



COMPENDIO DI TUTTI I REGOLAMENTI DI GIOCO
AD OPERA DI [CLAUDIO DMC977 DE SIMONE](#)

NOTE: HO INCLUSO I REGOLAMENTI DELLE 3 ESPANSIONI, OGNI ESPANSIONE È CARATTERIZZATA DA UN COLORE SPECIFICO. TUTTI I RIFERIMENTI AD UNA DETERMINATA ESPANSIONE SONO RIPORTATI NEL COLORE CORRISPONDENTE. TUTTI I DIFFERENTI SETUP INIZIALI, LE TABELLE, E LE POSSIBILI CARTE OBIETTIVO TRA CUI SCEGLIERE SONO RAGGRUPPATI NELLA SEZIONE “ALLEGATI”.

2016 VER.1.3

TURNO DI GIOCO (IN SENSO ORARIO A PARTIRE DAL PRIMO, OGNI GIOCATORE COMPIE UN TURNO COMPLETO)

1) FASE DI RICEZIONE DELLE ABILITÀ

IL GIOCATORE DI TURNO PESCA LE CARTE ABILITÀ COSÌ COME RIPORTATO SULLA SUA SCHEDA PERSONAGGIO, A PRESCINDERE DALLE CARTE CHE HA GIÀ IN MANO.

OPZIONE NEBULOSA IONICA: SE SI TROVA NELLE “CELLE” O IN “INFERMERIA”, PRIMA DI PESCARRE LE CARTE, IL GIOCATORE PRENDE IL SEGNALINO TRAUMA NELL'AMBIENTE IN CUI SI TROVA E LO RISOLVE. POI LO RIMPIAZZA CON UN ALTRO PESCATO DALLA PILA DEI SEGNALINI, E LO MANTIENE COPERTO.

2) FASE DI MOVIMENTO

IL GIOCATORE PUÒ MUOVERE IL SUO PERSONAGGIO IN UN ALTRO AMBIENTE; SE LO SPOSTA SU UNA NAVE DIVERSA (ANCHE PEGASUS E DEMETRIUS O BASE STELLARE ALLEATA) DEVE SCARTARE UNA CARTA ABILITÀ. I PERSONAGGI UMANI NON POSSONO ENTRARE NEGLI AMBIENTI DEI CYLONI, E I CYLONI RIVELATI POSSONO MUOVERSI SOLO NEGLI AMBIENTI CYLONI. SE IL PERSONAGGIO STA PILOTANDO UN VIPER PUÒ MUOVERSI IN UNA AREA SPAZIALE ADIACENTE, OPPURE PUÒ SCARTARE UNA CARTA ABILITÀ E MUOVERSI IN UNA AREA DEL GALACTICA O DEL COLONIAL ONE (ANCHE PEGASUS E DEMETRIUS O BASE STELLARE ALLEATA), RIPONENDO IL SUO VIPER NELLE RISERVE.

OPZIONE NEBULOSA IONICA: SOLO UNA VOLTA NEL SUO TURNO E SOLO ALLA FINE DI QUESTA FASE, IL GIOCATORE DEVE INCONTRARE L'EVENTUALE CARTA ALLEATO PRESENTE NELL'AMBIENTE IN CUI SI TROVA. SE CI SONO PIÙ CARTE ALLEATO, IL GIOCATORE NE SCEGLIE UNA SOLA DA INCONTRARE. POI PROCEDE CON I SEGUENTI PUNTI:

- **RISOLVERE I RISULTATI DELLE CARTE ALLEATO:** IL GIOCATORE RIVELA IL SEGNALINO TRAUMA PRESENTE SULLA CARTA E LO RISOLVE IN BASE AI RISULTATI RIPORTATI SULLA CARTA. SE È UN SEGNALINO DISASTRO INVECE NON ACCADE NULLA. POI IL SEGNALINO VIENE SCARTATO.
- **SCARTARE E PESCARRE UNA NUOVA CARTA ALLEATO:** IL GIOCATORE SCARTA LA CARTA ALLEATO E NE PESCA UN'ALTRA. SE LA NUOVA CARTA RAPPRESENTA UN PERSONAGGIO USATO DAI GIOCATORI O CHE È STATO GIUSTIZIATO, LA SCARTA E NE PESCA UN'ALTRA (ANCHE NEL CASO CHE LA CARTA PESCATO RIPORTI UN'AMBIENTE CHE NON È PIÙ DISPONIBILE). INFINE IL GIOCATORE COLLOCA IL SEGNALINO ALLEATO CORRISPONDENTE NELL'AMBIENTE INDICATO DALLA CARTA.
- **COLLOCARE UN SEGNALINO TRAUMA:** IL GIOCATORE SCEGLIE UN SUO SEGNALINO TRAUMA E LO PIAZZA COPERTO SULLA CARTA APPENA PESCATO. SOLO NEL CASO NON ABBAIA SEGNALINI PROPRI, DEVE PESCARLO DALLA PILA DEI SEGNALINI TRAUMA.

3) FASE AZIONE

IL GIOCATORE COMPIE UNA DELLE SEGUENTI AZIONI:

- A) **ATTIVARE AMBIENTE:** IL GIOCATORE ESEGUE L'AZIONE NELL'AMBIENTE DOVE SI TROVA.
- B) **AZIONE CARTA ABILITÀ:** IL GIOCATORE PUÒ GIOCARE UNA CARTA ABILITÀ DALLA SUA MANO PER ESEGUIRE L'AZIONE SPECIFICA DELLA CARTA.
- C) **AZIONE DEL PERSONAGGIO:** IL GIOCATORE ESEGUE UNA AZIONE RIPORTATA SULLA SUA SCHEDA PERSONAGGIO
- D) **ATTIVARE IL SUO VIPER:** SE IL GIOCATORE PILOTA UN VIPER, PUÒ ATTIVARLO PER MUOVERLO O ATTACCARE UNA NAVE CYLONE.
- E) **CARTA TITOLO E CONSIGLIO:** IL GIOCATORE PUÒ ATTIVARE UNA AZIONE SULLE SUE EVENTUALI CARTE TITOLO E CONSIGLIO, SE NE POSSIEDE.
- F) **NON FARE NULLA:** IL GIOCATORE PASSA SENZA FARE NULLA.
- G) **CARTA AFFILIAZIONE:** IL GIOCATORE PUÒ RIVELARE UNA DELLE SUE CARTE “SEI UN CYLONE” PER ESEGUIRE L'AZIONE SPECIFICATA SU DI ESSA. QUINDI ESEGUE LE REGOLE RELATIVE AI GIOCATORI CYLONI RIVELATI.

GIOCATORI CYLONI RIVELATI

- **SCARTARE:** IL GIOCATORE SCARTA FINO AD AVERE IN MANO UN MASSIMO DI 3 CARTE ABILITÀ.
- **SE È IN GIOCO DAYBREAK:** IL GIOCATORE SCARTA IL SEGNALINO MIRACOLO, NON PUÒ PIÙ RICEVERNE ALTRI. SCARTA POI LE SUE CARTE AMMUTINAMENTO, NON PUÒ IN NESSUN MODO RICEVERNE O GIOCARNE ALTRE.
- **PERDERE TITOLI:** SE POSSEDEVA CARTE TITOLI, LE PASSA SEGUENDO LA “GERARCHIA DI SUCCESSIONE”.
- **RESURREZIONE:** IL GIOCATORE METTE IL SUO SEGNALINO NELL'AMBIENTE “NAVE RESURRECTION”.
- **RICEVERE CARTA SUPER CRISI:** IL GIOCATORE RICEVE UNA CARTA SUPER CRISI PESCATO A CASO, RESTA NELLA SUA MANO E PUÒ IN SEGUITO ESSERE GIOCATA ATTIVANDO L'AMBIENTE “CAPRICA”. LE CARTE SUPER CRISI SONO CONSIDERATE CARTE CRISI NORMALI MA SONO IMMUNI A TUTTE QUELLE CAPACITÀ DEI PERSONAGGI CHE INFLUENZANO LE CARTE CRISI E ALLE CONSEGUENZE DELLE PROVE DI ABILITÀ.
- **RIVELARE UNA CARTA AFFILIAZIONE (SOLO ENTRO DISTANZA 6):** IL GIOCATORE CYLONE ESAMINA TUTTE LE SUE CARTE AFFILIAZIONE A FACCIA IN GIÙ E LE CONSEGNA AD UN SOLO GIOCATORE UMANO A SUA SCELTA.
- **SE “BOOMER” SI RIVELA PRIMA DELLA FASE AGENTE DORMIENTE, RICEVE COMUNQUE DUE CARTE AFFILIAZIONE.**
- **FINE DEL TURNO:** IL TURNO DEL GIOCATORE CYLONE RIVELATO TERMINA. NON VIENE MAI PESCATO UNA CARTA CRISI ALLA FINE DEL SUO TURNO (NEMMENO NEI SUCCESSIVI).

4) FASE DELLA CRISI

IL GIOCATORE DI TURNO PESCA LA CARTA CRISI IN CIMA AL MAZZO DELLE CRISI, LA LEGGE E LA RISOLVE. SE DEVONO ESSERE PIAZZATI SUL TABELLONE VIPER, SI PRELEVANO DALLA RISERVA, MENTRE LE NAVI CIVILI SI PESCANO TRA QUELLE DELLA LORO PILA E SI PIAZZANO COPERTE. ALCUNE CARTE PRESENTANO DELLE PROVE DI ABILITÀ.

- SE IL GIOCATORE DI TURNO ATTIVA L'AMBIENTE "PONTE", NON PESCA LA CARTA CRISI.

➤ PROVE DI ABILITÀ

(LE STESSE REGOLE SI APPLICANO ANCHE AGLI AMBIENTI "AMMINISTRAZIONE", "ALLOGGI DELL'AMMIRAGLIO" E "CELLE")

- **LEGGERE LA CARTA:** IL GIOCATORE DI TURNO LEGGE A VOCE ALTA IL TESTO SULLA CARTA.
- **PESCARRE DAL MAZZO DEL DESTINO:** SI PESCANO 2 CARTE DAL MAZZO DEL DESTINO E SI METTONO A FACCIA IN GIÙ A FORMARE UNA PILA COMUNE.
- **GIOCARE LE ABILITÀ:** A PARTIRE DAL GIOCATORE ALLA SINISTRA DEL GIOCATORE DI TURNO (E CONCLUDENDO CON IL GIOCATORE DI TURNO) OGNI GIOCATORE METTE COPERTE SULLA PILA COMUNE CARTE ABILITÀ A SUA SCELTA (IN QUESTO CASO CONTANO SOLO LA FORZA E IL COLORE). SE CI SONO CYLONI RIVELATI, OGNUNO DI LORO PUÒ GIOCARE AL MASSIMO 1 SOLA CARTA IN QUESTA FASE.
- **MESCOLARE E SEPARARE LE CARTE:** LE CARTE VENGONO MESCOLATE E POI SEPARATE IN PILE SCOPERTE, DIVIDENDONE I COLORI IN BASE A QUELLE FAVOREVOLI O CONTRARIE RISPETTO ALLA CARTA CRISI IN GIOCO.
- **FORZA TOTALE:** SI CALCOLA LA FORZA TOTALE SOTTRAENDO TUTTI I VALORI SULLE CARTE CONTRARI A QUELLI FAVOREVOLI. **LE CARTE TRADIMENTO HANNO SEMPRE VALORE NEGATIVO.**
- **DETERMINARE IL RISULTATO:** SE LA FORZA FINALE È PARI O SUPERIORE ALLA DIFFICOLTÀ DELLA PROVA DI ABILITÀ, SI APPLICA IL RISULTATO DI SUCCESSO, ALTRIMENTI QUELLO DI FALLIMENTO O SUCCESSO PARZIALE.

✓ CAPACITÀ DI PROVA DI ABILITÀ

ALCUNE CARTE ABILITÀ PRESENTANO VICINO AL LORO VALORE DI FORZA UN'ICONA "CAPACITÀ DI PROVA DI ABILITÀ". QUANDO IN UNA PROVA DI ABILITÀ VENGONO GIOCATE CARTE CON QUESTA ICONA, IL GIOCATORE DI TURNO LE RISOLVE IN ORDINE A SUA SCELTA, MA SOLO UNA CARTA PER TIPOLOGIA (SE CI SONO DUE CARTE IDENTICHE, SE NE RISOLVE SOLO UNA DELLE DUE). POI, SE LA PROVA DI ABILITÀ È STATA CHIAMATA DA UNA CARTA CRISI O SUPER CRISI, SI DETERMINA SE QUELLA CARTA ELENCA UN RISULTATO DI "CONSEGUENZE" (ICONA IN BASSO A SINISTRA), E IN QUESTO CASO SI ATTIVA IL RISULTATO "CONSEGUENZE" ELENcato SULLA CARTA (A PRESCINDERE DAL RISULTATO DELLA PROVA DI ABILITÀ).

✓ **PROVE DI ABILITÀ IMPULSIVE**

PRIMA CHE QUALSIASI CARTA VENGA AGGIUNTA, UN QUALSIASI GIOCATORE (E SOLO UNO PER PROVA) PUÒ DECIDERE DI GIOCARE 1 CARTA ABILITÀ IMPULSIVA, CHE TRASFORMA IN IMPULSIVA LA PROVA DI ABILITÀ. QUANDO LE CARTE VENGONO RIVELATE, TUTTE QUELLE CHE HANNO L'ICONA "CAPACITÀ DI PROVA DI ABILITÀ" SI ATTIVANO E VENGONO RISOLTE (SOLO UNA PER TIPO), OLTRE AD ESSERE CONTEGGIATE NELLA FORZA TOTALE DALLA PROVA DI ABILITÀ.

- SE È IN GIOCO ANCHE DAYBREAK, DOPO AVER RISOLTO LE CAPACITÀ DI PROVA DI ABILITÀ IN UNA PROVA DI ABILITÀ IMPULSIVA, SI PESCA UNA CARTA DAL MAZZO TRADIMENTO E SI RIVELA. QUINDI:
 - SE LA CARTA HA UNA FORZA SUPERIORE A 0, VIENE SCARTATA E SI CONTINUA A RISOLVERE LA PROVA DI ABILITÀ. NON SI RISOLVE LA CAPACITÀ DI PROVA DI ABILITÀ E NON LA SI INCLUDE NEL CALCOLO DELLA FORZA TOTALE.
 - SE LA CARTA HA UNA FORZA PARI A 0, SI GIRA A FACCIA IN SU ANCHE LA CARTA SUCCESSIVA DEL MAZZO TRADIMENTO. SI RISOLVONO LE CAPACITÀ DELLA PROVA DI ABILITÀ SU ENTRAMBE LE CARTE, ANCHE SE LA CAPACITÀ È GIÀ STATA RISOLTA DURANTE QUESTA PROVA. POI SI SCARTANO ENTRAMBE LE CARTE E SI CONTINUA A RISOLVERE LA PROVA DI ABILITÀ. QUESTE CARTE NON VANNO INCLUSE NEL CALCOLO DELLA FORZA TOTALE.
- ❖ QUANDO UNA CARTA "RIPORTARE ORDINE" VIENE GIOCATA PRIMA DI UNA PROVA DI ABILITÀ, QUELLA PROVA NON PUÒ ESSERE EFFETTUATA IN MODALITÀ IMPULSIVA. ANALOGAMENTE, UNA CARTA "RIPORTARE ORDINE" NON PUÒ ESSERE GIOCATA PRIMA DI UNA PROVA DI ABILITÀ SE QUELLA PROVA È STATA EFFETTUATA IN MODALITÀ IMPULSIVA.

5) FASE DI ATTIVAZIONE DELLE NAVI CYLONI

SE CI SONO NAVI CYLONI IN GIOCO, POSSONO ATTACCARE O MUOVERE IN BASE ALL'ICONA CHE COMPARE IN BASSO A SINISTRA DELLA CARTA CRISI. QUANDO SI PESCA LA CARTA CRISI DI UN ATTACCO CYLONE SI ESEGUE IL TESTO DELLA CARTA. SE CI SONO PIÙ ICONE NAVI CYLONE SI ATTIVANO TUTTE INIZIANDO DA QUELLA A SINISTRA.

ATTIVAZIONE DELLE NAVI CYLONI ESISTENTI: OGNI NAVE PUÒ MUOVERE O ATTACCARE, E SE SONO PRESENTI IN PIÙ AREE SPAZIALI, SI ATTIVANO TUTTE QUELLE DI UN'AREA ALLA VOLTA, A SCELTA DEL GIOCATORE DI TURNO. OGNI NAVE CYLONE PUÒ ESSERE ATTIVATA SOLO UNA VOLTA NEL CORSO DEL TURNO DI UN DETERMINATO GIOCATORE.

- **ICONA "ATTIVARE I RAIDER"**

OGNI RAIDER PUÒ ESEGUIRE UNA SOLTANTO DELLA SEGUENTI AZIONI, E DEVE ESEGUIRE QUELLA PIÙ IN ALTO NELLA LISTA SEGUENTE, SE PUÒ FARLO, ALTRIMENTI PASSA ALLA SUCCESSIVA. SE NON CI SONO RAIDER IN GIOCO OGNI BASE STELLARE (SE IN GIOCO) LANCIANO 2 RAIDER.

 - ✓ **ATTACCARE UN VIPER:** IL RAIDER ATTACCA UN VIPER NELLA SUA AREA SPAZIALE, SCEGLIENDO, SE C'È, UN VIPER SENZA PILOTA, ALTRIMENTI UNO CON PILOTA.
 - ✓ **DISTRUGGERE UNA NAVE CIVILE:** SE NON CI SONO VIPER NELLA SUA AREA SPAZIALE, IL RAIDER DISTRUGGE, SE C'È, UNA NAVE CIVILE. IL GIOCATORE DI TURNO NE SCEGLIE UNA A CASO E LA RIMUOVE DAL GIOCO, E GLI UMANI PERDONO LE RISORSE INDICATE SUL SEGNALE NAVE CIVILE.
 - ✓ **MOVIMENTO:** SE NON CI SONO NAVI CIVILI NELLA SUA AREA SPAZIALE, IL RAIDER SI MUOVE VERSO LA NAVE CIVILE PIÙ VICINA. SE CI SONO PIÙ NAVI ALLA STESSA DISTANZA, IL RAIDER SI MUOVE IN SENSO ORARIO INTORNO AL GALACTICA.
 - ✓ **ATTACCARE IL GALACTICA:** SE NON CI SONO NAVI CIVILI IN GIOCO IL RAIDER ATTACCA IL GALACTICA (VEDI "TABELLA DEGLI ATTACCHI")
 - SE NON CI SONO RAIDER E BASI STELLARI IN GIOCO NON ACCADE NULLA.
SE INVECE È IN GIOCO L'OPZIONE **FLOTTA CYLONE** VEDI LETTERA **A.**
- **ICONA "LANCIARE RAIDER"**

OGNI BASE STELLARE LANCIANO 3 RAIDER NELLA SUA AREA SPAZIALE, CHE VENGONO PRELEVATI DA QUELLI AL MOMENTO NON IN GIOCO.

 - SE NON CI SONO BASI STELLARI, O SE TUTTI I RAIDER SONO IN GIOCO, NON ACCADE NULLA.
SE INVECE È IN GIOCO L'OPZIONE **FLOTTA CYLONE** VEDI LETTERA **C.**
- **ICONA "ATTIVARE HEAVY RAIDER E CENTURIONI"**

GLI HEAVY RAIDER NON ATTACCANO MAI, MA SI MUOVONO SEMPRE VERSO L'AREA SPAZIALE PIÙ VICINA CHE CONTENGA UN'ICONA DI LANCIO DEI VIPER. SE UN HEAVY RAIDER INIZIA IL SUO MOVIMENTO GIÀ IN UNO SPAZIO CON UN'ICONA DI LANCIO DEI VIPER, ALLORA UN CENTURIONE ABBORDA IL GALACTICA: IN QUESTO CASO L'HEAVY RAIDER VIENE RIMOSSO DAL TABELLONE E UN SEGNALE CENTURIONE VIENE COLLOCATO SULLO SPAZIO DI PARTENZA DELL'INDICATORE DELLE SQUADRE DI ABBORDAGGIO. OGNI VOLTA CHE GLI HEAVY RAIDER VENGONO ATTIVATI, SE CI SONO GIÀ SEGNALINI CENTURIONE PIAZZATI, OGNI SEGNALE SI SPOSTA DI UNO SPAZIO A DESTRA. SE NON CI SONO HEAVY RAIDER IN GIOCO, OGNI BASE STELLARE (SE IN GIOCO) NE LANCIANO UNO.

 - SE NON CI SONO HEAVY RAIDER, CENTURIONI O BASI STELLARI IN GIOCO, NON ACCADE NULLA.
SE INVECE È IN GIOCO L'OPZIONE **FLOTTA CYLONE** VEDI LETTERA **B.**
- **ICONA "ATTIVARE BASI STELLARI CYLONI"**

OGNI BASE STELLARE (SE IN GIOCO) ATTACCA IL GALACTICA (VEDI "TABELLA DEGLI ATTACCHI").

 - SE NON CI SONO BASI STELLARI IN GIOCO, NON ACCADE NULLA.
SE INVECE È IN GIOCO L'OPZIONE **FLOTTA CYLONE** VEDI LETTERA **C.**

➤ COMBATTIMENTO

OGNI VOLTA CHE UNA NAVE ATTACCA, IL GIOCATORE DI TURNO TIRA IL DADO E CONSULTA LA TABELLA DEGLI ATTACCHI.

- QUANDO UNA NAVE CYLONE VIENE DISTRUTTA VIENE SOLO RIMOSSA DAL TABELLONE.
- QUANDO UN VIPER VIENE DANNEGGIATO, VIENE COLLOCATO NEL RIQUADRO "VIPER DANNEGGIATI" SUL TABELLONE, E FINCHÈ NON VIENE RIPARATO DAI GIOCATORI NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO. SE INVECE UN VIPER O UN RAPTOR VIENE DISTRUTTO, SI RIMUOVE DAL GIOCO.
- QUANDO UNA NAVE CIVILE VIENE DISTRUTTA, SI GIRA A FACCIA IN SU E I GIOCATORI PERDONO LE RISORSE INDICATE, POI IL SEGNALE NAVE CIVILE VIENE RIMOSSO DAL GIOCO.
- QUANDO IL GALACTICA O UNA BASE STELLARE VIENE DANNEGGIATA, IL GIOCATORE DI TURNO PESCA UN SEGNALE DANNO CORRISPONDENTE AL TIPO DI NAVE E NE LEGGE GLI EFFETTI. SE UNA BASE STELLARE RICEVE 3 O PIÙ SEGNALINI DANNO, VIENE DISTRUTTA E RIMOSSA DAL TABELLONE. TUTTI I SEGNALINI DANNO SU DI ESSA VENGONO RIPOSTI NELLA PILA DI SEGNALINI DANNO INUTILIZZATI E RIMESCOLATI A ESSI. SE 6 O PIÙ AMBIENTI DEL GALACTICA RIPORTANO CONTEMPORANEMENTE SEGNALINI DANNO, IL GALACTICA VIENE DISTRUTTO E GLI UMANI PERDONO LA PARTITA. **LA DEMETRIUS NON PUÒ ESSERE DANNEGGIATA.**

6) FASE DI PREPARAZIONE AL SALTO

SE LA CARTA CRISI PESCATA RIPORTA L'ICONA "PREPARAZIONE AL SALTO" NELL'ANGOLO IN BASSO A DESTRA, IL SEGNALINO FLOTTA AVANZA DI UNO SPAZIO SULL'INDICATORE DI PREPARAZIONE AL SALTO. SE RAGGIUNGE LO SPAZIO "SALTO AUTOMATICO" ALLORA LA FLOTTA SALTA VERSO UNA NUOVA DESTINAZIONE (VEDI "LA FLOTTA COMPIE UN SALTO"). SUBITO DOPO IL TURNO FINISCE, SI SCARTANO LE CARTE CRISI PESCATE E IL GIOCO PASSA AL GIOCATORE ALLA SINISTRA DEL GIOCATORE DI TURNO.

➤ SE LA CARTA CRISI CONTIENE L'ICONA DI PREPARAZIONE AL SALTO, IL GIOCATORE DI TURNO, SE È UN AMMUTINATO, DEVE PESCARE UNA CARTA AMMUTINAMENTO.

✓ LA FLOTTA PUÒ COMPIERE IL SALTO VERSO UNA NUOVA DESTINAZIONE IN DUE MODI DIVERSI:

1) LA FLOTTA COMPIE UN SALTO

A) RIMUOVERE LE NAVI: TUTTE LE NAVI VENGONO RIMOSSE DAL TABELLONE, OGNI VIPER VIENE RIMESSO NELLE "RISERVE" E OGNI NAVE CIVILE VIENE RIMESCOLATA NELLA PILE DELLE NAVI CIVILI INUTILIZZATE. I PERSONAGGI CHE STAVANO PILOTANDO DEI VIPER VENGONO SPOSTATI NELL'AMBIENTE "HANGAR". GLI EVENTUALI CENTURIONI SUL GALACTICA RESTANO DOVE SONO.

RAPTOR D'ASSALTO: OGNI GIOCATORE CHE PILOTA UN RAPTOR D'ASSALTO PUÒ DECIDERE DI LASCIARLO NELL' AREA SPAZIALE IN CUI SI TROVA, ANCHE DOPO IL SALTO. SE CI SONO RAPTOR D'ASSALTO NON PILOTATI, È IL GIOCATORE DI TURNO CHE DECIDE.

OPZIONE "ALLA RICERCA DI CASA": RIMUOVERE LA CARTA SULLO SPAZIO "MISSIONE ATTIVA" E APPLICARE UNO DEI SEGUENTI RISULTATI:

- SE LA CARTA ERA A FACCIA IN SU E CON UN VALORE DI DISTANZA, VA COLLOCATA ACCANTO ALLA CARTA OBIETTIVO TERRA E CONTA COME DISTANZA AGGIUNTIVA.
- SE LA CARTA ERA A FACCIA IN SU MA SENZA UN VALORE DI DISTANZA, VA COLLOCATA NELLA PILA DEGLI SCARTI DELLE CARTE MISSIONE.
- SE LA CARTA ERA A FACCIA IN GIÙ, VA RIMESSA NEL MAZZO DELLE MISSIONI, CHE POI VA RIMESCOLATO.

OPZIONE FLOTTA CYLONE: LE NAVI CIVILI NON VENGONO RIMOSSE DAL TABELLONE PRINCIPALE. LE NAVI CYLONI PRESENTI SUL TABELLONE PRINCIPALE VANNO INVECE RIMOSSE E PIAZZATE NEI CORRISPONDENTI SPAZI DEL TABELLONE FLOTTA CYLONE.

B) SCEGLIERE LA DESTINAZIONE: L'AMMIRAGIO PESCA DUE CARTE DAL MAZZO DELLE DESTINAZIONI, NE SCEGLIE UNA E COLLOCA L'ALTRA IN FONDO AL MAZZO, SEGRETAMENTE.

C) SEGUIRE LE ISTRUZIONI: L'AMMIRAGLIO COLLOCA LA CARTA SCELTA A FACCIA IN SU ACCANTO ALLA CARTA OBIETTIVO E IN BASE ALLA DISTANZA PERCORSO SI ESEGUONO LE ISTRUZIONI RIPORTATE.

D) AZZERAMENTO: IL SEGNALINO FLOTTA VIENE RIPORTATO NELLO SPAZIO DI PARTENZA SULL'INDICATORE DI PREPARAZIONE AL SALTO.

2) SALTO TRAMITE AMBIENTE "CONTROLLO FTL"

SE IL SEGNALINO FLOTTA SI TROVA SU UNO DEGLI SPAZI BLU DELL'INDICATORE DI PREPARAZIONE AL SALTO, ALLORA È POSSIBILE COMPIERE UN SALTO ATTIVANDO L'AMBIENTE "CONTROLLO FTL". IN QUESTO CASO IL GIOCATORE ATTIVO TIRA IL DADO E SE OTTIENE 6 O MENO, ALLORA VA PERDUTO UN NUMERO DI RISORSE DI POPOLAZIONE PARI AL NUMERO RIPORTATO NELLO SPAZIO ATTUALE DELL'INDICATORE DI PREPARAZIONE AL SALTO. SUBITO DOPO SI SEGUE LA FASE SOPRA RIPORTATA "LA FLOTTA COMPIE UN SALTO".

TURNO DEI GIOCATORI CYLONI RIVELATI

(I CYLONI RIVELATI NON VENGONO INFLUENZATI DALLE CARTE CRISI E DALLE PROVE DI ABILITÀ, NON POSSONO ESSERE INVIATI NELL'AMBIENTE "CELLE" O "INFERMERIA" E NON POSSONO ESSERE COSTRETTI A SCARTARE CARTE ABILITÀ, NÈ POSSONO USARNE LE ABILITÀ. TUTTE LE CAPACITÀ ELENCAE SULLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO DI UN GIOCATORE CYLONE RIVELATO VENGONO IGNORATE).

1) FASE DI PESCA DELLE CARTE ABILITÀ

IL GIOCATORE PUÒ PESCARE DUE CARTE ABILITÀ DI QUALSIASI TIPO, ANCHE DIFFERENTI TRA LORO.

CON PEGASUS E/O EXODUS È POSSIBILE PESCARE CARTE SOLO DA MAZZI ABILITÀ DIFFERENTI.

2) FASE DI MOVIMENTO

IL GIOCATORE SI PUÒ MUOVERE IN QUALSIASI ALTRO AMBIENTE CYLONE.

INVECE DI MUOVERSI PUÒ USARE UN'AZIONE DI MOVIMENTO COME QUELLE TROVATE SULLE CARTE ABILITÀ, TRADIMENTO O SULLA SUA SCHEDA PERSONAGGIO LEADER CYLONE. GLI EFFETTI CHE PROIBISCONO L'USO DELLE AZIONI DI UN TIPO SPECIFICO PROIBISCONO ANCHE L'USO DELLE CAPACITÀ DI MOVIMENTO DI QUEL TIPO.

PER MUOVERSI SULLA BASE STELLARE CYLONE DEVONO SCARTARE 1 CARTA ABILITÀ.

PER MUOVERSI SUL TABELLONE FLOTTA CYLONE NON DEVONO SCARTARE CARTE.

3) FASE AZIONE

IL GIOCATORE PUÒ ESEGUIRE L'AZIONE ELENCAE NEL SUO AMBIENTE ATTUALE.

4) FASE DI PREPARAZIONE AL SALTO (SE NECESSARIA)

QUESTA FASE NON VIENE PIÙ SALTATA IN AUTOMATICO MA VIENE GIOcata SE IL GIOCATORE, AD ESEMPIO, ATTIVA L'AMBIENTE "CAPRICA" E SCEGLIE UNA CARTA CRISI DA RISOLVERE SUI CUI COMPARE L'ICONA DI "PREPARAZIONE AL SALTO".

AGENTE DORMIENTE

QUANDO LA FLOTTA HA PERCORSO 4 O PIÙ UNITÀ DI DISTANZA, SI ATTIVA LA “FASE DELL’AGENTE DORMIENTE”.

➤ FASE DELL’AGENTE DORMIENTE

OGNI GIOCATORE (ANCHE I CYLONI RIVELATI) PESCANO UNA CARTA AFFILIAZIONE. IN QUESTO MODO È POSSIBILE CHE UN GIOCATORE UMANO DIVENTI ORA UN CYLONE. SE UN GIOCATORE RICEVE UNA CARTA “SEI UN SIMPATIZZANTE”, LA LEGGE E LA RISOLVE SUBITO. SE È UN CYLONE RIVELATO, LA PASSA AD UN ALTRO GIOCATORE CHE DOVRÀ LEGGERLA E RISOLVERLA SUBITO.

- QUANDO UN GIOCATORE CYLONE RICEVE CARTE AFFILIAZIONE DURANTE QUESTA FASE, GUARDA TUTTE LE SUE CARTE AFFILIAZIONE A FACCIA IN GIÙ E LE CONSEGNA AD UN SOLO GIOCATORE UMANO A SUA SCELTA. SE IL GIOCATORE CYLONE RICEVE UNA CARTA “SEI UN SIMPATIZZANTE” O “SEI UN CYLONE AMICHEVOLE”, NON LA RIVELA. IL GIOCATORE UMANO A CUI LA PASSA DEVE INVECE IMMEDIATAMENTE RIVELARLA COME SE FOSSE STATA CONSEGNA A LUI.
- VERIFICARE SE È IN GIOCO LA VARIANTE “CYLONE AMICHEVOLE”.
- “BOOMER” RICEVE SOLTANTO UNA CARTA AFFILIAZIONE.
- SE LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO” È STATA AGGIUNTA AL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI MA NON È STATA RIVELATA, IL GIOCATORE DI TURNO SCEGLIE UN GIOCATORE UMANO CHE PESCHI UNA CARTA AGGIUNTIVA DAL MAZZO AFFILIAZIONI. SE QUEL GIOCATORE RIVELA LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO”, SEGUE LA PROCEDURA PER L’AMMUTINATO MA NON PESCA UNA CARTA AFFILIAZIONE AGGIUNTIVA.
- SE SI GIOCA CON DAYBREAK, IL LEADER CYLONE RICEVE 2 CARTE MOTIVAZIONE AGGIUNTIVE.

ATTIVARE I VIPER

SOLITAMENTE VENGONO ATTIVATI USANDO L’AMBIENTE “SALA COMANDO”. UN GIOCATORE DEVE SCEGLIERE UNA SOLTANTO DELLE SEGUENTI AZIONI. OGNI VIPER PUÒ ESSERE ATTIVATO UN NUMERO QUALSIASI DI VOLTE DURANTE IL TURNO DI UN GIOCATORE, MA I GIOCATORI NON POSSONO ATTIVARE QUELLE NAVI CHE SONO PILOTATE DA ALTRI GIOCATORI.

- 1) **LANCIARE UN VIPER:** IL GIOCATORE PRELEVA UN VIPER DALLE “RISERVE” E LO PIAZZA IN UNA DELLE DUE AREE SPAZIALI CONTRASSEGNAE CON L’ICONA DI LANCIO DEI VIPER.
- 2) **MUOVERE UN VIPER:** IL GIOCATORE SPOSTA UN VIPER GIÀ IN VOLO IN UN’AREA ADIACENTE, IN SENSO ORARIO O ANTIORARIO.
- 3) **ATTACCARE CON UN VIPER:** IL GIOCATORE SCEGLIE UN VIPER E UNA NAVE CYLONE CHE SI TROVANO NELLA STESSA AREA SPAZIALE, QUINDI TIRA IL DADO E CONSULTA LA “TABELLA DEGLI ATTACCHI”.
- 4) **SCORTARE UNA NAVE CIVILE (OPZIONE FLOTTA CYLONE):** IL GIOCATORE PUÒ USARE IL VIPER PER SCORTARE IN SALVO UNA NAVE CIVILE CHE SI TROVA NELLA SUA STESSA AREA SPAZIALE. LA RIMETTE NELLA PILA DI NAVI CIVILI INUTILIZZATE E LE RIMESCOLA.

PILOTARE I VIPER

I PILOTI POSSONO USCIRE IN VOLO USANDO L’AZIONE DELL’AMBIENTE “HANGAR”. SI LANCIAMO IL VIPER COME GIÀ VISTO E SI COLLOCA IL SUO SEGNALE PILOTA SOTTO DI ESSO, SPOSTANDO IL SUO SEGNALE PERSONAGGIO SULLA SUA SCHEDA.

- **MOVIMENTO E AZIONI DURANTE IL PILOTAGGIO**
DURANTE LA SUA FASE DI MOVIMENTO UN GIOCATORE PUÒ MUOVERE IL VIPER IN UN’AREA SPAZIALE ADIACENTE OPPURE PUÒ RIPORTARE IL SUO PERSONAGGIO IN UN AMBIENTE. OLTRE A TUTTO QUELLO CHE PUÒ FARE NELLA SUA FASE AZIONE, IL GIOCATORE PUÒ ANCHE SCEGLIERE DI ATTIVARE IL SUO VIPER, PER MUOVERE DI NUOVO O PER ATTACCARE.
- **DISTRUZIONE DI UN VIPER**
SE UN VIPER PILOTATO DA UN PERSONAGGIO VIENE DANNEGGIATO O DISTRUTTO, IL PERSONAGGIO VIENE COLLOCATO IN “INFERMERIA”, E IL VIPER RIMESSO NEL RIQUADRO “VIPER DANNEGGIATI” O RIMOSSO DAL GIOCO.
- **USCIRE DA UN VIPER**
UN GIOCATORE PUÒ DECIDERE DI SPOSTARSI SUL GALACTICA O SUL COLONIAL ONE DA UN VIPER DURANTE LA SUA FASE MOVIMENTO, SCARTANDO UNA CARTA ABILITÀ, E COLLOCANDO IL SUO VIPER NELLE “RISERVE”. PUÒ SPOSTARE IL SUO PERSONAGGIO IN UN’AMBIENTE A SUA SCELTA. ANCHE QUANDO UN PERSONAGGIO VIENE INVIATO IN “INFERMERIA” O IN “CELLA” MENTRE PILOTA UN VIPER, QUESTO VIENE RIMESSO NELLE “RISERVE”.

GERARCHIE DI SUCCESSIONE

SE IL PRESIDENTE O L’AMMIRAGLIO (O IL CAG) SI SCOPRONO ESSERE CYLONI (O SE VENGONO GIUSTIZIATI) IL TITOLO RELATIVO PASSA AL PIÙ ALTO IN GRADO RISPETTANDO LA TABELLA DELLE GERARCHIE DI SUCCESSIONE. SE L’AMMIRAGLIO (O IL CAG) VIENE COLLOCATO NELLE “CELLE” PERDE IL SUO TITOLO, IL PRESIDENTE INVECE LO MANTIENE INSIEME A TUTTE LA CAPACITÀ ASSOCIATE. L’AMMIRAGLIO NON PERDE IL TITOLO SE VIENE INVIATO IN “DETENZIONE”.

OPZIONE: PEGASUS

SETUP: UTILIZZARE IL TABELLONE DI GIOCO DELLA PEGASUS E I RELATIVI SEGNALETTI DANNO E PIAZZARE IL MAZZO ABILITÀ TRADIMENTO. RIMUOVERE LE 7 CARTE DEL “COMITATO DI INDAGINE” DEL GIOCO BASE DAL MAZZO ABILITÀ POLITICHE.

CREARE UN MAZZO DEL DESTINO UTILIZZANDO ANCHE 2 CARTE TRADIMENTO (PER UN TOTALE DI 12 CARTE).

UTILIZZARE GLI AMBIENTI CYLONI SOSTITUTIVI.

LA PEGASUS PUÒ ESSERE RAGGIUNTA DAI GIOCATORI SCARTANDO 1 CARTA ABILITÀ A SCELTA, ANCHE DAI PILOTI DEI VIPER (CHE METTONO POI IL LORO VIPER NELLE RISERVE). LA PEGASUS PUÒ ESSERE DANNEGGIATA E RIPARATA IN MANIERA IDENTICA AL GALACTICA: OGNI VOLTA CHE UN GIOCATORE DOVREBBE PESCARE UN SEGNALETTO DANNO PER IL GALACTICA, PUÒ, INVECE, PESCARLO PER LA PEGASUS; CON 4 SEGNALETTI DANNI PIAZZATI LA PEGASUS VIENE DISTRUTTA, E TUTTI I PERSONAGGI A BORDO VANNO SPOSTATI IN “INFERMERIA”.

OPZIONE: LEADER CYLONI

SETUP E REGOLE PER PEGASUS: SE SI GIOCA CON I LEADER CYLONI SI UTILIZZANO ANCHE I DUE MAZZI DI CARTE INTENZIONI AMICHEVOLI E INTENZIONI OSTILI. AD INIZIO PARTITA IL LEADER CYLONE PESCA SOLO 2 CARTE ABILITÀ ANZICHÈ 3.

CONDIZIONI DI VITTORIA: IL LEADER CYLONE VINCE SE SODDISFA LE CONDIZIONI DELLA SUA CARTA “INTENZIONI”.

SETUP E REGOLE PER DAYBREAK: SE SI GIOCA CON DAYBREAK (CON O SENZA PEGASUS), IL LEADER CYLONE RICEVE 2 CARTE MOTIVAZIONE, E DURANTE LA FASE DELL’AGENTE DORMIENTE NE RICEVE ALTRE 2. AD INIZIO PARTITA IL LEADER CYLONE PESCA SOLO 2 CARTE ABILITÀ ANZICHÈ 3

N.B. SHARON “ATHENA” AGATHON INIZIA LA PARTITA COME INFILTRATA QUINDI PESCA 3 CARTE ABILITÀ AD INIZIO PARTITA.

RIVELARE UNA CARTA MOTIVAZIONE E CONDIZIONI DI VITTORIA: UN LEADER CYLONE PUÒ RIVELARE UNA CARTA MOTIVAZIONE IN QUALASIASI MOMENTO, SE I SUOI REQUISITI SONO SODDISFATTI, ANCHE A FINE PARTITA. PUÒ RIVELARE TUTTE LE SUE 4 CARTE MOTIVAZIONE, SE 2 INDICANO UNO SCHIERAMENTO CON GLI UMANI E 2 CON I CYLONI, IL GIOCATORE PUÒ DECIDERE A QUALE GRUPPO AFFIANCARSI. ALTRIMENTI, IL LEADER CYLONE VINCE ASSIEME ALLA SQUADRA VINCENTE SE SODDISFA LE DUE SEGUENTI CONDIZIONI:

- 1) A FINE PARTITA NON POSSIEDE PIÙ DI UNA CARTA MOTIVAZIONE CHE NON HA RIVELATO.
- 2) HA RIVELATO ALMENO DUE CARTE CHE SI RIFERISCONO ALLO SCHIERAMENTO VINCENTE.

I LEADER CYLONI SEGUONO TUTTE LE REGOLE RELATIVE AI **CYLONI RIVELATI**, FATTA ECCEZIONE PER QUANTO SEGUE:

- I LEADER CYLONI PESCANO LE LORO CARTE SOLO DAL LORO SPECIFICO SET DI ABILITÀ.
- POSSONO RICEVERE SEGNALETTI MIRACOLO.
- POSSONO PESCARE E UTILIZZARE LE CARTE AMMUTINAMENTO. POSSONO ESSERE SCELTI PER RICEVERE CARTE AMMUTINAMENTO.
- I LEADER CYLONI POSSONO USARE LE AZIONI DELLE CAPACITÀ STAMPATE SULLA LORO SCHEDA PERSONAGGIO INVECE CHE UTILIZZARE L’AZIONE RIPORTATA SUL LORO AMBIENTE ATTUALE (O UN’AZIONE SU UNA CARTA TRADIMENTO). LE CAPACITÀ RIPORTATE SULLA SCHEDA PERSONAGGIO SONO SEMPRE ATTIVE.
- I LEADER CYLONI IGNORANO QUALSIASI EFFETTO DI GIOCO CHE RICHIEDE DI AGGIUNGERE UNA CARTA “NON SEI UN CYLONE” AL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI E DI PESCARE UNA CARTA AFFILIAZIONE.

➤ **INFILTRARSI:** UN LEADER CYLONE SI PUÒ INFILTRARE TRA GLI UMANI USANDO L'AMBIENTE RIVEDUTO "FLOTTA UMANA" E VIENE CONSIDERATO UN GIOCATORE UMANO. INOLTRE:

- PUÒ MUOVERSI NEI SOLI AMBIENTI RISERVATI AI GIOCATORI UMANI, E NON IN QUELLI RISERVATI AI CYLONI.
- PESCA UNA CARTA CRISI ALLA FINE DEL SUO TURNO.
- UTILIZZA LE CAPACITÀ DI TESTO DELLE CARTE ABILITÀ NORMALI, E NON DI QUELLE TRADIMENTO.
- NELLA FASE "RICEZIONE DELLE ABILITÀ" PESCA UNA QUALSIASI CARTA EXTRA DAL SUO SET DI ABILITÀ, PER UN TOTALE DI 3 CARTE.
- NON PUÒ MAI DIVENTARE PRESIDENTE O AMMIRAGLIO (O CAG).
- PUÒ RICEVERE CARTE CONSIGLIO, TRANNE LA CARTA "NOMINARE VICE PRESIDENTE".
- PUÒ GIOCARE UN MASSIMO DI 2 CARTE ABILITÀ IN OGNI PROVA DI ABILITÀ (UNA SOLA CARTA SE SI TROVA NELL'AMBIENTE "CELLE").
- PUÒ TORNARE NELLA "NAVE RESURRECTION" CON UN'AZIONE, E PERDE LA QUALIFICA DI INFILTRATO. SE USA QUESTA AZIONE QUANDO SI TROVA NELLE "CELLE" O IN "DETEZIONE", DEVE SCARTARE TUTTE LE SUE CARTE ABILITÀ TRANNE 3 A SUA SCELTA. MANTIENE IL SUO SEGNALE MIRA COLO, SCARTA INVECE TUTTE LE SUE CARTE AMMUTINAMENTO E LE CARTE CONSIGLIO.
- SE È IN GIOCO L'OPZIONE NEBULOSA IONICA, PUÒ INCONTRARE LE CARTE ALLEATO COME QUALSIASI ALTRO GIOCATORE UMANO. ALL'INIZIO DELLA FASE CROCEVIA, SE È ANCORA INFILTRATO, RISOLVE "IL PROCESSO/LINEA ARCHIAVIATA" COME SE FOSSE UN UMANO, ALTRIMENTI COME SE FOSSE UN CYLONE.
 - ❖ SE "ATHENA" SI INFILTRA E USA LA SUA CAPACITÀ "RISOLUTA" PER ATTIVARE LA "FLOTTA UMANA", NON PUÒ SCEGLIERE DI INFILTRARSI SUL GALACTICA. SE ATTIVA "CAPRICA" MENTRE SI INFILTRA, HA DIRITTO AD UNA FASE "ATTIVAZIONE DELLE NAVI CYLONI". SE ATTIVA L'AMBIENTE "HUB DISTRUTTO" MENTRE SI INFILTRA, SI MUOVE NELLA "FLOTTA CYLONE" E PONE TERMINE ALL'INFILTRAZIONE.

OPZIONE: CYLONE AMICHEVOLE (NON UTILIZZABILE CON DAYBREAK)

SETUP: AL MOMENTO DI COMPORRE UN MAZZO DELLE AFFILIAZIONI CHE INCLUDEREBBE LA CARTA "SEI UN SIMPATIZZANTE", SI AGGIUNGE INVECE AL SUO POSTO LA CARTA "SEI UN CYLONE AMICHEVOLE".

QUANDO UN GIOCATORE UMANO RICEVE QUESTA CARTA DURANTE LA FASE DELL'"AGENTE DORMIENTE", DEVE SUBITO RIVELARLA, MA INVECE DI SEGUIRE LE REGOLE RELATIVE AI SIMPATIZZANTI, DIVENTA UN CYLONE RIVELATO, E PESCA UNA CARTA INTENZIONI DAL MAZZO DELLE INTENZIONI AMICHEVOLI (PER VINCERE LA PARTITA DEVE SODDISFARE TUTTE LE CONDIZIONI DELLA CARTA). INOLTRE:

- NON RICEVE UNA CARTA SUPER CRISI
- PUÒ INFILTRARSI DALL'AMBIENTE "FLOTTA UMANA" COME SE FOSSE UN LEADER CYLONE
- SE INFILTRATO, NELLA FASE "RICEZIONE DELLE ABILITÀ" PESCA 3 CARTE ABILITÀ A SUA SCELTA, MA DI TIPOLOGIE DIFFERENTI TRA LORO.

OPZIONE: PARTITA A 7 GIOCATORI (NON UTILIZZABILE CON DAYBREAK)

SETUP CON PEGASUS: UN GIOCATORE DEVE UTILIZZARE UN LEADER CYLONE. SI COMPONE UN MAZZO AFFILIAZIONI DA 12 CARTE, CON 2 CARTE "SEI UN CYLONE" E 10 CARTE "NON SEI UN CYLONE". SI ASSEGNA AL LEADER CYLONE UNA CARTA INTENZIONE OSTILE A CASO.

SETUP + EXODUS: UN GIOCATORE DEVE UTILIZZARE UN LEADER CYLONE. SI COMPONE UN MAZZO AFFILIAZIONI DA 13 CARTE, CON 2 CARTE "SEI UN CYLONE" E 11 CARTE "NON SEI UN CYLONE". SI ASSEGNA AL LEADER CYLONE UNA CARTA INTENZIONE OSTILE A CASO.

ESECUZIONI (REGOLE DA USARE ANCHE QUANDO SI USA SOLO PEGASUS)

QUANDO UN GIOCATORE VIENE GIUSTIZIATO, IL GIOCATORE CHE CONTROLLA QUEL PERSONAGGIO COMPIE I SEGUENTI PASSI:

- 1) **SCARTARE LE CARTE:** IL GIOCATORE SCARTA TUTTE LE SUE CARTE ABILITÀ (TIENE QUELLE CONSIGLIO). SCARTA INOLTRE LE CARTE CONSIGLIO GIOCATE SUL SUO PERSONAGGIO. SCARTA ANCHE LA SUA CARTA AMMUTINAMENTO E I SUOI SEGNALINI MIRACOLO. NON OTTIENE UN SEGNALINO MIRACOLO QUANDO SCEGLIE UN NUOVO PERSONAGGIO, MA NE PUÒ GUADAGNARE IN SEGUITO DURANTE LA PARTITA.
- 2) **DIMOSTRARE L’AFFILIAZIONE:** SE IL GIOCATORE HA UNA O PIÙ CARTE AFFILIAZIONE “SEI UN CYLONE”, NE RIVELA SOLO UNA E TIENE COPERTE TUTTE LE ALTRE A FACCIA IN GIÙ. SE SI USA PEGASUS O DAYBREAK+EXODUS, TUTTE LE ALTRE CARTE “SEI UN CYLONE” VENGONO CONSEGNATE AD UN GIOCATORE UMANO A SUA SCELTA, QUANDO SVOLGE I PASSI DELLA SUA RIVELAZIONE COME CYLONE. SE INVECE NON HA CARTE “SEI UN CYLONE”, RIVELA TUTTE LE SUE CARTE AFFILIAZIONE. SI ESEGUONO QUINDI DUE SUCCESSIVI PASSI A SECONDA DELL’IDENTITÀ DEL GIOCATORE.
 - **GIOCATORE UMANO**
 - A) LA FLOTTA PERDE 1 MORALE.
 - B) IL SEGNALINO PERSONAGGIO E LA SUA SCHEDA VENGONO RIMOSSE DAL GIOCO.
 - C) IL GIOCATORE SCARTA TUTTE LE SUE CARTE AFFILIAZIONE (SE SI GIOCA CON L’OPZIONE **NEBULOSA IONICA** SCARTA ANCHE TUTTI I SEGNALINI TRAUMA).
 - D) IL GIOCATORE SCEGLIE UN QUALSIASI NUOVO PERSONAGGIO E LO COLLOCA NEL SUO AMBIENTE DI PARTENZA. SE L’AMBIENTE NON È PIÙ DISPONIBILE, PARTE DALL’ INFERMERIA.
(SE SI GIOCA CON L’OPZIONE **NEBULOSA IONICA** IL GIOCATORE PESCA 3 SEGNALINI TRAUMA E LI ESAMINA. DEVE SCARTARE E POI RIMETTERE NELLA RISERVA I SEGNALINI DISASTRO CHE PESCA, PESCANDO ALTRI SEGNALINI AL LORO POSTO).
SE NON CI SONO ALTRI PERSONAGGI DISPONIBILI, GLI UMANI PERDONO IMMEDIATAMENTE LA PARTITA.
 - E) IL GIOCATORE AGGIUNGE AL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI UNA CARTA DAL MAZZO “NON SEI UN CYLONE”, RIMESCOLA IL MAZZO E PESCA UNA NUOVA CARTA AFFILIAZIONE, CHE TIENE SEGRETA.
 - **GIOCATORE CYLONE**
 - A) SPOSTARE IL PERSONAGGIO SULL’AMBIENTE CYLONE “NAVE RESURRECTION”.
 - B) SEGUIRE LA NORMALE PROCEDURA PER UN CYLONE RIVELATO, SENZA PESCARE UNA CARTA SUPER CRISI.
- 3) **FINE DEL TURNO:** SE IL PERSONAGGIO GIUSTIZIATO ERA INTERPRETATO DAL GIOCATORE DI TURNO, ALLORA IL SUO TURNO TERMINA IMMEDIATAMENTE, IN OGNI CASO. SE IL GIOCATORE AVEVA GIÀ USATO LA CAPACITÀ “UNA VOLTA PER PARTITA” DEL SUO PERSONAGGIO ELIMINATO, NON PUÒ USARE QUELLA DEL NUOVO PERSONAGGIO SCELTO. SE L’AMMIRAGLIO O IL PRESIDENTE (O IL CAG) VENGONO GIUSTIZIATI, IL TITOLO PASSA DI MANO SEGUENDO LA GERARCHIA DI SUCCESSIONE.
 - **REGOLE PER SELEZIONARE PERSONAGGI SPECIFICI DOPO UN’ESECUZIONE:**
 - **SHARON “BOOMER” VALERII**
SE È STATA SELEZIONATA DOPO LA FASE DELL’AGENTE DORMIENTE, VIENE IMMEDIATAMENTE COLLOCATA NELLE “CELLE”, E IL GIOCATORE CHE L’HA SELEZIONATA PESCA UNA CARTA AFFILIAZIONE AGGIUNTIVA.
 - **KARL “HELO” AGATHON**
VIENE CONSIDERATO DISPERSO DURANTE IL TURNO SUCCESSIVO DEL SUO GIOCATORE, ANCHE SE QUELLO NON È IL SUO PRIMO TURNO DELLA PARTITA.
 - **LEE “APOLLO” ADAMO**
LANCIARE IMMEDIATAMENTE UN VIPER E COLLOCARLO SU DI ESSO COME PILOTA. SE NELLE RISERVE NON CI SONO VIPER DISPONIBILI, COLLOCARLO NELL’ “HANGAR”.
 - **GAIUS BALTER**
SE È STATO SELEZIONATO PRIMA DELLA FASE DELL’AGENTE DORMIENTE, AGGIUNGERE SUBITO UNA CARTA “NON SEI UN CYLONE” AL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI, MESCOLOARLO E CONSEGNARE UNA CARTA AFFILIAZIONE AGGIUNTIVA AL SUO GIOCATORE.
 - **SAMUEL T. ANDERS**
IL GIOCATORE SALTA IL PASSO DI RICEZIONE DELLE ABILITÀ DEL SUO PROSSIMO TURNO.
 - **TOM ZAREK**
IL GIOCATORE PESCA IMMEDIATAMENTE UNA CARTA AMMUTINAMENTO.
 - SE IL PERSONAGGIO DEL GIOCATORE È UN AMMUTINATO E HA RIVELATO SOLO CARTE “NON SEI UN CYLONE” DURANTE IL PASSO “DIMOSTRARE L’AFFILIAZIONE”, IL SUO NUOVO PERSONAGGIO RICEVE SUBITO LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO” A FACCIA IN SU.
 - SE IL PERSONAGGIO DEL GIOCATORE È UN AMMUTINATO E HA RIVELATO UNA CARTA “SEI UN CYLONE” DURANTE IL PASSO “DIMOSTRARE L’AFFILIAZIONE”, SCEGLIE UN GIOCATORE UMANO E GLI PASSA LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO” A FACCIA IN SU COME FAREBBE QUANDO RIVELA DI ESSERE UN CYLONE.

OPZIONE: AFFILIAZIONI CONFLITTUALI

SETUP: I GIOCATORI DECIDONO SE USARE IL MAZZO DELLE CARTE “GLI ULTIMI CINQUE” O DELLE “MOTIVAZIONI PERSONALI”, O ENTRAMBI. QUESTE CARTE VENGONO AGGIUNTE AL MAZZO “NON SEI UN CYLONE” DURANTE LA PREPARAZIONE DEL MAZZO AFFILIAZIONE INIZIALE.

- **MOTIVAZIONI PERSONALI**

UN GIOCATORE PUÒ UTILIZZARE L’AZIONE DESCRITTA SULLA SUA CARTA MOTIVAZIONE PERSONALE, RIVELANDOLA, SE LE CONDIZIONI DESCRITTE SONO SODDISFATTE. SE LO FA, E LA FLOTTA HA PERCORSO 6 DISTANZE O MENO, IL GIOCATORE AGGIUNGE AL MAZZO AFFILIAZIONI LA PRIMA CARTA DEL MAZZO “NON SEI UN CYLONE”, MESCOLO IL MAZZO E PESCA UNA NUOVA CARTA, CHE ESAMINA MA TIENE SEGRETA.

A FINE PARTITA LE CARTE MOTIVAZIONE PERSONALE POSSEDUTE DAI GIOCATORI UMANI (ESCLUDENDO QUINDI I CYLONI RIVELATI) RIDUCONO UNA RISORSA, E POTREBBERO FAR PERDERE LA PARTITA AGLI UMANI.

LE CARTE MOTIVAZIONE CHE INCLUDONO LA FRASE “RIVELA QUESTA CARTA SE LA PARTITA È FINITA” NON POSSONO ESSERE RIVELATE FINCHÈ LE RISORSE NON SONO STATE RIDOTTE PER TUTTE LE CARTE AFFILIAZIONE DEGLI OBIETTIVI PERSONALI NON RIVELATI.

- **GLI ULTIMI CINQUE**

QUESTE CARTE HANNO UN TESTO CHE SI ATTIVA SE VENGONO ESAMINATE DA ALTRI GIOCATORI, O SE LA CARTA VIENE ESAMINATA A SEGUITO DI UN’ESECUZIONE. SE UN GIOCATORE VEDE UNA CARTA AFFILIAZIONE DEGLI ULTIMI CINQUE CHE APPARTIENE A QUALCUN ALTRO, LA DEVE SUBITO RIVELARE E RICONSEGNARLA AL SUO PROPRIETARIO, CHE LA RISOLVE E POI LA RIMESCOLO ALLE ALTRE SUE CARTE AFFILIAZIONE. NEL CASO INVECE DI UNA ESECUZIONE, IL GIOCATORE LA RISOLVE E POI LA RIMUOVE DAL GIOCO.

(I GIOCATORI CYLONI NON SONO INFLUENZATI DALLE CAPACITÀ DELLE CARTE DEGLI ULTIMI CINQUE).

OPZIONE: LA FLOTTA CYLONE

SETUP

- 1) RIMUOVERE DAL GIOCO TUTTE LE CARTE DI UN ATTACCO CYLONE DAI MAZZI CRISI E SUPER CRISI, E AGGIUNGERE TUTTE LE CARTE “IL CAG SCEGLIE”. (RIMUOVERE ANCHE QUELLE DI DAYBREAK, SE IN GIOCO)
- 2) COLLOCARE IL TABELLONE FLOTTA CYLONE A SINISTRA DEL TABELLONE PRINCIPALE.
- 3) RIPORRE DUE VIPER DALL’AMBIENTE “RISERVE” NELLA SCATOLA. COLLOCARE I QUATTRO VIPER MARK VII NEL RIQUADRO “VIPER DANNEGGIATI” E AGGIUNGERE I QUATTRO NUOVI RAIDER CYLONI ALLE NAVI CYLONI ADIACENTI AL TABELLONE PRINCIPALE. COLLOCARE L’INDICATORE DELL’INSEGUIMENTO DEI CYLONI SULLA CASELLA “PARTENZA” DEL CONTATORE DELL’INSEGUIMENTO SUL TABELLONE DELLA FLOTTA CYLONE.
- 4) IN BASE ALLA GERARCHIA DI SUCCESSIONE ASSEGNARE LE CARTE TITOLO “CAG” E “AMMIRAGLIO” (LA VERSIONE ALTERNATIVA DA USARE CON LA FLOTTA CYLONE)

✓ SE SI USA PEGASUS, RIMUOVERE DAL GIOCO LA CARTA DESTINAZIONE “ASTEROIDE MINERARIO”.

LE AREE DEL TABELLONE FLOTTA CYLONE CORRISPONDONO ALLE AREE ATTORNO AL GALACTICA. L’AMBIENTE “PONTE DELLA BASE STELLARE” PUÒ ESSERE ATTIVATO DAI GIOCATORI CYLONI RIVELATI, CHE SCELGONO DUE DIVERSE AZIONI. I CYLONI RIVELATI NON DEVONO MAI SCARTARE CARTE ABILITÀ PER SPOSTARSI TRA I VARI AMBIENTI. QUANDO L’INDICATORE DELL’INSEGUIMENTO DEI CYLONI ARRIVA ALLA FINE DEL TRACCIATO, TUTTE LE NAVI DEL TABELLONE FLOTTA CYLONE SI SPOSTANO SUI CORRISPONDENTI SPAZI ATTORNO AL GALACTICA. IN ALCUNI SPAZI INTERMEDI IL CAG DEVE INVECE PIAZZARE UNA O DUE NAVI CIVILI SUL TABELLONE DI GIOCO PRINCIPALE. QUANDO SI USA LA FLOTTA CYLONE LE ATTIVAZIONI DELLE NAVI CYLONI HANNO SEMPRE UN EFFETTO, ANCHE QUANDO IL TIPO DI NAVE ATTIVATO NON SI TROVA SUL TABELLONE PRINCIPALE; QUINDI OGNI VOLTA CHE LE REGOLE DEL GIOCO BASE INDICANO “NON ACCADE NULLA” SI APPLICANO INVECE LE SEGUENTI REGOLE:

- A) **ATTIVARE I RAIDER:** SE NON CI SONO RAIDER O BASI STELLARI SUL TABELLONE PRINCIPALE, COLLOCARE 1 RAIDER SUL TABELLONE FLOTTA CYLONE E FAR AVANZARE L’INDICATORE DELL’INSEGUIMENTO DEI CYLONI DI UNO SPAZIO SUL CONTATORE DELL’INSEGUIMENTO.
- B) **ATTIVARE GLI HEAVY RAIDER E I CENTURIONI:** SE NON CI SONO HEAVY RAIDER, CENTURIONI O BASI STELLARI SUL TABELLONE PRINCIPALE, COLLOCARE 1 HEAVY RAIDER SUL TABELLONE FLOTTA CYLONE E FAR AVANZARE L’INDICATORE DELL’INSEGUIMENTO DEI CYLONI DI UNO SPAZIO SUL CONTATORE DELL’INSEGUIMENTO.
- C) **LANCIARE RAIDER O ATTIVARE BASI STELLARI CYLONI:** SE NON CI SONO BASI STELLARI SUL TABELLONE PRINCIPALE, COLLOCARE 1 BASE STELLARE SUL TABELLONE FLOTTA CYLONE E FAR AVANZARE L’INDICATORE DELL’INSEGUIMENTO DEI CYLONI DI UNO SPAZIO SUL CONTATORE DELL’INSEGUIMENTO.

- **COLLOCARE LE NAVI CYLONI SUL TABELLONE FLOTTA CYLONE:** IL GIOCATORE DI TURNO TIRA IL DADO E COLLOCA LA NAVE NELL'AREA DI SPAZIO CYLONE CORRISPONDENTE (IL RISULTATO PUÒ ESSERE MODIFICATO DA ALCUNE CARTE O CAPACITÀ). SE TUTTE LE NAVI DEL TIPO APPROPRIATO SI TROVANO GIÀ SUL TABELLONE PRINCIPALE O SU QUELLO DELLA FLOTTA CYLONE, IL GIOCATORE DI TURNO CERCA SUL TABELLONE FLOTTA CYLONE L'AREA SPAZIALE CON IL NUMERO PIÙ ALTO CHE CONTENGA ALMENO UNA NAVE DI QUEL TIPO, E POI SPOSTA TUTTE LE NAVI DI QUELL'AREA SPAZIALE CYLONE NELL'AREA SPAZIALE CORRISPONDENTE SUL TABELLONE DI GIOCO PRINCIPALE.
- **COLLOCARE LE NAVI CYLONI SUL TABELLONE PRINCIPALE:** QUANDO UN EFFETTO DI GIOCO RICHIEDE AD UN GIOCATORE DI COLLOCARE DELLE NAVI CYLONI SUL TABELLONE PRINCIPALE SI ESEGUONO I SEGUENTI PASSI:
 - 1) SCEGLIERE IL TIPO APPROPRIATO DI NAVI CYLONI TRA LE NAVI CHE NON SI TROVANO NÈ SUL TABELLONE PRINCIPALE NÈ SUL TABELLONE FLOTTA CYLONE, E COLLOCARE QUELLE NAVI SUL TABELLONE DI GIOCO PRINCIPALE.
 - 2) SE DOPO IL PASSO PRECEDENTE, NON CI SONO ABBASTANZA NAVI DA SODDISFARE LE RICHIESTE, PRENDERE LE NAVI DEI TIPI APPROPRIATI DALLE AREE SPAZIALI CYLONI, PARTENDO DA QUELLE CON LA NUMERAZIONE PIÙ BASSA FINO A RAGGIUNGERE IL NUMERO DI NAVI NECESSARIE.
 - 3) SE DOPO IL PASSO PRECEDENTE, NON CI SONO ABBASTANZA NAVI DA SODDISFARE LE RICHIESTE, IL GIOCATORE ATTUALE DECIDE QUALI NAVI NON VERRANNO COLLOCATE.
- **COLLOCARE NAVI CIVILI AD OPERA DEL CAG:** IL CAG DEVE SCEGLIERE, SE PUÒ, UN'AREA CHE NON CONTENGA GIÀ UNA NAVE CIVILE.
- **VIPER MARK VII:** SE DISPONIBILI POSSONO SEMPRE ESSERE UTILIZZATI AL POSTO DEI NORMALI VIPER. POSSONO MUOVERSI FINO A 2 AREE SPAZIALI ADIACENTI.
- **LANCIARE ARMI NUCLEARI:** L'AMMIRAGLIO SCEGLIE UN'AREA SPAZIALE DA COLPIRE E TIRA IL DADO, APPLICANDO GLI EFFETTI RIPORTATI SULLA TABELLA DEGLI ATTACCHI. L'AMMIRAGLIO NON PUÒ MAI AVERE PIÙ DI 3 SEGNALINI ARMA NUCLEARE A DISPOSIZIONE NELLO STESSO MOMENTO.
- ✓ **OBIETTIVO NEW CAPRICA:** SE È IN GIOCO ANCHE NEW CAPRICA, UTILIZZARE LE REGOLE RELATIVE A "COLLOCARE LE NAVI CYLONI SUL TABELLONE PRINCIPALE" QUANDO IL GALACTICA TORNA IN ORBITA. LE NAVI CIVILI VENGONO UTILIZZATE SEGUENDO LE REGOLE DI NEW CAPRICA, NON RESTANO NELLE AREE SPAZIALI DURANTE IL SETUP DI NEW CAPRICA. TUTTAVIA, DOPO CHE IL GALACTICA È TORNATO IN ORBITA, È POSSIBILE UTILIZZARE LA CAPACITÀ DI SCORTA DEI VIPER.
- ✓ **AMBIENTE "PONTE DELLA BASE STELLARE":** È IN TUTTO E PER TUTTO UN AMBIENTE CYLONE, QUINDI I GIOCATORI UMANI NON POSSONO MAI RAGGIUNGERLO O ATTIVARLO. SE L' INDICATORE DI FEDELTA' DELLA BASE STELLARE SI TROVA SUL TABELLONE DI GIOCO DELLA BASE STELLARE RIBELLE CON IL LATO CYLONE A FACCIA IN SU, I GIOCATORI CYLONI POSSONO SPOSTARSI DALL'AMBIENTE "PONTE DELLA BASE STELLARE" A QUALSIASI AMBIENTE SUL TABELLONE DI GIOCO DELLA BASE STELLARE RIBELLE (E VICEVERSA) SACARTANDO 1 CARTA ABILITÀ.

OPZIONE: DAYBREAK

SETUP: QUANDO SI USA DAYBREAK SVOLGERE I SEGUENTI PASSI, MODIFICANDO IL SETUP DEL GIOCO BASE:

- 1) COLLOCARE SUL TABELLONE GLI AMBIENTI SOSTITUTIVI CYLONI E COLONIAL ONE (LATO NON DISTRUTTO)
ANCHE SE È IN GIOCO PEGASUS.
- 2) COLLOCARE LA MINIATURA DI UN RAPTOR D'ASSALTO NELLO SPAZIO "RISERVE DI VIPER E RAPTOR" SUL TABELLONE DI GIOCO. LE ALTRE RESTANO A DISPOSIZIONE. UTILIZZARE LE MINIATURE DEI CENTURIONI.
- 3) AGGIUNGERE LE NUOVE SCHEDE PERSONAGGI E SEGNALINI PILOTA.
- 4) DISTRIBUIRE AD OGNI GIOCATORE UN SEGNALINO MIRACOLO CHE VA POSIZIONATO SULLA SCHEDA PERSONAGGIO.
- 5) AGGIUNGERE AI RISPETTIVI MAZZI LE NUOVE CARTE CRISI E SUPER CRISI. UTILIZZARE IL MAZZO DI ABILITÀ TRADIMENTO, E AGGIUNGERNE 2 QUANDO SI PREPARA IL MAZZO DEL DESTINO (ORA DI 12 CARTE).
UTILIZZARE LE CARTE TRADIMENTO DI DAYBREAK ANCHE SE È IN GIOCO PEGASUS.
- 6) MESCOLARE LE CARTE AMMUTINAMENTO E PIAZZARLE SUL TAVOLO ACCANTO AL MAZZO CRISI.
 - CI PUÒ ESSERE IN GIOCO SOLO UN PERSONAGGIO ALLA VOLTA E NON LA SUA VERSIONE ALTERNATIVA, CHE COMUNQUE VIENE CONTEGGIATA NELLA SCELTA DEGLI ALTRI PERSONAGGI. "BOOMER" E "ATHENA" POSSONO PARTECIPARE ALLA STESSA PARTITA.
 - **COMPORRE IL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI:** SI USANO LE REGOLE SEGUENTI, INVECE DI QUELLE DEL GIOCO BASE IN OGNI PARTITA IN CUI SI USA DAYBREAK:
 - A) **ORGANIZZARE LE CARTE AFFILIAZIONE**
TOGLIERE LA CARTA "SEI UN SIMPATIZZANTE" E RIMUOVERLA DAL GIOCO. LA CARTA "SEI UN AMMUTINATO" VIENE INVECE MESSA DA PARTE. DIVIDERE IN DUE MAZZI SEPARATI E COPERTI LE CARTE "SEI UN CYLONE" E "NON SEI UN CYLONE".
 - B) **COMPORRE IL MAZZO**
UTILIZZARE LA TABELLA "COMPORRE IL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI" DI DAYBREAK.
 - C) **ASSEGNARE LE CARTE MOTIVAZIONE AL LEADER CYLONE**
SE SI GIOCA CON UN LEADER CYLONE, ASSEGNARGLI DUE CARTE MOTIVAZIONE.
 - D) **ADATTARE IL MAZZO**
UTILIZZARE LA TABELLA "COMPORRE IL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI" DI DAYBREAK.
 - E) **MESCOLARE E DISTRIBUIRE**
MESCOLARE E DISTRIBUIRE UNA CARTA AD OGNI GIOCATORE, DUE CARTE AL GIOCATORE CHE UTILIZZA LA VERSIONE ORIGINALE DI "GAIUS BALTAR". NESSUNA CARTA AL LEADER CYLONE.
 - F) **COLLOCARE IL MAZZO**
RIPORRE IL MAZZO DELLE CARTE RESTANTI A FACCIA IN GIÙ ACCANTO AL TABELLONE DI GIOCO.

SEGNALINI MIRACOLO

LE CAPACITÀ DEI PERSONAGGI "UNA VOLTA PER PARTITA" VENGONO ADESSO ATTIVATE GRAZIE AI SEGNALINI MIRACOLO, CHE VENGONO SCARTATI QUANDO UTILIZZATI. OGNI PERSONAGGIO NE PUÒ AVERE SOLO UNO ALLA VOLTA, MA NE PUÒ ACQUISIRE ALTRI DURANTE LA PARTITA, E QUINDI USARE PIÙ VOLTE LA SUA CAPACITÀ "UNA VOLTA PER PARTITA". QUANDO UN GIOCATORE DEVE SCEGLIERE CHI RICEVERÀ UN SEGNALINO MIRACOLO, DEVE SCEGLIERE UN GIOCATORE CHE NE SIA PRIVO. SE TUTTI NE HANNO GIÀ UNO, IL SEGNALINO NON VIENE DISTRIBUITO.

- **VERSIONE ALTERNATIVA DI GAIUS BALTAR:** PUÒ RICEVERE FINO A 3 SEGNALINI MIRACOLO, E PER ATTIVARE LA SUA ABILITÀ "TRASMISSIONE" DEVE SCARTARLI TUTTI E 3. SE NE HA MENO DI 3, PUÒ ESSERE SCELTO PER RICEVERNE ALTRI.

CARTE AMMUTINAMENTO

FORNISCONO CAPACITÀ SPECIALI AI GIOCATORI, VENGONO PESCATE DAL MAZZO CORRISPONDENTE E SCARTATE IN UNA PILA SCOPERTA. QUANDO UN GIOCATORE CHE POSSIEDE GIÀ UNA CARTA AMMUTINAMENTO NE PESCA UN’ALTRA, DEVE MUOVERSI SUBITO NELLE “CELLE” (TRANNE SE DIVERSAMENTE INDICATO). OGNI VOLTA CHE UN GIOCATORE CON PIÙ CARTE AMMUTINAMENTO SI TROVA NELLE “CELLE”, SCEGLIE UNA CARTA AMMUTINAMENTO DA TENERE E SCARTA TUTTE LE ALTRE. ANCHE SE NELLE “CELLE” UN GIOCATORE PUÒ PESCARRE E GIOCARE LE CARTE AMMUTINAMENTO NORMALMENTE, SE POSSIEDE GIÀ UNA CARTA AMMUTINAMENTO E NE PESCA UNA SECONDA, DEVE SUBITO SCEGLIERNE UNA E SCARTARE L’ALTRA.

CARTE TRADIMENTO: ALCUNE CARTE TRADIMENTO, SE SCARTATE VOLONTARIAMENTE, FANNO PESCARRE AL GIOCATORE UNA CARTA AMMUTINAMENTO. IN OGNI SUO TURNO UN GIOCATORE NE PESCA SEMPRE AL MASSIMO UNA, ANCHE SE SCARTA PIÙ CARTE TRADIMENTO CHE RICHIEDONO CARTE AMMUTINAMENTO DA PESCARRE

● L’AMMUTINATO

LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO” SI SOSTITUISCE ALLA CARTA “SEI UN SIMPATIZZANTE” E VIENE CONSIDERATA COME UNA CARTA “NON SEI UN CYLONE”. QUANDO UN GIOCATORE RICEVE QUESTA CARTA A FACCIA IN GIÙ, DEVE SUBITO RIVELARLA E PESCARRE UNA CARTA AFFILIAZIONE AGGIUNTIVA. OGNI VOLTA CHE UN GIOCATORE RICEVE LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO”, PESCA UNA CARTA AMMUTINAMENTO E PASSA OGNI CARTA TITOLO POSSEDUTO AGLI ALTRI GIOCATORI, RISPETTANDO LE GERARCHIE DI SUCCESSIONE. POI, PERÒ, POTRÀ RICEVERE E PERDERE LE CARTE TITOLO NORMALMENTE. L’AMMUTINATO NON SI SPOSTA NELLE “CELLE” QUANDO PESCA UNA SECONDA CARTA AMMUTINAMENTO, MA QUANDO NE PASCA UNA TERZA (TRANNE SE DIVERSAMENTE INDICATO).

SE SI TROVA NELLE “CELLE” E POSSIEDE PIÙ DI DUE CARTE AMMUTINAMENTO, DEVE SCEGLIERNE DUE DA TENERE E SCARTARE LE ALTRE. SE L’AMMUTINATO SI RIVELA ESSERE UN CYLONE, SCEGLIE UN GIOCATORE UMANO E GLI ASSEGNA LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO” (A PRESCINDERE DALLA DISTANZA CHE È STATA PERCORSO). IL GIOCATORE SCELTO DEVE ALLORA PESCARRE UNA CARTA AMMUTINAMENTO E CONSEGNARE OGNI CARTA TITOLO CHE POSSIEDE AGLI ALTRI GIOCATORI, RISPETTANDO LE GERARCHIE DI SUCCESSIONE. QUANDO UN GIOCATORE RICEVE LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO” DA UN ALTRO GIOCATORE, NON PESCA UNA CARTA AFFILIAZIONE AGGIUNTIVA.

CONSEGNARE CARTE AFFILIAZIONE IN ECCESSO: SE UN GIOCATORE CYLONE RICEVE LA CARTA “SEI UN AMMUTINATO”, NON LA RIVELA. IL GIOCATORE UMANO CHE INVECE LA RICEVE DA LUI DEVE RIVELARLA IMMEDIATAMENTE. LA CONSEGNA DELLE CARTE “SEI UN AMMUTINATO” AD UN GIOCAOTORE UMANO AVVIENE A PRESCINDERE DALLA DISTANZA PERCORSO DALLA FLOTTA.

RAPTOR D’ASSALTO

I RAPTOR D’ASSALTO NON POSSONO ESSERE RISCHIATI O DISTRUTTI AL POSTO DI UN RAPTOR, E SONO CONSIDERATI COME VIPER AI FINI DI OGNI EFFETTO DI GIOCO, TRANNE PER IL FATTO CHE NON POSSONO VENIRE DANNEGGIATI, SOLO DISTRUTTI (QUINDI SE SI SCEGLIE DI DANNEGGIARNE UNO, VERRÀ DISTRUTTO).

REGOLE VARIE

- I SEGNALINI E LE NAVI HANNO COME LIMITE LA QUANTITÀ FORNITA NEL GIOCO, NEL CASO OCCORRA È IL GIOCATORE DI TURNO CHE DECIDE QUALI UTILIZZARE PRIMA.
- SE TUTTI I VIPER SONO GIÀ IN GIOCO E UN GIOCATORE DESIDERA ATTIVARE L'AMBIENTE "HANGAR", TALE GIOCATORE PUÒ SCEGLIERE DI SPOSTARE UN VIPER DA UNA QUALSIASI AREA SPAZIELE ALLE "RISERVE" IN MODO CHE POSSA PILOTARLO.
- QUANDO UN TURNO FINISCE NESSUN GIOCATORE (UMANO O CYLONE) PUÒ AVERE IN MANO PIÙ DI 10 CARTE ABILITÀ, E IL PRESIDENTE NON PUÒ AVERE PIÙ DI 10 CARTE CONSIGLIO. QUELLE ECCEDENTI VENGONO SCARTATE.
- LE RISORSE NON POSSONO MAI AUMENTARE OLTRE IL VALORE DI 15.
- È POSSIBILE SCEGLIERE QUALSIASI SEZIONE DI UNA CARTA CRISI, ANCHE SE NON È POSSIBILE ESEGUIRE IL TESTO DI GIOCO ELENCATO.
- **GIOCATORI CYLONI:** CI SI RIFERISCE AI SOLI CYLONI RIVELATI E AI LEADER CYLONI NON INFILTRATI. IGNORANO GLI EFFETTI NEGATIVI DELLE CARTE CRISI.
- **GIOCATORI UMANI:** CI SI RIFERISCE A TUTTI I GIOCATORI CHE NON SONO CYLONI RIVELATI E AI LEADER CYLONI INFILTRATI.
- **DISTRUGGERE NAVI CIVILI:** QUANDO UN GIOCATORE DEVE PESCARE UNA NAVE CIVILE DA DISTRUGGERE, PESCA UN SEGNALINO TRA QUELLI ATTUALMENTE NON SUL TABELLONE E LO ELIMINA. SE SONO TUTTE SUL TABELLONE, IL GIOCATORE NE DISTRUGGE UNA QUALSIASI SUL TABELLONE.
- **DISTRUGGERE NAVI CIVILI NELLA FASE "NEW CAPRICA":** SI DISTRUGGE LA NAVE CIVILE IN CIMA ALLA PILA DELLE "NAVI CIVILI BLOCCATE", O, SE VUOTA, IN CIMA ALLA PILA DELLE "NAVI CIVILE OPERATIVE". SE ENTRAMBE LE PILE SONO VUOTE NESSUNA NAVE CIVILE VIENE DISTRUTTA.
- **AMBIENTI PERICOLOSI:** NON È MAI POSSIBILE MUOVERSI VOLONTARIAMENTE VERSO UN AMBIENTE PERICOLOSO.
- **CARTE TRADIMENTO:** LE CAPACITÀ DI QUESTE CARTE NON POSSONO ESSERE USATE DAI GIOCATORI UMANI.
- **CARTA CRISI DI NEW CAPRICA "BOMBARDAMENTO DELLA RESISTENZA":** I CYLONI RIVELATI NON POSSONO IGNORARE L'EFFETTO DI ESECUZIONE SU QUESTA CARTA.
- **CARTA DESTINAZIONE "NUBE DI GAS":** SE PESCANDO QUESTA CARTA IL GIOCO ENTRA NELLA FASE NEW CAPRICA, L'AMMIRAGLIO ESAMINA IL MAZZO DELLE CRISI DI NEW CAPRICA. LA CAPACITÀ "DIPENDENTE DA STIMOLANTI" DI "KAT" NON SPOSTA IL PERSONAGGIO IN "INFERMERIA" SE SI TROVA NELLE "CELLE".
- **OPZIONE "LA NEBULOSA IONICA" - CARTE ALLEATO DA RIMPIAZZARE:** SE UN AMBIENTE CONTENENTE SEGNALINI ALLEATO VIENE DISTRUTTO O RIMOSSO DAL GIOCO, TUTTI I SEGNALINI ALLEATO E LE CORRISPONDENTI CARTE VENGONO RIMOSSE DAL GIOCO, E I SEGNALINI TRAUMA VENGONO SCARTATI. SE DOPO UNA ESECUZIONE UN GIOCATORE SCEGLIE UN NUOVO PERSONAGGIO CORRISPONDENTE AD UN SEGNALINO ALLEATO PRESENTE SUL TABELLONE, QUEL SEGNALINO VA RIMOSSO DAL GIOCO INSIEME ALLA RELATIVA CARTA, E IL SEGNALINO TRAUMA VA SCARTATO. IN QUESTE SITUAZIONI, IL GIOCATORE CYLONE CON PIÙ SEGNALINI TRAUMA PESCA UNA NUOVA CARTA ALLEATO SOSTITUTIVA, CHE PIAZZA NEL RELATIVO AMBIENTE (ANCHE UN AMBIENTE DANNEGGIATO) CON IL RELATIVO SEGNALINO. IL GIOCATORE CYLONE SCEGLIE POI UNO DEI SUOI SEGNALINI TRAUMA DA PIAZZARE COPERTO SULLA CARTA. SE PIÙ GIOCATORI CYLONI SONO IN PARITÀ PER QUANTO RIGUARDA IL NUMERO DI SEGNALINI TRAUMA POSSEDUTI, IL GIOCATORE DI TURNO SCEGLIE IL GIOCATORE CYLONE CHE DOVRÀ AGIRE. SE NON CI SONO GIOCATORI CYLONI IN POSSESSO DI SEGNALINI TRAUMA, IL GIOCATORE DI TURNO PESCA UNA CARTA ALLEATO E LA PIAZZA SULL'AMBIENTE CORRISPONDENTE. PESCA INOLTRE UN SEGNALINO TRAUMA DALLA PILA E SENZA GUARDARLO LO PIAZZA COPERTO SULLA CARTA. BISOGNA SEMPRE RIMPIAZZARE TUTTE LE CARTE ALLEATO SCARTATE; SE IL MAZZO SI ESAURISCE NON È PIÙ POSSIBILE FARLO.
- **OPZIONE "ALLA RICERCA DI CASA" – LIMITI DEI GIOCATORI:** LE CAPACITÀ DEI PERSONAGGI O DELLE CARTE CHE INFLUENZANO LE CARTE CRISI NON INFLUENZANO LE CARTE MISSIONE. LE CAPACITÀ DEI PERSONAGGI E DELLE CARTE CHE INFLUENZANO LE PROVE DI ABILITÀ NON INFLUENZANO LE PROVE DI ABILITÀ DELLE CARTE MISSIONE (INCLUSE LE CARTE "COMITATO DI INDAGINE", "RIPORTARE ORDINE" E "DICHIARARE EMERGENZA"). I GIOCATORI NON RISOLVONO LE CAPACITÀ DI PROVA DI ABILITÀ QUANDO RISOLVONO LE CARTE MISSIONE. INVECE, LE CAPACITÀ O GLI EFFETTI CHE LIMITANO IL NUMERO DI CARTE CHE UN GIOCATORE PUÒ GIOCARE IN UNA PROVA DI ABILITÀ, LIMITANO ANCHE IL NUMERO DI CARTE CHE PUÒ GIOCARE IN UNA PROVA DI ABILITÀ SULLE CARTE MISSIONE.
- **OPZIONE "ALLA RICERCA DI CASA" – BASE STELLARE:** A SECONDA DELLA SUA FEDELITÀ PUÒ ESSERE RAGGIUNTA E UTILIZZATA DAGLI UMANI O DAI CYLONI. ENTRAMBI DEVONO SCARTARE 1 CARTA ABILITÀ PER POTERLA RAGGIUNGERE. LA BASE STELLARE INOLTRE NON PUÒ ESSERE DANNEGGIATA.
- **AMBIENTI CYLONI E DEL COLONIAL ONE MODIFICATI:** SE IL COLONIAL ONE VIENE DISTRUTTO, LA RELATIVA SCHEDA VIENE GIRATA DAL LATO DISTRUTTO, E TUTTI I PERSONAGGI PRESENTI VENGONO SPOSTATI IN "INFERMERIA". SE INVECE VIENE DISTRUTTA LA SCHEDA DEGLI AMBIENTI CYLONI, TUTTI I PERSONAGGI RESTANO DOVE SONO, DOPO AVER GIRATO LA SCHEDA DAL LATO DISTRUTTO. L'AMBIENTE "HUB DISTRUTTO" SOSTITUISCE A TUTTI GLI EFFETTI L'AMBIENTE "NAVE RESURRECTION".
- **REGOLE PER INTEGRARE DAYBREAK ALL'OBIETTIVO NEW CAPRICA:** ALL'INIZIO DELLA FASE, RIPORRE TUTTI I RAPTOR D'ASSALTO CHE SI TROVANO NELLE AREE SPAZIALI NELLE "RISERVE" E COLLOCARE TUTTI I PILOTI NELL' AMBIENTE "QG DELLA RESISTENZA". INOLTRE, SE NON LO È GIÀ, GIRARE LA SCHEDA DEL COLONIAL ONE SUL LATO DISTRUTTO. INOLTRE I GIOCATORI NON POSSONO COLLOCARE LE NAVI CIVILI NELLE AREE SPAZIALI FINCHÈ IL GALACTICA NON RITORNA IN ORBITA, POSSONO FARLO SOLO DOPO IL SUO RITORNO IN ORBITA MA NON POSSONO MUOVERLE DALLA PILA NAVI CIVILI BLOCCATE O DALLA PILA NAVI CIVILI OPERATIVE (TRANNE SE UN EFFETTO DI GIOCO NON LO CONSENTE). INFINE, DOPO CHE L'AMMIRAGLIO HA ORDINATO AL GALACTICA DI PARTIRE, LE CARTE MOTIVAZIONE CHE INCLUDONO LA FRASE "RIVELA QUESTA CARTA SE LA PARTITA È FINITA" NON POSSONO ESSERE RIVELATE FINCHÈ TUTTI I GIOCATORI NON DISTRUGGONO TUTTE LE NAVI CIVILI SU NEW CAPRICA E NON GIUSTIZIANO TUTTI I GIOCATORI UMANI SU NEW CAPRICA.
- **REGOLE PER INTEGRARE DAYBREAK ALL'OBIETTIVO NEBULOSA IONICA:** SE UN GIOCATORE HA SCELTO LA VERSIONE ALTERNATIVA DI UN PERSONAGGIO E VIENE PESCATA UNA CARTA ALLEATO CHE RAPPRESENTA QUEL PERSONAGGIO, RIPORRE QUELLA CARTA ALLEATO NELLA SCATOLA E CONTINUARE A PESCARE CARTE ALLEATO FINCHÈ NON SE NE PESCA UNA CHE RAPPRESENTA UN PERSONAGGIO CHE NON È STATO SCELTO DA UN GIOCATORE (INCLUSI I PERSONAGGI CHE SONO STATI GIUSTIZIATI), O FINCHÈ IL MAZZO DEGLI ALLEATI NON SI ESAURISCE. SE NESSUN GIOCATORE HA SCELTO "BOOMER", LA CARTA ALLEATO "BOOMER" NON VA RIPOSTA NELLA SCATOLA QUANDO VIENE PESCATA, NEMMENO SE UN GIOCATORE HA SCELTO "ATHENA".

ALLEGATI

SETUP

Per prepararsi a giocare a *Battlestar Galactica: Il Gioco da Tavolo* occorre seguire queste indicazioni.

- 1. Collocare il Tabellone di Gioco:** Disporre il tabellone di gioco al centro del tavolo. Regolare i contatori di cibo e carburante a "8", quello del morale a "10" e quello della popolazione a "12".
- 2. Disporre i Segnalini e le Navi:** Collocare gli otto viper e i quattro raptor nello spazio "Riserve di Viper e Raptor" sul tabellone di gioco. Quindi piazzare il segnalino flotta sul punto di partenza dell'indicatore di Preparazione al Salto. Infine, collocare tutti gli altri segnalini (a faccia in giù) e le navi in plastica accanto al tabellone di gioco.
- 3. Determinare il Primo Giocatore:** Selezionare casualmente il primo giocatore e assegnargli il gettone del giocatore di turno. Questo giocatore sceglierà il suo personaggio per primo e svolgerà il primo turno di gioco.
- 4. Scegliere e Posizionare i Personaggi:** A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un personaggio del tipo o dei tipi di personaggi più numerosi attualmente disponibili (leader politico, leader militare o pilota). Questa restrizione non si applica ai personaggi di supporto, che possono essere scelti in qualsiasi momento. Dopo avere scelto un personaggio, il giocatore riceve la scheda del personaggio corrispondente, il segnalino su piedistallo di quel personaggio, e anche un segnalino pilota, se previsto. Quindi colloca il segnalino del suo personaggio nella posizione indicata sulla scheda relativa.
Esempio: Il primo giocatore sceglie Laura Roslin (un leader politica) come suo personaggio. Il giocatore successivo potrà scegliere un qualsiasi leader militare o pilota (dal momento che quei due tipi di personaggi sono rimasti i più numerosi). Oppure potrebbe scegliere un personaggio di supporto.
- 5. Distribuire le Carte dei Titoli:** Il titolo di Presidente viene assegnato al primo giocatore disponibile della lista seguente: Laura Roslin, Gaius Baltar e Tom Zarek. Il titolo di Ammiraglio viene assegnato al primo giocatore disponibile della lista seguente: William Adamo, Saul Tigh e Helo Agathon. L'Ammiraglio riceve poi due segnalini arma nucleare, mentre il Presidente mescola il mazzo del Consiglio e pesca una Carta Consiglio.
- 6. Preparare il Mazzo delle Affiliazioni:** Preparare il mazzo delle Affiliazioni come indicato nel riquadro "Comporre il Mazzo delle Affiliazioni" a pagina 6.
- 7. Disporre le Altre Carte:** Mescolare il mazzo del Consiglio, il mazzo delle Crisi, quello delle Super Crisi e quello delle Destinazioni, poi collocarli accanto al tabellone di gioco. Quindi separare le Carte Abilità in cinque mazzi ripartiti per tipo, come indicato dalle loro facce. Mescolare ogni mazzo separatamente, poi collocare i mazzi (a faccia in giù) sotto le zone del colore corrispondente sul lato inferiore del tabellone di gioco. Infine, collocare la Carta dell'Obiettivo Kobol a faccia in su accanto al mazzo delle Destinazioni.
- 8. Ricevere le Abilità:** Ogni giocatore, ad eccezione del giocatore iniziale, pesca un totale di tre Carte Abilità da tutte le carte dalle quali può pescare durante la sua fase di Ricezione delle Abilità (vedi "Fase di Ricezione delle Abilità" a pagina 9). Il giocatore iniziale non riceve ora le Carte Abilità, ma pescherà le Carte Abilità all'inizio del suo turno.
- 9. Comporre il Mazzo del Destino:** Distribuire due Carte Abilità di ogni tipo di abilità, a faccia in giù, sullo spazio "Mazzo del Destino" sul tabellone di gioco e mescolarle bene.
- 10. Disporre le Navi:** Collocare una base stellare e tre raider davanti al *Galactica*. Quindi collocare due viper sotto il *Galactica* e due navi civili dietro il *Galactica* (come mostrato sotto).



COMPORRE IL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI

- 1. Organizzare le Carte Affiliazione:** Togliere la carta "Sei un Simpatizzante" dal mazzo delle Affiliazioni. Quindi dividere il resto del mazzo in due pile ("Non sei un Cylone" e "Sei un Cylone"). Mescolare la pila "Sei un Cylone".
- 2. Comporre il Mazzo:** Distribuire il numero appropriato di carte "Sei un Cylone" e "Non sei un Cylone" come indicato di seguito.
Tre Giocatori: Comporre un mazzo di 6 carte costituito da:
1 carta "Sei un Cylone"
5 carte "Non sei un Cylone"
Quattro Giocatori: Comporre un mazzo di 7 carte costituito da:
1 carta "Sei un Cylone"
6 carte "Non sei un Cylone"
Cinque Giocatori: Comporre un mazzo di 10 carte costituito da:
2 carte "Sei un Cylone"
8 carte "Non sei un Cylone"
Sei Giocatori: Comporre un mazzo di 11 carte costituito da:
2 carte "Sei un Cylone"
9 carte "Non sei un Cylone"
- 3. Adattare il Mazzo ai Personaggi:** Aggiungere una ulteriore carta "Non sei un Cylone" per ogni personaggio "Gaius Baltar" o "Sharon Valerii" presente in gioco.
- 4. Mescolare e Distribuire:** Mescolare bene le carte del mazzo e poi distribuire una Carta Affiliazione a faccia in giù a ogni giocatore.
- 5. Aggiungere il Simpatizzante:** In caso di una partita a quattro o a sei giocatori, aggiungere la carta "Sei un Simpatizzante" nel mazzo e poi mescolare.
- 6. Collocare il Mazzo:** Riporre il mazzo delle Affiliazioni restanti accanto al tabellone di gioco. Tutte le Carte Affiliazione extra (vale a dire quelle non aggiunte al mazzo) vanno invece riposte nella scatola senza essere guardate.

COMPORRE IL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI NELLE PARTITE CON UN LEADER CYLONE

Al momento di comporre il mazzo delle Affiliazioni in una partita con un Leader Cylone, si utilizza il seguente assortimento di carte al posto degli assortimenti riportati al punto 2 della sezione "Comporre il Mazzo delle Affiliazioni" nel regolamento del gioco base.

Tre Giocatori: I Leader Cyloni non sono disponibili in una partita a tre giocatori.

Quattro Giocatori: Comporre un mazzo di sei carte costituito da:

1 carta "Sei un Cylone"

5 carte "Non sei un Cylone"

Il Leader Cylone riceve una Carta Intenzione Amichevole casuale.

Cinque Giocatori: Comporre un mazzo di otto carte costituito da:

1 carta "Sei un Cylone"

7 carte "Non sei un Cylone"

Il Leader Cylone riceve una Carta Intenzione Ostile casuale.

Sei Giocatori: Comporre un mazzo di dieci carte costituito da:

2 carte "Sei un Cylone"

8 carte "Non sei un Cylone"

Il Leader Cylone riceve una Carta Intenzione Amichevole casuale.

Note importanti: Ricordarsi di aggiungere una carta "Non sei un Cylone" aggiuntiva per ogni personaggio "Gaius Baltar" o "Sharon Valerii" in gioco prima di mescolare e distribuire le Carte Affiliazione.

Se al gioco partecipa un Leader Cylone, non si utilizza la Carta "Sei un Simpatizzante", a prescindere dal numero di giocatori.

COMPORRE IL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI CON L'ESPANSIONE EXODUS

Quando si usa l'espansione *Exodus*, si seguono i passi sotto indicati per comporre il mazzo delle Affiliazioni **al posto** dei passi indicati a pagina 6 delle regole base. I mazzi delle Affiliazioni ora includono una Carta Affiliazione in più rispetto al gioco base.

- 1. Organizzare le Carte Affiliazione:** Togliere la carta "Sei un Simpatizzante" dal mazzo delle Affiliazioni.

Prendere tutte le Carte Affiliazione che recitano "Non Sei un Cylone" sia dal gioco base che dall'espansione *Exodus* e mescolarle assieme per comporre un mazzo "Non Sei un Cylone" (Nota: Se non si gioca con l'opzione Affiliazioni Conflittuali, **non** includere le Carte Affiliazione Motivazione Personale e Ultimi Cinque nel mazzo "Non Sei un Cylone"). Collocare questo mazzo a faccia in giù accanto al tabellone di gioco.

Poi prendere tutte le Carte Affiliazione "Sei un Cylone" del gioco base e dell'espansione *Exodus* e mescolarle assieme, componendo un mazzo di carte "Sei un Cylone" da collocare a faccia in giù accanto al tabellone di gioco.

- 2. Comporre il Mazzo:** Inserire il numero appropriato di carte dai mazzi "Sei un Cylone" e "Non Sei un Cylone" in un mazzo delle Affiliazioni composto come indicato di seguito.

Tre Giocatori: Comporre un mazzo di sette carte costituito da:

1 carta "Sei un Cylone"

6 carte "Non Sei un Cylone"

Quattro Giocatori: Comporre un mazzo di otto carte costituito da:

1 carta "Sei un Cylone"

7 carte "Non Sei un Cylone"

Cinque Giocatori: Comporre un mazzo di undici carte costituito da:

2 carte "Sei un Cylone"

9 carte "Non Sei un Cylone"

Sei Giocatori: Comporre un mazzo di dodici carte costituito da:

2 carte "Sei un Cylone"

10 carte "Non Sei un Cylone"

- 3. Adattare il Mazzo ai Personaggi:** Aggiungere un'ulteriore carta "Non Sei un Cylone" se un giocatore ha scelto il personaggio "Gaius Baltar". Inoltre, Aggiungere un'ulteriore carta "Non Sei un Cylone" se un giocatore ha scelto il personaggio "Sharon 'Boomer' Valerii".
- 4. Mescolare e Distribuire:** Mescolare bene il mazzo delle Affiliazioni e poi distribuire una Carta Affiliazione a faccia in giù a ogni giocatore (Nota: Se un giocatore ha selezionato il personaggio "Gaius Baltar", riceve una seconda Carta Affiliazione all'inizio della partita).
- 5. Aggiungere il Simpatizzante:** In caso di una partita a quattro o a sei giocatori, aggiungere la carta "Sei un Simpatizzante" al mazzo delle Affiliazioni e poi mescolare.
- 6. Collocare il Mazzo:** Riporre il mazzo delle Affiliazioni restanti e il mazzo "Non Sei un Cylone" restante accanto al tabellone di gioco (assicurarsi di disporli in modo da non confondere i due mazzi). Le carte rimanenti del mazzo "Sei un Cylone" vanno invece riposte nella scatola, senza essere guardate.

Comporre il Mazzo delle Affiliazioni con l'Espansione Exodus e i Leader Cyloni

Al momento di comporre il mazzo delle Affiliazioni in una partita con l'espansione **Exodus** e un Leader Cylone, usare il seguente assortimento di carte al posto degli assortimenti indicati al passo 2 di "Comporre il Mazzo delle Affiliazioni con l'Espansione Exodus", a pagina 6 di questo regolamento.

Tre Giocatori: I Leader Cyloni non sono disponibili in una partita a tre giocatori.

Quattro Giocatori: Comporre un mazzo di sette carte costituito da:

1 carta "Sei un Cylone"

6 carte "Non Sei un Cylone"

Il Leader Cylone riceve una Carta Intenzione Amichevole casuale.

Cinque Giocatori: Comporre un mazzo di nove carte costituito da:

1 carta "Sei un Cylone"

8 carte "Non Sei un Cylone"

Il Leader Cylone riceve una Carta Intenzione Ostile casuale.

Sei Giocatori: Comporre un mazzo di undici carte costituito da:

2 carte "Sei un Cylone"

9 carte "Non Sei un Cylone"

Il Leader Cylone riceve una Carta Intenzione Amichevole casuale.

Se un Leader Cylone è in gioco, la carta "Sei un Simpatizzante" non si usa mai, a prescindere dal numero di giocatori.

TABELLA "COMPORRE IL MAZZO DELLE AFFILIAZIONI"

Numero di Giocatori	Carte dal Mazzo "Sei un Cylone"	Carte dal Mazzo "Non Sei un Cylone"	L'Ammutinato	Numero Totale di Carte
3	 1	 5*	 Non Includere	6*
4	 1	 7*	 Includere	9*
4 Incluso un Leader Cylone	 1	 5*	 Non Includere	6*
5	 2	 8*	 Non Includere	10*
5 Incluso un Leader Cylone	 1	 7*	 Includere	9*
6	 2	 10*	 Includere	13*
6 Incluso un Leader Cylone	 2	 8*	 Non Includere	10*
7 Incluso un Leader Cylone	 2	 10*	 Includere	13*

*Aggiungere un'altra carta dal mazzo "Non Sei un Cylone" per ognuno dei punti seguenti:

- +1 carta se si usa l'espansione *Exodus*.
- +1 carta se un giocatore ha scelto la versione originale di Gaius Baltar.
- +1 carta se un giocatore ha scelto Sharon "Boomer" Valerii.

DAYBREAK



AMMIRAGLIO

1	Helena Cain*
2	William Adamo
3	Saul Tigh
4	Karl "Helo" Agathon (Versione Originale, Leader Militare)
5	Felix Gaeta†
6	Louis Hoshi
7	Tom Zarek (Versione Alternativa, Leader Militare)
8	Lee "Apollo" Adamo (Versione Originale, Pilota)
9	Anastasia "Dee" Dualla*
10	Karl "Helo" Agathon (Versione Alternativa, Pilota)
11	Kara "Scorpion" Thrace
12	Louanne "Kat" Katraine*
13	Sharon "Boomer" Valerii
14	Brendan "Hot Dog" Costanza
15	Samuel T. Anders†
16	"Chief" Galen Tyrol
17	Callandra "Cally" Tyrol†
18	Sherman "Doc" Cottle
19	Lee Adamo (Versione Alternativa, Leader Politico)
20	Tom Zarek (Versione Originale, Leader Politico)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (Versione Alternativa, Supporto)
23	Gaius Baltar (Versione Originale, Leader Politico)
24	Romo Lampkin
25	Tory Foster†
26	Laura Roslin



PRESIDENTE

1	Laura Roslin
2	Gaius Baltar (Versione Originale, Leader Politico)
3	Lee Adamo (Versione Alternativa, Leader Politico)
4	Tom Zarek (Versione Originale, Leader Politico)
5	Romo Lampkin
6	Tory Foster†
7	Ellen Tigh*
8	Lee "Apollo" Adamo (Versione Originale, Pilota)
9	Tom Zarek (Versione Alternativa, Leader Militare)
10	Felix Gaeta†
11	William Adamo
12	Karl "Helo" Agathon (Versione Originale, Leader Militare)
13	"Chief" Galen Tyrol
14	Gaius Baltar (Versione Alternativa, Supporto)
15	Callandra "Cally" Tyrol†
16	Sherman "Doc" Cottle
17	Helena Cain*
18	Anastasia "Dee" Dualla*
19	Louis Hoshi
20	Karl "Helo" Agathon (Versione Alternativa, Pilota)
21	Sharon "Boomer" Valerii
22	Saul Tigh
23	Brendan "Hot Dog" Costanza
24	Samuel T. Anders†
25	Kara "Scorpion" Thrace
26	Louanne "Kat" Katraine*



CAG

1	Lee "Apollo" Adamo (Versione Originale, Pilota)
2	Kara "Scorpion" Thrace
3	Louanne "Kat" Katraine*
4	Karl "Helo" Agathon (Versione Alternativa, Pilota)
5	Sharon "Boomer" Valerii
6	Brendan "Hot Dog" Costanza
7	Samuel T. Anders†
8	Lee Adamo (Versione Alternativa, Leader Politico)
9	Karl "Helo" Agathon (Versione Originale, Leader Militare)
10	William Adamo
11	Helena Cain*
12	Saul Tigh
13	Felix Gaeta†
14	Anastasia "Dee" Dualla*
15	Louis Hoshi
16	Tom Zarek (Versione Alternativa, Leader Militare)
17	"Chief" Galen Tyrol
18	Callandra "Cally" Tyrol†
19	Sherman "Doc" Cottle
20	Tom Zarek (Versione Originale, Leader Politico)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (Versione Alternativa, Supporto)
23	Gaius Baltar (Versione Originale, Leader Politico)
24	Tory Foster†
25	Romo Lampkin
26	Laura Roslin

- **Danni agli Ambienti:** Quando viene pescato, questo segnalino viene collocato sull'ambiente corrispondente del *Galactica*. Tutti i personaggi situati in questo ambiente vengono spostati nell'"Infermeria". I personaggi possono muoversi in un ambiente danneggiato, ma non possono usare l'azione riportata su di esso (finché non viene riparato con una carta di ingegneria). Quando un ambiente danneggiato viene riparato, il segnalino danno viene riposto nella pila di segnalini danno inutilizzati e mescolato a essi.


- **Risorse Perdute:** Quando viene pescato questo segnalino, la flotta perde le risorse elencate. Questo segnalino viene poi rimosso dal gioco.


- **Colpo Critico:** Quando viene pescato, questo segnalino va collocato sulla base stellare. Finché rimane in gioco, conta come due segnalini danno (servono tre segnalini danno per distruggere una base stellare).


- **Hangar Inagibile:** Quando viene pescato, questo segnalino va collocato sulla base stellare. Finché rimane in gioco, la base stellare non può lanciare raider o heavy raider.

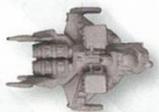
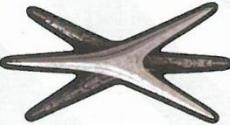

- **Armi Inagibili:** Quando viene pescato, questo segnalino va collocato sulla base stellare. Finché rimane in gioco, la base stellare non può attaccare il *Galactica*.


- **Danni Strutturali:** Quando viene pescato, questo segnalino va collocato sulla base stellare. Finché rimane in gioco, tutti gli attacchi contro la base stellare ottengono +2 al tiro del dado.



SEGNALINI DANNO

TABELLA DEGLI ATTACCHI

Unità Attaccata	Risultato del Dado
	3-8 = Distrutta
	7-8 = Distrutta
	5-7 = Danneggiata 8 = Distrutta
	7-8 = Distrutta
	Automaticamente Distrutta (nessun tiro di dado)
	<i>Con Raider:</i> 8 = Danneggiata <i>Con Base Stellare:</i> 4-8 = Danneggiata
	<i>Con Viper:</i> 8 = Danneggiata <i>Con Raptor d'Assalto:</i> 7-8 = Danneggiata <i>Con Galactica:</i> 5-8 = Danneggiata <i>Con Arma Nucleare:</i> 1-2 = Danneggiata due volte 3-6 = Distrutta 7-8 = Distrutta e distrutti 3 raider nella stessa area. A prescindere dal risultato del tiro del dado, scartare il segnalino arma nucleare dopo l'uso.

USARE L'OPZIONE "FLOTTA CYLONE" DI EXODUS

	6-7 = Danneggiata 8 = Distrutta
	<i>Attaccare un'area spaziale con un'Arma Nucleare:</i> 1-2 = Base stellare danneggiata due volte 3-6 = Base stellare distrutta 7 = Base stellare e 3 raider distrutti 8 = Ogni nave nell'area spaziale distrutta A prescindere dal risultato del tiro del dado, scartare il segnalino arma nucleare dopo l'uso.

OBIETTIVI FINALI

OBIETTIVO DEI CYLONI

I GIOCATORI CYLONI VINCONO IMMEDIATAMENTE SE IMPEDISCONO AGLI UMANI DI RAGGIUNGERE IL LORO OBIETTIVO, IN TRE MODI:

- A) SE PRIVANO TOTALMENTE LA FLOTTA DI UNA RISORSA, FACENDOLA SCENDERE A 0 ALLA FINE DEL TURNO DI UN GIOCATORE.
- B) SE DISTRUGGONO IL GALACTICA, CIOÈ QUANDO SEI O PIÙ AMBIENTI DEL GALACTICA POSSIEDONO CONTEMPORANEAMENTE UN SEGNALINO DANNO.
- C) SE INVADONO IL GALACTICA CON I CENTURIONI, FACENDO ARRIVARE ALMENO UN SEGNALINO CENTURIONE IN FONDO ALL'INDICATORE DELLE SQUADRE DI ABBORDAGGIO.

AD INIZIO PARTITA SCEGLIERE UNO DEI SEGUENTI OBIETTIVI:

OBIETTIVO: KOBOL

QUANDO LA FLOTTA HA PERCORSO 8 O PIÙ UNITÀ DI DISTANZA, AGLI UMANI MANCA UN SOLO SALTO PER VINCERE LA PARTITA. QUANDO LO AVRANNO FATTO, VINCONO AUTOMATICAMENTE SENZA PESCARE ALTRE CARTE DESTINAZIONE (SE NON CI SONO RISORSE A 0).

OBIETTIVO: NEW CAPRICA

FASE DI NEW CAPRICA

Quando si gioca con la Carta dell'Obiettivo New Caprica, il gioco entra nella fase di New Caprica non appena gli umani hanno viaggiato per sette o più unità di distanza. Quando ciò si verifica, il gioco cambia in molti modi, come descritto in questa sezione.

A livello narrativo, quando gli umani arrivano su New Caprica, colonizzano il pianeta e cercano di iniziare una nuova vita laggiù, lontani dai Cyloni. Purtroppo per loro, i Cyloni scoprono il loro insediamento. New Caprica viene invasa e occupata, e sia il *Galactica* che la *Pegasus* (ammesso che sia ancora in grado di viaggiare nello spazio) sono costretti a fuggire.

Durante la fase di New Caprica le Carte Crisi vengono pescate da un unico mazzo delle Crisi: il mazzo delle Crisi di New Caprica. Sia gli umani che i Cyloni possono muoversi entrambi sul tabellone di New Caprica, in quanto i Cyloni tentano di vivere in "armonia" con gli umani.

L'obiettivo finale per gli umani in questa fase è proteggere se stessi dalle forze Cyloni e prepararsi per il ritorno del *Galactica*. Una volta che il segnalino flotta raggiunge lo spazio "Salto Automatico" sull'indicatore di Preparazione al Salto, il *Galactica* ricompare in orbita attorno a New Caprica.

Affinché gli umani vincano la partita, l'Ammiraglio deve ordinare un salto finale con il *Galactica* e abbandonare New Caprica. Ogni giocatore umano lasciato indietro viene giustiziato e ogni nave civile lasciata indietro è distrutta. Se queste perdite riducono una o più risorse degli umani a zero, hanno vinto i Cyloni. Altrimenti, hanno vinto gli umani.

Setup di New Caprica

All'inizio della fase di New Caprica si svolgono le azioni seguenti, nell'ordine indicato:

- 1. Disporre il Tabellone di Gioco di New Caprica:** Disporre il tabellone di gioco di New Caprica a destra del tabellone del gioco base, facendolo combaciare al bordo superiore del tabellone di gioco della *Pegasus*.
- 2. Tabellone di Gioco Principale:** Lasciare ogni segnalino Centurione sull'indicatore delle Squadre di Abbordaggio nella sua posizione attuale, nonché ogni nave Cylone collocata in un'area spaziale dalla Carta Destinazione. Rimarranno al loro posto e non saranno influenzati da nessuna meccanica di gioco finché il *Galactica* non farà ritorno in orbita.
- 3. Spostare gli Umani:** I giocatori umani spostano i loro personaggi su "QG della Resistenza".
- 4. Spostare i Cyloni:** I giocatori Cyloni spostano i loro personaggi su "Autorità di Occupazione".
- 5. Spostare i Civili:** Disporre tutte le navi civili (che non sono state distrutte), comprese quelle collocate in qualsiasi area spaziale dalla Carta Destinazione, in una pila nel riquadro "Navi Civili Bloccate" accanto all'ambiente "Cantiere Navale".

- 6. Comporre il Mazza delle Crisi di New Caprica:** Mescolare il mazzo delle Crisi di New Caprica e collocarlo accanto al tabellone di gioco. Riporre il normale mazzo delle Crisi nella scatola. Non verrà più usato per il resto della partita.
- 7. Azzerare il Segnalino Flotta:** Il segnalino flotta viene riposizionato nello spazio di partenza dell'indicatore di Preparazione al Salto.

Muoversi durante la fase di New Caprica

Finché il *Galactica* non ritorna in orbita (vedi pagina 17), nessun giocatore (umano o Cylone) può spostarsi in un qualsiasi ambiente diverso da quelli di New Caprica. Dopo che il *Galactica* è tornato, gli umani possono spostarsi su qualsiasi ambiente di New Caprica, del *Galactica* o della *Pegasus* (ammesso che la *Pegasus* non sia stata distrutta). Un giocatore deve scartare una Carta Abilità quando si sposta da una nave all'altra, o dalla superficie del pianeta a una nave o viceversa. Analogamente, dopo il ritorno del *Galactica*, i giocatori Cyloni possono spostarsi su qualsiasi ambiente Cylone o di New Caprica. Se si sposta da un ambiente di New Caprica a un ambiente Cylone o viceversa, un giocatore Cylone deve scartare una Carta Abilità.

Si noti che durante la fase di New Caprica, i personaggi non possono più spostarsi sul *Colonial One*, nemmeno dopo che il *Galactica* è tornato in orbita.

SETUP DEL TABELLONE DI NEW CAPRICA

1

2

3

NEW CAPRICA

ATTACCHARE LE FORZE DI OCCUPAZIONE:
 Azione Umana: Trovati in un'area spaziale, se il risultato è 7 o più, stabilisci una forza di occupazione in quella area.
 Non scartare una Carta Abilità. Modifica l'Indicatore di Preparazione al Salto. Per ogni unità di spazio: 1. "Assistere le Forze di Occupazione".

ARRESTARE UN UMANO:
 Azione Cylone: Se sei in un ambiente che contiene un personaggio umano e una forza di occupazione, in un'area spaziale, in un'area "1-3" Spazio Terrestre o "0-2" Spazio Terrestre o "0-2" Spazio Terrestre o "0-2" Spazio Terrestre.

- I giocatori umani collocano i loro personaggi nell'ambiente "QG della Resistenza".
- I giocatori Cyloni collocano i loro personaggi nell'ambiente "Autorità di Occupazione".
- Tutte le navi civili rimanenti vengono raggruppate in una pila nel riquadro "Navi Civili Bloccate".

Ambienti di New Caprica

Esistono sei ambienti di New Caprica riprodotti sul tabellone di gioco di New Caprica. Le regole speciali che seguono si applicano al "Centro Medico" e alla "Detenzione".

- Finché il *Galactica* non torna in orbita, quando un personaggio verrebbe inviato alla "Nave Resurrection" (perché si è rivelato come Cylone oppure perché è stato giustiziato), viene inviato invece al "Centro Medico". Dopo che il *Galactica* è tornato in orbita, i personaggi vengono inviati alla "Nave Resurrection" come di consueto.
- Qualsiasi effetto che invierebbe un personaggio situato su un ambiente di New Caprica in "Infermeria" lo invia invece al "Centro Medico".
- Qualsiasi effetto che invierebbe un personaggio situato su un ambiente di New Caprica alle "Celle" lo invia invece in "Detenzione".
- Qualsiasi capacità dei personaggi applicabile alle "Celle" viene invece applicata alla "Detenzione" finché quel personaggio si trova in un ambiente di New Caprica.
- Finché il Presidente si trova in un ambiente di New Caprica, qualsiasi effetto delle Carte Consiglio che si applichi alle "Celle" viene applicato invece alla "Detenzione". (Si noti che, come indicato sulla nuova Carta del Titolo di Presidente, quando il Presidente gioca una Carta Consiglio finché si trova in un ambiente di New Caprica, tira un dado. Se ottiene un risultato di 3 o meno, viene inviato in "Detenzione").
- Come nel caso delle "Celle", i giocatori che si rivelano non possono usare le azioni sulle Carte Affiliazione quando si trovano in "Detenzione".
- Quando l'Ammiraglio viene inviato in "Detenzione", conserva la sua Carta del Titolo di Ammiraglio.
- I giocatori Cyloni non possono essere inviati in "Detenzione".

"Azione Umana" e "Azione Cylone" negli Ambienti

Alcuni ambienti di New Caprica contengono azioni contrassegnate con "Azione Umana" o "Azione Cylone". Soltanto un giocatore umano può usare una capacità di "Azione Umana". Soltanto un giocatore Cylone può usare una capacità di "Azione Cylone". (Per ulteriori chiarimenti sui vari tipi di giocatori, vedi "Giocatori Cyloni e Giocatori Umani" a pagina 7).

Attaccare le Forze di Occupazione

Un giocatore umano su New Caprica può sempre usare un'azione per attaccare le forze di occupazione (vedi pagina 15) nell'ambiente in cui si trova. Per farlo, deve tirare un dado. Se il risultato è pari o superiore a 5, l'attacco ha successo e un segnalino Forze di Occupazione in quell'ambiente viene rimosso dal tabellone. Il giocatore umano può anche scartare una Carta Abilità "Massima Potenza di Fuoco" per ripetere il tiro del dado. (Si noti che se una carta di tattica "Pianificazione Strategica" è stata giocata su questo tiro, anche il tiro ripetuto ottiene +2 al suo risultato).

Esempio: Barbara, una giocatrice umana, ha spostato il suo personaggio nell'ambiente "Breeder's Canyon" per distruggere le forze di occupazione situate laggiù. Come sua azione attacca e tira un dado. Il risultato è un 2, che non le permette di distruggere le forze di occupazione. Tuttavia, scarta una carta di pilotaggio "Massima Potenza di Fuoco" per ripetere il tiro. Il secondo risultato è un 4, che è di nuovo un fallimento.

Arrestare un Umano

Se il personaggio di un giocatore Cylone si trova nello stesso ambiente di un personaggio umano e di un segnalino Forze di Occupazione (vedi pagina 15), può usare un'azione per tentare di arrestare un umano. Per farlo, il giocatore Cylone tira un dado. Se il risultato è 1-3, l'umano viene spostato in "Detenzione". Se il risultato è 4-7, l'umano viene spostato al "Centro Medico". Se il risultato è 8 o più, non accade nulla.

Esempio: Alberto è un giocatore Cylone, e nel suo turno sposta il suo personaggio nell'ambiente "Breeder's Canyon". Dal momento che in quell'ambiente ci sono sia un segnalino Forze di Occupazione sia il personaggio umano di Barbara, Alberto può usare la sua azione per arrestare l'umano. Tira un dado e ottiene un risultato di 6. Il personaggio di Barbara viene inviato al "Centro Medico".

Carte Crisi di New Caprica

Durante la fase della Crisi di un giocatore nella fase di New Caprica, il giocatore pesca dal mazzo delle Crisi di New Caprica anziché dal normale mazzo delle Crisi. Le crisi di New Caprica si risolvono allo stesso modo delle crisi normali, con alcune eccezioni e regole speciali elencate in questa sezione.

Qualsiasi effetto di gioco che influenzi il mazzo delle Crisi influenza anche il mazzo delle Crisi di New Caprica (ad esempio, la carta di tattica "Esplorazione").

Icone delle Navi Cyloni e delle Forze di Occupazione

Fino a quando il *Galactica* non ritorna in orbita (vedi pagina 17), **tutte le icone di attivazione delle navi Cyloni vengono ignorate**. Durante la fase di New Caprica, tuttavia, le forze di occupazione vengono attivate dall'icona delle forze di occupazione (vedi pagina 15).



Icona di Attivazione delle Forze di Occupazione

Si noti che le icone di attivazione degli heavy raider e dei centurioni non attivano le forze di occupazione, e che le forze di occupazione non attivano i centurioni sull'indicatore delle Squadre di Abbordaggio.

Attivare le Forze di Occupazione

I segnalini Forze di Occupazione rappresentano le pattuglie armate di centurioni al servizio dei Cyloni.

I segnalini Forze di Occupazione vengono attivati durante la fase di Attivazione delle Navi Cyloni dalle Carte Crisi di New Caprica (vedi pagina precedente) o dall'ambiente "Autorità di Occupazione". Ogni volta che si attivano, ogni segnalino Forze di Occupazione viene spostato di uno spazio verso destra lungo l'indicatore nella parte bassa del tabellone.

Se viene attivato un segnalino Forze di Occupazione nell'ambiente "Cantiere Navale", esso viene rimosso dal tabellone di gioco e la nave civile in cima alla pila delle "Navi Civili Bloccate" viene distrutta. Se la pila delle Navi Civili Bloccate è vuota, si distrugge la nave civile in cima alla pila delle Navi Civili Operative. Se entrambe le pile sono vuote, nessuna nave civile viene distrutta.

Se sul tabellone di gioco non è presente alcun segnalino Forze di Occupazione quando le forze di occupazione vengono attivate, se ne colloca uno nell'ambiente "Autorità di Occupazione". Si noti che i segnalini Forze di Occupazione sono soggetti alle stesse regole dei limiti di disponibilità relative a tutti gli altri segnalini del gioco. Se non ci sono abbastanza segnalini per collocare altre forze di occupazione, nessun nuovo segnalino viene collocato.

Preparazione al Salto ed Evacuazione delle Navi Civili

Le Carte Crisi di New Caprica contengono due icone usate nella fase di Preparazione al Salto: l'icona di evacuazione e l'icona di preparazione al salto.



Icona di Evacuazione e Icona di Preparazione al Salto

Fino a quando il *Galactica* non è tornato in orbita, l'icona di evacuazione deve essere ignorata. Tuttavia, l'icona di preparazione al salto si usa normalmente. **Una volta che il segnalino flotta raggiunge lo spazio "Salto Automatico" sull'indicatore di Preparazione al Salto, il *Galactica* torna in orbita.** Durante la fase di Preparazione al Salto di ogni successiva Carta Crisi di New Caprica, quando compare un'icona di evacuazione, il giocatore di turno prende la nave civile in cima alla pila delle Navi Civili Operative e lo sposta in una qualsiasi area spaziale dove è presente un'icona di lancio dei viper. Se la pila delle Navi Civili Operative è vuota, l'icona di evacuazione va ignorata. Una volta che il *Galactica* è tornato in orbita, l'indicatore di Preparazione al Salto non sarà più usato e le icone di salto potranno essere ignorate.

ESEMPIO DI ATTIVAZIONE DELLE FORZE DI OCCUPAZIONE



1. Durante la fase di Attivazione delle Navi Cyloni, le forze di occupazione vengono attivate.
2. Ogni segnalino Forze di Occupazione viene spostato nell'ambiente successivo verso destra.
3. Il segnalino Forze di Occupazione nell'ambiente "Cantiere Navale" si attiva. Viene rimosso dal tabellone e la nave civile in cima alla pila delle Navi Civili Bloccate viene distrutta.
4. Si gira la nave civile distrutta. Le risorse elencate sul suo lato posteriore sono perdute, dopodiché il segnalino viene rimosso dal gioco.



Navi Civili Operative e Navi Civili Bloccate

La fase di New Caprica ha inizio con le navi civili impilate nel riquadro "Navi Civili Bloccate". Quando un giocatore rende operativa una nave civile, sposta la nave in cima alla pila delle Navi Civili Bloccate sul **fondo** della pila delle Navi Civili Operative.

Le navi impilate nel riquadro "Navi Civili Operative" possono essere evacuate (spostate in un'area spaziale con l'icona di lancio dei viper) solamente quando il *Galactica* è tornato in orbita.

Da quel punto in avanti, ogni volta che una nave civile viene evacuata, il giocatore di turno sposta la nave in cima alla pila delle Navi Civili Operative in un'area spaziale con l'icona di lancio dei viper.

Quando l'Ammiraglio termina la partita (usando l'azione sulla nuova Carta del Titolo di Ammiraglio), qualsiasi nave civile ancora nei riquadri "Navi Civili Operative" o "Navi Civili Bloccate" è distrutta.

Prima che il *Galactica* Torni in Orbita

Durante la fase di New Caprica si deve ignorare qualsiasi effetto che collocherebbe, distruggerebbe o sposterebbe le navi in qualsiasi area spaziale attorno al *Galactica* o i centurioni sull'indicatore delle Squadre di Abbordaggio, finché il *Galactica* non torna in orbita (vedi pagina 17). Inoltre, gli ambienti del *Galactica* e della *Pegasus* non possono essere né danneggiati né riparati finché il *Galactica* non ritorna in orbita. Tuttavia, dopo il ritorno del *Galactica*, questa regola è sospesa e si tornano ad applicare le regole normali.

È possibile rischiare i Raptor come di consueto nel corso di tutta la fase di New Caprica.

Se un nuovo personaggio viene inserito nel gioco a seguito di un'esecuzione prima che il *Galactica* torni in orbita, si deve utilizzare l'ambiente "QG della Resistenza" al posto del normale ambiente di partenza del personaggio.

RENDERE OPERATIVE ED EVAGUARE LE NAVI CIVILI

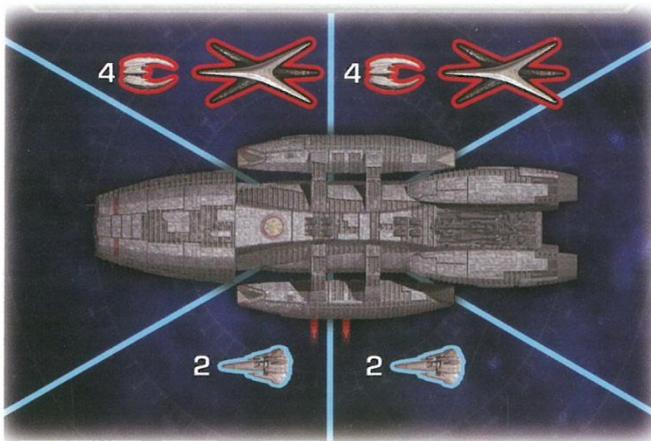


1. Le navi civili iniziano la fase di New Caprica impilate nel riquadro "Navi Civili Bloccate".
2. Quando una nave civile è resa operativa, si sposta dalla pila delle Navi Civili Bloccate al fondo della pila delle Navi Civili Operative.
3. Le navi civili possono essere evacuate solo dopo che il *Galactica* è tornato in orbita (vedi pagina successiva). Quando una nave civile viene evacuata, il giocatore di turno sposta la nave civile in cima alla pila delle Navi Civili Operative in un'area spaziale con l'icona di lancio dei viper.



Il *Galactica* Torna in Orbita

Quando il segnalino flotta ha raggiunto lo spazio "Salto Automatico" dell'indicatore di Preparazione al Salto, il *Galactica* balza in orbita e ha inizio l'evacuazione finale di New Caprica.



Una volta che il *Galactica* arriva in orbita, si eseguono i passi sottostanti, nell'ordine indicato:

1. Collocare una base stellare e quattro raider in **ognuna** delle due aree spaziali al di sopra del *Galactica* (adiacenti al lato di tribordo).
2. Lanciare 2 viper in **ogni** area spaziale che contiene l'icona di lancio dei viper.

Da questo punto in avanti, le icone di attivazione delle navi Cyloni non vengono più ignorate.

Quando un'icona di evacuazione viene rivelata, il giocatore di turno sposta una nave civile dalla pila delle Navi Civili Operative a una qualsiasi area spaziale con l'icona di lancio dei viper.

Gli umani ora possono spostarsi tra New Caprica e il *Galactica* (o la *Pegasus*) scartando una Carta Abilità. I Cyloni possono spostarsi tra New Caprica e gli ambienti Cyloni scartando una Carta Abilità.

In un qualsiasi momento successivo al ritorno del *Galactica*, l'Ammiraglio può ordinare al *Galactica* di partire usando un'azione. Così facendo, la partita termina (vedi "Vincere la Partita" a destra).

Vincere la Partita

Una volta che l'Ammiraglio ha ordinato al *Galactica* di partire e ha concluso la partita, tutte le navi civili ancora su New Caprica vengono distrutte e tutti i giocatori umani ancora su un ambiente di New Caprica vengono giustiziati. Se dopo avere risolto queste perdite, nessuna risorsa è scesa a 0 o meno, gli umani vincono la partita!

Se una qualsiasi risorsa scende a 0 o meno, o almeno sei ambienti del *Galactica* (ignorando gli ambienti della *Pegasus*) sono stati danneggiati, o se un centurione arriva alla fine dell'indicatore delle Squadre di Abbordaggio, i Cyloni vincono la partita!

Dopo che questo conteggio è stato effettuato, il Leader Cylone rivela la sua Carta Intenzione per vedere se anche lui può reclamare la vittoria!

Esempio: Giulia interpreta un Leader Cylone con la Carta Intenzione Amichevole "Unirsi ai Coloniali". Stando alla carta, Giulia vince se vincono gli umani e se il suo personaggio è Infiltrato alla fine della partita (e non si trova nelle "Celle" o in "Detenzione").

*L'Ammiraglio ordina al **Galactica** di partire dopo che è tornato in orbita, concludendo la partita. Nessun personaggio umano è rimasto su un ambiente di New Caprica, ma una nave civile è rimasta nel riquadro "Navi Civili Operative". Quando viene distrutta, gli umani perdono 2 popolazione, portando quella risorsa a 0. I Cyloni hanno vinto. Il personaggio di Giulia era Infiltrato in "Armeria", ma dal momento che gli umani non hanno vinto, anche Giulia ha perso.*



OBIETTIVO: LA NEBULOSA IONICA

OPZIONE 3: LA NEBULOSA IONICA

Durante il loro viaggio verso la Nebulosa Ionica, i personaggi sono soggetti a potenziali traumi provocati dalle loro sofferte esperienze. Nell'affrontare le loro sfide potrebbero essere aiutati o ostacolati da molti alleati all'interno della flotta. Ma, alla fine, ogni personaggio si troverà di fronte a un crocevia personale e dovrà dare dimostrazione del suo valore.

L'opzione Nebulosa Ionica utilizza i segnalini trauma, i segnalini alleato, i segnalini danno alternativi, le carte Alleato, le Carte Crocevia e la Carta Obiettivo della Nebulosa Ionica. **Questa opzione aggiunge molti nuovi elementi al gioco; si consiglia ai nuovi giocatori di ignorare questa sezione fino a quando non avranno giocato qualche partita.**

SETUP DELL'OPZIONE NEBULOSA IONICA

Durante il passo 6 del setup di *Exodus* descritto a pagina 5, si seguono i passi sottostanti.

- 1. Segnalini Danno delle Basi Stellari Alternativi:** Riporre i segnalini danno delle basi stellari contenuti nel gioco base nella scatola. Collocare i segnalini danno delle basi stellari forniti nell'espansione *Exodus* a faccia in giù, accanto al tabellone di gioco.
- 2. Segnalini Trauma:** Collocare i segnalini trauma a faccia in giù accanto al tabellone di gioco, e mescolarli senza guardarli. Questa è la riserva di segnalini trauma. Pescare due segnalini a caso da questa riserva e, senza guardarli, collocarli a faccia in giù, uno sull'"Infermeria" e l'altro sulle "Celle".

Ogni giocatore pesca poi tre segnalini casuali dalla riserva di segnalini trauma, li guarda senza rivelarli e li colloca accanto alla sua scheda del personaggio. Se uno qualsiasi di questi segnalini trauma riporta il simbolo del disastro, il giocatore lo rivela, lo mette da parte e pesca un altro segnalino trauma. Il giocatore poi rimette qualsiasi segnalino trauma con il simbolo del disastro a faccia in giù nella riserva e li mescola senza guardarli.
- 3. Carta dell'Obiettivo Nebulosa Ionica e Carte Crocevia:** Mescolare le Carte Crocevia e metterle da parte. Non saranno usate fino alla fase del Crocevia (vedi pagina 18). Collocare la Carta dell'Obiettivo Nebulosa Ionica accanto al mazzo delle Destinazioni, e riporre la Carta dell'Obiettivo Kobol nella scatola.
- 4. Carte Alleato e Segnalino Alleato:** Mescolare le Carte Alleato e collocarle assieme ai segnalini alleato accanto al tabellone di gioco principale. Pescare le prime tre carte del mazzo degli Alleati e collocarle tutte e tre a faccia in giù, accanto al mazzo degli Alleati. **Nota: se si pesca una Carta Alleato che rappresenta un personaggio scelto da un giocatore, riporre quella Carta Alleato nella scatola e continuare a pescare altre Carte Alleato**

finché non se ne pesca una che non sia usata da nessun giocatore. Per ognuna delle tre Carte Alleato pescate, pescare un segnalino trauma dalla riserva di segnalini trauma e, senza guardarlo, collocarlo a faccia in giù sulla Carta Alleato.

Infine, per ognuna delle tre Carte Alleato, collocare il corrispondente segnalino alleato nell'ambiente indicato sulla sua carta, sotto l'immagine.

COME USARE L'OPZIONE NEBULOSA IONICA

Questa sezione descrive in dettaglio tutti i componenti di gioco e le regole usate per l'opzione Nebulosa Ionica.

Segnalini Trauma

Durante il corso del gioco, i giocatori riceveranno dei segnalini trauma. Questi segnalini rappresentano gli effetti psicologici che le traversie subite infliggono sui personaggi (per esempio, come risultato di un invio in "Infermeria" o nelle "Celle"). I segnalini Trauma vengono usati per influenzare il comportamento degli alleati che i personaggi potrebbero incontrare. Ma, cosa più importante, i segnalini trauma determinano se e quali giocatori saranno eliminati dal gioco a seguito di un processo (nel caso degli umani), o dell'"archiviazione" della sua intera linea di modelli (nel caso dei Cyloni).

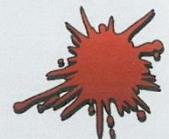
In alcuni casi, un giocatore riceve un segnalino trauma con un simbolo benevolo su di esso. Questo indica che il personaggio sviluppa un sentimento di compassione o una fede nel destino a seguito delle sue sofferenze (Ricevere dei segnalini trauma con il simbolo benevolo può rivelarsi pericoloso per i personaggi Cyloni. Vedi "3. Risolvere il Processo/Linea Archiviata" a pagina 19). In altri casi, un giocatore riceve un segnalino trauma con un simbolo antagonista. Questo indica che il suo personaggio diventa più cinico e aggressivo a seguito dei suoi problemi (Ricevere dei segnalini trauma con il simbolo antagonista può rivelarsi pericoloso per i personaggi umani. Vedi "3. Risolvere il Processo/Linea Archiviata" a pagina 19). Un giocatore potrebbe anche ricevere un segnalino trauma con il simbolo del disastro, che rappresenta una tragedia di qualche tipo che colpisce il personaggio (Vedi "Acquisire Traumi" più sotto).



Simbolo Benevolo



Simbolo Antagonistico



Simbolo del Disastro

Acquisire Traumi

Ogni volta che un giocatore prende un segnalino trauma da un ambiente o pesca un segnalino dalla riserva dei segnalini trauma inutilizzati, svolge i passi sottostanti nell'ordine seguente:

1. Se il segnalino trauma contiene un simbolo antagonistico o un simbolo benevolo, il giocatore non lo rivela e lo colloca assieme agli eventuali altri segnalini trauma in suo possesso.
2. Se il segnalino trauma contiene il simbolo del disastro, il giocatore deve rivelarlo immediatamente.
 - A. Se è stato un giocatore umano a pescare questo segnalino, il suo personaggio viene giustiziato (vedi "Esecuzioni" a pagina 7).
 - B. Se è stato un giocatore Cylone a pescare questo segnalino, egli pesca altri due segnalini trauma e li esamina senza rivelarli. Se uno qualsiasi di questi due segnalini è l'altro segnalino trauma con il simbolo del disastro, il giocatore deve rivelarlo di nuovo e pescare altri due segnalini trauma. Poi colloca tutti i segnalini trauma pescati e privi dei simboli del disastro assieme agli eventuali altri segnalini trauma in suo possesso.
3. Il giocatore ripone i segnalini trauma con il simbolo del disastro nella riserva di segnalini trauma inutilizzati e poi mescola la riserva.

Se il segnalino trauma è stato preso dall' "Infermeria" o dalle "Celle", sostituirlo con un segnalino trauma della riserva (Vedi "Ambienti e Trauma", di seguito).

Ambienti e Trauma

All'inizio del suo turno, prima di pescare le sue Carte Abilità, se si trova nell'"Infermeria" o nelle "Celle", il giocatore prende il segnalino trauma che si trova in quell'ambiente, lo esamina senza mostrarlo agli altri giocatori e svolge i passi descritti più sopra, nella sezione "Acquisire Traumi". Poi sostituisce il segnalino trauma prendendone uno dalla riserva dei segnalini trauma senza guardarlo e collocandolo nell'ambiente dove ha iniziato il suo turno.

Esecuzioni e Trauma

Al momento di risolvere un'esecuzione, un giocatore che ha dimostrato di essere umano scarta tutti i suoi segnalini trauma nello stesso momento in cui scarta le sue Carte Affiliazione. Subito dopo avere scelto un nuovo personaggio, il giocatore pesca tre segnalini trauma e li esamina senza mostrarli agli altri giocatori. Come all'inizio della partita, il giocatore pesca una sostituzione per ogni segnalino trauma che contiene il simbolo del disastro e rimette quest'ultimo nella riserva. Un giocatore che viene dimostrato essere un Cylone al momento di risolvere un'esecuzione mantiene i suoi segnalini trauma.

Alleati

Il **Galactica** e il **Colonial One** sono popolati di individui dotati di talenti notevoli, conoscenze utili e tratti positivi che potrebbero rivelarsi vantaggiosi per gli sforzi dell'umanità. Tuttavia le personalità di questi alleati presentano anche brutte abitudini, motivazioni egoistiche ed elementi che potrebbero rivelarsi dannosi per coloro che li incontrano. I giocatori possono interagire con questi individui usando le Carte Alleato e i segnalini alleato.

Alla fine della fase di Movimento di un giocatore, se il personaggio si trova nello stesso ambiente di un segnalino alleato, egli **deve** incontrare la Carta Alleato corrispondente a quel

segnalino prima di procedere alla sua fase Azione. Se in quell'ambiente sono presenti più segnalini alleato, il giocatore sceglie quale di quegli alleati incontrare. Un giocatore può incontrare un alleato solo nel suo turno, e può incontrare soltanto un alleato per turno.

1. **Risolvere i Risultati delle Carte Alleato:** Ogni Carta Alleato riporta due potenziali risultati per il suo incontro. Il risultato più in alto descritto sulla carta è il risultato benevolo, mentre quello più basso è il risultato antagonistico.

Quando un giocatore incontra una Carta Alleato, per prima cosa rivela il segnalino trauma su quella carta. Se il segnalino contiene il simbolo benevolo, il giocatore attiva il simbolo benevolo della carta. Se il segnalino contiene il simbolo antagonistico, il giocatore attiva il simbolo antagonistico della carta. Se il segnalino contiene il simbolo del disastro, non si attiva nessuno dei due risultati [Nota: rivelare un segnalino trauma con il simbolo del disastro quando si incontra un alleato **non** provoca l'esecuzione del personaggio che incontra quell'alleato]. Dopo avere rivelato il segnalino trauma, il giocatore lo scarta.

2. **Scartare e Pescare una Nuova Carta Alleato:** Dopo aver risolto la Carta Alleato, il giocatore rimuove il segnalino alleato dal tabellone e ripone la carta Alleato nella scatola. Poi pesca una nuova carta dal mazzo degli Alleati per rimpiazzare quella che ha appena scartato.

Ogni volta che si pesca una Carta Alleato, se essa rappresenta un personaggio che è usato da un giocatore o che è stato giustiziato, si ripone quella Carta Alleato nella scatola e se ne pesca una nuova. Se l'ambiente elencato sulla Carta Alleato non è più in gioco (per esempio a seguito della Carta Super Crisi "Bomba sul Colonial 1"), si ripone quella Carta Alleato nella scatola e se ne pesca una nuova. Il giocatore poi colloca il segnalino alleato corrispondente nell'ambiente indicato sulla carta.

3. **Collocare un Segnalino Trauma:** Infine, il giocatore che ha pescato la Carta Alleato sceglie **uno dei suoi** segnalini trauma da collocare a faccia in giù sulla Carta Alleato che ha appena pescato. Se il giocatore non ha nessun segnalino trauma, pesca invece un segnalino a caso dalla riserva di segnalini trauma e, senza guardarlo, lo colloca a faccia in giù sulla Carta Alleato [Nota: Il giocatore pesca un segnalino dalla riserva di segnalini trauma inutilizzati **solo** se non possiede nessun segnalino trauma personale].

Se un ambiente che contiene un segnalino alleato viene danneggiato o rimosso dal gioco, tutti i segnalini alleato presenti in quell'ambiente vengono rimossi dal tabellone di gioco, i segnalini trauma sulle corrispondenti carte Carte Alleato vengono scartati, e tali carte vengono riposte nella scatola. Se, dopo un'esecuzione, un giocatore sceglie un personaggio corrispondente a un segnalino alleato presente sul tabellone, quel segnalino alleato va rimosso, il segnalino trauma sulla corrispondente Carta Alleato va scartato e la carta va riposta nella scatola.

In queste situazioni, il giocatore Cylone con il maggior numero di segnalini trauma pesca una nuova Carta Alleato per sostituire quella riposta nella scatola, e colloca il segnalino alleato

corrispondente sull'ambiente appropriato (I segnalini alleato possono essere collocati negli ambienti che sono già danneggiati). Il giocatore Cylone sceglie poi **uno dei suoi** segnalini trauma da collocare a faccia in giù sulla Carta Alleato che ha appena pescato. Se più giocatori Cyloni sono in parità per il maggior numero di segnalini trauma, è il giocatore di turno a scegliere quale giocatore Cylone pescherà la Carta Alleato e collocherà un segnalino trauma su di essa.

Se non ci sono giocatori Cyloni in possesso di segnalini trauma, il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo degli Alleati, pesca un segnalino casuale dalla riserva di segnalini trauma inutilizzati e, senza guardarlo, lo colloca a faccia in giù sulla carta. Ripete questo processo finché tutte le carte Alleato riposte nella scatola non saranno state rimpiazzate.

Una volta esaurito il mazzo degli Alleati non è più possibile pescare carte Alleato.

ESEMPIO DI INCONTRO CON UN ALLEATO



1. Alla fine della fase di Movimento di un giocatore, il personaggio si trova nelle Celle assieme al segnalino alleato di Romo Lampkin. Il giocatore deve incontrare quell'alleato. Inizia rivelando il segnalino trauma su quella Carta Alleato.
2. Dato che il segnalino trauma ha un simbolo benevolo, il giocatore risolve il risultato benevolo e deve muoversi fuori dalle "Celle", in un qualsiasi altro ambiente.
3. Il giocatore scarta poi il segnalino trauma e la Carta Alleato, pesca una nuova Carta Alleato e colloca il segnalino alleato corrispondente nell'ambiente indicato sulla carta. Infine, sceglie uno dei propri segnalini trauma e lo colloca sulla nuova Carta Alleato.

Nota: Le Carte Alleato si incontrano solo alla fine della fase di Movimento di un giocatore. Se un giocatore si muove in un ambiente in un'occasione diversa dalla sua fase di Movimento (per esempio a seguito di una carta di leadership "Ordine Esecutivo"), **non** incontra nessuna Carta Alleato.

Segretezza e Segnalini Trauma

Le regole relative alla segretezza descritte a pagina 20 del manuale base si applicano anche ai segnalini trauma. I giocatori non possono discutere dei simboli sui segnalini trauma non rivelati. Un giocatore può suggerire se sarebbe opportuno o meno incontrare un certo segnalino alleato, ma non deve dichiarare esplicitamente se un segnalino trauma di un tipo specifico compare o meno sulla carta.

Segnalini Danno delle Basi Stellari Alternativi

I segnalini danno delle basi stellari alternativi si sostituiscono ai segnalini danno delle basi stellari contenuti nel gioco base. I segnalini colpo critico, hangar inagibile, armi inagibili, e danni strutturali funzionano come descritto a pagina 25 del manuale base. Inoltre ci sono due nuovi tipi di segnalini delle basi stellari, descritti di seguito:

- **Danni Collaterali:** Quando questo segnalino viene pescato, si distruggono fino a tre raider nella stessa area spaziale di questa base stellare. Questo segnalino viene collocato sulla base stellare. Finché il segnalino rimane, conta come un segnalino danno.
- **Danni al Personale:** Quando questo segnalino viene pescato, ogni giocatore Cylone pesca due segnalini trauma. Questo segnalino viene collocato sulla base stellare. Finché il segnalino rimane, conta come un segnalino danno.



LA FASE DEL GROCEVIA

Quando si gioca con la Carta Obiettivo della Nebulosa Ionica, il gioco entra nella fase del Crocevia dopo che gli umani hanno percorso otto o più unità di distanza.

La fase del Crocevia rappresenta un momento cruciale nella ricerca della Terra. Quando i Cyloni attaccano, ogni personaggio deve affrontare una decisione importante.

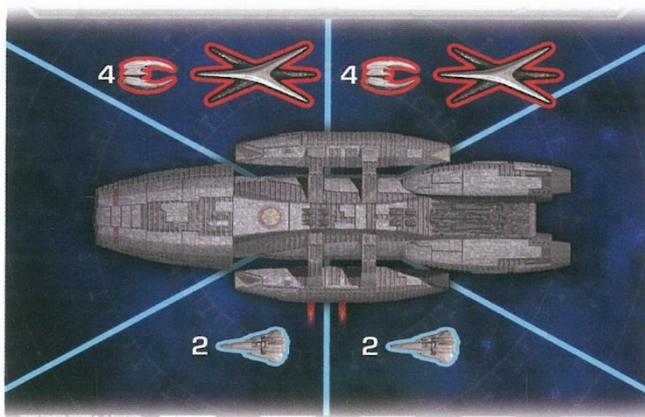
Non appena ha inizio la fase del Crocevia, il turno del giocatore di turno viene interrotto. I giocatori completano i passi seguenti:

1. Setup della Battaglia della Nebulosa Ionica
2. Pescare e Risolvere le Carte Crocevia
3. Risolvere "Il Processo/Linea Archiviata"

Le sezioni seguenti descrivono questi passi in maggior dettaglio. Dopo avere risolto questi passi, il turno del giocatore di turno riprende.

1. Setup della la Battaglia della Nebulosa Ionica

Quando il **Galactica** compie il salto che lo conduce alla Nebulosa, incontra le basi stellari e i raider che attendono di attaccarlo. La battaglia che ne segue sarà ricordata successivamente come la Battaglia della Nebulosa Ionica.



In questo passo, il giocatore di turno svolge i punti sottostanti nell'ordine seguente:

- Collocare una base stellare e quattro raider in ognuna delle due aree spaziali al di sopra del **Galactica** (come mostrato nell'illustrazione soprastante). Nota: Se si usano sia l'opzione della Flotta Cylone, che l'opzione Nebulosa Ionica, assicurarsi di svolgere i passi descritti nella sezione "Collocare le Navi Cyloni sul Tabellone di Gioco Principale" a pagina 14.
- Lanciare due viper in ogni area spaziale che contiene un'icona di lancio dei viper.
- Riportare il segnalino flotta nello spazio di partenza dell'indicatore di Preparazione al Salto. Si noti che questo sostituisce il passo di Azzerare l'Indicatore di Preparazione al Salto de "La Flotta Compie un Salto."

2. Pescare e Risolvere le Carte Crocevia

Arrivato nella Nebulosa Ionica, ogni personaggio deve affrontare un momento cruciale. La natura di questo momento è variabile, ma per ogni personaggio rappresenta un'opportunità di mettere da parte il suo passato e di esercitare un impatto importante sulla ricerca della Terra.

Dopo avere collocato le navi per la Battaglia della Nebulosa Ionica e avere azzerato il segnalino flotta, il giocatore di turno mescola il mazzo del Crocevia e distribuisce una carta a faccia in giù a ogni giocatore. Ogni Carta Crocevia prevede due risultati, uno per un segnalino trauma con un simbolo benevolo e uno per un segnalino trauma con un simbolo antagonista. Dopo avere guardato in segreto la sua Carta Crocevia, ogni giocatore la colloca a faccia in giù davanti a sé, e sceglie uno dei suoi segnalini trauma da giocare a faccia in giù accanto alla sua Carta Crocevia. Questo segnalino indica quale risultato sulla carta sarà attivato. Se un giocatore non ha segnalini trauma, può scegliere di attivare il risultato che preferisce quando la carta viene rivelata.

ESEMPIO DI RISOLUZIONE DELLE CARTE CROCEVIA



Dopo che ogni giocatore ha ricevuto la sua Carta Crocevia e ha scelto un segnalino trauma da assegnare a quella carta, il giocatore di turno rivela la sua Carta Crocevia e il suo segnalino trauma. Il segnalino trauma ha un simbolo antagonista, quindi il giocatore attiva il risultato antagonista sulla Carta Crocevia. Di conseguenza, ogni giocatore Cylone pesca due segnalini trauma, e l'Ammiraglio viene giustiziato. Si noti che nonostante l'Ammiraglio venga giustiziato, la Carta Crocevia che il giocatore dell'Ammiraglio ha ricevuto e il segnalino trauma che egli ha giocato assieme ad essa restano in gioco (e saranno comunque risolti).

Dopo che ogni giocatore con dei segnalini trauma ne ha giocato uno a faccia in giù accanto alla sua Carta Crocevia, il giocatore di turno rivela la sua Carta Crocevia e il segnalino trauma che vi ha collocato accanto. Poi attiva il risultato corrispondente al segnalino trauma che ha giocato (o il risultato di sua scelta, se non ha nessun segnalino trauma da giocare). Il gioco procede in senso orario e ogni giocatore successivo rivela sia la sua Carta Crocevia che il suo segnalino trauma e risolve il risultato appropriato.

Se in un qualsiasi punto durante questo passo un personaggio viene giustiziato, la sua esecuzione viene risolta fino in fondo. **Tuttavia, il giocatore non scarta la sua Carta Crocevia o il segnalino trauma giocato accanto ad esse (la sua Carta Crocevia sarà comunque risolta nel suo turno).**

Si noti che essere giustiziati durante la risoluzione delle Carte Crocevia **non** equivale ad essere eliminati (vedi "Risolvere il Processo/Linea Archiviata" di seguito).

3. Risolvere "Il Processo/Linea Archiviata"

Dopo che ogni personaggio ha affrontato il suo crocevia, i suoi pari devono giudicare se quel personaggio, Cylone o umano che sia, fa ancora parte dei suoi simili.

Se il verdetto è negativo, quel personaggio è considerato indegno di proseguire la lotta per la ricerca della Terra. Nel caso

di un umano, questa sentenza significa che è stato giudicato colpevole dai suoi pari e condannato a morte. Nel caso di un Cylone, questo significa che la sua intera linea di modelli viene "archiviata" e messa in ibernazione per sempre.

Per risolvere questo passo, i giocatori procedono come segue:

- 1. Rimuovere le Carte e i Segnalini:** Dopo che tutte le Carte Crocevia sono state risolte, scartare tutti i segnalini trauma che erano stati collocati accanto alle Carte Crocevia, nonché i segnalini trauma sulle Carte Alleato, nelle "Celle" e in "Infermeria". Riporre tutte le Carte Alleato, i segnalini alleato e le Carte Crocevia nella scatola. Non saranno più usati nel resto della partita.
- 2. Rivelare i Segnalini Trauma:** Ogni giocatore rivela tutti i suoi segnalini trauma. Tutti i giocatori umani (inclusi i Cyloni non rivelati) scartano tutti i loro segnalini con un simbolo benevolo, mentre i giocatori Cyloni scartano tutti i loro segnalini con un simbolo antagonistico.
- 3. Scartare Due o Meno Segnalini Trauma:** Ogni giocatore a cui rimangono due o meno segnalini trauma scarta anche quelli.
- 4. Calcolare i Segnalini Trauma Rimanenti:** Se a nessun giocatore rimane nessun segnalino trauma, procedere al passo 6. Tuttavia, se uno o più giocatori hanno ancora dei segnalini trauma, ognuno di quei giocatori determina il totale di segnalini in suo possesso.
- 5. Eliminazione:** Il giocatore che rimane con il maggior numero di segnalini trauma è eliminato dalla partita (vedi sotto). In caso di parità tra più giocatori per il maggior numero di segnalini trauma, la parità si risolve nel modo seguente:

- In caso di parità tra giocatori umani, il Presidente sceglie uno dei giocatori umani che hanno lo stesso maggior numero di segnalini trauma. Quel giocatore viene eliminato.
- In caso di parità tra i giocatori Cyloni, ogni giocatore Cylone in parità viene eliminato.
- In caso di parità tra giocatori umani e giocatori Cyloni, ogni giocatore Cylone in parità viene eliminato. Anche il giocatore umano in parità viene eliminato. Se ci sono più giocatori umani in parità, il Presidente sceglie quale dei giocatori umani in parità deve essere eliminato.

Quando si elimina un giocatore, prima **si risolve l'esecuzione del suo personaggio**, inclusa l'eventuale perdita di morale nel caso dell'esecuzione di un umano. Tuttavia, un giocatore umano eliminato non sceglie un nuovo personaggio. I giocatori Cyloni eliminati non muovono i loro personaggi sulla "Nave Resurrection", ma ripongono invece le schede e i segnalini dei loro personaggi nella scatola del gioco e scartano tutte le Carte Super Crisi che potrebbero avere. In ogni caso, un giocatore eliminato non ha più diritto a un turno; è completamente escluso dal gioco. Se era il giocatore di turno, il gettone del giocatore di turno passa al giocatore successivo.

- 6. Scartare i Segnalini Trauma Rimanenti:** Dopo avere risolto le eliminazioni dei personaggi, riporre tutti i segnalini trauma nella scatola e riprendere il gioco normalmente dal punto in cui era stato interrotto (o dall'inizio del turno del nuovo giocatore di turno, se il giocatore di turno precedente è stato giustiziato e/o eliminato durante la fase del Crocevia).

Una volta ripreso il gioco, la prossima volta che gli umani compiono un salto, non pescano una Carta Destinazione; vincono direttamente la partita (purché ogni loro risorsa sia superiore a 0).

ESEMPIO DI RISOLUZIONE DEL "PROCESSO/LINEA ARCHIVIATA"



- In questo esempio, Samuel T. Anders e Sharon "Boomer" Valerii sono entrambi Cyloni rivelati. Tutti i giocatori rivelano i loro segnalini trauma. I giocatori umani scartano i loro segnalini con un simbolo benevolo. I giocatori Cyloni scartano i loro segnalini con un simbolo antagonistico.
- I giocatori a cui rimangono due o meno segnalini trauma scartano tutti i loro segnalini trauma.
- Se a qualsiasi giocatore rimangono ancora dei segnalini trauma, il giocatore con il maggior numero di segnalini trauma viene eliminato. Dato che ci sono due umani in parità per il maggior numero di segnalini trauma, il Presidente sceglie quale deve essere eliminato. Se un giocatore Cylone fosse in parità con i giocatori umani per il maggior numero di segnalini trauma, anche lui sarebbe eliminato.

OBIETTIVO: TERRA – ALLA RICERCA DI CASA

OPZIONE “ALLA RICERCA DI CASA”

Quando l'umanità entra nella sua ora più nera, un bagliore di speranza appare all'orizzonte. Intraprendendo una serie di pericolose e impegnative missioni, la Flotta Coloniale ha l'opportunità non solo di sopravvivere per combattere un giorno in più, ma anche di sconfiggere i suoi nemici una volta per tutte, e trovare una casa dove iniziare una nuova vita.

L'opzione “Alla Ricerca di Casa” utilizza i tabelloni di gioco della *Demetrius* e della Base Stellare Ribelle, l'indicatore di fedeltà della base stellare, le Carte Missione e la Carta dell'Obiettivo Terra.

SETUP DI “ALLA RICERCA DI CASA”

Dopo avere completato il normale setup di *Daybreak* (vedi “Setup dell'Espansione” a pagina 4), svolgere i passi seguenti.

- 1. Tabelloni di Gioco della Demetrius e della Base Stellare Ribelle e Indicatore di Fedeltà:** Collocare il tabellone di gioco della *Demetrius* a sinistra del tabellone di gioco principale. Lasciare spazio per il tabellone di gioco della Base Stellare Ribelle a sinistra di quello della *Demetrius*, ma **non** mettere in gioco il tabellone di gioco della Base Stellare Ribelle o l'indicatore di fedeltà della base stellare finché la Carta Missione “Guerra Civile Cylone” non indica di farlo.
- 2. Carte Missione e Carta dell'Obiettivo Terra:** Mescolare il mazzo delle Missioni e collocarlo accanto al tabellone di gioco della *Demetrius*. Collocare la Carta dell'Obiettivo Terra accanto al mazzo delle Destinazioni e riporre la Carta dell'Obiettivo Kobol nella scatola.

COME USARE L'OPZIONE “ALLA RICERCA DI CASA”

Questa sezione descrive i componenti e le regole necessarie per giocare l'opzione “Alla Ricerca di Casa”.

La Carta dell'Obiettivo Terra

Quando si usa l'opzione “Alla Ricerca di Casa”, la Carta dell'Obiettivo Terra si sostituisce alla Carta dell'Obiettivo Kobol. Come indicato sulla Carta dell'Obiettivo Terra, i giocatori umani devono percorrere 10 unità di distanza prima di poter vincere la partita al salto successivo.

Il Tabellone di Gioco della Demetrius

Il tabellone di gioco della *Demetrius* fornisce ai giocatori umani varie opportunità di percorrere la distanza extra necessaria per raggiungere la Terra. Usando gli ambienti sul tabellone di gioco della *Demetrius*, i giocatori umani possono attivare le missioni e interagire con il mazzo delle Missioni. Come nel caso delle altre navi, se un giocatore si muove in un ambiente sulla *Demetrius* o tra un ambiente sulla *Demetrius* e un ambiente su un'altra nave, deve scartare una Carta Abilità dalla sua mano.

Gli ambienti sul tabellone di gioco della *Demetrius* non possono essere danneggiati.

Carte Crisi e il Ponte

Se il giocatore di turno attiva l'ambiente “Ponte”, non pesca una Carta Crisi durante la sua Fase della Crisi.

Lo Spazio “Missione Attiva”

I giocatori attivano le missioni usando l'ambiente “Ponte” sul tabellone di gioco della *Demetrius*. Quando un giocatore attiva una missione, colloca la carta in cima al mazzo delle Missioni a faccia in su sullo spazio “Missione Attiva” del tabellone. Se sullo spazio “Missione Attiva” del tabellone è già presente una carta, i giocatori non possono attivare l'ambiente “Ponte”. Se il mazzo delle Missioni è esaurito, mescolare la pila degli scarti delle Carte Missione a faccia in giù e comporre un nuovo mazzo delle Missioni.

Una volta che una carta è stata collocata sullo spazio “Missione Attiva”, vi rimane fino alla volta successiva in cui la flotta compie un salto. Questo impedisce ai giocatori di attivare una nuova missione prima del salto successivo.

Carte Missione e Attivazione delle Missioni

Ogni Carta Missione contiene una prova di abilità che i giocatori devono risolvere quando la carta viene rivelata. Se i giocatori superano la prova di abilità, si risolve il risultato “successo” della carta. Se non la superano, si risolve il risultato “fallimento” della carta.

Le capacità dei personaggi e le capacità delle carte che influenzano le Carte Crisi **non** influenzano le Carte Missione. Analogamente, le capacità dei personaggi e le capacità delle carte che influenzano le prove di abilità **non** influenzano le prove di abilità delle Carte Missione. Questo include le Carte “Comitato di Indagine”, “Riportare Ordine” e “Dichiarare Emergenza”. I giocatori **non** risolvono le capacità di prova di abilità quando risolvono le Carte Missione.

Gli effetti o le capacità che limitano il numero di carte con cui un giocatore può contribuire a una prova di abilità (per esempio se si trova nelle “Celle”, se è un giocatore Cylone o nel caso della capacità negativa “Vanità” di Aaron Doral) **limitano** il numero di carte con cui un giocatore può contribuire alle prove di abilità sulle Carte Missione.

Carte Missione che Contano come Distanza Aggiuntiva

Alcune Carte Missione contano come distanza aggiuntiva quando si risolve il risultato “successo” riportato su di esse. Queste carte sono facilmente riconoscibili dal valore di distanza riportato in fondo alla carta.



Il Valore di Distanza sul Fondo di una Carta Missione

Se il risultato “fallimento” di una di queste carte viene risolto, la carta viene girata a faccia in giù sullo spazio “Missione Attiva” e non conta come distanza aggiuntiva.

Nel caso di una carta che conta come distanza aggiuntiva, il suo valore di distanza viene sommato alla distanza totale percorsa non appena viene risolto il risultato "successo" contenuto in essa.

Esempio: La flotta ha percorso otto unità di distanza quando la prova di abilità della Missione "Alla Ricerca di Casa" viene superata. La carta conta immediatamente come due unità di distanza aggiuntive. Dal momento che le unità di distanza totali percorse ora sono dieci, gli umani vincono la prossima volta che la flotta compie un salto.

Rimuovere le Carte Missione

Durante la fase "Rimuovere le Navi" da effettuare quando la Flotta Compie un Salto, rimuovere la carta sullo spazio "Missione Attiva" e applicare uno dei punti seguenti, in base al fatto che la carta sullo spazio "Missione Attiva" fosse a faccia in giù o a faccia in su e contenesse un valore di distanza oppure no:

- Se la carta era **a faccia in su** sullo spazio "Missione Attiva" e **contiene un valore di distanza**, quella carta va collocata accanto alla Carta dell'Obiettivo Terra.
- Se la carta era **a faccia in su** sullo spazio "Missione Attiva" e **non contiene un valore di distanza**, quella carta va collocata a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo delle Missioni.
- Se la carta era **a faccia in giù** sullo spazio "Missione Attiva", quella carta va reinserita nel mazzo delle Missioni e il mazzo va mescolato.

Il Tabellone di Gioco della Base Stellare Ribelle

Il tabellone di gioco della Base Stellare Ribelle entra in gioco una volta risolta la prova di abilità sulla Carta Missione "Guerra Civile Cylone". Quando entra in gioco, si colloca il tabellone di gioco della Base Stellare Ribelle accanto al tabellone di gioco della *Demetrius*.

Il tabellone di gioco della Base Stellare Ribelle è dotato di uno spazio "Fedeltà della Base Stellare" che indica se la base stellare ribelle è alleata con gli umani o con i Cyloni.



Lo spazio "Fedeltà della Base Stellare"

Se si ottiene il risultato "successo" della carta Missione "Guerra Civile Cylone", si colloca l'indicatore di fedeltà della base stellare sullo spazio "Fedeltà della Base Stellare" con il **lato umano a faccia in su**. Se si ottiene il risultato "fallimento" della carta Missione "Guerra Civile Cylone", si colloca l'indicatore di fedeltà della base stellare sullo spazio "Fedeltà della Base Stellare", con il **lato Cylone a faccia in su**.



Lato Umano dell'Indicatore di Fedeltà della Base Stellare a Faccia in su



Lato Cylone dell'Indicatore di Fedeltà della Base Stellare a Faccia in su

Se l'indicatore di fedeltà della base stellare è girato dal lato umano a faccia in su, i giocatori umani considerano la base stellare ribelle come un'altra nave, alla stregua del *Colonial One* o della *Demetrius*. Se un giocatore si muove da un viper in un ambiente sulla base stellare ribelle, o da un ambiente della base stellare ribelle a un ambiente di un'altra nave, deve scartare una Carta Abilità dalla sua mano. Se il lato umano dell'indicatore di fedeltà della base stellare si trova a faccia in su, i giocatori Cyloni **non possono** muoversi sulla base stellare ribelle o attivarne i suoi ambienti.

Se l'indicatore di fedeltà della base stellare è girato dal lato Cylone a faccia in su, i giocatori Cyloni possono scartare una carta Abilità per muoversi tra qualsiasi ambiente della scheda degli Ambienti Cyloni sostitutivi e la base stellare ribelle. Se l'indicatore di fedeltà della base stellare è girato dal lato Cylone a faccia in su, i giocatori umani non possono muoversi nella base stellare ribelle o attivarne gli ambienti.

Gli ambienti del tabellone di gioco della Base Stellare Ribelle non possono essere danneggiati.

Chiarimenti sull'Hangar dei Raider

Quando un giocatore attiva l'ambiente "Hangar dei Raider", può attivare solo i due raider o i quattro viper che colloca. Non può attivare nessun raider o viper che era già stato collocato prima che attivasse l'ambiente "Hangar dei Raider".

Se un giocatore che utilizza la versione originale di Apollo usa la sua capacità "Pilota Navigato di Viper" per pilotare uno dei viper collocati quando l'ambiente "Hangar dei Raider" viene attivato, il giocatore che ha attivato quell'ambiente non può attivare il viper pilotato da Apollo. Il giocatore che usa Apollo può usare l'azione concessagli dalla capacità "Pilota Navigato di Viper" anche se interrompe il giocatore che sta attivando l'"Hangar dei Raider".