

# BATTLESTAR GALACTICA

THE BOARD GAME



Rus

PEGASUS EXPANSION  
RULES OF PLAY

Syfy  
Imagine Greater





*Отчаянное путешествие продолжается. Боевой крейсер Галактика продолжает вести сквозь звезды последние остатки человечества в поисках нового дома. Но теперь они не одиноки. Грозный Звездный крейсер Пегас присоединяется к битве против сил Сайлонов, которые преследуют людей по пятам. Тем временем, война делает людей холодными и жестокими, они становятся параноиками. Агенты сайлоны могут быть скрыты среди оставшихся в живых, и возможно даже не зная о своей истинной сущности. И любой на самом деле может только ждать подходящего момента, чтобы предать человечество.*

## Краткий обзор дополнения

Дополнение **Пегас** для настольной игры **Звездный крейсер Галактика** предоставляет обилие новых возможностей для развития игрового процесса. Игроки, продолжая поиски нового дома, могут взять на себя командование Звездным крейсером Пегас, заключить заведомо ложный альянс с лидерами Сайлонов или возглавить силы сопротивления на планете Новая Каприка.

Компоненты этого дополнения — игровое поле Пегас, новые персонажи и новые карточки — разрабатывались таким образом, чтобы использоваться вместе. В большинстве случаев, если игроки хотят воспользоваться хотя бы одним элементом дополнения, им необходимо использовать все его части, совмещая их с базовой игрой. Для специальных правил, позволяющих использовать только отдельные компоненты дополнения, смотрите раздел правил «Особые варианты» на странице 18.

## Список компонентов

В коробке дополнения вы найдете следующее:

- Книга правил
- Игровое поле Пегас
- Игровое поле Новая Каприка
- 7 листов персонажей
- 18 картонных жетонов, включая:
  - 7 фишек персонажей
  - 1 жетон пилотирования
  - 4 жетона Сил Оккупации
  - 4 жетона повреждения Пегаса
  - 1 жетон Шрам
  - Накладное поле Локаций Сайлонов

- 82 больших карты, включая:
  - 20 карт кризиса
  - 30 карт кризиса Новая Каприка
  - 3 карты Лояльности
  - 12 карт Тайного плана
  - 9 карт кворума
  - 5 карт суперкризиса
  - 1 карта титула Адмирала
  - 1 карта титула Президента
  - 1 карта Проникновения
- 64 маленьких карты, включая:
  - 5 карт навыка Лидерства
  - 5 карт навыка Тактики
  - 12 карт навыка Политики
  - 5 карт навыка Пилотирования
  - 5 карт навыка Техники
  - 26 карт навыка Предательства
  - 5 карт Пункт назначения
  - 1 карта «Новая Каприка»
- 2 пластмассовых Базовых корабля
- 7 пластмассовых подставок под фишки персонажей

## Анализ компонентов

Далее следует краткое описание и определение различных компонентов дополнения *Пегас*.

## Игровое поле Пегас

На данном игровом поле изображены локации Звездного крейсера Пегас, которые предоставляют людям новые полезные возможности. В нижней части игрового поля есть специальное место для размещения во время игры колоды навыков Предательства.



## Игровое поле Новая Каприка

На этом игровом поле изображены локации на поверхности планеты Новая Каприка, которые могут быть использованы как людьми, так и сайлонами. Все персонажи помещаются на это игровое поле в начале фазы игры Новая Каприка (см. стр. 13). Это игровое поле играет только тогда, когда используется карта «Новая Каприка».



## Листы персонажей

Эти листы персонажей представляют четыре новых персонажа людей и три персонажа Лидеров Сайлонов (подробнее о новом типе персонажей смотрите стр. 10)



## Фишки персонажей и подставки

На этих фишках изображены новые персонажи (включая Лидеров Сайлонов), которые включены в это дополнение. Перед тем, как играть, поместите фишки в пластмассовые подставки.



## Жетон пилотирования

Этот жетон используется с новым персонажем Луанна Кэтрейн «Кэт», которая является пилотом. Он используется таким же образом, как и жетоны пилотирования базовой игры.



## Жетоны Сил Оккупации

Эти специальные жетоны используются только на игровом поле Новая Каприка. Они представляют собой силы Сайлонов, которые патрулируют планеты.



## Жетоны повреждения Пегаса

Эти жетоны используются таким же образом, как и жетоны повреждения Галактики из базовой игры, чтобы отмечать поврежденные локации Пегаса. Каждый жетон соответствует одной локации на крейсере Пегас. (см. стр. 9)



## Жетон Шрам

Шрам – это опасный рейдер Сайлонов, который периодически вступает в битву с флотом людей. Этот жетон используется для того, чтобы отмечать, который из рейдеров является Шрамом, когда выходит соответствующая карта кризиса.



## Накладное поле локаций Сайлонов

Это новое поле накладывается поверх локаций Сайлонов из базовой игры. Новые локации Сайлонов на этом поле используются вместо тех, которые представлены в базовой игре.



## Карты кризиса

Эти карты увеличивают колоду карт кризиса из базовой игры. Они включают в себя новые специфические происшествия, которые связаны с этим дополнением и отображают события, происходящие при встрече Галактики с Пегасом.



## Карты кризиса Новая Каприка

Эти альтернативные карты кризиса используются только во время фазы Новая Каприка в самом конце игры. (смотри страницу 13)





## Карты Лояльности

Эти карты раздаются в определенные фазы игры, информируя игрока о том, является ли он Сайлоном, или нет. Новая карта «Вы – Сайлон» может быть использована при составлении любой колоды Лояльности, которая включает в себя компоненты этого дополнения. Карта «Вы – Сочувствующий Сайлон» создает возможность появления сочувствующего Сайлона (см. стр.18).



## Карты Тайного Плана

Есть два набора карт Тайного Плана для лидеров Сайлонов: карты Дружественного Плана и карты Враждебного плана. Эти карты описывают определенные цели, которые нужно выполнить лидерам Сайлонов для того, чтобы победить в игре. Состав колоды карт Тайного Плана, которая будет использована лидерами Сайлонов, определяется количеством игроков, принимающих участие в игре (см. стр. 10).



карты Враждебного Плана



карты Дружественного Плана

## Карты кворума

Эти карты добавляются в колоду кворума базовой игры. Президент может использовать эти карты, чтобы увеличить ресурсы, или отвести угрозу сил Сайлонов.



## Карты суперкризиса

Эти карты добавляются в колоду суперкризисов основной игры. Они представляют собой чрезвычайно опасные ситуации, которым игроки вынуждены противостоять, некоторые из них влекут за собой особо разрушительные последствия.



## Карты титула Адмирала и Президента

Когда вы используете карту «Новая Каприка», замените карты титулов базовой игры этими картами. Новые карты титула выдаются игрокам, которые обладают соответствующим титулом в процессе игры, и включают в себя новые возможности, которые могут быть использованы во время фазы игры Новая Каприка (см. стр. 13).



## Карта Проникновение

Эта карта дает лидеру Сайлонов справочную информацию по особым правилам, которые используются во время проникновения во флот людей.



## Карты навыков Политики, Лидерства, Тактики, Пилотирования и Техники

Эти новые карты, по пять для каждого навыка, увеличивают колоды навыков и добавляют в них новые захватывающие возможности и умения. Семь новых карт навыка Политики «Следственный комитет» заменяют собой соответствующие карты базовой игры (см. стр. 6).



## Карты навыка Предательства

Новый тип навыков предоставляет игрокам Сайлоном могущественные возможности и добавляет постоянную угрозу к каждой проверке навыков.



## Карты пунктов назначения

Эти карты замешиваются в колоду карт пунктов назначения базовой игры и добавляют новые места, которые может обнаружить флот людей.



## Карта «Новая Каприка»

Эта карта заменяет собой карту «Кобол» базовой игры. Карта «Новая Каприка» может быть использована только с другими элементами дополнения, такими как игровое поле Пегас или карты навыка Предательства.



## Пластмассовые Базовые корабли

Эти пластмассовые фигурки Базовых кораблей Сайлонов заменяют собой соответствующие картонные жетоны базовой игры. Когда Базовый корабль получает повреждение, положите жетон повреждения на игровое поле рядом с фигуркой корабля.



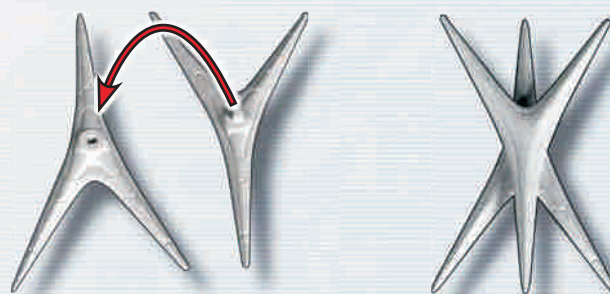
## Символ дополнения Пегас

Все карты этого дополнения помечены специальным символом Пегаса на лицевой стороне, что позволяет легко отделить их от базовой игры **Звездный крейсер Галактика**.



символ дополнения Пегас

## Как собрать Базовые корабли



Пластмассовые Базовые корабли этого дополнения изначально поделены каждый на две части. Для того, чтобы собрать их, аккуратно соедините обе части так, как указано на картинке.

После сборки, поместите Базовые корабли рядом с игровым полем. Пластмассовые базовые корабли заменяют собой картонные жетоны базовой игры – не используйте пластмассовые фигурки вместе с жетонами Базовых кораблей.



## Начальная расстановка дополнения

Перед игрой разложите базовую игру, как обычно, используя следующие инструкции для элементов дополнения:

1. **Новые персонажи:** добавьте семь новых персонажей к списку доступных персонажей игры.
2. **Игровое поле Пегас:** поместите игровое поле Пегас справа от игрового поля базовой игры так, чтобы нижний край обоих полей находился на одной линии.
3. **Игровое поле Новая Каприка:** отложите игровое поле Новая Каприка в сторону. Оно не понадобится до наступления фазы игры Новая Каприка (см. стр. 13). Если вы не используете в игре карту «Новая Каприка», поместите игровое поле в коробку с игрой (см. Другие варианты, стр. 18).
4. **Накладное поле локаций Сайлонов:** поместите это поле поверх локаций Сайлонов базовой игры.
5. **Новые карты навыков:** поместите новые карты навыков Политики, Лидерства, тактики, Пилотирования и Техники в соответствующие колоды. Уберите карты «Следственный комитет» базовой игры из колоды навыков Политики и поместите их в коробку с игрой. Перемешайте карты навыков Предательства и поместите их в специальное место, обозначенное на игровом поле Пегас. **При создании колоды судьбы, поместите в нее две карты навыка Предательства, таким образом колода будет состоять из 12 карт.**
6. **Новые карты кризиса, Пункта назначения, кворума и суперкризиса:** замешайте новые карты кризиса, Пункта назначения, кворума и суперкризиса в соответствующие колоды.
7. **Новые карты Лояльности:** добавьте новые карты Лояльности к тем, которые присутствуют в базовой игре. Они будут использованы для создания колоды Лояльности.
8. **Карта «Новая Каприка» и карты кризиса Новая Каприка:** перемешайте карты кризиса Новая Каприка и отложите их в сторону. Они не понадобятся до наступления фазы игры Новая Каприка (см. стр. 13). Положите карту «Новая Каприка» рядом с колодой Пунктов назначения, поместите карту «Кобол» в коробку с игрой. (Если вы предпочитаете использовать карту «Кобол», смотрите раздел правил «Без использования карты Новая Каприка», стр.18).
9. **Карты Тайного Плана:** поделите карты Тайного Плана на две колоды: карты Дружественного Плана и карты Враждебного Плана (использование карт Тайного Плана описано на стр. 10). Если вы играете только втроем, не используйте Лидеров Сайлонов и карты Тайного Плана.
10. **Жетон Шрам, жетоны Сил Оккупации и жетоны повреждения Пегаса:** поместите эти жетоны рядом с игровым полем. Жетоны повреждения Пегаса должны лежать отдельно от жетонов повреждения Галактики.



## Изменения в правилах и пояснения

Все правила этой книги заменяют собой правила базовой игры, и должны быть всегда использованы при игре с дополнением **Пегас**. Эта часть описывает изменения в правилах, которые противоречат правилам базовой игры и заменяют их.

### «Игроки Сайлоны» и «Игроки Люди»

Разные элементы игры могут относиться к таким понятиям, как «игроки», «игроки люди» и «игроки Сайлоны». Термин «игроки» включает в себя все перечисленные выше и относится ко всем участникам игры. Понятия «игроки люди» и «игроки Сайлоны» имеют более узкое значение. Термин «игроки Сайлоны» относится только к раскрытым Сайлонам, но не к тем игрокам, у которых есть скрытая карта Лояльности «Вы Сайлон». Термин «игроки люди» относится ко всем игрокам, которые не являются раскрытыми Сайлонами.

Лидер Сайлон является «игроком человеком», когда он пользуется способностью Проникновения и является «игроком Сайлоном», когда он не пользуется ей.

Помните, что «игрок Сайлон» может всегда игнорировать отрицательный эффект карты кризиса, такой как «сбросить карты» или «отправляйтесь на Гауптвахту/Лазарет». Они также могут игнорировать эффект карты Кризиса, который бы привел к их казни (если только это не указано прямым действием карты кризиса – «казнить игрока Сайлона», как в карте «Диверсия сопротивления»).

*Пример: Иван, Мария, Сергей и Дмитрий играют четвером в игру с дополнением. Карты Лояльности Ивана, Марии и Сергея скрыты, а Дмитрий является лидером Сайлонов. Даже не смотря на то, что у Ивана скрыта карта Лояльности «Вы – Сайлон», Иван, Мария и Сергей являются «игроками людьми». Вскрывается карта кризиса, которая гласит, что все игроки должны скинуть одну карту навыка с руки и взять одну карту навыка Предательства. Иван, Мария и Сергей должны скинуть по одной карте навыка, Дмитрий на данный момент не использует способность Проникновения, он по своему желанию может игнорировать этот эффект карты кризиса. После этого все четверо берут по карте навыка Предательства.*

### Уничтожение гражданских кораблей

Когда игроку предписано «вытянуть один гражданский корабль и уничтожить его» (как, например, способностью Хелены Кейн «Прыжок вслепую», или картой Пункта назначения «Ошибка навигации»), вытяните в закрытую один жетон гражданского корабля из тех, что сейчас **не находятся на игровом поле**, и уничтожьте его. Если все оставшиеся гражданские корабли находятся на игровом поле, игрок может выбрать для уничтожения любой из них.

Во время фазы игры Новая Каприка все оставшиеся гражданские корабли сложены в стопку в специальном месте «Захваченные гражданские корабли». Когда необходимо уничтожить гражданский корабль на игровом поле Новая Каприка (как в случае активации Оккупационных Сил или в результате карты кризиса Новая Каприка), используйте для этих целей верхний корабль в стопке Захваченных гражданских кораблей. Если стопка Захваченных гражданских кораблей пуста, уничтожьте верхний корабль из стопки Подготовленных кораблей. Если обе стопки Захваченных и Подготовленных гражданских кораблей пусты, уничтожение кораблей не происходит.

### Карты Лояльности

В связи с изменением локации Сайлонов «Корабль воскрешения», игроки Сайлоны отдают свои карты Лояльности в закрытую другим игрокам следующим образом:

- **При вскрытии карт Лояльности:** когда игрок Сайлон раскрывается, он смотрит на все свои скрытые карты Лояльности и передает их одному из игроков по своему выбору (сделайте это до наступления фазы Конца Хода игрока).
- **Фаза спящего агента:** когда игрок Сайлон получает карты Лояльности во время фазы спящего агента, он смотрит на все свои скрытые карты Лояльности и передает их **одному** из игроков по своему выбору.

Если игрок Сайлон получает карту «Вы Сочувствующий» или «Вы Сочувствующий Сайлон», он не вскрывает ее. Вместо этого он передает ее любому игроку по своему выбору, и тот должен немедленно вскрыть эту карту, как если бы она досталась ему.

### Раскрытые игроки Сайлоны

Следующие изменения касаются хода раскрытого игрока Сайлона.

- **Фаза получения навыков:** игрок Сайлон может взять две карты навыков любого типа, однако, **эти карты должны быть двух разных типов навыков**. Другими словами, игрок Сайлон не может взять более одной карты навыка из любой колоды навыков во время фазы получения навыков своего хода.
- **Фаза передвижения:** вместо того, чтобы переместиться, игрок Сайлон может использовать способность «Движение» с карты навыка Предательство или с листка персонажа Лидера Сайлонов.
- **Фаза подготовки к прыжку (если необходимо):** эта фаза больше не пропускается во время хода игрока Сайлона. Например, если игрок Сайлон активировал локацию «Каприка» и выбрал карту кризиса, на которой есть символ «подготовки к прыжку», то жетон флота передвигается на одно деление по шкале подготовки к прыжку (после того, как сыгран эффект карты Кризиса).

Помните, что Лидеры Сайлонов действуют по слегка измененным правилам, подробнее смотрите стр. 10



## Очередность

Если два или несколько игроков хотят сыграть карту в одно и то же время (как если, например, два игрока хотят использовать разные способности карт навыков перед проверкой навыка), игрок, в чей ход это происходит, принимает решение, кто из игроков играет карту первым. Если карта одного игрока уже не может быть сыграна в результате действия другого (например, если обе карты были с пометкой **Безрассудство** – см. стр.9), такая карта возвращается в руку игрока, который ее сыграл.

## Обновленный порядок преемственности

Если Президент или Адмирал раскрыты Сайлонами, самый верхний игрок из порядка преемственности для этого титула получает его. В дополнение к этому, если Адмирал (но не Президент) помещается на Гауптвахту, тогда верхний игрок в порядке преемственности получает титул Адмирала. Адмирал, который был лишен титула, при выходе с Гауптвахты **не получает титул автоматически**. (Обратите внимание, что если Адмирал помещен в Тюрьму, он не теряет свой титул.)

Если Адмирал или Президент казнены (см. стр.12), тогда верхний игрок в порядке преемственности для этого титула (включая нового персонажа, который заменил старого) получает его.

Если в результате казни появляется новый персонаж, который располагается в порядке преемственности выше действующего Адмирала или Президента, он не получает титул автоматически.

Порядок преемственности:

Адмирал:

1. Хелена Кейн
2. Уильям Адама
3. Сол Тай
4. Карл «Хило» Агатон
5. Ли «Аполло» Адама
6. Анастасия «Ди» Дуалла
7. Кара «Старбак» Трейс
8. Луанна «Кэт» Кэтрейн
9. Шерон «Бумер» Валери
10. «Шеф» Гален Тирол
11. Том Зарек
12. Элен Тай
13. Гай Балтар
14. Лора Розлин

Президент:

1. Лора Розлин
2. Гай Балтар
3. Том Зарек
4. Элен Тай
5. Ли «Аполло» Адама
6. Уильям Адама
7. Карл «Хило» Агатон
8. «Шеф» Гален Тирол
9. Хелена Кейн
10. Анастасия «Ди» Дуалла
11. Шерон «Бумер» Валери
12. Сол Тай
13. Кара «Старбак» Трейс
14. Луанна «Кэт» Кэтрейн

## Лимит карт кворума

Президент может держать в руке максимум 10 карт кворума. Если на конец хода Президент имеет больше 10 карт кворума в руке, он должен сбросить карты кворума, пока их не останется десять.

## Опасные локации

Локации с желтой каймой карт считаются опасными. Эти локации включают в себя: Гауптвахта, Лазарет, Корабль воскрешения, Клиника и Тюрьма. Игроки **не могут добровольно передвигаться в эти локации**. Они могут только быть помещены в эти места действием карты или другим эффектом.



Пример опасной локации



## Как использовать это дополнение

Эта часть правил объясняет, как использовать все новые компоненты и новые правила игры. Важно помнить, что все новые пункты правил должны быть использованы при игре с дополнением. Многие компоненты и правила дополнения Пегас зависят друг от друга, и таким образом должны быть использованы вместе. Для специальных правил, позволяющих использовать только отдельные компоненты дополнения, смотрите раздел правил «Особые варианты» - стр. 18.

## Игровое поле Пегас

Все четыре локации на игровом поле Пегас доступны людям для перемещения и использования, все вместе они предоставляют для людей несколько новых могущественных возможностей. Пегас является отдельным кораблем, также как и Борт №1, игроки должны скинуть карту навыка с руки для перемещения между кораблями.

Персонажи, которые пилотируют вайпер, могут переместиться на Пегас скинув одну карту навыка и поместив вайпер в резерв, как если бы они перемещались на Галактику или Борт №1.

## Повреждения и уничтожение Пегаса

Локации Пегаса, также как и локации Галактики, могут быть повреждены атаками Сайлонов по тем же правилам для повреждений и ремонта. Каждый раз, когда Галактика может быть повреждена, текущий игрок может вместо жетона повреждения Галактики вытянуть жетон повреждения Пегаса. Эти жетоны используются идентично жетонам повреждения Галактики, с единственным отличием, что они относятся к крейсеру Пегас.

Если в какой-то момент игры все четыре локации Пегаса повреждены, Пегас уничтожен. Поместите всех персонажей с Пегаса в Лазарет, никто больше не может перемещаться на Пегас до конца игры.

## Новые локации Сайлонов

Данное дополнение включает в себя новые варианты локаций Сайлонов размещенные на специальном накладном поле. Эти локации заменяют собой локации базовой игры. Обратите должное внимание на то, каким образом эти локации поменялись (например, Корабль воскрешения теперь является опасной локацией).

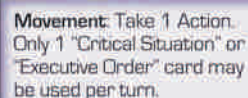
## Карты навыков

### Новые способности

Данное дополнение содержит новые карты навыков каждого типа, а также новый вид навыка – Предательство. Новые карты навыков предоставляют большое количество возможностей: некоторые из них содержат действия, другие приводят к определенным последствиям, подобно картам навыков базовой игры. В некоторых картах вы сможете найти определенные нововведения, описанные ниже:

**Движение** - это новая способность на карте навыка, которую игрок может использовать во время фазы перемещения своего хода вместо того, чтобы перемещаться. При этом игрок может либо переместиться, либо использовать способность Движение, но не оба действия вместе. Игрок не может использовать способность Движение в том случае, если ему позволено переместиться в течении хода другого игрока (как в результате действия пункта Исполнительный Приказ карты навыка).

*Пример: Андрей, игрок человек, решает не покидать локацию во время фазы перемещения его хода, вместо этого он играет способность Движение карты навыка. После этого он больше не может передвигаться или задействовать способность Движение карт навыков в течение этого хода.*

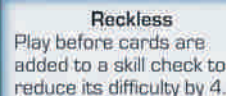


Movement: Take 1 Action. Only 1 "Critical Situation" or "Executive Order" card may be used per turn.

Карты навыка, в которых указано **Безрассудство**, играют до того, как какие-либо карты складываются для проверки навыка. Они представляют собой попытку облегчить ситуацию или пожертвовать чем-либо для того, чтобы успешно разрешить проверку навыка. **Только одна карта с указанием Безрассудство может быть сыграна для каждой проверки навыка.**

Когда карта навыка, в которой указано Безрассудство, сыграна, данная проверка навыка считается Безрассудной. Некоторые карты Предательства имеют определенный эффект, который срабатывает тогда, когда они вскрываются во время Безрассудной проверки навыка (см. стр. 10).

*Пример: Виктор, игрок человек, решил, что данная проверка навыка достаточно важна, чтобы пойти на риск, поэтому он играет карту навыка, в которой указано Безрассудство. Его карта снижает трудность проверки на 4, но делает данную проверку навыка Безрассудной. Больше никаких карт навыка с указанием Безрассудство не может быть сыграно во время данной проверки.*

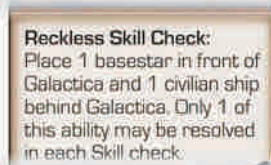


Reckless  
Play before cards are added to a skill check to reduce its difficulty by 4.

Свойства, связанные с **Безрассудной проверкой навыка**, бывают только у некоторых карт Предательства. Эти специальные свойства активируются только тогда, когда такие карты Предательства были сыграны во время Безрассудной проверки навыка. Как правило, свойства карт навыков игнорируются, когда они играют во время проверки навыков, однако специальные свойства карт Предательства «Безрассудная проверка» активируются именно во время Безрассудной проверки навыка.

Эффект подобных карт активируется вне зависимости от того, были ли они сыграны людьми или Сайлонами, или были добавлены из колоды судьбы.

*Пример: после того, как Виктор сделал эту проверку навыка Безрассудной, обнаружилось, что была добавлена карта Предательства с пометкой Безрассудной проверки. Негативное свойство карты навыка Предательства активируется и приносит указанный на ней эффект.*



Помните, что любая карта, которая имеет символ Свойства, активируемого при проверке навыка рядом с указанием силы этой карты, **активируется только если она была включена в проверку навыка** (сила карты также учитывается).

*символ Свойства, активируемого при проверке навыка*



## Предательство

Предательство — это новый тип карт навыка, которые предоставляют возможности для бесчестных и коварных действий. В отличие от остальных карт навыка, они, в основном, используются Сайлонами.

**Способности, указанные на картах Предательства, не могут быть использованы игроками людьми**, они могут быть использованы только Сайлонами (тем не менее, помните, что специальные свойства карт Предательства при Безрассудной проверке навыков активируются вне зависимости от того, кто сыграл их). Это исключение из основного правила (которое гласит, что раскрытые Сайлоны не могут использовать свойства карт навыков) приводит к тому, что карты Предательства весьма ценны для игроков Сайлонов.

Сила карт Предательства варьируется от 1 до 3 и **считается отрицательным числом при проверке навыка**. Игроки люди должны избегать того, чтобы брать или играть карты Предательства — в большинстве случаев другие игроки обвинят вас в том, что вы Сайлон, если вы будете это делать по своему желанию! Однако, обратите внимание, что цифровое значение карт Предательства складывается с остальными картами навыка при активации свойств локаций Воздушный Шлюз и Штаб Сопротивления.

Когда игрокам нужно скинуть карты навыка с руки, они могут также скинуть и карты Предательства. Однако стоит быть осторожным, потому как игрок Сайлон может активировать карту «Саботаж», которая наносит повреждение Галактике, если сыграна сразу после того, как сброшена карта Предательства.

Также надо помнить, что **две карты навыка Предательства добавляются в колоду судьбы** (которая в общей сложности будет состоять из 12 карт).

## Лидеры Сайлонов

Три новых персонажа, из тех, что включены в это дополнение, являются Лидерами Сайлонов, это новый тип персонажей, которые начинают игру раскрытыми Сайлонами. Лидеры Сайлонов обладают мощными способностями, их использование добавляет новые уникальные возможности для развития игрового процесса. Однако карты Тайного Плана, как правило, требуют больших усилий от игрока, который является Лидером Сайлонов.

Эти персонажи рекомендуются для использования только опытными игроками. Лидеры Сайлонов действуют согласно основным правилам для раскрытых Сайлонов, однако есть исключения, перечисленные ниже.

### Выбор персонажа Лидера Сайлонов

В начале игры один игрок может выбрать персонаж Лидера Сайлонов. **Лидеры Сайлонов не могут использоваться при игре втроем.**

Любой один игрок может решить быть Лидером Сайлонов и выбрать соответствующий персонаж. Если несколько игроков одновременно хотят быть Лидером Сайлонов, им становится тот, чья очередь выбора персонажа наступает первой.

### Карты Тайного Плана

Когда игрок решает быть Лидером Сайлонов, он получает карту Тайного Плана вместо карты Лояльности. Когда другим игрокам раздаются карты Лояльности, Лидер Сайлонов тянет в закрытую одну карту из колоды карт Враждебного Плана (если играют пять человек) или из колоды Дружественного Плана (когда играют четыре или шесть человек).

Колода Дружественного Плана более благоприятна для людей, в то время как колода Враждебного Плана наоборот с большей вероятностью не благосклонна к ним. Внимательно изучите отдел правил «Создание колоды Лояльности при игре с Лидером Сайлонов» на стр. 11

Колода карт Тайного Плана определяет специальные условия для победы Лидера Сайлонов. **Помните, что все условия, перечисленные в карте, должны быть соблюдены, для того, чтобы Лидер Сайлонов победил.** Также обратите внимание, что Лидер Сайлонов может выиграть вместе с людьми или Сайлонами, в зависимости от того, что указано на его карте Тайного Плана. Тем не менее, Лидеры Сайлонов являются раскрытыми Сайлонами, если не используют способность Проникновения.



Лидер Сайлонов никаким образом не может вскрыть свою карту Тайного Плана во время игры. Он может лишь пытаться убедить остальных в том, что он помогает людям или Сайлонам (хотя он и не обязан говорить правду). Никакая информация с карты Тайного Плана не может быть публично озвучена.

## Игра Лидером Сайлонов

Лидеры Сайлонов действуют по тем же правилам, что и раскрытые Сайлоны, за исключением тех, что перечислены ниже.

Лидеры Сайлонов имеют определенный набор навыков и должны брать в свой ход карты навыков соответственно тому, что указано на листе персонажа. В самом начале игры Лидеры Сайлонов берут только две карты навыка, а не три.

Способности Лидера Сайлонов, включая и негативные способности, указанные на листе персонажа, доступны для использования. Лидеры Сайлоны могут использовать способности — действия с карты персонажа вместо того, чтобы использовать действие текущей локации, или специальное действие с карты навыка Предательства.

## Способность Проникновения

Лидер Сайлон может проникнуть в ряды людей используя свойства локации «Флот Людей». Когда Лидер Сайлон использует способность Проникновения, он может переместиться с локации «Флот Людей» на любую локацию на борту Галактики. Используя способность Проникновения Лидер Сайлонов действует по специальным правилам, которые изложены на карте «Проникновение».

Во время проникновения Лидер Сайлонов **считается игроком человеком**. Он может передвигаться на любую локацию, доступную для людей, и не может перемещаться на локации Сайлонов (пока он использует способность Проникновения). Это также означает, что Лидер Сайлонов также вскрывает карту кризиса в конце своего хода, может использовать свойства и способности карт навыка и не может использовать свойства карт Предательства.

Лидер Сайлонов, использующий способность Проникновения, может в свой ход брать дополнительную карту навыка (сверх его набора навыков) в общей сложности получая три карты навыка вместо двух. Эта дополнительная карта **может быть** того же типа, что и две предыдущие, которые он уже взял в течение этого хода.

Лидер Сайлонов, проникнувший в ряды людей, **не может** стать Президентом или Адмиралом

Лидер Сайлонов, используя способность Проникновения, может играть до двух карт в течение проверки навыков, но лишь одну карту, если он находится на Гауптвахте.

Лидер Сайлонов, проникнувший в ряды людей, выигрывает или проигрывает согласно условиям на его карте Тайного Плана. Если на момент окончания игры Лидер Сайлонов использует способность Проникновения, это не означает, что он обязательно выигрывает вместе с людьми.

## Создание колоды Лояльности при игре с Лидером Сайлонов

При создании колоды карт Лояльности при игре с Лидером Сайлонов, используйте следующий набор карт вместо того, что указано в правилах базовой игры.

**Три игрока:** Лидер Сайлонов не может быть использован при игре втроем.

**Четыре игрока:** составьте колоду из 6 карт:  
1 карта «Вы Сайлон»  
5 карт «Вы не Сайлон»  
Выдайте одну карту Дружественного Плана игроку, который решил играть Лидером Сайлонов

**Пять игроков:** составьте колоду из 8 карт:  
1 карта «Вы Сайлон»  
7 карт «Вы не Сайлон»  
Выдайте одну карту Враждебного Плана игроку, который решил играть Лидером Сайлонов

**Шесть игроков:** составьте колоду из 10 карт:  
2 карты «Вы Сайлон»  
8 карт «Вы не Сайлон»  
Выдайте одну карту Дружественного Плана игроку, который решил играть Лидером Сайлонов

**Важно:** до раздачи карт Лояльности не забудьте добавить в колоду по одной дополнительной карте «Вы не Сайлон» на каждого персонажа Гай Балтар и Шерон Валери в игре.

Если в игре есть Лидер Сайлонов, не используйте карту «Вы Сочувствующий» вне зависимости от количества игроков.

Лидер Сайлонов всегда может вернуться на Корабль Воскрешения, используя одно действие. **Используя эту возможность находясь на Гауптвахте или в Тюрьме, Лидер Сайлонов должен оставить в руке только три карты навыка, скидывая излишек.** Если Лидер Сайлонов по какой-либо причине возвращается на локацию Корабль Воскрешения (в том числе и будучи казненным), это значит, что на данный момент он больше не использует способность Проникновения.

# Казнь

Различные элементы данного дополнения обладают определенными свойствами, которые могут привести к казни игрока (в первую очередь, свойство локации Воздушный Шлюз на борту Пегаса). Быть казненным — очень неприятная процедура, как правило, игроки пытаются избежать этого любой ценой. Мораль флота резко падает при казни человека, поэтому людям следует прибегать к казни только в том случае, если они твердо уверены в том, что тот или иной игрок является Сайлоном.

Когда персонаж подвергается казни, игрок, контролирующий этого персонажа, выполняет следующие действия:

1. **Сбросить карты с руки:** Игрок помещает в сброс все карты навыка с руки (карты кворума остаются в руке персонажа). Он также сбрасывает любые карты кворума, сыгранные на его персонажа (например, карта «Поручить Миссию»).

2. **Проверка карт Лояльности:** Если у игрока есть одна или несколько карт Лояльности «Вы — Сайлон», он вскрывает одну из них, и передает все остальные свои карты Лояльности в закрытую любому другому игроку по своему выбору. (Игрок не выполняет действие на его карте «Вы — Сайлон»). После этого он переходит к пункту 4, Сайлон.

Если все карты Лояльности игрока являются картами «Вы не Сайлон», он вскрывает их все и переходит к пункту 3, Человек. Если казненный игрок является Лидером Сайлонов, у него нет карт Лояльности, он сразу переходит к пункту 4, Сайлон. **При этом он не вскрывает свою карту Тайного Плана.**

## 3. Человек.

А. Потеряйте одну мораль.

Б. Игрок возвращает лист своего персонажа и жетон персонажа в коробку с игрой, этот персонаж больше не может быть использован до конца игры.

В. Если персонаж Шерон Валери был казнен до наступления фазы Спящего Агента, немедленно выдайте игроку дополнительную карту из колоды карт Лояльности.

Г. Игрок выбирает нового персонажа и помещает его на стартовую локацию, как указано на листе этого персонажа. Игрок может выбрать любого персонажа вне зависимости от его типа, однако нельзя выбрать Лидера Сайлонов (при выборе нового персонажа лучше учесть свойства и способности персонажей, уже задействованных в игре, а также подозреваемых в принадлежности к Сайлонам).

Если игрок в течение игры уже использовал одноразовую способность своего персонажа, он не сможет использовать подобную способность нового персонажа. Каждый игрок может активировать одноразовую способность только единожды в течение игры вне зависимости от количества персонажей.

## 4. Сайлон.

А. Игрок перемещается в локацию Корабль Воскрешения.

Б. Игрок производит все стандартные действия, как при раскрытии Сайлона, но игрок не берет карту суперкризиса.

Если после казни персонажа, в игре не остается новых персонажей для выбора, люди тут же проигрывают игру. Если Президент или Адмирал казнены, титул передается после того, как выбран новый персонаж. См. новый порядок преемственности на стр. 8.

*Пример: Персонаж Виктора только что был казнен. Он немедленно скидывает все карты навыка, которые у него были. Так как у него есть карта «Вы — Сайлон», он вскрывает ее, но остальные карты Лояльности остаются лежать в закрытую. Виктор выбирает другого игрока и передает ему оставшиеся карты Лояльности.*

*Поскольку Виктор оказался Сайлоном, люди не теряют мораль, и Виктор не выбирает нового персонажа. Виктор перемещает своего персонажа на Корабль Воскрешения, но не берет карту суперкризиса.*

## Особые правила при выборе новых персонажей после казни

Особые правила оговаривают процедуру выбора определенных персонажей (Шерон «Бумер» Валери, Карл «Хило» Агатон, Ли «Аполло» Адама и Гай Балтар) после казни предыдущего.

### Шерон «Бумер» Валери

Если Шерон «Бумер» Валери выбран новым персонажем перед наступлением фазы Спящего Агента, добавьте в колоду Лояльности одну карту «Вы не Сайлон».

Если этот персонаж был выбран после наступления фазы Спящего Агента, немедленно поместите его на Гауптвахту. (Если предыдущий персонаж, был казнен на планете Новая Каприка, поместите Шерон Валери в Тюрьму).

### Карл «Хило» Агатон

Если Карл «Хило» Агатон выбран, в его первый ход применяется свойство «Пропавший» с листа данного персонажа.

### Ли «Аполло» Адама

Если выбран Ли «Аполло» Адама, немедленно запустите вайпер и поместите этого персонажа в него пилотом. Если в запасе нет ни одного вайпера, поместите Ли Адама на Летную Палубу.

### Гай Балтар

Если Гай Балтар выбран до наступления фазы Спящего Агента, немедленно добавьте одну карту «Вы не Сайлон» в колоду Лояльности, перемешайте ее и выдайте одну карту Лояльности игроку.

Если этот персонаж выбран после наступления фазы Спящего Агента, он не может использовать свою способность «Детектор Сайлонов».



## Фаза игры Новая Каприка

Если вы играете с картой «Новая Каприка», фаза игры Новая Каприка наступает после того, как люди преодолеют семь или больше единиц расстояния. При этом происходят определенные изменения игрового процесса, которые подробно описаны в этом разделе правил.

Когда люди находят планету Новая Каприка, они обустроиваются на ней в надежде начать новую безопасную жизнь вдали от Сайлонов. К сожалению для людей, Сайлоны находят их поселение. Они захватывают и оккупируют планету, а крейсера Галактики и Пегаса (если последний не уничтожен) вынуждены покинуть орбиту.

Во время фазы игры Новая Каприка используется отдельная колода карт кризиса: карты кризиса Новая Каприка. Люди и Сайлоны могут одновременно передвигаться по локациям планеты, так как Сайлоны предпринимают попытку сосуществовать «в гармонии» с людьми.

Основная цель игроков людей во время фазы Новая Каприка: защититься от сил Сайлонов и подготовиться к возвращению Галактики. Как только жетон флота на шкале подготовки к прыжку достигает зоны Автопрыжок, Галактика возвращается на орбиту Новой Каприки.

После этого для того, чтобы победить в игре, Адмиралу необходимо запустить двигатели для последнего прыжка и покинуть планету Новая Каприка. Все игроки люди, которые при этом останутся на планете будут казнены, а все гражданские корабли будут уничтожены. Если эти потери приведут к тому, что любой из ресурсов людей опустится до нуля, Сайлоны одерживают победу. Если нет, то люди побеждают в игре.

### Фаза игры Новая Каприка. Начальная расстановка.

В начале фазы Новая Каприка, выполните следующие действия:

1. **Разместите игровое поле Новая Каприка:** поместите игровое поле Новая Каприка справа от основного игрового поля сверху игрового поля Пегас.
2. **Основное поле игры:** все жетоны центурионов остаются на своих позициях на шкале десанта, также и все корабли Сайлонов, запущенные в сектора космоса картой Пункта назначения. Они останутся в таком положении до тех пор, пока Галактика не вернется на орбиту, никакие карты или события игры не смогут изменить их положения до возвращения Галактики.
3. **Переместите людей:** игроки люди перемещают своих персонажей в локацию Штаб сопротивления.
4. **Переместите Сайлонов:** игроки Сайлоны перемещают своих персонажей в локацию Оккупационное правительство.
5. **Переместите гражданское население:** поместите все не уничтоженные гражданские корабли, включая и те, что находятся в секторах космоса возле Галактики, в стопку Захваченных гражданских кораблей возле локации Космопорт.

6. **Разместите колоду карты кризиса Новая Каприка:** перемешайте колоду карт кризиса Новая Каприка и поместите ее рядом с игровым полем. Стандартная колода карт кризиса больше не понадобится до конца игры и возвращается в коробку с игрой.
7. **Переместите жетон флота:** поместите жетон флота в начальное положение на шкале подготовки к прыжку.

### Перемещение во время фазы Новая Каприка

До тех пор, пока Галактика не вернется на орбиту, игроки (люди и Сайлоны) могут перемещаться только по локациям планеты Новая Каприка. После возвращения Галактики люди могут переместиться на любую локацию на борту Галактики и Пегаса (если последний не уничтожен) или на планете Новая Каприка. Игроки должны сбросить одну карту навыка с руки для перемещения между кораблями и/или планетой. Аналогично после возвращения Галактики Сайлоны могут перемещаться на любые локации Сайлонов, как и на локации на планете Новая Каприка. При передвижении между локациями Сайлонов на основном игровом поле и локациями на планете Новая Каприка, Сайлоны также обязаны скинуть одну карту навыка с руки.

Обратите внимание, что во время фазы игры Новая Каприка игроки больше не могут перейти на Борт №1, даже после того, как Галактика возвращается на орбиту.

## Новая Каприка Расстановка



1. Игроки люди перемещают своих персонажей в локацию Штаб сопротивления.
2. Игроки Сайлоны перемещают своих персонажей в локацию Оккупационное правительство.
3. Все оставшиеся гражданские корабли помещаются в стопку Задержанных кораблей.

## Локации планеты Новая Каприка

На игровом поле планеты Новая Каприка вы найдете шесть новых локаций. Следующие правила применяются к локациям Клиника и Тюрьма:

- До возвращения Галактики если персонаж вынужден переместиться на локацию Корабль Воскрешения, вместо этого он помещается в Клинику. После того, как Галактика возвращается на орбиту, персонажи отправляются на Корабль Воскрешения, как обычно.
- Любое событие, отправляющее персонаж на Гауптвахту, помещает его в Тюрьму.
- Любая способность персонажа, которая относится к локациям Гауптвахта, применяется к локациям Тюрьма, пока персонаж находится на планете Новая Каприка.
- Пока Президент находится на планете Новая Каприка любое свойство карты кворума, которое применяется к локациям Гауптвахта, вместо этого относится к локациям Тюрьма. (Как указано на карте титула Президента, в ситуации когда Президент играет карту кворума находясь на любой из локаций Новой Каприки, он обязан кинуть кубик. При выпадении трех или меньше, он помещается в Тюрьму.)
- Так же, как и находясь на Гауптвахте, персонажи не могут использовать действия при вскрытии карт Лояльности, когда они находятся в Тюрьме.
- Когда Адмирал помещается в Тюрьму, он сохраняет титул Адмирала.
- Игроки Сайлоны не могут быть отправлены в Тюрьму.

## Локации людей и локация Сайлонов

Некоторые локация на планете Новая Каприка содержат в себе возможности специальных действий для людей или для Сайлонов. В таком случае только игрок человек может активировать действие, рассчитанное для людей, и наоборот, только игрок Сайлон может применить действие, рассчитанное для Сайлонов.

### Атака на Оккупационные силы

Находясь на планете Новая Каприка игроки люди всегда могут использовать действие для атаки на Оккупационные силы, находящиеся в той же локация. Для этого игрок кидает кубик: при выпадении пяти или больше, атака является успешной: удалите жетон Оккупационных сил с той локация, на которой вы находитесь. Игрок также может применить карту навыка Максимальная огневая мощь для того, чтобы перебросить кубик (карта навыка Стратегическое Планирование также добавит +2 к броску кубика).

*Пример: Михаил, игрок человек, переместил своего персонажа в локация Бридер каньон для того, чтобы уничтожить Оккупационные силы, расположенные здесь. Используя действие, он производит атаку и кидает кубик. Он выкидывает 2 и атака проваливается. Михаил скидывает карту навыка Максимальная огневая мощь, чтобы перебросить кубик. Он выкидывает 2, но этого снова недостаточно для успешной атаки.*

### Арест человека

Если игрок Сайлон находится на той же самой локация, что и игрок человек, а также на этой локация есть жетон Оккупационных сил, он может использовать одно действие для того, чтобы арестовать этого человека. Для этого Сайлон кидает кубик. Если выпадает 1 — 3, игрок человек помещается в Тюрьму. При выпадении 4 — 7, игрок перемещается в Клинику.

*Пример: Настя является игроком Сайлоном. Она передвигается в локация Бридер каньон, где уже находятся Василий, персонаж человек, и жетон Оккупационных сил. Настя может использовать действие, чтобы попытаться арестовать Василия. Она кидает кубик и получает 6, в результате чего Василий помещается в Клинику.*

## Карты кризиса Новая Каприка

Во время фазы кризиса хода игрока, он тянет карту из колоды кризисов Новая Каприка. Кризисы колоды Новая Каприка преодолеваются таким же образом, как и кризисы базовой игры. При этом, однако, есть несколько исключений, перечисленных ниже.

Любое событие игры, которое касается стандартной колоды кризисов, применяется и к колоды кризисов Новая Каприка.



Символ активации Оккупационных сил

## Символы кораблей Сайлонов и Оккупационных сил

До тех пор, пока Галактика не вернется на орбиту, **все символы кораблей Сайлонов на картах кризиса игнорируются**. Оккупационные войска активируются картами с символом Оккупационных сил. (см. стр. 15)

Помните, что символы активации тяжелых рейдеров и центурионов на активируют Оккупационные войска, а изображение Оккупационных сил не помещает жетон центурионов на шкалу десанта.



## Активация Оккупационных сил

Жетоны Оккупационных сил представляют собой вооруженные патрули центурионов на планете Новая Каприка.

Оккупационные войска активируются во время фазы кризиса при вскрытии соответствующей карты из колоды кризисов Новая Каприка, а также при активации свойства локации Оккупационное правительство. При этом каждый жетон Оккупационных сил передвигается на одно деление вправо по шкале в нижней части игрового поля Новая Каприка.

Если активируется жетон Оккупационных сил, находящийся на локации Космопорт, удалите его с поля и уничтожьте один гражданский корабль на вершине стопки Задержанных гражданских кораблей. Если стопка Задержанных кораблей пуста, удалите верхний корабль из стопки Подготовленных гражданских кораблей. Если обе стопки пусты, гражданский корабль не уничтожается.

Если при активации на игровом поле нет жетонов Оккупационных сил, поместите один в локацию Оккупационное правительство. Помните, для жетонов Оккупационных сил применяются те же правила ограничения игровых компонентов, как и для остальных жетонов. Если их недостаточно для того, чтобы поместить на игровое поле, новые жетоны не размещаются.

## Подготовка к прыжку и эвакуация гражданских кораблей

На картах кризиса Новая Каприка изображены два символа, которые используются во время фазы подготовки к прыжку: символ эвакуации и символ подготовки к прыжку.



До тех пор, пока Галактика не вернется на орбиту, символ эвакуации не имеет значения, в то время как символ подготовки к прыжку используется, как обычно. Как только жетон флота достигает позиции Автопрыжок, Галактика возвращается на орбиту Новой Каприки. После этого как только вскрывается карта кризиса с символом эвакуации, поместите один верхний корабль из стопки Подготовленных гражданских кораблей в любой из двух секторов космоса с символом запуска вайперов. С тех пор как Галактика вернулась на орбиту, шкала подготовки к прыжку больше не понадобится в игре, и все символы подготовки к прыжку на картах кризиса игнорируются.

## Пример активации жетонов Оккупационных сил



1. Во время фазы кризиса игрока происходит активация Оккупационных сил.
2. Каждый жетон Оккупационных сил передвигается на одну локацию вправо.
3. Активируется жетон Оккупационных сил на локации Космопорт. Верхний корабль в стопке Задержанных гражданских кораблей уничтожается.
4. Жетон уничтоженного корабля переворачивается. Люди теряют указанный на нем ресурс, сам жетон удаляется с игрового поля.



## Подготовленные и Задержанные гражданские корабли

Когда начинается фаза игры Новая Каприка, все гражданские корабли помещаются в стопку Задержанных кораблей. Когда игрок подготавливает гражданский корабль для эвакуации, он берет его сверху стопки Задержанных кораблей, и помещает вниз стопки Подготовленных кораблей.

Корабли, которые находятся в стопке Подготовленных гражданских кораблей, могут быть эвакуированы только после того, как Галактика возвращается на орбиту.

После этого для эвакуации игрок берет верхний корабль из стопки Подготовленных гражданских кораблей и помещает его в сектор космоса с символом запуска вайперов.

Когда Адмирал решает закончить игру (используя способность с обновленной карты титула Адмирала), все гражданские корабли, оставшиеся в стопке Подготовленных или Задержанных кораблей, уничтожаются.

## Пока Галактика не вернется на орбиту

Во время фазы игры Новая Каприка до тех пор, пока Галактика не вернется на орбиту, игнорируются все действия, которые бы поместили, передвинули или уничтожили корабли в любом сектора космоса вокруг Галактики или жетоны центурионов на шкале десанта. Аналогично никакие локации на борту Галактики или Пегаса не могут быть повреждены или отремонтированы, пока Галактика не вернется на орбиту. Однако после возвращения Галактики это правило отменяется, и игра идет, как обычно.

Тем не менее, рапторы могут идти на риск, как обычно, в любой момент фазы игры Новая Каприка.

Если в результате казни в игре появляется новый персонаж до того, как Галактика возвращается на орбиту, поместите его в локацию Штаб сопротивления вместо базовой локации персонажа.

## Подготовка и эвакуация гражданских кораблей



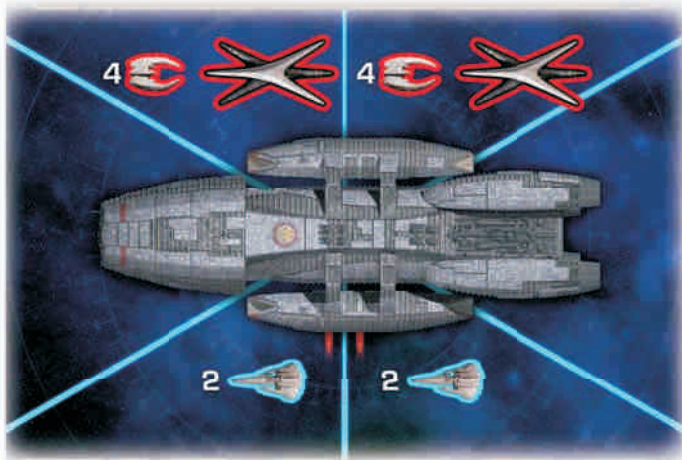
1. В начале фазы Новая Каприка все гражданские корабли сложены в стопку Задержанных кораблей.
2. При подготовке к эвакуации поместите верхний корабль из стопки Задержанных гражданских кораблей вниз стопки Подготовленных кораблей.
3. Гражданские корабли могут быть эвакуированы только после возвращения Галактики. Для этого игрок перемещает верхний корабль из стопки Подготовленных гражданских кораблей в любой сектор космоса с символом запуска вайперов.





## Галактика возвращается на орбиту

Когда жетон флота на шкале подготовки к прыжку достигает секции Автопрыжок, Галактика возвращается на орбиту и начинается фаза финальной эвакуации с планеты Новая Каприка.



Как только Галактика возвращается на орбиту, необходимо произвести следующие действия в таком порядке:

1. Поместите по одному базовому кораблю и четыре рейдера в каждый из двух секторов космоса над Галактикой.
2. Запустите по два вайпера в каждый сектор космоса с символом запуска вайперов.

С этого момента символы запуска кораблей Сайлонов более не игнорируются.

Когда вскрывается карта с символом эвакуации, игрок помещает один корабль из стопки Подготовленных гражданских кораблей в любой из двух секторов космоса с символом запуска вайперов.

Игроки теперь могут передвигаться между локациями на планете Новая Каприка и локациями Галактики (или Пегаса) скидывая одну карту навыка с руки. Аналогично Сайлоны могут перемещаться между локациями Новой Каприки и локациями Сайлонов, также сбрасывая карту навыка.

В любой момент после возвращения Галактики Адмирал за одно действие может отдать приказ Галактике улететь и, таким образом, окончить игру.

## Победа в игре

Как только Адмирал отдает приказ Галактике к отлету, все гражданские корабли и все персонажи, которые остаются на планете Новая Каприка, уничтожаются. Если после учета потерь ни один из ресурсов людей не опустился до нуля или ниже, люди выигрывают в игре!

Если любой из ресурсов людей опускается до нуля или ниже, или все шесть локаций на борту Галактики повреждены, или центурионы доходят до конца шкалы десанта, Сайлоны одерживают победу в игре!

После того, как определилась победившая сторона, Лидер Сайлонов вскрывает свою карту Тайного Плана и определяет, достиг ли он условий победы. Если да, то Лидер Сайлонов также побеждает в игре!

*Пример: Александр является Лидером Сайлонов с картой Дружественного плана «Примкнуть к флоту». Согласно условиям этой карты Тайного плана, Александр выигрывает тогда, когда люди одержали победу и он при этом воспользовался способностью Проникновения (но не находится на Гауптвахте или в Тюрьме).*

*Адмирал приказывает Галактике покинуть планету Новая Каприка, и игра заканчивается. Никто из персонажей людей не был брошен на планете, однако один гражданский корабль остался в стопке Подготовленных кораблей. Когда он уничтожается, люди теряют два ресурса населения, при этом данный ресурс опускается до нуля. Сайлоны выигрывают. Александр в это время использовал способность Проникновения и находился в локации Оружейная, но поскольку люди проиграли, Александр проиграл вместе с ними.*



## Варианты игры

Здесь перечислены некоторые варианты игры, которые добавляют определенное разнообразие в игровой процесс. До начала партии игрокам необходимо принять решение, какой или какие из вариантов они хотят использовать.

### Особые варианты

Многие из компонентов этого дополнения, таких как новые персонажи, карты навыков, кризиса, карты Пунктов назначения и др., предполагают, что игроки используют в игре также карты навыка Предательства, новые локации Сайлонов и игровое поле Пегас. Мы не рекомендуем использовать отдельные компоненты данного дополнения без применения таких его элементов, как новые карты навыков, кризиса, Пунктов назначения, навыка Предательства, новые локации Сайлонов и игровое поле Пегас. Следующие два варианта игры могут быть предложены для тех, кто не хочет использовать карту Новая Каприка и персонажей Лидеров Сайлонов.

#### Без использования карты Новая Каприка

Если вы не хотите использовать фазу игры Новая Каприка, просто играйте с картой Кобол, как в базовой игре. Оставьте игровое поле Новая Каприка, соответствующие карты кризиса и жетоны Оккупационных сил в коробке с игрой.

#### Без использования Лидеров Сайлонов

Если вы хотите играть без Лидеров Сайлонов, или если никто не выбрал персонаж Лидера Сайлонов во время выбора персонажей, оставьте соответствующие карты персонажей и карты Тайного плана в коробке с игрой. Колода карт Лояльности составляется по правилам базовой игры.

#### Сочувствующий Сайлон

При составлении колоды карт Лояльности вместо карты «Вы Сочувствующий» поместите карту «Вы Сочувствующий Сайлон». Если игрок человек получает эту карту во время фазы Спящего агента, он должен немедленно вскрыть ее. Однако, вместо того, чтобы следовать стандартным правилам для карты «Вы сочувствующий», этот игрок становится раскрытым Сайлоном и берет карту Дружественного плана в закрытую. При этом все условия карты Дружественного плана должны быть выполнены для того, чтобы этот игрок смог победить.

Сочувствующий Сайлон не получает карту суперкризиса. Он может использовать способность Проникновения в ряды людей, как Лидер Сайлонов. Сочувствующий Сайлон не имеет определенного набора навыков, поэтому при использовании способности Проникновения в фазу набора навыков своего хода он берет три любых карты навыка (но все три карты должны быть из разных колод навыков, он не может взять больше одной карты навыка каждого типа во время фазы получения навыков).

## Игра для семи человек

Если вы хотите играть всемером, один из игроков должен выбрать персонаж Лидера Сайлонов. Составьте колоду Лояльности из 12 карт, среди которых должно быть две карты «Вы Сайлон» и 10 карт «Вы не Сайлон». Лидеру Сайлонов выдайте одну карту Враждебного плана в закрытую. Однако помните, что при использовании такого варианта игры время ожидания хода, как правило, увеличивается.

## Разъяснение карт

Карта кризиса «Диверсии сопротивления»: раскрытые Сайлоны не могут избежать казни в следствие этой карты.

Карта Пункта назначения «Газовая туманность»: если в результате вскрытия этой карты наступает фаза игры Новая Каприка, Адмирал может посмотреть верхние карты колоды кризиса Новая Каприка вместо стандартной колоды.

Свойство персонажа Луанны «Кэт» Кэтрейн «Наркоманка» не помещает ее в Лазарет, если она находится на Гауптвахте.

## Часто забываемые правила

- Президент может держать в руке до 10 карт кворума. Если в конце хода любого игрока у Президента в руке больше 10 карт, он должен скинуть излишек, пока их не останется ровно 10.
- Игроки не могут по своему выбору переместиться в опасную локацию в фазу перемещения своего хода. Они только могут быть помещены в подобные локации специальными свойствами и способностями разных карт.
- Игрок может использовать способность Движение только во время своего хода (но не тогда, когда ему позволено передвигаться во время хода другого игрока). Игрок может либо переместиться, либо использовать способность Движение во время фазы перемещения своего хода, но не оба действия сразу. Он также не может использовать больше одной способности Движение во время своего хода.
- Когда игрок Сайлон раскрывается, он передает все свои карты Лояльности в закрытую любому игроку по своему выбору (это нужно сделать до окончания процедуры раскрытия Сайлона).
- Если игрок обнаруживается Сайлоном в результате казни, он не берет карту суперкризиса.
- Когда игрок Сайлон берет карты навыка, он не может взять две карты навыка одного типа. Каждая карта должна быть из разных колод навыка.
- Во время фазы игры Новая Каприка, игроки не могут перемещаться в локации на Борту №1 даже после того, как Галактика возвращается на орбиту.
- Две карты навыка Предательства добавляются каждый раз, как составляется колода судьбы.



## Credits

### **Battlestar Galactica: the Board Game Design:**

Corey Konieczka

**Expansion Design and Development:** Corey Konieczka, Daniel Lovat Clark, and Tim Uren

**Editing:** Sam Stewart

**Graphic Design:** Andrew "Metal" Navaro and Brian Schomburg

**Cover Composition:** Brian Schomburg

**Sculpt Direction:** Zoë Robinson

**Artwork Provided by:** NBC Universal

**Production Manager:** Gabe Laulunen

**Publisher:** Christian T. Petersen

**NBC Universal Consumer Products:** Jessa Bouso, Steve Coulter, Kim Niemi, Mitch Steele, and Neysa Gordon

**Syfy:** William Lee and Mozhgan Setoodeh

**Playtester Coordinator:** Robert A. Kouba

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

**Special Thanks to:** Blake Callaway, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulbach, Loretta Kraft, William Lee, Tom Lieber, Ron Moore, Ann Morteo, Jerry Petry, Ed Prince, Matthew Rumford, Chris Sanagustin, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward

We would also like to thank everyone at Syfy and NBC Universal for not only creating the amazing universe of **Battlestar Galactica**, but also for giving us the opportunity to bring all the magic of the series into the world of board gaming.

*Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. All Rights Reserved. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA*

*Visit Us on the Web*

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

## Указатель

Активация Оккупационных сил 15  
Анализ компонентов 2  
Арест человека 14  
Атака на Оккупационные силы 14  
Игра для семи человек 18  
Игровое поле Пегас 2, 9  
«Игроки Сайлоны» и «Игроки Люди» 7  
Изменения в правилах и пояснения 7  
Казнь 12, 20  
Как использовать это дополнение 9  
Как собрать Базовые корабли 5  
Карты кризиса Новая Каприка 14  
Карты Лояльности 7  
Карты навыка Предательство 9  
Карты навыка с указанием Безрассудство 9  
Карты Тайного Плана 10  
Краткая справка 20  
Лидеры Сайлонов 10  
Лимит карт кворума 8  
Локации людей и локации Сайлонов 14  
Локации планеты Новая Каприка 14  
Начальная расстановка дополнения 6  
Новые локации Сайлонов 8  
Новые способности карт навыков 9  
Обновленный порядок преемственности 8  
Опасные локации 8  
Особые варианты 18  
Особые правила при выборе новых персонажей после казни 12  
Очередность 8  
Перемещение во время фазы Новая Каприка 13  
Победа в игре 17  
Повреждения и уничтожения Пегаса 8  
Подготовка к прыжку и эвакуация гражданских кораблей 15, 16  
Подготовленные и Задержанные гражданские корабли 16  
Разъяснение карт 18  
Раскрытые игроки Сайлоны 7  
Создание колоды Лояльности при игре с Лидером Сайлонов 11  
Сочувствующий Сайлон 18  
Список компонентов 2  
Способность Движение карты навыка 9  
Способность Проникновения 11  
Уничтожение гражданских кораблей 7  
Фаза игры Новая Каприка 13  
Часто забываемые правила 18

## Краткая справка

### Раскрытие Сайлона

1. Сброс карт: игрок должен оставить не больше трех карт навыка в руке, сбрасывая излишек (или скинуть все карты навыка, если игрок был казнен). Он также сбрасывает любые карты кворума, сыгранные на его персонажа. (Если игрок был Президентом, карты кворума не скидываются, вместо этого они передаются новому Президенту.)
2. Потеря титула: если у игрока были какие-либо карты титула, он передает их другому игроку (см. Порядок преемственности стр. 8).
3. Воскрешение: игрок перемещает фишку своего персонажа на Корабль воскрешения.
4. Получение карты суперкризиса: игрок получает в закрытую одну карту суперкризиса. Эта карта остается в руке игрока и может быть сыграна активирова свойство локации Сайлонов Каприка. Если игрок был обнаружен Сайлоном в результате казни, он не получает карту суперкризиса.
5. Передача карт Лояльности: игрок передает все свои карты Лояльности в закрытую любому другому игроку по своему выбору.
6. Конец хода: ход данного игрока оканчивается. Помните, что раскрытый Сайлон не тянет карту кризиса в конце своего хода.

### Фаза игры Новая Каприка.

#### Расстановка

1. Разместите игровое поле Новая Каприка: поместите игровое поле Новая Каприка справа от основного игрового поля сверху игрового поля Пегас.
2. Основное поле игры: все жетоны центурионов остаются на своих позициях на шкале десанта, также и все корабли Сайлонов, запущенные в сектора космоса картой Пункта назначения. Они останутся в таком положении до тех пор, пока Галактика не вернется на орбиту.
3. Переместите людей: игроки люди перемещают своих персонажей в локацию Штаб сопротивления.
4. Переместите Сайлонов: игроки Сайлоны перемещают своих персонажей в локацию Оккупационное правительство.
5. Переместите гражданское население: поместите все не уничтоженные гражданские корабли, включая и те, что находятся в секторах космоса возле Галактики, в стопку Захваченных гражданских кораблей возле локации Космопорт.
6. Разместите колоду карты кризиса Новая Каприка: перемешайте колоду карт кризиса Новая Каприка и поместите ее рядом с игровым полем. Стандартная колода карт кризиса больше не понадобится до конца игры и возвращается в коробку с игрой.
7. Переместите жетон флота: поместите жетон флота в начальное положение на шкале подготовки к прыжку.

### Когда Галактика возвращается на орбиту

1. Поместите по одному базовому кораблю и четыре рейдера в каждый из двух секторов космоса над Галактикой.
2. Запустите по два вайпера в каждый сектор космоса с символом запуска вайперов.

### Казнь

1. **Сбросить карты с руки:** игрок помещает в сброс все карты навыка с руки (карты Кворума остаются). Он также сбрасывает любые карты Кворума, сыгранные на его персонажа (например, карта «Поручить Миссию»).
2. **Проверка карт Лояльности:** если у игрока есть одна или несколько карт Лояльности «Вы — Сайлон», он вскрывает одну из них, и передает все остальные свои карты Лояльности в закрытую любому другому игроку по своему выбору. (Игрок не выполняет действие на его карте «Вы — Сайлон»). После этого он переходит к пункту 4, Сайлон. Если все карты Лояльности игрока являются картами «Вы не Сайлон», он вскрывает их все и переходит к пункту 3, Человек.

Если казненный игрок является Лидером Сайлонов, у него нет карт Лояльности, он сразу переходит к пункту 4, Сайлон. При этом он не вскрывает карту Тайного Плана.

#### 3. Человек:

- A. Потеряйте одну мораль.
- B. Игрок возвращает лист своего персонажа и жетон персонажа в коробку с игрой, этот персонаж больше не может быть использован до конца игры.
- B. Если персонаж Шерон Валери был казнен до наступления фазы Спящего Агента, немедленно выдайте игроку дополнительную карту из колоды карт Лояльности.
- G. Игрок выбирает нового персонажа и помещает его на стартовую локацию, как указано на листе этого персонажа. Игрок может выбрать любого персонажа вне зависимости от его типа, однако нельзя выбрать Лидера Сайлонов (при выборе нового персонажа лучше учесть свойства и способности персонажей, уже задействованных в игре, а также подозреваемых в принадлежности к Сайлонам).

Если игрок в течение игры уже использовал одноразовую способность своего персонажа, он не сможет использовать подобную способность нового персонажа. Каждый игрок может активировать одноразовую способность только единожды в течение игры вне зависимости от количества персонажей.

#### 4. Сайлон:

- A. Игрок перемещается в локацию Корабль Воскрешения.
- B. Игрок производит все стандартные действия, как при раскрытии Сайлона, но игрок не берет карту суперкризиса.