

BATTLESTAR GALACTICA

GRA PLANSZOWA



Syfy
Imagine Greater

DODATEK PEGASUS
ZASADY GRY



*Desperacka podróż wciąż trwa. W poszukiwaniu nowego domu Battlestar **Galactica** prowadzi przez gwiazdne układy ocalałe resztki ludzkości. Ale teraz nie są już sami. Do walki z nieustannie ścigającymi ich siłami Cylonów dołączył potężny Battlestar **Pegasus**.*

Jednak wojna sprawia, że ludzie stają się ostrożniejsi, bardziej okrutni i podejrzliwi. Agenci Cylonów wciąż mogą ukrywać się we flocie, nie wiedząc nawet o swojej prawdziwej naturze. Każdy z nich może czekać w tajemnicy na najdogodniejszy moment, aby zdradzić ludzi.

Opis dodatku

Dodatek **Pegasus** wprowadza do gry planszowej **Battlestar Galactica** wiele nowych możliwości rozszerzających rozgrywkę. Prowadząc poszukiwania nowego domu, gracze mogą teraz dowodzić **Pegasusem**, zawierać sojusze z przywódcami Cylonów oraz przewodzić ruchowi oporu na Nowej Caprice.

Wszystkie elementy dodatku – plansza **Pegasusa**, nowe postacie i nowe karty – przygotowane zostały z myślą o wykorzystaniu ich razem. W większości przypadków, gdy gracze chcą użyć któregoś elementu dodatku, powinni raczej wykorzystać wszystkie elementy, dołączając je do gry podstawowej. Zasady dotyczące wykorzystania tylko niektórych elementów dodatku znajdują się na stronie 18 w rozdziale „Warianty częściowe”.

Zawartość pudełka

W pudełku znajdują się następujące elementy:

- niniejsza instrukcja
- plansza **Pegasusa**
- plansza Nowej Capriki
- 7 kart postaci
- 18 kartonowych żetonów:
 - 7 żetonów postaci
 - 1 żeton pilota
 - 4 żetony sił okupacyjnych (*Occupation Forces*)
 - 4 żetony uszkodzeń **Pegasusa**
 - 1 żeton raidera Scar
 - 1 nakładka na obszary Cylonów

- 82 duże karty:
 - 20 kart Kryzysów
 - 30 kart Kryzysów Nowej Capriki
 - 3 karty Lojalności
 - 12 kart Intencji (*Agenda cards*)
 - 9 kart Kworum
 - 5 kart Superkryzysów
 - 1 karta pozycji Admirała
 - 1 karta pozycji Prezydenta
 - 1 karta informacyjna infiltracji
- 64 małe karty:
 - 5 kart umiejętności Zdolności przywódcze (*Leadership*)
 - 5 kart umiejętności Taktyka (*Tactics*)
 - 12 kart umiejętności Polityka (*Politics*)
 - 5 kart umiejętności Pilotaż (*Piloting*)
 - 5 kart umiejętności Technika (*Engineering*)
 - 26 kart umiejętności Zdrada (*Treachery*)
 - 1 karta (celu gry) Nowej Capriki
- 2 plastikowe basestary
- 7 plastikowych podstawek dla postaci

Opis elementów

W kolejnych akapitach znajdują się krótkie opisy poszczególnych elementów dodatku **Pegasus**.

Plansza **Pegasusa**

Plansza ta przedstawia lokalizację statku Battlestar **Pegasus**, które wprowadzają nowe możliwości, bardzo przydatne dla ludzi w trakcie ich podróży. U dołu planszy znajduje się miejsce na położenie talii Zdrady.



Plansza Nowej Capriki

Plansza ta przedstawia obszary Nowej Capriki, które mogą być wykorzystywane zarówno przez ludzi, jak i Cylonów. Postacie są przenoszone na tę planszę na początku etapu Nowej Capriki (patrz strona 13), gdy Cyloni biorą wszystkich ludzi w niewolę. Planszy tej używa się tylko wtedy, gdy w rozgrywce wykorzystywana jest karta Nowej Capriki.



Karty postaci

Karty te reprezentują cztery nowe postacie oraz troje Przywódców Cylonów (nowy typ postaci opisany szczegółowo na stronie 10).



Żetony postaci i podstawki

Żetony te przedstawiają wszystkie nowe postacie wprowadzone w dodatku (również Przywódców Cylonów). Przed pierwszą rozgrywką wszystkie żetony należy umieścić w plastikowych podstawkach.



Żeton pilota

Jest to żeton nowej postaci, pilotki Louanne'y „Kat” Katraine. Używa się go identycznie, jak żetonów pilotów z podstawowej wersji gry.



Żetony sił okupacyjnych

Żetonów tych używa się wyłącznie na planszy Nowej Capriki. Reprezentują one siły Cylonów patrolujące planetę.



Żetony uszkodzeń Pegasus

Wykorzystuje się je w podobny sposób jak żetony uszkodzeń *Galactiki* z gry podstawowej, czyli do wylosowania rodzaju uszkodzenia i zaznaczenia uszkodzonego obszaru *Pegasus*. Każdy obszar *Pegasus* ma oddzielny żeton uszkodzeń (patrz strona 9).



Żeton raidera Scar

Scar jest to niebezpieczny raider Cylonów, napotykany czasem przez flotę ludzi. Żeton ten służy do oznaczenia, który z raiderów to Scar, gdy pojawia się on w wyniku działania karty Kryzysu.



Nakładka na obszary Cylonów

Nakładkę tę należy położyć na obszarach Cylonów na głównej planszy gry. Obszarów z nakładki używa się **zamiast** obszarów z planszy oryginalnej.



Karty Kryzysów

Karty te dołącza się do talii Kryzysów z gry podstawowej. Reprezentują one nowe możliwości specyficzne dla dodatku *Pegasus* i odzwierciedlają wydarzenia ze spotkania *Galactiki* z *Pegasus*em.



Karty Kryzysów Nowej Capriki

Są to alternatywne karty Kryzysów używane pod koniec rozgrywki podczas etapu Nowej Capriki (patrz strona 13).



Karty Lojalności

Karty te są rozdawane po to, aby poinformować graczy, czy są Cylonami. Nowej karty „Jesteś Cylonem” można używać do złożenia talii Lojalności we wszystkich rozgrywkach, w których wykorzystane są elementy dodatku *Pegasus*. Natomiast karta „Jesteś Przyjaznym Cylonem” służy do rozegrania wariantu gry z Przyjaznym Cylonem (patrz strona 18).



Karty Intencji (Agenda Cards)

Istnieją dwa zestawy kart Intencji dla Przywódców Cylonów – karty Wrogich Intencji oraz karty Przyjaznych Intencji. Wskazują one Przywódcom Cylonów cele, jakie muszą oni osiągnąć, aby wygrać grę. Skład talii, z której Przywódca Cylonów ciągnie kartę Intencji, zależy od ilości graczy (patrz zasady dotyczące Przywódców Cylonów na stronie 10).



*Karty Wrogich Intencji
(Hostile Agenda Cards)*



*Karty Przyjaznych Intencji
(Sympathetic Agenda Cards)*

Karty Kworum

Karty te należy dołożyć do talii Kworum z gry podstawowej. Karty Kworum wykorzystywane są przez Prezydenta w celu podwyższenia zasobów ludzi i zażegnania niebezpieczeństw stwarzanych przez Cylonów.



Karty Superkryzysów

Karty te dokłada się do talii Superkryzysów z gry podstawowej. Obrazują one niezwykle trudne sytuacje napotykane przez graczy, a niektóre z nich zmuszają do podjęcia przełomowych decyzji.



Karty pozycji Admirała i Prezydenta

Gdy w grze znajduje się karta Nowej Capriki, nowe karty pozycji zastępują karty z wersji podstawowej. Trafiają one do graczy, którzy posiadają odpowiedni tytuł. Nowe karty pozycji dają zdolności, które są przydatne w etapie gry na Nowej Caprice (patrz strona 13).



Karta informacyjna Infiltracji

Karty tej używa Przywódca Cylonów, gdy infiltruje flotę ludzi.



Karty umiejętności Polityka, Zdolności przywódcze, Taktyka, Pilotaż i Technika

Pięć nowych kart każdego rodzaju wzbogaca dotychczasowe talie umiejętności o nowe, ekscytujące możliwości. Do tego dochodzi również siedem kart „Komisja śledcza” (*Investigative Committee*) z talii Polityka, którymi należy zastąpić karty „Komisja śledcza” z gry podstawowej (patrz strona 6).



Karty umiejętności Zdrada (*Treachery cards*)

Jest to nowy typ umiejętności, który daje Cylonom nowe, potężne możliwości i wprowadza nieustanne zagrożenie dla każdego testu umiejętności.



Karty Punktów docelowych

Karty te należy wstawić do istniejącej talii. Wprowadzają one nowe lokacje, które mogą zostać odkryte przez flotę ludzi.



Karta Nowej Capriki

Karta ta zastępuje kartę Kobolu z gry podstawowej. Karta Nowej Capriki przewidziana jest do rozgrywki wyłącznie z wykorzystaniem pozostałych elementów dodatku *Pegasus*, takich jak plansza *Pegasus* i karty Zdrady.



Plastikowe Basestary

Te wytłaczane, plastikowe modele zastępują żetony basestarów dołączone do gry podstawowej. Kiedy basestar zostaje uszkodzony, należy po prostu położyć żeton uszkodzenia przy jego modelu.



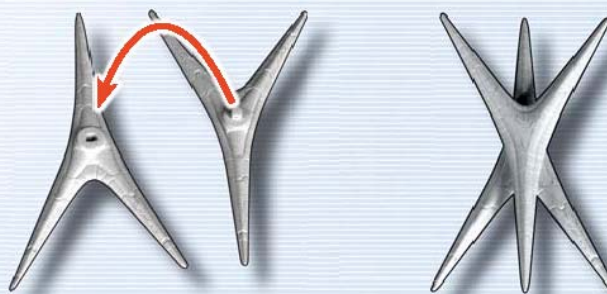
Ikona dodatku Pegasus

Aby karty dodatku *Pegasus* można było łatwo odróżnić od kart z gry podstawowej, zostały one oznaczone specjalną ikoną.



Ikona dodatku *Pegasus*

Montaż basestarów



Dwa plastikowe basestary z dodatku *Pegasus* są dostarczone w postaci rozłożonej. Aby je złożyć, należy delikatnie wcisnąć jedną część w drugą, tak jak to zostało zaprezentowane na rysunku.

Po złożeniu, należy umieścić modele basestarów w pobliżu planszy. **Zastępują** one żetony basestarów z gry podstawowej – nie należy używać modeli i żetonów basestarów jednocześnie.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy tak jak zawsze przygotować grę podstawową oraz wykonać poniższe kroki dla dodatku *Pegasus*.

1. **Nowe postacie:** Należy dołożyć siedem nowych kart postaci do grupy dotychczasowych kart.
2. **Plansza Pegasus:** Należy ją umieścić po prawej stronie planszy głównej, wyrównując dolny brzeg obydwu plansz.
3. **Plansza Nowej Capriki:** Planszę tę należy odłożyć na bok. Aż do etapu Nowej Capriki nie będzie ona potrzebna (patrz strona 13). Jeżeli nie jest używana karta celu gry Nowej Capriki, planszę tę można odłożyć do pudełka (patrz „Warianty częściowe” na stronie 18).
4. **Nakładka na obszary Cylonów:** Należy przykryć nią lokacje Cylonów znajdujące się na planszy głównej.
5. **Nowe karty umiejętności:** Należy dołożyć do odpowiednich talii nowe karty Polityki, Zdolności przywódczych, Taktyki, Pilotażu i Techniki, a następnie usunąć z talii Polityka karty „Komisja śledcza” z gry podstawowej i odłożyć je do pudełka. Należy potasować karty Zdrady i położyć je poniżej odpowiednio oznaczonego obszaru planszy Pegasus. *Za każdym razem gdy tworzona jest talia Przeznaczenia, należy dołożyć dwie karty Zdrady, tak aby talia Przeznaczenia liczyła zawsze 12 kart.*
6. **Nowe karty Kryzysów, Punktów docelowych, Kworum i Superkryzysów:** Należy je wtasować do odpowiednich talii.
7. **Nowe karty Lojalności:** Należy dołożyć je do kart z gry podstawowej. Zostaną one wykorzystane podczas tworzenia talii Lojalności.
8. **Nowe karty Kryzysów Nowej Capriki oraz karty celu gry:** Należy potasować karty Kryzysów Nowej Capriki i odłożyć je na bok. Nie będą potrzebne aż do etapu Nowej Capriki (patrz strona 13). Kartę celu gry Nowej Capriki należy umieścić obok talii Punktów docelowych, a kartę Kobolu odłożyć do pudełka. (Jeżeli gracze wybierają rozgrywkę, w której celem jest Koboł, należy przejść do rozdziału „Bez Nowej Capriki” na stronie 18.)

9. **Karty Intencji:** Należy podzielić je na talię Wrogich Intencji i talię Przyjaznych Intencji. (Użycie kart Intencji opisane jest na stronie 10.) W przypadku gry trzysobowej nie można używać ani Przywódców Cylonów, ani kart Intencji.
10. **Żetony raidera Scar, sił okupacyjnych i uszkodzeń Pegasus:** Należy je umieścić obok głównej planszy i nie dopuścić do pomieszczenia żetonów uszkodzeń Galactiki i Pegasus.



Modyfikacje zasad i objaśnienia

Wszystkie zasady występujące w niniejszej instrukcji są nadrzędne w stosunku do zasad z gry podstawowej i w rozgrywce z użyciem dodatku *Pegasus* należy ich zawsze używać. Rozdział ten zawiera zmiany ogólnych zasad występujących w grze podstawowej.

„Gracze prowadzący Cylonów” i „Gracze prowadzący ludzi”

Niektóre zapisy na kartach i w instrukcji odnoszą się do „graczy”, „graczy prowadzących ludzi” oraz „graczy prowadzących Cylonów”. Termin „gracze” jest bardzo ogólny i odnosi się do wszystkich osób biorących udział w rozgrywce. Definicje „graczy prowadzących ludzi” i „graczy prowadzących Cylonów” są znaczenie węższe. Pojęcie „gracze prowadzący Cylonów” odnosi się do ujawnionych Cylonów i nie oznacza graczy, którzy posiadają zakrytą kartę Lojalności „Jesteś Cylonem”. Pojęcie „gracze prowadzący ludzi” odnosi się do wszystkich graczy, którzy nie są ujawnionymi Cylonami.

Przywódcę Cylonów uważa się za „gracza prowadzącego człowieka”, kiedy prowadzi on infiltrację, oraz za „gracza prowadzącego Cylona”, kiedy tego nie robi.

Należy pamiętać, że „gracz prowadzący Cylona” może zawsze zignorować negatywne efekty kart Kryzysów, dotyczące na przykład wyrzucenia kart z ręki czy wysłania gracza do „Aresztu” lub „Ambulatorium”. Gracz ten może również zignorować kartę Kryzysu, która nakazuje egzekucję jego postaci (chyba że zapis na karcie mówi wyraźnie o egzekucji Cylona, jak w przypadku karty Kryzysu Nowej Capriki „Zamach bombowy ruchu oporu”).

Przykład: Andrzej, Beata, Czarek i Dominika rozgrywają grę czteroosobową. Andrzej, Beata i Czarek mają zakryte karty Lojalności, a Dominika jest Przywódcą Cylonów. Mimo że Andrzej posiada zakrytą kartę Lojalności „Jesteś Cylonem”, zarówno on, jak i Beata i Czarek są uważani za „graczy prowadzących ludzi”. W grze zostaje odkryta karta Kryzysu, która mówi: „Wszyscy gracze odrzucają z ręki po 1 karcie umiejętności i ciągną po 1 karcie Zdrady”. Andrzej, Beata i Czarek wyrzucają po 1 karcie umiejętności, natomiast Dominika, ponieważ nie przeprowadza w tej chwili infiltracji, może podjąć decyzję o zignorowaniu tej części polecenia z karty. Następnie, wszyscy czworo ciągną po 1 karcie Zdrady.

Niszczenie statków cywilnych

Gdy gracz otrzymuje polecenie „wylosowania i zniszczenia statku cywilnego” (np. w wyniku zdolności „Ślepy skok” Heleny Cain lub tekstu karty Punktu Docelowego „Skok nieudany”), należy losowo wybrać statek cywilny z żetonów, które **nie** znajdują się aktualnie na planszy, a następnie go zniszczyć.

Jeżeli wszystkie statki cywilne znajdują się na planszy, aktywny gracz może wybrać do zniszczenia dowolny statek z planszy. W etapie Nowej Capriki wszystkie pozostające statki cywilne zostają położone w stosie na polu „Internowane statki cywilne” (*Locked Civilian Ships*). Gdy na Nowej Caprice ulega zniszczeniu statek cywilny (np. w wyniku aktywacji sił okupacyjnych lub karty Kryzysu Nowej Capriki), należy zniszczyć statek z wierzchu stosu. Jeżeli pole „Internowane statki cywilne” jest puste, należy zniszczyć statek cywilny z wierzchu stosu na polu „Gotowe statki cywilne” (*Prepared Civilian Ships*). Jeśli obydwa pola są puste, nie ulega zniszczeniu żaden statek cywilny.

Oddawanie nadmiaru kart Lojalności

W wyniku modyfikacji obszaru Cylonów „Okręt Zmartwychwstania” zmienił się również sposób, w jaki gracze prowadzący Cylonów mogą przekazywać inny graczom swoje zakryte karty Lojalności.

- **Ujawnienie karty Lojalności:** Kiedy gracz ujawnia się jako Cylon, ogląda wszystkie swoje zakryte karty Lojalności i przekazuje je **jednemu**, wybranemu przez siebie graczowi prowadzącemu człowieka (należy to zrobić przed końcem tury, w której nastąpiło ujawnienie).
- **Faza uśpionych agentów:** Kiedy gracz prowadzący Cylona otrzymuje w tej fazie kartę Lojalności, ogląda wszystkie swoje zakryte karty Lojalności i przekazuje je **jednemu**, wybranemu przez siebie graczowi prowadzącemu człowieka.

Jeżeli gracz prowadzący Cylona otrzymuje kartę „Jesteś Sympatykiem” lub „Jesteś Przyjaznym Cylonem”, nie ujawnia jej, tylko przekazuje graczowi prowadzącemu człowieka, który tę kartę Lojalności musi natychmiast ujawnić, tak jak gdyby została ona wylosowana przez niego samego.

Ujawnieni Cyloni

W turze ujawnionych Cylonów wprowadzone zostały następujące zmiany.

- **Faza dociągania umiejętności:** Ujawniony Cylon może pociągnąć dwie dowolne karty umiejętności, jednak **każda karta musi być innego rodzaju**. Innymi słowy, w fazie tej ujawniony Cylon nie może pociągnąć więcej niż jednej karty umiejętności z talii danego rodzaju.
- **Faza ruchu:** W tej fazie ujawniony Cylon, zamiast ruszyć się, może wykonać specjalną akcję ruchu (*movement action*), która występuje np. na niektórych kartach Zdrady lub na jego własnej karcie postaci Przywódcy Cylonów.
- **Faza przygotowania do skoku (gdy wystąpi):** Faza ta nie jest już pomijana podczas tury ujawnionych Cylonów. Przykładowo, jeżeli ujawniony Cylon aktywował obszar „Caprica” i odkrył kartę Kryzysu, na której znajduje się ikona przygotowania do skoku, należy przesunąć znacznik floty o jedno pole do przodu (po uprzednim rozpatrzeniu karty Kryzysu).

Należy pamiętać, że Przywódcy Cylonów postępują według nieco odmiennych zasad (patrz rozdział „Przywódcy Cylonów” na stronie 10).

Kolejność zagrań

Jeżeli dwóch lub więcej graczy chce zagrać kartę w tym samym momencie (np. gdy przed rozstrzygnięciem testu umiejętności dwóch graczy chce użyć różnych zdolności z kart umiejętności), to wtedy aktywny gracz decyduje, który z tych dwóch graczy zagrywa kartę jako pierwszy. Jeżeli w wyniku tej decyzji któraś z kart nie może zostać zagrana (np. gdy obydwie są kartami **Ryzyka** [*Reckless*] – patrz strona 9), wraca ona do ręki gracza, który próbował ją zagrać.

Skorygowana linia sukcesji

Jeżeli Prezydent lub Admirał ujawni się jako Cylon, tytuł przechodzi na gracza, który znajduje się najwyżej w linii sukcesji. Poza tym jeśli Admirał (ale nie Prezydent) zostanie umieszczony w „Areszcie”, tytuł Admirała przechodzi na gracza znajdującego się najwyżej w linii sukcesji. Jeżeli pozbawiony w ten sposób tytułu Admirał wychodzi z „Aresztu”, **nie otrzymuje automatycznie swojego tytułu z powrotem.** (Jeżeli jednak Admirał zostanie wysłany do „Więzienia” [*Detention*], zachowuje swój tytuł.)

Jeżeli Prezydent lub Admirał zostanie poddany egzekucji (patrz strona 12), tytuł ten przechodzi na gracza znajdującego się najwyżej w danej linii sukcesji (wliczając w to również nową postać, która zastępuje zabitego).

Jeżeli nowa, wybrana po egzekucji postać znajduje się wyżej w linii sukcesji niż aktualny Prezydent czy Admirał, nie otrzymuje ona automatycznie tego tytułu.

Kolejność sukcesji jest następująca:

Admirał

1. Helena Cain
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl „Helo” Agathon
5. Lee „Apollo” Adama
6. Anastasia „Dee” Dualla
7. Kara „Starbuck” Thrace
8. Louanne „Kat” Katraine
9. Sharon „Boomer” Valerii
10. „Szef” Galen Tyrol
11. Tom Zarek
12. Ellen Tigh
13. Gaius Baltar
14. Laura Roslin

Prezydent

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Ellen Tigh
5. Lee „Apollo” Adama
6. William Adama
7. Karl „Helo” Agathon
8. „Szef” Galen Tyrol
9. Helena Cain
10. Anastasia „Dee” Dualla
11. Sharon „Boomer” Valerii
12. Saul Tigh
13. Kara „Starbuck” Thrace
14. Louanne „Kat” Katraine

Należy pamiętać, że przebywający w „Areszcie” Prezydent zachowuje swój tytuł i wszystkie związane z tym zdolności.

Limit kart Kworum

Prezydent może mieć w swojej ręce maksymalnie 10 kart Kworum. Jeżeli na koniec swojej tury ma w ręce więcej niż 10 kart Kworum, musi odrzucić tyle, aby pozostało mu 10 kart.

Niebezpieczne obszary

Obszary, których obrzeża mają żółte paski, są uważane za niebezpieczne. Należą tu: „Areszt”, „Ambulatorium”, „Okręt Zmartwychwstania” (*Resurrection Ship*), „Centrum Medyczne” (*Medical Center*) oraz „Więzienie” (*Detention*). Gracze **nie mogą przejść do niebezpiecznego obszaru w normalnym ruchu.** Mogą się tam znaleźć jedynie w wyniku zapisu na karcie lub akcji.



Przykład niebezpiecznego obszaru

Jak używać dodatku

W rozdziale tym szczegółowo opisano, w jaki sposób należy wykorzystywać wszystkie nowe elementy i zasady gry. Należy podkreślić, że wszystkie reguły w tym rozdziale dotyczą jedynie rozgrywki z dodatkiem *Pegasus*. Aby poprawnie funkcjonować, wiele elementów i zasad z tego rozdziału zależy od siebie. Reguły dotyczące użycia w rozgrywce tylko wybranych składników gry znajdują się w rozdziale „Warianty częściowe” na stronie 18.

Plansza Pegasus

Plansza udostępnia cztery nowe obszary, które dają ludziom kilka nowych i potężnych możliwości. *Pegasus*, podobnie jak *Colonial One*, jest odrębnym statkiem, a żeby przemieścić się pomiędzy statkami, postacie **muszą odrzucić jedną kartę umiejętności** (patrz strona 10 w instrukcji gry podstawowej).

Postacie pilotujące vipery mogą przenieść się na *Pegasus*, odrzucając jedną kartę umiejętności i przenosząc swojego vipera do „Rezerwy”, tak jak w przypadku ruchu na *Galaktikę* czy *Colonial One*.

Uszkodzenie i zniszczenie Pegasus

Tak jak w przypadku *Galaktiki*, obszary *Pegasus* mogą być uszkodzane przez ataki Cylonów i w zakresie uszkodzeń i naprawy podlegają podobnym zasadom. Za każdym razem, gdy ma zostać uszkodzona *Galactica*, **aktywny gracz może zamiast żetonu uszkodzeń *Galaktiki* wylosować żeton uszkodzeń *Pegasus***. Żetony uszkodzeń *Pegasus* funkcjonują identycznie jak żetony uszkodzeń *Galaktiki*, przedstawiają jedynie obszary *Pegasus*.

Jeżeli na wszystkich czterech obszarach *Pegasus* będą leżały w tym samym czasie żetony uszkodzeń, zostaje on zniszczony. Wszystkie postacie znajdujące się na *Pegasusie* należy wtedy przenieść do „Ambulatorium” i do końca gry nie wolno wykonywać na *Pegasus* żadnych ruchów.

Zmodyfikowane obszary Cylonów

Jednym z elementów dodatku jest tekturowa nakładka ze zmienionymi obszarami Cylonów. Obszary te **zastępują** dotychczasowe lokacje Cylonów z gry podstawowej. Należy uważnie przyrzeć się temu, w jaki sposób zmieniły się te obszary (np. „Okręt Zmartwychwstania” jest teraz obszarem niebezpiecznym).

Karty umiejętności

Nowe zdolności

Dodatek zawiera nowe karty dla każdego rodzaju umiejętności, a także zupełnie nową umiejętność: **Zdrada** (*Treachery*). Dochodzi nowy wachlarz zdolności – niektóre z nich to akcje, inne zaś wywołują podobne efekty jak w grze podstawowej. Na kartach tych znalazło się też kilka zupełnie nowych koncepcji, które zostały opisane poniżej:

Zdolności ruchu (*Movement*) są to zdolności, których gracz może używać w swojej turze podczas fazy ruchu, zamiast przemieszczenia się. W swojej fazie ruchu gracz może **albo** poruszyć się, **albo** użyć zdolności ruchu, nie może jednak wykonać obu tych rzeczy naraz. Należy pamiętać, że gracz **nie może** użyć zdolności ruchu wtedy, gdy otrzymał możliwość ruchu podczas tury innego gracza (np. gdy została na niego zagrana karta „Rozkaz prezydencki”).

Przykład: Beata, gracz prowadzący człowieka, postanawia nie opuszczać swojego obszaru podczas fazy ruchu, a w zamian zagrać kartę Taktyki „Sytuacja krytyczna”. W tej turze nie będzie już mogła nigdzie się ruszyć ani zagrać innych kart ze zdolnościami ruchu.

Ruch: Otrzymujesz 1 akcję.
Może być użyta tylko 1 karta „Krytyczna sytuacja” lub „Rozkaz prezydencki” na turę.

Karty umiejętności **Ryzyko** (*Reckless*) są zagrywane przed dołożeniem do testu umiejętności pozostałych kart. Odzwierciedlają one próbę pójścia na skróty lub poświęcenia czegoś w celu ułatwienia wykonania zadania. **Do każdego testu umiejętności może zostać zagrana tylko 1 karta Ryzyka.**

Kiedy zostanie zagrana karta Ryzyka, dany test umiejętności uważa się za Ryzykowny (*Reckless Skill Test*). Niektóre karty Zdrady wtedy wywołują efekty, gdy zostaną odkryte w Ryzykownym teście umiejętności (patrz strona 10).

Przykład: Czarek, gracz prowadzący człowieka, uznał, że test jest na tyle ważny, że trzeba podjąć pewne ryzyko. Zanim więc zostały dołożone inne karty, zagrał kartę Techniki „Przekupiona ława przysięgłych” („Jury Rigged”). Karta ta zmniejsza trudność testu o 4, ale powoduje, że staje się on Ryzykowny. Do tego testu umiejętności nie mogą być już zagrane żadne inne karty Ryzyka.

Ryzyko
Zagraj przed dołożeniem kart do testu, aby zmniejszyć jego trudność o 4.

Efekty związane z **Ryzykownym testem umiejętności** znajdują się wyłącznie na kartach Zdrady i stosuje się je wtedy, gdy zostaną odkryte w teście umiejętności, który stał się Ryzykowny w wyniku zagrania karty Ryzyka. W przeciwieństwie do pozostałych kart umiejętności, nie ignoruje się podczas testu tekstu z karty Ryzykownego testu umiejętności.

Efekty działania tych kart powstają niezależnie od tego, czy karty te zostały zagrane przez gracza prowadzącego człowieka czy Cylona, czy też zostały dołożone z talii Przeznaczenia.

*Przykład: Po tym, gdy w wyniku zagrania przez Czarka karty „Przekupiona ława przysięgłych” test umiejętności stał się Ryzykowny, odkryto, że do testu zostały dołożone 2 karty „Miejsce nadawania” („Broadcast Location”). Efekt związany z Ryzykownym testem umiejętności może być zastosowany w danym teście tylko raz, tak więc z przodu **Galactiki** zostaje umieszczony tylko 1 basestar, a z tyłu tylko 1 statek cywilny.*

Ryzykowny test umiejętności:

Z przodu Galactiki umieść 1 basestara, a z tyłu 1 statek cywilny. W każdym teście umiejętności może być zastosowany tylko 1 tego typu efekt.

Należy pamiętać, że jeżeli na karcie obok siły znajduje się Ikona efektu w teście umiejętności, efekt ten **stosowany jest tylko wtedy, gdy karta ta została dołożona do testu** (oprócz tego jest również liczona do testu siła tej karty).



Ikona efektu w teście umiejętności

Zdrada (*Treachery*)

Zdrada jest to nowy rodzaj umiejętności, który odzwierciedla postępowanie nikczemne i fałszywe. W przeciwieństwie do pozostałych rodzajów umiejętności, ta wykorzystywana jest przede wszystkim przez Cylonów.

Efekty z kart Zdrady nie mogą być używane przez ludzi, a jedynie przez graczy prowadzących Cylonów. (Należy jednak pamiętać, że efekty z kart Zdrady dotyczące Ryzykownego testu działają niezależnie od tego, kto zagrał kartę, patrz wyżej). Jest to wyjątek od standardowych zasad dotyczących ujawnionych Cylonów (którzy normalnie nie mogą używać zdolności z kart umiejętności), który sprawia, że umiejętności Zdrady są bardzo pożądane dla graczy prowadzących Cylonów.

Siła kart Zdrady przyjmuje wartości od 1 do 3. Jeżeli nie podano inaczej, **we wszystkich testach umiejętności Zdrada liczy się na minus**. Gracz prowadzący człowieka powinien być ostrożny z ciągnięciem kart Zdrady – jeżeli zrobi to dobrowolnie, inni ludzie z pewnością oskarżą go o bycie Cylonem! Karty Zdrady liczą się na plus podczas aktywacji „Śluzu” (*Airlock*) i „Dowództwa ruchu oporu” (*Resistance HQ*) – zgodnie z tym, co napisano na tych obszarach.

Gdy gracze wybierają karty umiejętności, które muszą odrzucić, mogą pozbyć się kart Zdrady, jednak powinni być ostrożni. Gracz prowadzący Cylona może zagrać kartę Zdrady „Sabotaż”, która powoduje uszkodzenie Galactiki, gdy zostanie zagrana zaraz po odrzuceniu karty Zdrady przez człowieka.

I na koniec ważne jest, aby pamiętać, że **dwie karty Zdrady dodawane są zawsze podczas tworzenia talii Przeznaczenia** (która składa się teraz z 12 kart).

Przywódcy Cylonów

Trzy postacie wprowadzone w dodatku to Przywódcy Cylonów. Jest to nowy typ postaci, która zaczyna rozgrywkę jako ujawniony Cylon. Przywódcy Cylonów dysponują potężnymi zdolnościami i oferują zabawną i nietypową rozgrywkę. Jednak ich karty Intencji powodują, że granie tymi postaciami jest trudniejsze.

Postacie te polecane są wyłącznie dla doświadczonych graczy. Przywódcy Cylonów postępują według zwykłych zasad dla ujawnionych Cylonów, z podanymi niżej wyjątkami.

Wybór Przywódcy Cylonów

Na początku rozgrywki na grę Przywódcą Cylonów może zdecydować się tylko jeden gracz. **Nie można używać Przywódców Cylonów w grze trzysobowej.**

Przy zachowaniu powyższych warunków Przywódcą Cylonów może grać dowolny gracz. Jeżeli Przywódcą Cylonów chce grać więcej niż jeden gracz, pierwszeństwo ma ten, który jako pierwszy wybrał swoją postać.

Karty Intencji (*Agenda Cards*)

Kiedy gracz postanawia grać Przywódcą Cylonów, zamiast karty Lojalności otrzymuje kartę Intencji. Gdy na etapie przygotowania do gry pozostali gracze losują karty Lojalności, Przywódca Cylonów ciągnie jedną kartę albo z talii Wrogich Intencji (w grze pięciosobowej), albo z talii Przyjaznych Intencji (w grze cztero- i sześćciosobowej).

Talia Przyjaznych Intencji bardziej faworyzuje zespół ludzi, natomiast talia Wrogich Intencji jest raczej dla nich mniej sprzyjająca. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Tworzenie talii Lojalności w grze z Przywódcą Cylonów” na stronie 11.

Na kartach Intencji znajdują się warunki zwycięstwa dla Przywódcy Cylonów. **Aby Przywódca Cylonów odniósł zwycięstwo, muszą być spełnione wszystkie wymienione na tej karcie warunki.** Należy pamiętać, że Przywódcy Cylonów mogą wygrywać albo razem z ludźmi, albo z Cylonami, zgodnie z tym, co zostało podane na karcie Intencji. Przywódców Cylonów uważa się jednak za ujawnionych Cylonów, chyba że wykonują Infiltrację (patrz następna strona).

Przywódca Cylonów pod żadnym pozorem nie może ujawniać swojej karty Intencji podczas gry. Może informować, że pomaga albo Cylonom, albo ludziom (jednak nie musi mówić prawdy). Nie wolno też omawiać żadnych innych informacji znajdujących się na karcie Intencji.

Gra Przywódcą Cylonów

Przywódcy Cylonów postępują zgodnie ze wszystkimi zasadami dla ujawnionych Cylonów, z podanymi niżej wyjątkami:

Każdy Przywódca Cylonów posiada swój zestaw umiejętności i zgodnie z nim ciągnie karty umiejętności. Na początku gry Przywódca Cylonów ciągnie tylko 2 karty umiejętności, a nie 3.

Zdolności wydrukowane na karcie postaci Przywódcy Cylona (również negatywne) działają zawsze. Przywódca Cylonów może wykonać akcję opisaną na jego karcie postaci zamiast akcji wynikającej z aktualnego obszaru (lub akcji z karty Zdrady).

Infiltracja

Przy użyciu zmodyfikowanego obszaru „Flota ludzi” (*Human Fleet*) Przywódca Cylonów może przeprowadzać Infiltrację ludzi. W tym celu może on się ruszyć z obszaru „Flota ludzi” na dowolny obszar *Galactiki*. W trakcie infiltracji Przywódca Cylonów postępuje zgodnie z poniższymi zasadami specjalnymi, które zostały dodatkowo przedstawione w skrócie na karcie informacyjnej Infiltracji.

Podczas Infiltracji Przywódca Cylonów **jest traktowany jako gracz prowadzący człowieka**, z podanymi niżej wyjątkami. Może się on ruszać na dowolny obszar dostępny dla ludzi i dopóki pozostaje w Infiltracji, nie może przemieszczać się na obszary Cylonów. Oznacza to również, że Przywódca Cylonów pod koniec swojej tury ciągnie kartę Kryzysu i **nie może** używać zdolności z kart Zdrady, natomiast **może** wykorzystywać zdolności z pozostałych kart umiejętności.

- Przywódca Cylonów w Infiltracji (**Agent**) podczas fazy dociągania umiejętności może pociągnąć (ze swojego zestawu umiejętności) o 1 kartę umiejętności więcej niż normalnie (czyli w sumie trzy karty zamiast dwóch). Ta dodatkowa karta **może** pochodzić z talii, z której już nastąpiło ciągnięcie.
- Agent **nie może** zostać Prezydentem ani Admiralem.
- Do każdego testu umiejętności Agent może dołożyć maksimum dwie karty umiejętności. (Agent przebywający w „Areszcie” może dołożyć tylko jedną kartę.)
- Agent odnosi zwycięstwo lub porażkę zgodnie z zapisem na swojej karcie Intencji, co niekoniecznie oznacza, że zwycięża lub przegrywa razem z ludźmi.
- Przywódca Cylonów może zawsze w formie akcji wrócić na „Okręt Zmartwychwstania”. **Gdy używa tej akcji będąc w „Areszcie” lub „Więzieniu”, musi odrzucić tyle kart umiejętności (według własnego wyboru), aby zostało mu tylko trzy.** Gdy Przywódca Cylonów z jakiegokolwiek powodu wraca na „Okręt Zmartwychwstania” (również w wyniku egzekucji), kończy przeprowadzanie Infiltracji.

Tworzenie talii Lojalności w grze z Przywódcą Cylonów

Podczas konstruowania talii Lojalności w grze z Przywódcą Cylonów zamiast talii opisanych w 2. kroku rozdziału „Składanie talii Lojalności” w instrukcji do gry podstawowej należy użyć talii następujących:

Trzech graczy: W grze trzyosobowej Przywódca Cylonów jest niedostępny.

Czterech graczy: Należy złożyć talię składającą się z 6 kart:
1x karta „Jesteś Cylonem”
5x karta „Nie jesteś Cylonem”
Przywódca Cylonów losuje 1 kartę Przyjaznych Intencji.

Pięciu graczy: Należy złożyć talię składającą się z 8 kart:
1x karta „Jesteś Cylonem”
7x karta „Nie jesteś Cylonem”
Przywódca Cylonów losuje 1 kartę Wrogich Intencji.

Sześciu graczy: Należy złożyć talię składającą się z 10 kart:
2x karta „Jesteś Cylonem”
8x karta „Nie jesteś Cylonem”
Przywódca Cylonów losuje 1 kartę Przyjaznych Intencji.

Ważne: Należy pamiętać, aby przed potasowaniem i rozdaniem kart Lojalności dołożyć do talii po jednej dodatkowej karcie „Nie jesteś Cylonem” dla biorących udział w grze postaci „Gaiusa Baltara” i „Sharon Valerii”.

Jeżeli w grze bierze udział Przywódca Cylonów, nie używa się karty „Jesteś sympatykiem” niezależnie od liczby graczy.

Egzekucja

W dodatku występują efekty, które mogą doprowadzić do **egzekucji** postaci, z czego najbardziej typowym działaniem jest wykorzystanie obszaru Pegasusa „Śluza” (*Airlock*). Bycie straconym w egzekucji jest wyjątkowo nieprzyjemne i należy tego za wszelką cenę unikać. Gdy zostanie straconych zbyt wiele postaci ludzi, gwałtownie spadnie morale floty, więc należy przeprowadzać egzekucje wyłącznie wtedy, gdy istnieje pewność, że dany gracz jest nieujawnionym Cylonem!

Gdy postać zostaje stracona, gracz prowadzący tę postać wykonuje następujące kroki.

1. **Odrzucenie kart:** Gracz odrzuca wszystkie swoje karty umiejętności (nie dotyczy to kart Kworum). Odkłada również wszystkie karty Kworum, które zostały zagrane na jego postać (np. kartę „Wybór specjalisty”).
2. **Sprawdzenie lojalności:** Jeżeli jedna lub więcej kart Lojalności gracza jest kartą „Jesteś Cylonem”, odkrywa on jedną kartę „Jesteś Cylonem”, a pozostałe zakryte karty Lojalności przekazuje dowolnemu innemu graczowi. (Stracony gracz nie wykonuje akcji ze swojej karty „Jesteś Cylonem.”) Następnie przechodzi on do punktu 4. „Cylon”. Jeżeli wszystkie karty Lojalności gracza są kartami „Nie jesteś Cylonem”, gracz odkrywa je wszystkie i przechodzi do punktu 3. „Człowiek”. (Jeśli gracz jest Przywódcą Cylonów, nie ma żadnych kart Lojalności do odkrycia, więc przechodzi jedynie do punktu 4. „Cylon”. **Nie odkrywa swojej karty Intencji.**)
3. **Człowiek:**
 - A. Należy zmniejszyć morale o 1.
 - B. Gracz odkłada do pudełka kartę i żetony swojej postaci. W tej rozgrywce nie będzie już można nią zagrać.
 - C. Jeżeli Sharon „Boomer” Valerii została stracona przed fazą uśpionych agentów, jej gracz musi natychmiast wylosować jedną nową kartę z talii Lojalności.
 - D. Gracz wybiera nową postać i umieszcza jej żeton na obszarze startowym. Postać może być wybrana niezależnie od jej rodzaju, z wyłączeniem Przywódców Cylonów (choćby wybierający gracz powinien mieć na uwadze rodzaje postaci, jakimi w tej chwili grają poznani na pewno ludzie i podejrzewani Cyloni). Jeżeli gracz wykorzystał już zdolność specjalną straconej postaci, nie będzie mógł wykorzystać tej zdolności u nowej postaci. Każdy gracz może użyć zdolności specjalnej tylko raz w ciągu gry, niezależnie od tego, iloma postaciami będzie grał.
4. **Cylon:**
 - A. Gracz przechodzi na obszar Cylonów „Okręt Zmartwychwstania”.
 - B. Gracz postępuje zgodnie z procedurą dla ujawnionego Cylona, **jednak nie ciągnie karty Superkryzysu.**

Jeżeli zostaje stracony człowiek, a nie pozostało już do wyboru więcej postaci, ludzie natychmiast przegrywają grę.

Jeżeli zostaje stracony Admirał lub Prezydent, wyłonienie nowego następuje dopiero **po wyborze nowej postaci**. Więcej szczegółów na ten temat w rozdziale „Skorygowana linia sukcesji” na stronie 8.

Przykład: Została stracona postać Andrzeja. Natychmiast pozbywa się on wszystkich kart umiejętności. Ponieważ jedną z jego kart Lojalności jest karta „Jesteś Cylonem”, odkrywa ją, ale pozostałe karty trzyma zakryte. Andrzej wybiera gracza prowadzącego człowieka, Czarka, i jemu przekazuje pozostałe zakryte karty Lojalności.

Ponieważ okazało się, że Andrzej nie grał człowiekiem, nie następuje utrata morale i nie wybiera się nowej postaci. Przesuwa on swoją postać na obszar „Okręt Zmartwychwstania”, ale nie ciągnie karty Superkryzysu.

Zasady dotyczące wyboru po egzekucji niektórych postaci

Sharon „Boomer” Valerii, Karl „Helo” Agathon, Lee „Apollo” Adama oraz Gaius Baltar mają nietypowe zasady, które komplikują wybór ich postaci po egzekucji.

Sharon „Boomer” Valerii

Jeżeli Sharon „Boomer” Valerii zostanie wybrana jako nowa postać **przed** fazą uśpionych agentów, należy wtasować do talii Lojalności jedną kartę „Nie jesteś Cylonem”.

Jeżeli zaś zostanie wybrana **po** fazie uśpionych agentów, jest natychmiast umieszczana w „Areszcie”. (Jeśli postać, którą zastępuje, została stracona na Nowej Caprice, należy przenieść Sharon „Boomer” Valerii do „Więzienia”).

Karl „Helo” Agathon

Jeżeli wybrany zostanie „Karl „Helo” Agathon, podczas następnej tury uważa się go za „nieobecnego”, nawet jeżeli to nie jest pierwsza tura gry.

Lee „Apollo” Adama

Jeżeli jako nowa postać zostanie wybrany Lee „Apollo” Adama, należy natychmiast dokonać startu vipera i umieścić w nim tę postać jako pilota. Jeżeli w „Rezerwach” nie ma żadnych viperów, Lee „Apollo” Adama rozpoczyna grę na „Pokładzie hangarowym”.

Gaius Baltar

Jeżeli Gaius Baltar zostanie wybrany jako nowa postać **przed** fazą uśpionych agentów, należy natychmiast dodać jedną kartę „Nie jesteś Cylonem” do talii Lojalności, a następnie potasować talię i rozdać jedną kartę Lojalności jego graczowi.

Jeżeli zaś Gaius Baltar zostanie wybrany **po** fazie uśpionych agentów, nie może on wykorzystać swojej zdolności „Wykrywacz Cylonów”.

Etap Nowej Capriki

Podczas gry z kartą Nowej Capriki etap Nowej Capriki zaczyna się wtedy, gdy ludzie pokonają co najmniej siedem jednostek dystansu. Gdy to nastąpi, rozgrywka zmienia się na wiele sposobów, tak jak to opisano w tym rozdziale.

W serialu, gdy ludzie docierają na Nową Caprikę, osiedlają się tam i próbują zacząć nowe życie z dala od Cylonów. Niestety, Cyloni odkrywają ich osadę. Nowa Caprika zostaje zaatakowana i podbita, a *Galactica* i *Pegasus* (zakładając, że jest nadal zdalny do lotu) są zmuszone do ucieczki.

W etapie Nowej Capriki karty Kryzysu ciągnie się ze specjalnej talii Kryzysów Nowej Capriki. Po planszy Nowej Capriki mogą się poruszać zarówno ludzie, jak i Cyloni, ponieważ ci ostatni próbują żyć z ludzkością w zgodzie.

Podczas tego etapu celem ludzi jest obrona przed siłami Cylonów i przygotowanie na powrót *Galactiki*. Gdy znacznik floty dotrze do pola „Automatyczny skok” na torze przygotowania do skoku, na orbicie Nowej Capriki pojawia się *Galactica*.

W celu odniesienia zwycięstwa przez ludzi Admiral musi wydać rozkaz opuszczenia Nowej Capriki i końcowego skoku *Galactiki*. Wszyscy pozostawieni na Nowej Capricie gracze zostają straceni, a statki cywilne zostają zniszczone. Jeżeli straty te powodują zmniejszenie do zera co najmniej jednego zasobu ludzi, wygrywają Cyloni. W przeciwnym razie wygrywają ludzie.

Przygotowanie etapu Nowej Capriki

Na początku etapu Nowej Capriki należy wykonać kolejno następujące czynności:

1. **Rozłożenie planszy Nowej Capriki:** Planszę Nowej Capriki należy położyć z prawej strony głównej planszy gry i dosunąć ją do górnego brzegu planszy *Pegasusa*.
2. **Plansza główna:** Należy pozostawić na torze Abordażu na swoich miejscach wszystkie żetony centurionów, a także wszystkie statki Cylonów umieszczone na obszarze kosmosu obok karty Przeznaczenia. Do czasu powrotu *Galactiki* na orbitę pozostaną one na swoich miejscach i nie działa na nie żadna mechanika gry.
3. **Przeniesienie ludzi:** Gracze prowadzący ludzi przenoszą swoje postacie na obszar „Dowództwo ruchu oporu” (*Resistance HQ*).
4. **Przeniesienie Cylonów:** Gracze prowadzący Cylonów przenoszą swoje postacie na obszar „Władze okupacyjne” (*Occupation Authority*).
5. **Przeniesienie Cywilów:** Wszystkie (niezniszczone) statki cywilne, w tym statki z obszaru kosmosu obok karty Przeznaczenia, należy położyć w stosie na polu „Internowane statki cywilne” (*Locked Civilian Ships*) obok „Stoczni” (*Shipyard*).

6. **Umieszczenie talii Kryzysów Nowej Capriki:** Należy potasować talię Kryzysów Nowej Capriki i położyć ją obok planszy. Podstawową talię Kryzysów należy odłożyć do pudełka. Nie będzie już potrzebna do końca gry.
7. **Wyzerowanie znacznika floty:** Znacznik floty należy przesunąć na początek toru Przygotowania do skoku.

Poruszanie się w etapie Nowej Capriki

Do powrotu *Galactiki* na orbitę (patrz strona 17) żaden gracz (Cylon ani człowiek) nie może poruszyć się poza obszary Nowej Capriki. Po powrocie *Galactiki* ludzie mogą przejść na dowolny obszar Nowej Capriki, *Galactiki* lub *Pegasusa* (o ile *Pegasus* nie został zniszczony). Podczas przechodzenia pomiędzy statkami i/lub powierzchnią planety gracz musi odrzucić jedną kartę umiejętności. Podobnie gracze prowadzący Cylonów mogą po powrocie *Galactiki* przejść na dowolny obszar Cylonów lub Nowej Capriki. Podczas przechodzenia pomiędzy Nową Capriką a lokacjami Cylonów gracz prowadzący Cylona musi odrzucić jedną kartę umiejętności.

Należy pamiętać, że podczas etapu Nowej Capriki postacie nie mogą przechodzić na *Colonial One*, nawet po powrocie *Galactiki* na orbitę.

Przygotowanie planszy Nowej Capriki



1. Gracze prowadzący ludzi umieszczają swoje postacie na obszarze „Dowództwo ruchu oporu”.
2. Gracze prowadzący Cylonów umieszczają swoje postacie na obszarze „Władze okupacyjne”.
3. Wszystkie pozostające statki cywilne układane są w stosie na polu „Internowane statki cywilne”.

Obszary Nowej Capriki

Na planszy Nowej Capriki znajduje się sześć obszarów. Dla „Centrum medycznego” (Medical Center) i „Więzienia” (Detention) obowiązują następujące specjalne zasady.

- Do powrotu *Galactiki* na orbitę, gdy postać zostaje wysłana na „Okręt Zmartwychwstania” (w wyniku ujawnienia się jako Cylon lub egzekucji), przechodzi do „Centrum medycznego”. Po powrocie *Galactiki* postacie są normalnie wysyłane na „Okręt Zmartwychwstania”.
- Wszystkie polecenia, które z obszaru Nowej Capriki wysyłają postać do „Aresztu”, kierują ją do „Więzienia”.
- Gdy postać znajduje się na obszarze Nowej Capriki, jej zdolności dotyczące „Aresztu” odnoszą się do „Więzienia”.
- Gdy Prezydent znajduje się na obszarze Nowej Capriki, wszystkie jego karty Kworum odnoszące się „Aresztu” dotyczą „Więzienia”. (Zgodnie z nową kartą Pozycji Prezydenta należy pamiętać, że gdy na obszarze Nowej Capriki Prezydent zagrywa kartę Kworum, musi rzucić kostką. Jeżeli wypadnie 3 lub mniej, trafia do „Więzienia”).
- Tak jak w przypadku „Aresztu”, gracze przebywający we „Więzieniu” nie mogą wykonać akcji ujawnienia się ze swojej karty Lojalności.
- Gdy Admirał zostaje wysłany do „Więzienia”, zachowuje swoją kartę Pozycji Admirała.
- Gracze prowadzący Cylonów nie mogą zostać wysłani do „Więzienia”.

Obszary z „Akcją ludzi” i „Akcją Cylonów”

Niektóre obszary Nowej Capriki mają akcję oznaczoną jako „Akcja ludzi” lub „Akcja Cylonów”. Zdolności „Akcja ludzi” może użyć tylko gracz prowadzący człowieka. Zdolność „Akcja Cylonów” może wykorzystać wyłącznie gracz prowadzący Cylona. (Wyjaśnienie rodzajów graczy znajduje się w rozdziale „Gracze prowadzący Cylonów” i „Gracze prowadzący ludzi” na stronie 7.)

Atak na siły okupacyjne

Na Nowej Caprice gracz prowadzący człowieka może zawsze wykonać akcję ataku na siły okupacyjne znajdujące się na jego obszarze (patrz strona 15). W tym celu musi rzucić kostką. Jeżeli wypadnie 5 lub więcej, atak jest udany i jeden żeton sił okupacyjnych jest zdejmowany z tego obszaru. Gracz prowadzący człowieka może również zagrać kartę umiejętności „Maksymalna siła ognia”, aby przerzucić kostkę. (Należy pamiętać, że jeżeli do pierwszego rzutu została zagrana karta Taktyki „Planowanie strategiczne”, również do powtórnego rzutu należy dodać 2.)

Przykład: Beata, gracz prowadzący człowieka, przeniosła swoją postać na obszar „Breeder’s Canyon” w celu zniszczenia znajdujących się tam sił okupacyjnych. W fazie akcji przeprowadza atak i rzuca kostką. Wynik rzutu wynosi 2, co oznacza, że nie udało się jej zniszczyć sił okupacyjnych. Zagrywa jednak kartę Pilotażu „Maksymalna siła ognia” i rzuca kostką jeszcze raz. Drugi rezultat wynosi 4, co również oznacza niepowodzenie.

Wtrącenie człowieka do więzienia

Jeżeli gracz prowadzący Cylona znajduje się na tym samym obszarze, co człowiek oraz żeton sił okupacyjnych (patrz strona 15), może w fazie akcji wykonać próbę uwięzienia człowieka. W tym celu gracz prowadzący Cylona rzuca kostką. Jeżeli wynik wynosi 1-3, człowiek przenoszony jest do „Więzienia”. Jeśli wypadło 4-7, trafia do „Centrum Medycznego”.

Przykład: Andrzej jest graczem prowadzącym Cylona i w swojej turze przesuwając swoją postać na obszar „Breeder’s Canyon”. Ponieważ znajdują się tam zarówno Beata, jak i żeton sił okupacyjnych, Andrzej może wykonać akcję uwięzienia człowieka. Rzuca kostką, na której wypadła 6. Postać Beaty zostaje przeniesiona do „Centrum Medycznego”.

Karty Kryzysów Nowej Capriki

Podczas fazy Kryzysów w etapie Nowej Capriki gracz ciągnie kartę z talii Kryzysów Nowej Capriki zamiast z normalnej talii. Kryzysy Nowej Capriki rozstrzygane są w ten sam sposób, co normalne kryzysy, z wyjątkami i zasadami specjalnymi opisanymi w tym rozdziale.

Każde polecenie, które odnosi się do talii Kryzysów, odnosi się również do talii Kryzysów Nowej Capriki (np. karta Taktyki „Wysłanie zwiadowcy”).

Statki Cylonów i ikony sił okupacyjnych

Do powrotu *Galactiki* na orbitę (patrz strona 17) **ignoruje się aktywację wszystkich statków Cylonów**. W etapie Nowej Capriki jedynie siły okupacyjne aktywowane są ikoną sił okupacyjnych (patrz strona 15).



Ikona aktywacji sił okupacyjnych

Należy pamiętać, że ikony aktywacji ciężkich raiderów i centurionów nie aktywują sił okupacyjnych, a ikony sił okupacyjnych nie aktywują centurionów na torze Abordażu.

Aktywacja sił okupacyjnych

Żetony sił okupacyjnych reprezentują uzbrojone patrole centurionów.

Żetony sił okupacyjnych są aktywowane podczas fazy aktywacji statków Cylonów przez karty Kryzysów Nowej Capriki (patrz strona poprzednia) lub obszar „Władze okupacyjne”. Podczas aktywacji wszystkie żetony sił okupacyjnych przesuwane są o jedno pole w prawo na torze u dołu planszy.

Jeżeli aktywowany został żeton sił okupacyjnych na obszarze „Stocznia”, należy zdjąć go z planszy i zniszczyć wierzchni statek cywilny z pola „Internowane statki cywilne”. Jeśli to pole jest puste, należy zniszczyć wierzchni statek cywilny z pola „Przygotowane statki cywilne”. W wypadku, gdy oba pola są puste, nie ulega zniszczeniu żaden statek.

Jeżeli podczas aktywacji sił okupacyjnych nie ma na planszy żadnych ich żetonów, należy umieścić jeden żeton sił okupacyjnych na obszarze „Władze okupacyjne”. Należy pamiętać, że żetony sił okupacyjnych podlegają tym samym zasadom dotyczącym ograniczonej liczby elementów, co wszystkie pozostałe żetony w grze. Jeżeli brakuje żetonów do umieszczenia na planszy nowych sił okupacyjnych, po prostu się ich nie kładzie.

Przykład aktywacji sił okupacyjnych



1. Siły okupacyjne są aktywowane podczas fazy aktywacji statków Cylonów.
2. Wszystkie żetony sił okupacyjnych przesuwane są o jedno pole w prawo.
3. Gdy aktywowany jest żeton sił okupacyjnych na obszarze „Stocznia”, należy zdjąć go z planszy i zniszczyć wierzchni statek cywilny ze stosu na polu „Internowane statki cywilne”.
4. Zniszczony statek cywilny zostaje odwrócony. Flota traci wskazane na nim zasoby, a żeton usuwany jest z dalszej gry.

Przygotowanie do skoku oraz ewakuacja statków cywilnych

Na kartach Kryzysów Nowej Capriki znajdują się dwie ikony, których używa się fazy przygotowania do skoku: ikonę ewakuacji oraz ikonę przygotowania do skoku.



Ikona ewakuacji oraz ikona przygotowania do skoku

Do powrotu *Galactiki* na orbitę ikonę ewakuacji należy ignorować. Natomiast sposób postępowania w przypadku ikony przygotowania do skoku jest standardowy. **Gdy na torze przygotowania do skoku znacznik floty dotrze do pola „Automatyczny skok”, *Galactica* powraca na orbitę.** Od tej pory podczas fazy przygotowania do skoku, gdy na karcie Kryzysu Nowej Capriki pojawia się ikona ewakuacji, aktywny gracz bierze jeden statek cywilny z wierzchu stosu Przygotowanych statków cywilnych i przenosi go do jednego z sektorów przestrzeni kosmicznej z ikoną startu viperów. Jeżeli pole Przygotowanych statków cywilnych jest puste, ikonę ewakuacji należy zignorować. Po powrocie *Galactiki* na orbitę tor przygotowania do skoku nie jest używany i można ignorować ikony przygotowania do skoku.



Przygotowane statki cywilne oraz Internowane statki cywilne

Na początku etapu Nowej Capriki statki cywilne ułożone są w stosie na polu „Internowane statki cywilne”. Przygotowanie statku cywilnego oznacza, że gracz przenosi ten statek z wierzchu stosu „Internowanych statków cywilnych” na spód stosu „Przygotowanych statków cywilnych”.

Statki znajdujące się na polu „Przygotowane statki cywilne” mogą jedynie zostać ewakuowane (przeniesione do sektorów przestrzeni z ikoną startu viperów na planszy głównej) po powrocie *Galactiki* na orbitę.

Od tej chwili za każdym razem, gdy następuje ewakuacja statku cywilnego, aktywny gracz przenosi statek z wierzchu stosu Przygotowanych statków cywilnych do sektora przestrzeni z ikoną startu viperów.

Kiedy Admirał kończy grę (przy użyciu akcji na nowej karcie Pozycji Admirała), wszystkie statki cywilne na polach Przygotowanych statków cywilnych oraz Internowanych statków cywilnych zostają zniszczone.

Do powrotu Galactiki na orbitę

Podczas etapu Nowej Capriki, do czasu powrotu *Galactiki* na orbitę należy ignorować wszelkie polecenia, które umieszczają, niszczą lub poruszają statki w przestrzeni wokół *Galactiki* lub centuriony na torze Abordażu (patrz strona 17). Do tego czasu nie można również uszkadzać ani naprawiać żadnych obszarów *Galactiki* i *Pegasusa*. Po powrocie *Galactiki* reguła ta zostaje zawieszona i z powrotem zaczynają obowiązywać normalne zasady.

Podczas etapu Nowej Capriki nadal w zwykły sposób można wysyłać raptory.

Gdy przed powrotem *Galactiki* w wyniku egzekucji wprowadzona zostaje do gry nowa postać, zamiast zwykłego obszaru startowego postaci należy użyć obszaru „Dowództwo ruchu oporu”.

Przygotowanie i ewakuacja statków cywilnych

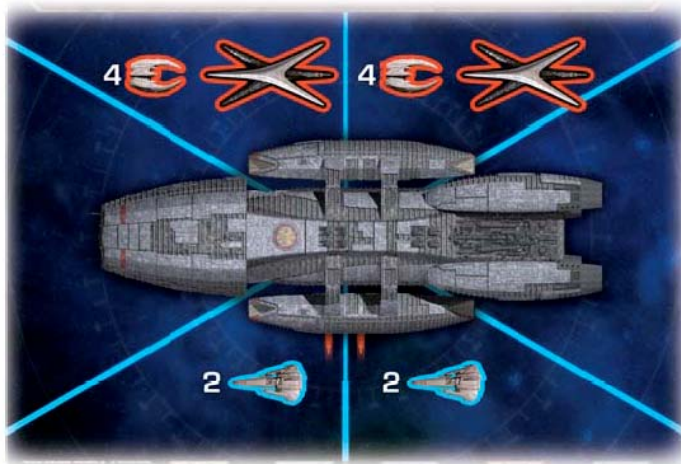


1. Na początku etapu Nowej Capriki wszystkie statki cywilne należy ułożyć w stosie na polu „Internowane statki cywilne”.
2. Przygotowanie statku cywilnego polega na przeniesieniu go z wierzchu stosu „Internowanych statków cywilnych” na spód stosu „Przygotowanych statków cywilnych”.
3. Statki cywilne mogą zostać ewakuowane dopiero po powrocie *Galactiki* na orbitę (patrz następna strona). Ewakuacja statku cywilnego polega na tym, że aktywny gracz przenosi ten statek z wierzchu stosu Przygotowanych statków cywilnych do sektora przestrzeni z ikoną startu vipera.



Powrót Galactiki na orbitę

Kiedy znacznik floty dotrze do pola „Automatyczny skok” na torze przygotowania do skoku, *Galactica* powraca na orbitę i zaczyna się końcowa ewakuacja z Nowej Capriki.



Po powrocie *Galactiki* należy wykonać kolejno następujące czynności:

1. Należy rozmieścić po 1 basestarze i 4 raidery w **każdym** z dwóch sektorów przestrzeni nad Galactiką (przyległym do jej prawej burty).
2. Należy umieścić po 2 vipery w **każdym** sektorze przestrzeni zawierającym ikonę startu viperów.

Od tego momentu nie ignoruje się już ikon aktywacji statków Cylonów.

Kiedy pokazuje się ikona ewakuacji, aktywny gracz przenosi jeden statek cywilny ze stosu Przygotowanych statków cywilnych do jednego z sektorów przestrzeni z ikoną startu viperów.

Ludzie mogą teraz przechodzić pomiędzy Nową Capriką i *Galactiką* (lub *Pegasusem*), odrzucając jedną kartę umiejętności. Cyloni mogą przechodzić pomiędzy Nową Capriką i obszarami Cylonów, odrzucając jedną kartę umiejętności.

Po powrocie *Galactiki* Admirał może w dowolnym momencie wydać w formie akcji rozkaz odlotu *Galactiki*. Decyzja ta kończy całą rozgrywkę (patrz „Zwycięstwo w grze” z prawej strony).

Zwycięstwo w grze

Po wydaniu przez Admirała rozkazu odlotu *Galactiki* i zakończenia gry, należy zniszczyć wszystkie statki cywilne i stracić wszystkich ludzi pozostawionych na Nowej Caprice. Jeżeli po rozpatrzeniu tych strat żaden z zasobów nie został sprowadzony do zera lub niższej wartości, ludzie wygrywają!

Jeżeli któryś z zasobów został sprowadzony do zera lub niższej wartości lub co najmniej 6 obszarów *Galactiki* zostało uszkodzonych (nie wliczając w to obszarów *Pegasusa*), lub centurion dotarł do końca toru Abordażu, zwyciężają Cyloni!

Po rozstrzygnięciu, kto zwyciężył, Przywódca Cylonów odkrywa swoją kartę Intencji i sprawdza, czy on również odniósł zwycięstwo!

Przykład: Dominika gra Przywódcą Cylonów z kartą Przyjaznych Intencji „Przylącz się do kolonistów” („Join the Colonials”). Zgodnie z zapisem na karcie Dominika wygrywa wtedy, gdy zwyciężą ludzie, a jej postać na koniec gry będzie w Infiltracji (i nie w „Areszcie” ani we „Wwięzieniu”).

Po powrocie Galactiki na orbitę Admirał wydaje statkowi rozkaz odlotu, kończąc w ten sposób grę. Na obszarach Nowej Capriki nie pozostali żadeni ludzie, tylko na polu „Przygotowane statki cywilne” pozostawiono jeden statek cywilny. W wyniku jego zniszczenia ludzie tracą 2 jednostki populacji, zmniejszając ten zasób do zera. Cyloni odnoszą zwycięstwo. Postać Dominiki jest wprowadzona w Infiltracji na obszarze „Zbrojownia”, ale ponieważ ludzie odnieśli porażkę, również ona przegrywa.



Warianty rozgrywki

Poniżej podano kilka wariantów zasad, które modyfikują rozgrywkę w celu dostarczenia graczom odmiennych wrażeń z gry. Przed każdą rozgrywką gracze powinni wspólnie zdecydować, czy chcą wykorzystać tylko jeden z poniższych wariantów czy kombinację kilku.

Warianty częściowe

Wiele nowych postaci oraz kart Kryzysów, Umiejętności i Punktów Docelowych zakłada, że rozgrywka przeprowadzana jest z wykorzystaniem kart Zdrady, nowych obszarów Cylonów i planszy *Pegasus*. Nie zaleca się używania elementów tego dodatku bez wykorzystania wszystkich nowych kart Kryzysów, Umiejętności, Punktów docelowych i Zdrady, nowych obszarów Cylonów i planszy *Pegasus*. Poniższe dwa warianty są przeznaczone dla graczy, którzy nie chcą wykorzystywać w grze karty Nowej Capriki lub postaci Przywódcy Cylonów.

Bez Nowej Capriki

Jeżeli grupa postanawia grać bez Nowej Capriki, należy przeprowadzić zwykłą rozgrywkę z kartą Kobolu (tak jak w grze podstawowej). Planszę Nowej Capriki, karty Kryzysów Nowej Capriki oraz żetony sił okupacyjnych należy odłożyć do pudełka.

Bez Przywódcy Cylonów

Jeżeli grupa postanawia grać bez Przywódcy Cylonów lub jeśli podczas wyboru postaci nikt nie wybrał Przywódcy Cylonów, należy odłożyć do pudełka karty postaci Przywódców Cylonów oraz talię Intencji. W tej sytuacji talia Lojalności składana jest według zasad z gry podstawowej.

Przyjazny Cylon

Gdy podczas składania talii Lojalności ma zostać dołożona karta „Jesteś sympatykiem”, należy zamiast niej dołożyć kartę „Jesteś Przyjaznym Cylonem”. Kiedy gracz kierujący człowiekiem otrzymuje tę kartę w fazie śpiących agentów, natychmiast musi ją odkryć. Nie podlega jednak normalnym zasadom dotyczącym Sympatyka, tylko staje się ujawnionym Cylonem i ciągnie kartę z talii Przyjaznych Intencji. Aby Przyjazny Cylon odniósł zwycięstwo, muszą zostać spełnione wszystkie podane na tej karcie warunki.

Przyjazny Cylon nie otrzymuje karty Superkryzysu, ale może infiltrować obszary floty ludzi, tak jak by był Przywódcą Cylonów. W trakcie Infiltracji Przyjazny Cylon nie posiada zestawu umiejętności. Podczas fazy dociągania umiejętności (gdy jest w Infiltracji), ciągnie on trzy karty umiejętności, każdą innego rodzaju. Nie może on w tej fazie pociągnąć więcej niż jednej karty umiejętności tego samego rodzaju.

Gra siedmioosobowa

W celu rozegrania gry siedmioosobowej jeden z graczy musi zostać Przywódcą Cylonów. Należy złożyć 12-kartową talię Lojalności składającą się z 2 kart „Jesteś Cylonem” i 10 kart „Nie jesteś Cylonem”. Przywódca Cylonów ciągnie jedną kartę z talii Wrogich Intencji. W tym wariantcie gry należy się spodziewać dłuższych przerw pomiędzy swoimi turami.

Dodatkowe wyjaśnienia

Karta Kryzysów Nowej Capriki „Zamach bombowy ruchu oporu” („Resistance Bombing”): Ujawnieni Cyloni nie mogą zignorować polecenia egzekucji z tej karty.

Karta Punktów docelowych „Gazowy obłok” („Gas Cloud”): Jeżeli wyciągnięcie tej karty rozpoczyna etap gry na Nowej Caprice, Admirał podgląda talię Kryzysów Nowej Capriki zamiast zwykłej talii.

Zdolność „Uzależniona od stymulantów” („Stim Junkie”): Louanne'y „Kat” Ketraine nie przenosi jej do „Ambulatorium”, gdy znajduje się ona w „Areszczie”.

Najczęściej zapomniane zasady

- Prezydent może mieć w ręku maksimum 10 kart Kworum. Jeżeli pod koniec swojej tury ma więcej niż 10 kart Kworum, musi odrzucić tyle, aby zostało mu 10.
- W zwykłym ruchu gracze nie mogą przejść swoimi postaciami na obszary niebezpieczne. Mogą się tam znaleźć wyłącznie w wyniku poleceń gry.
- Gracz może wykorzystać zdolność Ruchu wyłącznie we własnej turze (a nie wtedy, gdy otrzyma możliwość ruchu w trakcie tury innego gracza, np. w wyniku „Rozkazu Prezydenckiego”). Podczas fazy ruchu gracz może albo się poruszyć, albo skorzystać ze zdolności Ruchu, ale nie może wykonać obu tych rzeczy naraz. Nie może również wykorzystać więcej niż jednej zdolności Ruchu na turę.
- Kiedy gracz prowadzący Cylona ujawnia się, wszystkie swoje zakryte karty Lojalności przekazuje wybranemu przez siebie graczowi prowadzącemu człowieka (musi to zrobić przed końcem tury, w której się ujawnił).
- Gdy gracz zostanie ujawniony jako Cylon w wyniku egzekucji, nie otrzymuje karty Superkryzysu.
- Kiedy gracz prowadzący Cylona ciągnie karty umiejętności, nie może wziąć więcej niż jednej karty danego rodzaju.
- Podczas etapu Nowej Capriki gracze nie mogą przechodzić na *Colonial One* nawet po powrocie *Galactiki* na orbitę.
- Podczas składania talii Przeznaczenia należy zawsze dołożyć do niej dwie karty Zdrady.

Opracowanie gry

Projekt gry Battlestar Galactica: Corey Konieczka

Projekt i opracowanie dodatku: Corey Konieczka, Daniel Lovat Clark, Tim Uren

Redakcja i korekta: Sam Stewart

Projekt graficzny: Andrew „Metal” Navaro, Brian Schomburg

Kolaż okładki: Brian Schomburg

Kierownik plastyczny: Zoë Robinson

Materiały graficzne: NBC Universal

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Wydawca: Christian T. Petersen

Produkty konsumenckie NBC Universal: Jessa Bouso, Steve Coulter, Kim Niemi, Mitch Steele, Neysa Gordon

Syfy: William Lee, Mozhgan Setoodeh

Koordynator testów: Robert A. Kouba

Tłumaczenie i przygotowanie polskiej instrukcji: Jarek Bralski

Testerzy: Megan Beaman, Gred Beukema, Rita Boersma, Bryan Bornmueller, Jamison Bruce, Kat Coughlan, Tod Gelle, Laura Gerald, J.R. Godwin, Justin Hartke, Sally Karkula, Robert A. Kouba, Eric Lang, Nels Lennes, Eniz Y. Lennes, „the Lurkers in the Valley” (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff, Vernon Wester), Andrew „Metal” Navaro, Jacob Overbo, Ruth Reimer, Zoë Robinson, Brian Schomburg, Joseph Scrimshaw, Sara Scrimshaw, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Katie Talmadge, Dominic Tauer, Amy Tucker, Dylan C. Vidas, James Voelker, Jason Walden, Jamie Zephyr

Szczególne podziękowania dla: Blake’a Callawaya, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klaya Kaulbacha, Loretty Kraft, Williama Lee, Toma Liebera, Rona Moore’a, Ann Morteo, Jerry’ego Petry, Eda Prince’a, Matthew Rumforda, Chrisa Sanagustina, Adama Stotsky, Joya Tashijana, Stacey Ward

Składamy również podziękowania wszystkim osobom z Syfy i NBC Universal, nie tylko za stworzenie niesamowitego świata *Battlestar Galactica*, ale także za możliwość przeniesienia magii serialu do świata gry planszowych.

Battlestar Galactica @ USA Cable Entertainment LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Mechanika i zasady gry planszowej © Fantasy Flight Publishing. Żadna część niniejszego produktu nie może być kopiowana bez odpowiedniego zezwolenia. 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.

Zapraszamy na naszą stronę
www.FantasyFlightGames.com

Indeks

Aktywacja sił okupacyjnych	15
Egzekucja	12
Elementów, lista	2
Elementów, objaśnienie	18
Elementów, opis	2-5
Gracze prowadzący Cylonów	7
Gracze prowadzący ludzi	7
Ikona dodatku Pegasus	5
Ikona efektu w teście umiejętności	10
Infiltracja	11
Intencji, karty	10
Jak używać dodatku	9-17
Kolejność zagrań	8
Kworum, limit kart	8
Linia sukcesji, skorygowana	8
Modyfikacje zasad i objaśnienia	7-8
Montaż basestarów	5
Najczęściej zapominane zasady	18
Niebezpieczne lokacje	8
Niszczenie statków cywilnych	7
Nowej Capriki, etap	13-17
Nowej Capriki, karty Kryzysów	14
Nowej Capriki, przygotowanie planszy	13
Opis dodatku	2
Pegasusa, plansza	9
Powrót Galactiki na orbitę	17
Oddawanie nadmiaru kart Lojalności	7
Przygotowanie do gry	6
Przygotowanie i ewakuacja statków cywilnych	16
Przywódcy Cylonów	10
Ruchu, zdolności	9
Ryzyka, umiejętności	9
Ryzykowny test umiejętności	10
Statki w przestrzeni przed powrotem Galactiki na orbitę	17
Tworzenie talii Lojalności w grze z Przywódcą Cylonów	11
Ujawnieni Cyloni	7
Umiejętności, karty	9-10
Warianty gry	18
Zdrady, karty	10
Zwycięstwo w grze	17

Skrót zasad

Ujawnienie Cylona

1. **Odrzucenie kart:** Gracz odrzuca tyle kart Umiejętności, aż zostanie mu 3 (lub 0, gdy został ujawniony w wyniku egzekucji). Odkłada też wszystkie karty Kworum zagrane na jego postać. (Jeżeli gracz był Prezydentem, nie wyrzuca kart Kworum, tylko przekazuje je nowemu Prezydentowi.)
2. **Utrata tytułu:** Jeżeli gracz posiadał jakieś karty pozycji, oddaje je innym graczom (patrz „Skorygowana linia sukcesji” na stronie 8).
3. **Odrodzenie się:** Gracz przesuwając żeton swojej postaci na obszar Cylonów „Okręt Zmartwychwstania”.
4. **Otrzymanie Superkryzysu:** Gracz losuje jedną kartę Superkryzysu. Karta pozostaje w jego ręku i może być zagrana poprzez aktywację obszaru Cylonów „Caprica”. Gdy gracz został ujawniony w wyniku egzekucji, nie otrzymuje karty Superkryzysu.
5. **Oddanie kart Lojalności:** Gracz przekazuje wszystkie swoje zakryte karty Lojalności innemu, wybranemu przez siebie graczowi prowadzącemu człowieka.
6. **Koniec tury:** Tura gracza kończy się. Należy pamiętać, że gracz, który ujawnił się jako Cylon, nie ciągnie karty Kryzysu pod koniec tej tury ani w przyszłości.

Przygotowanie etapu Nowej Capriki

1. **Rozłożenie planszy Nowej Capriki:** Planszę należy położyć z prawej strony planszy głównej i dosunąć ją do górnego brzegu planszy *Pegasus*.
2. **Plansza główna:** Wszystkie żetony centurionów na torze Abordażu należy pozostawić na swoich pozycjach, podobnie jak statki Cylonów umieszczone w przestrzeni obok karty Przeznaczenia. Pozostają one w tym miejscu i nie działają na nie żadna mechanika gry aż do powrotu *Galactiki* na orbitę.
3. **Przeniesienie ludzi:** Gracze prowadzący ludzi przenoszą swoje postacie na obszar „Dowództwo ruchu oporu”.
4. **Przeniesienie Cylonów:** Gracze prowadzący Cylonów przenoszą swoje postacie na obszar „Władze okupacyjne”.
5. **Przeniesienie cywilów:** Wszystkie (niezniszczone) statki cywilne, również te w obszarze przestrzeni obok karty Przeznaczenia, należy położyć w stosie na polu „Internowane statki cywilne” obok obszaru „Stocznia”.
6. **Umieszczenie talii Kryzysów Nowej Capriki:** Należy potasować talię i położyć ją obok planszy. Zwykłą talię Kryzysów należy odłożyć do pudełka. Do końca gry nie będzie już potrzebna.
7. **Wyzerowanie znacznika floty:** Na torze przygotowania do skoku należy przesunąć znacznik floty na pole „Start”.

Powrót Galactiki na orbitę

1. Należy położyć po 1 basestarze i 4 raidery w **każdym** z dwóch sektorów przestrzeni powyżej *Galactiki* (przyległym do jej prawej burty).
2. Należy umieścić po 2 vipery w **każdym** z dwóch sektorów przestrzeni z ikoną startu viperów.

Egzekucja

1. **Odrzucenie kart:** Gracz, którego postać została stracona, odkłada wszystkie karty umiejętności. (Nie dotyczy to kart Kworum.) Odrzuca również wszystkie karty Kworum, które zostały zagrane na jego postać (np. kartę „Wybór specjalisty”).
2. **Sprawdzenie lojalności:** Jeżeli co najmniej jedna z kart Lojalności gracza jest kartą „Jesteś Cylonem”, odkrywa on kartę „Jesteś Cylonem”, a pozostałe zakryte karty Lojalności przekazuje dowolnemu innemu graczowi. (Stracony gracz nie wykonuje przy tym akcji ze swojej karty „Jesteś Cylonem.”) Następnie przechodzi on do punktu 4. „Cylon”.

Jeżeli wszystkie karty Lojalności gracza są kartami „Nie jesteś Cylonem”, gracz odkrywa je wszystkie i przechodzi do punktu 3. „Człowiek”. (Jeśli gracz jest Przywódcą Cylonów, nie ma on żadnych kart Lojalności do odkrycia, przechodzi jedynie do punktu 4. „Cylon”. **Nie ujawnia swojej karty Intencji.**)

3. **Człowiek:**
 - A. Należy zmniejszyć morale o 1.
 - B. Gracz odkłada do pudełka kartę i żetony swojej postaci. W tej rozgrywce nie będzie już można nią zagrać.
 - C. Jeżeli Sharon „Boomer” Valerii została stracona przed fazą uśpionych agentów, jej gracz musi natychmiast wylosować jedną nową kartę z talii Lojalności.
 - D. Gracz wybiera nową postać i umieszcza jej żeton na obszarze startowym. Postać może być wybrana niezależnie od jej rodzaju, z wyłączeniem Przywódców Cylonów (wybierający gracz powinien mieć na uwadze rodzaje postaci poznanych już ludzi i podejrzewanych Cylonów).Jeżeli gracz wykorzystał już zdolność specjalną straconej postaci, nie będzie mógł wykorzystać tej zdolności u nowej postaci. Każdy gracz może użyć zdolności specjalnej tylko raz w ciągu gry, niezależnie od tego, iloma postaciami będzie grał.
5. **Cylon:**
 - A. Gracz przechodzi na obszar Cylonów „Okręt Zmartwychwstania”.
 - B. Gracz postępuje zgodnie z procedurą dla ujawnionego Cylona, **jednak nie ciągnie karty Superkryzysu.**

Errata i FAQ

Poniższy FAQ oraz errata dotyczą wyłącznie dodatku **Pegasus**.

ERRATA

Louanne „Kat” Katraine

Zdolność „Uzależniona od stymulantów” powinna brzmieć:
Uzależniona od stymulantów – Jeżeli na koniec swojej fazy **Akcji** znajdujesz się na tym samym obszarze lub sektorze przestrzeni, w którym byłeś na początku tury, zostajesz przeniesiony do „Ambulatorium”.

Oddawanie nadmiaru kart Lojalności

Cyloni mogą oddawać swoje karty Lojalności wyłącznie wtedy, gdy Galactica przebyła sześć lub mniej jednostek dystansu.

Obszary Nowej Capriki

Do listy na stronie 14 należy dodać następujący punkt:

- *Każde polecenie, które na Nowej Caprice wysyła postać do „Ambulatorium”, przenosi tę postać do „Centrum medycznego”.*

Wtrącenie człowieka do więzienia

Zasady w rozdziale „Wtrącenie człowieka do więzienia” na stronie 14 instrukcji dodatku są błędne i stoją w sprzeczności z opisem na planszy Nowej Capriki, który jest prawidłowy. Należy więc zamienić ostatnie dwa zdania następującym tekstem:

Jeżeli wynik wynosi 1-3, człowiek przenoszony jest do „Więzienia”. Jeżeli wypadło 4-7, trafia do „Centrum Medycznego”. Jeżeli wynik wynosi 8 lub więcej, nie dzieje się nic.

Zdolności postaci

P: Czy Helena Cain może użyć swojej zdolności specjalnej „Ślepy skok” („Blind Jump”) na Nowej Caprice?

O: Nie. Zdolności tej nie można użyć, gdy Galactica przebyła 6 lub więcej jednostek dystansu. Graczom, którzy wybrali tę postać, radzimy wykorzystać tę zdolność we wcześniejszym okresie rozgrywki.

P: Czy zdolność „Ślepy skok” Heleny Cain jest nadrzędna w stosunku do tekstu na karcie Kworum „Wybór specjalisty”? Jeśli została zagrana ta karta, to ile kart Punktów docelowych należy pociągnąć, gdy flota wykonuje „Ślepy skok”?

O: W tym przypadku karta „Wybór specjalisty” jest ignorowana i pozostaje w grze do czasu następnego skoku floty.

P: Czy można używać karty „Planowanie strategiczne” oraz innych efektów modyfikujących wyniki rzutu kostką w połączeniu ze zdolnością Louanne’y „Kat” Katraine „Ważniaczka” („Hot Shot”)?

O: Nie.

P: Czy zdolność Ellen Tigh „Zręczny polityk” („Politically Adroit”) lub karta umiejętności „Poparcie dla ludzi” („Support the People”) pozwalają ciągnąć karty spoza jego zestawu umiejętności?

O: Nie. Gracz zawsze musi ciągnąć karty ze swojego zestawu umiejętności, chyba że napisano inaczej.

P: Co następuje, gdy tytuł zabrany podczas tury Ellen Tigh w wyniku jej zdolności „Manipulantka” („Manipulative”) zmienia właściciela? Co się dzieje, gdy przejmie ona tytuł podczas swojej tury, a poprzedni właściciel tytułu nie jest w stanie go później odebrać (w wyniku ujawnienia się jako Cylon, egzekucji lub w przypadku tytułu Admirała w wyniku wtrącenia do aresztu)?

O: Jeżeli pod koniec swojej tury Ellen musi oddać tytuł Admirała lub Prezydenta, który uzyskała w wyniku użycia swojej zdolności specjalnej, a nie jest w stanie tego zrobić, tytuł nie wraca do poprzedniego właściciela. Gdy poprzedni właściciel nie kwalifikuje się do jego przyjęcia z jakichkolwiek powodów, Ellen próbuje zwrócić mu tytuł, nie udaje się jej to, więc tytuł przechodzi do gracza znajdującego się najwyżej w linii sukcesji (może to być również Ellen Tigh).

Areszt, Ambulatorium, Więzienie i Centrum medyczne

P: Czy na postaciach znajdujące się w „Areszcie” lub „Więzieniu” działają efekty wymuszające ruch, np. w wyniku zdolności Louanne’y „Kat” Katraine „Uzależniona od stymulantów” lub działania karty Kryzysu, która wysyła gracza do Ambulatorium?

O: Nie.

P: Czy zdolność Toma Zareka „Przyjaciele niskiej proveniencji” („Friend in Low Places”) działa na obszarze „Więzienia”, czy tylko na obszarze „Aresztu”?

O: Wszystkie zdolności, które działają na obszarze „Aresztu”, działają we „Więzieniu”, gdy ta postać znajduje się na Nowej Caprice. Tak więc Tom Zarek może zmodyfikować trudność testu umiejętności z obszaru „Więzienia” tylko wtedy, gdy sam przebywa na Nowej Caprice.

P: Czy postać znajdująca się w „Areszcie” lub „Więzieniu” może używać zdolności Ruchu?

O: Tak.

Pozostałe

P: Co się dzieje, gdy obszar „Baterie główne” („Main Batteries”) Pegasusu używany jest do ostrzelenia sektora przestrzeni, w którym znajduje się raider Scar?

O: Scar może być zestrzelony tylko wtedy, gdy na kostce wypadnie 7-8. Jeżeli przy użyciu obszaru „Baterie główne” wyrzucone zostanie co najmniej 7, można wybrać Scara jako jeden z raiderów do zniszczenia. Jeżeli wypadnie mniej, Scar nie może zostać wybrany i zamiast niego trafione będą inne raidery (jeżeli są jakieś na tym polu).

P: Kto decyduje, w którym momencie odrzucana jest karta „Okres próbny” („Probation”) w celu aktywowania jej zdolności?

O: Prezydent.

P: Ile kart ciągnie Przywódca Cylonów na początku rozgrywki?

O: 2, ponieważ nie może on ciągnąć więcej kart niż pozwala na to jego zestaw umiejętności.

Doprecyzowanie zasad tajności

Ta część FAQ-u precyzuje zasady tajności zamieszczone w instrukcji. Dotyczy to zarówno zagadnień ogólnych, jak i zasad odnoszących się do konkretnych sytuacji i elementów gry.

Rozdział ten przeznaczony jest dla grup graczy, którzy na podstawie bazowych zasad tajności mają trudności z uzgodnieniem, co jest dozwolone, a co nie.

Złota reguła tajności

W przypadku wystąpienia wątpliwości – gracze mogą składać deklaracje, które są „biegunowo różne”. Gracze mogą mówić, że mają „wysoką” lub „niską” kartę, ale **nie** – że „dość wysoką”, „raczej niską” czy „średnią”.

Testy umiejętności

Podczas dokładania kart do testów umiejętności graczom nie wolno wyliczać rodzajów, kolorów ani siły zagranych przez nich kart (lub kart, które dopiero zamierzają oni zagrać).

Gracze mogą jedynie udzielać informacji, które są zgodne ze Złotą regułą tajności. W tej sytuacji powszechnie stosowanymi słowami są „dużo” i „mało”. Jedyne przypadki, gdy gracz może powiedzieć, że pomaga „średnio”, jest wtedy, gdy dokłada on do testu kilka kart.

Gracze mogą używać takich stwierdzeń, jak „Dokładam do tego testu pięć **niskich** kart”. Mogą to robić, ponieważ liczba dołożonych przez nich do testu kart nie jest informacją tajną.

Zdolności z kart umiejętności

Jeżeli gracz ma nadzieję, że ktoś posiada określoną zdolność z karty umiejętności, może się o to zapytać innych graczy.

Przykładowo, jeśli gracz myśli o użyciu obszaru „Kontrola FTL” podczas swojej fazy akcji, może zapytać, czy któryś z graczy posiada kartę umiejętności „Planowanie strategiczne”.

Gracze mogą przyznać się, że posiadają wskazaną kartę, **ale nie muszą tego robić**.

Nie należy nadużywać tej możliwości (np. gracz nie powinien wyliczać wszystkich zdolności, jakie posiada).

Liczba kart w ręku i w tali

Liczba kart w ręku każdego gracza oraz w taliach umiejętności, Kworum i Punktów docelowych jest informacją jawną.

Wierzchnie karty ze stosów odrzuconych kart umiejętności są jawne dla wszystkich, jednak graczom **nie wolno** liczyć kart znajdujących w tych stosach.

Karty Lojalności

Jeżeli gracz ma możliwość obejrzenia karty Lojalności innego gracza, **nie może on ujawniać jej szczegółów** (np. zapisanej tam zdolności).

Może jednak otwarcie oskarżać tego gracza o bycie Cylonem lub człowiekiem.

Jeżeli gracz obejrzał kilka kart Lojalności innego gracza, nie może ujawnić liczby kart „Jesteś Cylonem”, które ten gracz posiada. Może jedynie oskarżyć go o bycie Cylonem (lub nie).

Gdy gracz może obejrzeć karty Lojalności innego gracza, właściciel tych kart ma prawo wiedzieć, które karty zostały obejrzone.

Wierzchnia karta talii

W grze występują sytuacje, gdy gracze uzyskują informacje o wierzchnich kartach talii (np. Punktów docelowych lub Kryzysów).

Gracze nie mogą ujawniać szczegółów tych kart, ale mogą określić daną kartę jako „złą” lub „dobrą”.

Statki cywilne

Gdy gracz ma możliwość podejrzenia żetonu statku cywilnego, nie może on ujawniać szczegółowych informacji o tym statku.

Może natomiast powiedzieć, że statek ma „dużo” lub „mało” zasobów.

