, „Ujawnienie Lojalności”, gracz posiadający jedną lub więcej kart Lojalności „Jesteś Cylonem” ujawnia jedną z nich, a pozostałe zakryte karty Lojalności przekazuje wybranemu przez siebie graczowi prowadzącemu człowieka, tak jak opisano to na stronie 12 instrukcji do rozszerzenia *Pegasus*.

Przygotowanie do gry z wariantem Cyłońskiej Floty

Jeśli gracze korzystają z wariantu Cyłońskiej Floty, przed rozpoczęciem gry powinni usunąć z talii Punktów docelowych kartę „Asteroidea górnicza”.

Przywódcy Cylonów

Jeśli gracze korzystają z Przywódców Cylonów, powinni używać następujących zasad podczas wszystkich gier z rozszerzeniem *Exodus*.

Przywódca Cylonów ignoruje każdy efekt gry, który nakazuje mu dodać kartę „Nie jesteś Cylonem” do talii Lojalności i wylosować nową kartę Lojalności.

Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Exodus i Przywódcami Cylonów

Składając talię Lojalności podczas gry z rozszerzeniem *Exodus* i Przywódcami Cylonów, gracze powinni stosować poniższe kombinacje kart (zamiast tych, które opisano w kroku 2. „Składania talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Exodus” na stronie 6 tej instrukcji).

Trzech graczy: Podczas gry na trzech graczy Przywódcy Cylonów są niedostępni.

Czterech graczy: Należy złożyć talię składającą się z 7 kart: 1x karta „Jesteś Cylonem”
6x karta „Nie jesteś Cylonem”
Przywódcy Cylonów należy rozdać jedną losową kartę Miłosiernej agendy.

Pięciu graczy: Należy złożyć talię składającą się z 9 kart:

1x karta „Jesteś Cylonem”

8x karta „Nie jesteś Cylonem”

Przywódcy Cylonów należy rozdać jedną losową kartę Wrogiej agendy.

Sześciu graczy: Należy złożyć talię składającą się z 11 kart:

2x karta „Jesteś Cylonem”

9x karta „Nie jesteś Cylonem”

Przywódcy Cylonów należy rozdać jedną losową kartę Miłosiernej agendy.

Jeśli w grze bierze udział Przywódca Cylonów, bez względu na liczbę graczy nie należy korzystać z karty „Jesteś sympatykiem”.

Korzystanie z Przywódców Cylonów z wariantem Cyłońskiej Floty

Przywódca Cylonów infiltrujący flotę nigdy nie może zostać CAG-iem.

Korzystanie z Przywódców Cylonów z wariantem Mgławicy Jońskiej

Podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej, Przywódca Cylonów infiltrujący flotę może spotykać karty Sprzymierzeńców dokładnie w ten sam sposób, co gracze prowadzący ludzi.

Jeśli na początku fazy rozstajów Przywódca Cylonów infiltruje flotę, rozpatruje „Proces sądowy/Archiwizację linii” tak, jakby był człowiekiem. Jeśli Przywódca Cylonów nie infiltruje floty, rozpatruje „Proces sądowy/Archiwizację linii” tak, jakby był Cylonem.

Karta Nowej Caprici z wariantem Cyłońskiej Floty

Grając z kartą Nowej Caprici i jednocześnie wariantem Cyłońskiej Floty, należy pamiętać, aby korzystać z zasad z akapitu „Umieszczanie statków Cylonów na głównej planszy” (znajdującego się na stronie 14 tej instrukcji) w celu umieszczania statków Cylonów na głównej planszy po powrocie **Galactici** na orbitę.

Należy zwrócić uwagę, że podczas fazy Nowej Caprici statki cywilne wykorzystuje się w sposób opisany na stronach 13-17 instrukcji z rozszerzenia *Pegasus*. Statki cywilne nie pozostają na obszarach przestrzeni podczas przygotowania Nowej Caprici. Jednakże kiedy **Galactica** powróci na orbitę, vipery mogą zostać aktywowane, aby eskortować statki cywilne znajdujące się na obszarach przestrzeni, tak jak opisano to na stronie 15 tej instrukcji.

Wariant gry na siedmiu graczy

Jeśli gracze korzystają z wariantu na siedmiu graczy, opisanego na stronie 18 instrukcji z rozszerzenia *Pegasus*, talię Lojalności należy złożyć z trzynastu kart: 2 kart z talii „Jesteś Cylonem” i 11 kart z talii „Nie jesteś Cylonem”. Przywódcy Cylonów należy rozdać jedną losową kartę Wrogiej agendy. Gracze powinni mieć na uwadze, że podczas rozgrywki na siedmiu graczy będą musieli dłużej czekać na swoją kolejkę.

Opracowanie

Pomysł i opracowanie rozszerzenia: Corey Konieczka i Tim Uren

Redakcja: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: Brian Schomburg, Wil Springer i Adam Taubenheim

Kolaż okładki: Brian Schomburg

Materiały graficzne: NBC Universal

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Główny projektant gier FFG: Corey Konieczka

Główny producent gier FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Produkty konsumenckie NBC Universal: Steve Coulter, Kim Niemi, Neysa Siefert i Chris Lucero

Universal Cable Productions: Tom Lieber, Matthew Rumford i Chris Sanagustin

Syfy: William Lee i Moshgan Setoodeh

Polska wersja: Galakta

Testerzy: Fred Beukema, Rita Boersma, Daniel Lovat Clark, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, Andrew Meredith, Eric Olsen, Dylan Vidus, James Voelker, Jason Walden i Jamie Zephyr

Specjalne podziękowania dla: Blake'a Callawaya, Maril Davis, Rona Moore'a, Eda Prince'a, Adama Stotsky'ego i Joy Tashjian

Chcielibyśmy również podziękować wszystkim z Syfy i NBS Universal, nie tylko za stworzenie niesamowitego świata **Battlestar Galactica**, ale także za możliwość przeniesienia magii serii do świata gier planszowych.

Battlestar Galactica © Universal Network Television LLC. Licencja udzielona przez Universal Studios Licensing LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Mechanika i zasady gry planszowej © Fantasy Flight Publishing. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games i logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, telefon 651-639-1905

Odwiedź nas w sieci

WWW.GALAKTA.PL

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Indeks

Aktywowanie statków Cylonów podczas gry z wariantem Cyłońskiej Floty: strona 12

Alternatywne żetony uszkodzeń basestarów: strona 18

CAG-a, linia sukcesji: strona 14

CAG-a, pozycja: strona 14

Cyłońskiej Floty, wariant: strona 12

Egzekucja: strona 7

Faza rozstajów: strona 18

Gracze prowadzący Cylonów: strona 8

Gracze prowadzący ludzi: strona 8

Jak korzystać z wariantów zawartych w tym rozszerzeniu: strona 10

Karty Kryzysów posiadające rezultat „Konsekwencje”: strona 6

Konfliktu Lojalności, wariant: strona 10

Limit ręki Kworum: strona 8

Lista elementów: strona 2

Łączenie rozszerzeń **Pegasus** i **Exodus**: strona 22

Mgławicy Jońskiej, wariant: strona 16

Niszczenie statków cywilnych: strona 9

Obszar „Mostek basestara”: strona 12

Opis elementów: strona 2

Osobiste cele: strona 10

Ostateczna Piątka: strona 11

Plansza Cyłońskiej Floty: strona 12

Przegląd rozszerzenia: strona 2

Przesuwanie znacznika cyłońskiego pościgu: strona 14

Przygotowanie Bitwy w Mgławicy Jońskiej: strona 19

Przygotowanie do gry z rozszerzeniem: strona 5

Przykład rozpatrywania kart Rozstajów: strona 19

Przykład rozpatrywania „Procesu sądowego/Archiwizacji linii”: strona 20

Przykład spotkania ze sprzymierzeńcem: strona 18

Przykład zdolności testowej: strona 7

Rekomendowana pierwsza rozgrywka z rozszerzeniem **Exodus**: strona 10

Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem **Exodus**: strona 6

Sprzymierzeńcy: strona 17

Strategia Cylonów podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej: strona 21

Strategia ludzi podczas gry z wariantem Mgławicy Jońskiej: strona 21

Symbol rozszerzenia Exodus: strona 5

Symbol zdolności testowej na karcie umiejętności: strona 5

Kolejność: strona 8

Tajność i Konflikt Lojalności: strona 11

Tor Pościgu: strona 12

Uaktualniona linia sukcesji: strona 9

Ujawnieni Cyloni: strona 9

Umieszczanie statków Cylonów na głównej planszy: strona 14

Umieszczanie statków Cylonów na planszy Cyłońskiej Floty: strona 13

Usuwanie statków podczas skoku: strona 15

Vipery mk „VII”: strona 14

W jaki sposób korzystać z tego rozszerzenia: strona 5

Zdolności testowe: strona 5

Zmiany i wyjaśnienia zasad: strona 8

Zmiany i wyjaśnienia zasad wykorzystywane podczas gry z wariantem Cyłońskiej Floty: strona 15

Żetony broni nuklearnej: strona 8

Żetony traumy: strona 16

Najczęściej zapomniane zasady

- Na początku gry Admirał otrzymuje tylko dwa żetony broni nuklearnej. Trzeci żeton broni nuklearnej należy umieścić obok planszy.
- Kiedy gracz prowadzący Cylona losuje karty umiejętności, nie może wylosować więcej niż jednej karty z każdego rodzaju kart umiejętności.
- Ręka kart Kworum Prezydenta może liczyć maksymalnie 10 kart. Pod koniec tury, w której Prezydent będzie posiadał na ręce więcej niż 10 kart Kworum, musi on odrzucić tyle kart, aby mieć ich 10.

Korzystając z wariantu Cylońskiej Floty

- Zanim gracze zabiorą się za przygotowanie do gry, należy **usunąć wszystkie karty cylońskich ataków** z talii kart Kryzysów i Superkryzysów.
- Kiedy flota wykonuje skok, wszystkie statki Cylonów należy przesunąć z obszarów przestrzeni głównej planszy na odpowiadające im obszary przestrzeni Cylonów na planszy Cylońskiej Floty. **Z głównej planszy nie należy usuwać żadnych statków cywilnych.**
- Kiedy Admirał korzysta z broni nuklearnej, nie wybiera za cel basestara, ale cały obszar przestrzeni.
- Kiedy za sprawą aktywacji statków Cylonów na planszy Cylońskiej Floty należy umieścić jakieś statki, a nie ma już żadnych statków odpowiedniego rodzaju, które można by umieścić, aktywny gracz odnajduje obszar przestrzeni Cylonów o najwyższym numerze, który zawiera przynajmniej jeden statek tego rodzaju. Następnie przesuwa wszystkie statki z tego obszaru przestrzeni Cylonów na odpowiadający mu obszar przestrzeni głównej planszy.

Korzystając z wariantu Mgławicy Jońskiej

- Jeśli pod koniec fazy ruchu gracza jego postać znajduje się na tym samym obszarze, co żeton sprzymierzeńca, ten gracz **musi** podczas swojej fazy akcji napotkać sprzymierzeńca opisanego na odpowiadającej żetonowi karcie Sprzymierzeńca.
- Jeśli wylosowana karta Sprzymierzeńca przedstawia postać, z której korzysta jakiś gracz, albo na której została już wykonana egzekucja, albo też obszar wskazany na karcie Sprzymierzeńca nie znajduje się już w grze (na przykład w wyniku karty Superkryzysu „Zamach bombowy na Colonial 1”), tę kartę należy odłożyć do pudełka i losować w jej miejsce nowe, aż nie zostanie wylosowana karta przedstawiająca postać, której podczas tej gry jeszcze nie zagrano i której obszar wciąż znajduje się w grze.

Szybkie przypomnienie

TABELA ATAKU W WARIANCIE CYLOŃSKIEJ FLOTY

ZAAATAKOWANA JEDNOSTKA	WYNIK RZUTU
	3-8 = Zniszczona
	7-8 = Zniszczona
	5-7 = Uszkodzona 8 = Zniszczona
	6-7 = Uszkodzona 8 = Zniszczona
	Automatycznie zniszczona (bez wykonywania rzutu)
	<i>Atak raidera:</i> 8 = Uszkodzona <i>Atak basestara:</i> 4-8 = Uszkodzona
	<i>Atak vipera:</i> 8 = Uszkodzona <i>Atak Galactici:</i> 5-8 = Uszkodzona
	Atak obszaru przestrzeni <i>bronią nuklearną</i> . 1-2 = Dwukrotne uszkodzenie basestara 3-6 = Zniszczenie basestara 7 = Zniszczenie basestara i 3 raiderów 8 = Zniszczenie wszystkich statków na tym obszarze przestrzeni Bez względu na wynik rzutu kością, żeton broni nuklearnej należy odrzucić po jego wykorzystaniu.