

BATTLESTAR GALACTICA



DAYBREAK EXPANSION
RULES OF PLAY

RUS

Syfy
Imagine Greater



Великий маяк надежды – **Боевой Крейсер Галактика** трещит по швам. Тонкая нить доверия между людьми и Сайлонами угрожает порваться под давлением отчаяния и сомнения. Для тех, кто ищет мира, единственное судно является проводником в будущее. Деметрий, ведомый неизведанными силами, прокладывает курс среди звезд. Курс домой.

Многие противятся этому видению будущего. В это отчаянное время некоторые люди и Сайлоны намерены взять власть в свои руки. Для одних, это значит рискнуть всем. Для других это означает – мятеж.

КРАТКИЙ ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение «Рассвет» для настольной игры «Боевой Крейсер Галактика» является кульминацией бедствий, постигших человечество. Игроки могут выполнять отчаянные миссии, чтобы найти Землю, бороться под нарастающей угрозой мятежа, заключать сделки с Лидерами Сайлонов, ведомые только им известными мотивами.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

- Книга правил
- Поле корабля «Деметрий»
- Поле Мятежной Базовой Звезды Сайлонов
- 12 листов персонажей
- 29 жетонов, включая:
 - 1 накладное поле локаций Сайлонов
 - 1 накладное поле «Борт № 1»
 - 12 фишек персонажей
 - 4 жетона пилотирования
 - 10 жетонов Чуда
 - 1 маркер лояльности Базовой Звезды
- 77 больших карт, включая:
 - 30 карт кризисов
 - 2 карты лояльности
 - 22 карты мятежа
 - 8 карт миссий
 - 14 карт мотивов
 - 1 карта Инfiltrации
- 52 маленькие карты, включая:
 - 5 карт навыка Политики
 - 5 карт навыка Лидерства
 - 5 карт навыка Тактики
 - 5 карт навыка Пилотирования
 - 5 карт навыка Техники

– 26 карт навыка Предательства

– 1 карта «Земля»

- 8 пластмассовых фигурок, включая:
 - 4 Центуриона
 - 4 Штурмовых Раптора
- 12 пластмассовых подставок под фишки персонажей

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Далее следует краткое описание компонентов дополнения «Рассвет»

Поле корабля «Деметрий»

На поле корабля «Деметрий» представлены локации, которые позволят игрокам отправиться на жизненно важные миссии, используя вариант игры «Поиск Дома».



Поле Мятежной Базовой Звезды

На этом поле представлены локации, которые дадут сильнее возможности игрокам-людям и игрокам-Сайлонам, при использовании варианта игры «Поиск Дома».



Листы персонажей

Эти листы персонажей представляют новых людей и Лидеров Сайлонов из данного дополнения, а так же альтернативные варианты персонажей из базовой версии игры. Каждый лист описывает набор умений и способности персонажей.



Накладное поле Локаций Сайлонов

Это поле заменяет локации Сайлонов из базовой игры «Боевой Крейсер Галактика».



Накладное поле «Борт №1»

Это поле заменяет «Борт № 1» из базовой игры «Боевой Крейсер Галактика».



Фишки персонажей и подставки

Фишки представляют новых персонажей из данного дополнения. Они используются для обозначения положения персонажей на игровом поле.



Жетоны Пилотирования

Эти жетоны представляют новых пилотов из данного дополнения, когда они пилотируют корабль.



Жетоны Чуда

Игроки должны тратить данные жетоны, чтобы активировать способности Чуда.



Маркер лояльности Базовой Звезды

Этот двухсторонний жетон показывает, кто может пользоваться локациями Базовой Звезды – люди или Сайлоны.



Карты Кризисов

Карты Кризисов представляют собой новые трудности, с которыми сражаются люди, чтобы выжить.



Карты Лояльности

Эти карты включают в себя новую карту лояльности – «Мятежник». Это человек, который работает против глав Флота Колоний. Так же представлена дополнительная карта «Ты не Сайлон».



Карты Мятежа

Эти карты представляют собой действия, которые могут совершать игроки-люди, чтобы помочь человечеству, под угрозой быть отправленными на «Гауптвахту».



Карты Миссий

Карты Миссий используются при варианте игры «Поиск Дома». Они представляют собой сложные миссии, которые могут выполнять люди, чтобы найти Землю и победить своих противников раз и навсегда.



Карты Мотивов

Эти карты представляют задания для Лидера Сайлонов, чтобы он мог выиграть на стороне людей или Сайлонов.



Карта Инфильтрации

Эта карта используется Лидером Сайлонов при его инфильтрации во флот людей.



Карты навыков Политики, Лидерства, Тактики, Пилотирования и Техники

Эти новые карты, по пять для каждой колоды, дополняют существующий набор Карт Навыков новыми, впечатляющими возможностями.



Карты навыка Предательства

Карты навыка Предательства, это тип Карт Навыков, которые представляют собой гнусные и подлые возможности для игроков-Сайлонов саботировать проверки навыков.



Карта «Земля»

Эта карта заменяет собой карту «Кобол» из базовой игры, при использовании варианта игры «Поиск Дома». На ней указано, когда происходит фаза спящего агента и как человечество может выиграть игру.



Пластмассовые Центурионы

Эти фигурки заменяют жетоны Центурионов из базовой игры.



Пластмассовые Штурмовые Рапторы

Эти фигурки представляют собой новый мощный класс кораблей, доступный для людей.



Символ дополнения «Рассвет»

Все карты данного дополнения помечены этим символом на лицевой стороне, чтобы было возможно легко отделить их от карт базовой игры «Звездный Крейсер Галактика»



Символ дополнения «Рассвет»

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДАННОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

Используя дополнение «Рассвет» следуйте пунктам, описанным в секции «Подготовка дополнения» ниже.

Некоторые компоненты можно использовать только при игре специального варианта «Поиск Дома» (см. «Поиск Дома» стр. 14). Если данный вариант не используется, верните карту «Земля», Карты Миссий, маркер лояльности Базовой Звезды, а так же поля «Деметрий» и «Мятежная Базовая Звезда» в коробку. Эти компоненты не будут использоваться при игре без данного варианта. Все остальные компоненты должны быть использованы при использовании данного дополнения и описаны в следующих секциях.

С дополнением «Рассвет» возможно играть до семи человек. При игре всемером, один из игроков обязан взять на себя роль Лидера Сайлонов при выборе персонажа.

Использование дополнения «Рассвет» с остальными дополнениями игры «Боевой Крейсер Галактика» см. «Совмещение дополнения «Рассвет» с остальными дополнениями» на странице 16.

Подготовка дополнения

После пункта подготовки «Помести игровое поле на стол» базовой игры, следуйте следующим шагам, чтобы добавить данное дополнение:

1. **Накладные поля «Борт № 1» и «Локации Сайлонов»:** разместите накладное поле «Борт № 1» поверх локаций «Борт № 1», а накладное поле локаций Сайлонов поверх локаций Сайлонов на поле из базовой игры. Убедитесь, что накладные поля лежат вниз сторонами «Борт № 1 уничтожен» и «Узел Уничтожен».

Важно, чтобы игроки прочитали свойства локаций накладных полей, чтобы понять разницу между полями дополнения и базовой игры. Например при активации «Каприки» более не пропускается фаза подготовки к прыжку, а «Корабль Воскрешения» теперь считается опасной локацией (см. «Опасные локации» стр. 12).

2. **Фигурки Штурмовых Рапторов и Центурионов:** помести один Штурмовой Раптор в поле «Резерв Вайперов и Рапторов». Помести остальные Штурмовые Рапторы рядом с игровым полем. Верни жетоны Центурионов в коробку и замени их пластмассовыми фигурками.
3. **Новые листы персонажей, фишки персонажей и жетоны пилотов:** добавь новые листы персонажей к общей колоде доступных персонажей (см. «Выбор персонажей, используя дополнение «Рассвет»).
4. **Жетоны Чуда:** раздайте по одному жетону чуда каждому игроку. Каждый игрок помещает данный жетон на лист персонажа, после выбора персонажа. Помести оставшиеся жетоны чуда рядом с полем.

5. **Новые Карты Кризисов и Навыков:** замешайте новые карты кризисов и навыков в соответствующие колоды. Замешайте карты предательства и положите их рядом с колодой инженерии. Когда создается колода судьбы, замешайте в нее две карты предательства, чтобы получилось 12 карт в колоде (это относится к начальной подготовке и к ходу игры. См. «Предательство» на стр. 10.)
6. **Карты Мятежа:** перетасуйте Карты Мятежа и поместите колоду рубашкой вверх рядом с колодой кризисов.
7. **Новые карты лояльности, Карта Инfiltrации и Карты Мотивов:** добавьте карту «Ты мятежник», только если это необходимо (см. «Создание колоды лояльности с дополнением «Рассвет» на странице 6). Если игрок выбирает лидера Сайлонов, он берет карту Инfiltrации. После этого перетасуйте Карты Мотивов и поместите колоду рядом с игровым полем. Если ни один игрок не играет за Лидера Сайлонов, уберите карту Инfiltrации и колоду Карт Мотивов в коробку.
8. **Поиск Дома:** если используется вариант игры «Поиск Дома» смотри стр. 14 для дальнейших инструкций по расстановке.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Эта секция описывает новые правила для дополнения «Рассвет». Если происходит конфликт этих правил и правил из базовой игры, предпочтение отдается данным правилам.

Выбор персонажей, используя дополнение «Рассвет»

Это дополнение включает в себя альтернативные версии персонажей: Ли Адама, Том Зарек, Карт «Хило» Агатон и Гай Балтар. Если игрок выбирает оригинальную или альтернативную версию персонажа, другие игроки не могут взять на себя оставшуюся роль. Тем не менее, игроки должны рассматривать и оставшуюся версию персонажа, определяя необходимый тип (политический лидер, военный лидер или пилот) персонажа, для игры.

Лидеры Сайлонов это специальный тип персонажей (см. «Лидеры Сайлонов» стр.8). Людой игрок может стать Лидером Сайлонов, но в игре он может быть только один. Если один из игроков выбрал лидера Сайлонов, то ни один другой игрок не может играть за лидера Сайлонов. Игроки не могут играть с лидером Сайлонов при игре втроем.

Жетоны Чуда

У каждого персонажа есть способность, которая начинается со слов «Один раз за игру». Эта способность считается чудесной способностью. В начале игры каждый игрок получает по жетону Чуда. Этот жетон определяет возможность использовать чудесную способность персонажа.

Когда игрок использует чудесную способность его персонажа, он должен сбросить жетон Чуда. Если у игрока нет жетона Чуда, он не может использовать чудесную способность своего персонажа. У игрока может быть только один жетон Чуда в любых случаях. Если игроку необходимо взять жетон Чуда, он может это сделать, только если у него нет жетона Чуда.

Если персонаж использует свою чудесную способность и после этого получает жетон Чуда, он может снова использовать чудесную способность своего персонажа. Если игрок раскрывается как Сайлон, он должен сбросить жетон Чуда.

Раскрывшиеся игроки-Сайлоны не могут получать жетонов Чуда. Лидеры Сайлонов не сбрасывают жетонов Чуда, когда заканчивают Инfiltrацию (см. «Инfiltrация» стр. 8). Если игроку предписано выбрать другого игрока, чтобы тот получил жетон Чуда, он должен выбрать игрока, у которого нет жетонов Чуда. Если у всех игроков есть жетоны Чуда, тогда никто не получает этот жетон. Лидеров Сайлонов можно так же выбирать для получения жетонов Чуда, даже если они не Инfiltrируются.

Альтернативная версия Гая Балтара

Альтернативная версия Гая Балтара следует специальным правилам, касательно его чудесной способности «Вещание». Он может брать до трех жетонов Чуда в любой момент игры, и он должен сбросить три жетона Чуда, чтобы использовать свою способность «Вещание». Если у персонажа меньше трех жетонов, его можно выбрать для получения жетона Чуда.

Если игрок выбирает альтернативную версию Гая Балтара, он не добавляет дополнительную карту в колоду лояльности во время фазы подготовки «Дополнение колоды лояльности в зависимости от состава персонажей» создания Колоды Лояльности (см. «Создание колоды лояльности, используя дополнение «Рассвет» стр. 6).

Карты Мятежа

Карты Мятежа представляют собой специальные возможности, которые можно использовать как действие. Если игроку необходимо взять карту мятежа, он берет ее сверху колоды карт мятежа и держит в тайне ее содержимое от остальных игроков.

Когда игроку необходимо сбросить карту мятежа, он помещает ее в сброс рядом с колодой карт мятежа лицом вверх. Если карты в колоде заканчиваются, необходимо перетасовать карты из сброса, чтобы образовать новую колоду карт мятежа.

Карты Мятежа и «Гауптвахта»

Когда игрок, у которого уже есть Карта Мятежа, берет вторую карту Мятежа, он сразу же отправляется на «Гауптвахту», если только не вступают в силу какие-либо специальные правила (например, использование локаций

«Пресс-Центр» или способности альтер-нативной версии Тома Зарека «Злоупотребление Властью»). Каждый раз, когда игрок оказывается на «Гауптвахте» и у него больше чем одна карта мятежа, он должен выбрать одну, чтобы оставить себе и сбросить остальные.

Когда игрок на «Гауптвахте», он может получать и играть Карты Мятежа как обычно. Если он, находясь на «Гауптвахте» получает вторую карту мятежа, он должен немедленно выбрать одну и сбросить вторую.

В отличие от остальных игроков, Мятёжник - специальный игрок, который не перемещается на «Гауптвахту», когда берет вторую карту мятежа. Правила касающиеся Мятёжника и «Гауптвахты» описаны в секции ниже.

Карты Мятёжа и Сайлоны

Раскрытые Сайлоны никогда не могут брать или играть Карты Мятёжа, а так же их нельзя выбрать для получения карты мятежа. Когда скрытый Сайлон раскрывается, он должен сбросить все свои Карты Мятёжа.

Лидеры Сайлонов берут Карты Мятёжа только во время Инфильтрации. Если действие на карте Мятёжа предписывает выбрать игрока, этот игрок может выбрать Лидера Сайлонов. Когда Лидер Сайлонов заканчивает свою инфильтрацию, он должен сбросить все свои Карты Мятёжа (см. «Инфильтрация» стр. 8).

Мятёжник

Дополнение «Рассвет» вводит новую карту лояльности «Ты Мятёжник». Правила по использованию этой карты кратко описаны на карте «Ты Мятёжник» и детально ниже.

Карта «Ты Мятёжник», это уникальная карта лояльности, которая заменяет карту «Ты предатель» из базовой игры. Рассматривайте карту «Ты Мятёжник», как карту «Ты не Сайлон», при определении принадлежности игрока к людям или Сайлонам. Когда у игрока есть карта «Ты Мятёжник», все обращения к мятежнику относятся к данному игроку. У Мятёжника больше шансов получить Карту Мятёжа, что повышает его шансы отправиться на «Гауптвахту» (см. «Карты Мятёжа и «Гауптвахта» выше).

Когда игрок получает карту «Ты Мятёжник» в закрытую, он должен **немедленно** раскрыть эту карту и взять дополнительную карту лояльности. Каждый раз, получая карту «Ты Мятёжник», игрок должен взять Карту Мятёжа и передать любой из имеющихся титулов другому игроку, стоящему выше всех в списке наследования титулов (Исключая Мятёжника). После этого, Мятёжник получает и теряет титулы как обычно. Если в Фазе Спящего Агента были розданы Карты Лояльности, и никто не открыл карту «Ты Мятёжник», текущий игрок выбирает любого из игроков, чтобы он взял еще одну карту лояльности из оставшихся. Если этот игрок раскрылся как Мятёжник, он следует всем инструкциям, описанным выше, но не берет еще одну Карту Лояльности.

Во время фазы подготовки к прыжку **в ход Мятёжника**, если на его Карте Кризиса **есть символ** подготовки к прыжку, **он должен** взять Карту Мятёжа.

Мятёжник не отправляется на «Гауптвахту», когда берет вторую Карту Мятёжа. Вместо этого, когда он берет третью Карту Мятёжа, он должен немедленно отправиться на «Гауптвахту», если только не получил предписания не передвигаться туда. Каждый раз, когда у Мятёжника больше двух карт Мятёжа, и он находится на «Гауптвахте», он должен выбрать две карты и сбросить оставшуюся.

























Если Мятёжник вскрывается как Сайлон, он выбирает другого игрока-человека и передает ему карту «Ты Мятёжник». В отличие от карт Лояльности, которые остаются скрытыми, он передает эту карту другому игроку, независимо от пройденного расстояния. После этого, игрок получивший карту «Ты мятежник», должен взять Карту Мятёжа и передать свой титул другому игроку, стоящему выше всех в списке наследования титулов (Исключая Мятёжника). Ирок, который получает карту «Ты Мятёжник» от другого игрока не должен брать еще одну Карту Лояльности.

Создание колоды лояльности, используя дополнение «Рассвет»

Используя дополнение «Рассвет», следуйте следующим шагам, вместо шагов, описанных на странице 6 правил базовой игры:

1. **Организация карт Лояльности:** уберите карту «Ты Предатель» и карту «Ты Мятёжник» из Колоды Лояльности. Верни карту «Ты Предатель» в коробку и помести карту «Ты Мятёжник» рядом с игровым полем. По другому игроку, стоящему выше всех в списке наследования титулов (Исключая Мятёжника). После этого, раздели оставшиеся карты на стопки карт «Ты не Сайлон» и «Ты Сайлон». Перемешайте обе колоды и поместите их рядом с игровым полем.
2. **Создание Колоды:** опираясь на таблицу «Создание Колоды Лояльности» на следующей странице, замешайте соответствующее количество карт «Ты Сайлон» и «Ты не Сайлон» в Колоду Лояльности.
3. **Раздайте Карты Мотивов Лидеру Сайлонов:** если один из игроков выбрал Лидера Сайлонов, раздайте две Карты Мотивов этому игроку (см. «Карты Мотивов» на стр. 8)
4. **Дополните Колоду:** добавьте дополнительную карту «Ты не Сайлон» в колоду, если один из игроков выбрал персонажей Шэрон «Бумер» Валери или оригинальную версию Гая Балтара. Если в игре участвуют оба персонажа, добавьте две карты «Ты не Сайлон» в колоду. Не добавляйте дополнительную карту, если игрок выбрал альтернативную версию Гая Балтара. Верните все неиспользованные Карты Лояльности в коробку, не просматривая их.
5. **Замешайте и раздайте карты:** хорошо перетасуйте карты. После этого, раздайте по одной Карте Лояльности каждому игроку. Игроку, который выбрал оригинальную версию Гая Балтара, раздайте две Карты Лояльности. Не раздавайте Карту Лояльности игроку, выбравшему Лидера Сайлонов.
6. **Разместите колоду:** разместите колоду из оставшихся карт Лояльности рядом с игровым полем.

Создание Колоды Лояльности

Количество Игроков	Карты из колоды "Ты Сайлон"	Карты из колоды "Ты не Сайлон"	Мятежник	Общее количество карт
3	 1	 5*	 не замешивать	6*
4	 1	 7*	 замешивать	9*
4 Игра с Лидером Сайлонов	 1	 5*	 не замешивать	6*
5	 2	 8*	 не замешивать	10*
5 Игра с Лидером Сайлонов	 1	 7*	 замешивать	9*
6	 2	 10*	 замешивать	13*
6 Игра с Лидером Сайлонов	 2	 8*	 не замешивать	10*
7 Игра с Лидером Сайлонов	 2	 10*	 замешивать	13*

* Добавьте дополнительные карты лояльности из колоды "Ты не Сайлон":

- +1 если играете с дополнением "Исход"
- +1 если один из игроков выбрал оригинальную версию Гая Балтара
- +1 если один из игроков выбрал Шэрон "Бумер" Валери

Лидеры Сайлонов

В отличие от остальных игроков, Лидер Сайлонов сразу является раскрытым Сайлоном. Тем не менее, он может играть на стороне, как людей, так и Сайлонов. Это определяется Картами Мотивов, которые он получает во время игры.

Игра за Лидера Сайлонов

Лидеры Сайлонов играют по правилам раскрытых Сайлона во всех случаях, кроме отдельно обговоренных в книге правил. У Лидеров Сайлонов есть навыки, которые они обязаны набирать из своего набора навыков. Во время подготовки, Лидеры Сайлонов берут две карты навыков, а не три.

Учтите: Шэрон «Афина» Агатон начинает игру сразу же Инфильтрируясь (см. Инфильтрация стр. 8), поэтому она начинает игру с тремя Картами Навыков.

Лидеры Сайлонов могут пользоваться способностями со своих карт персонажей всегда. Лидеры Сайлонов могут использовать способности со своего листа персонажа вместо использования свойств локаций, в которых находятся.

Карты Мотивов

В отличие от остальных игроков, Лидеры Сайлонов должны раскрывать (выполняя условия) Карт Мотивов, чтобы победить в игре.

Во время подготовки к игре Лидер Сайлонов получает две Карты Мотивов. Во время Фазы Спящего Агента он получает еще две Карты Мотивов. Лидеры Сайлонов не получают Карт Лояльности.

Бумер и Афина?

Возможно, чтобы в одной игре участвовали персонажи Шэрон «Бумер» Валери и Шэрон «Афина» Агатон. Несмотря на то, что присутствие Шэрон «Афины» Агатон является доказательством того, что Шэрон «Бумер» Валери не является человеком, но это не указывает, на чьей стороне та находится. Бумер уникальна – она способна на подлое предательство и на сильнейшую преданность.

Карта Лояльности Бумер может свидетельствовать о том, что она посвятила себя делу спасения человечества до такой степени, что Бумер никогда не рискнет отправиться на Корабль Воскрешения, рискуя остаться заточенной в резервуаре воскрешения навеки. Разумеется, ее Карты Лояльности так же могут свидетельствовать о том, что ее посвящение делу человечества всего лишь подлый обман и другие Сайлоны встретят ее как героя. Остальным людям остается выяснять ее настоящие мотивы только на практике.

Каждая Карта Мотивов описывает сторону (люди или Сайлоны), которая должна победить в игре и требования для вскрытия Карты Мотива.

Вскрытие Карт Мотивов

Лидер Сайлонов вскрывает Карту Мотивов каждый раз, когда выполняет условия, указанные на этой карте. Он может вскрыть данную карту во время действия, проверки навыков или решения Кризиса. Лидер Сайлонов может вскрыть Карту Мотивов в конце игры, если условия на этой карте должны быть выполнены по завершении игры. Он не может вскрыть Карту Мотива, если в момент ее вскрытия условия на этой карте не соблюдены, даже если они были соблюдены ранее.

Сайлон Лидер может вскрыть все четыре Карты Мотивов. Если две карты относятся к стороне «Люди», а вторые две к стороне «Сайлоны», Лидер Сайлонов выигрывает игру вместе с любой из противоборствующих сторон.

Победа в игре за Лидера Сайлонов

Лидер Сайлонов выигрывает игру с победившей командой, если выполнены следующие два условия:

- В конце игры у Лидера Сайлонов осталась только одна не вскрытая Карта Мотива.
- Лидер Сайлонов вскрыл как минимум две карты с указанием победившей команды.

Инфильтрация

Лидер Сайлонов может инфильтрироваться во флот людей, активировав исправленную локацию «Флот Людей». Когда он инфильтрируется. Он перемещается с локации «Флот Людей» в любую локацию на Галактике. Во время инфильтрации, Лидер Сайлонов следует следующим правилам, кратко указанным на карте «Инфильтрация»:

Он может перемещаться в любую локацию, доступную для игроков-людей и не может перемещаться в локации Сайлонов. Инфильтрированный Лидер Сайлонов берет Карту Кризисов в конце своего хода и может использовать текст, указанный на этой Карте Кризиса.

Инфильтрированный Лидер Сайлонов берет одну дополнительную карту навыков, не из своего набора навыков в время фазы получения навыков (общее количество -3 карты навыков).

Инфильтрированный Лидер Сайлонов не может стать Президентом или Адмиралом. Ему так же нельзя становиться Вице-президентом согласно карте кворума «Назначит Вице-президента», тем не менее, на него можно сыграть эффекты карт «Назначить Специалистом по Миссии» или «Назначить Арбитром». Когда Лидер Сайлонов заканчивает инфильтрацию, он должен сбросит все карты кворума, которые ему были переданы, не получая какого-либо эффекта с них.

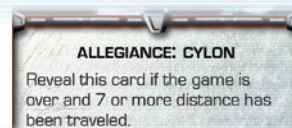
Пример раскрытия Карт Мотивов в конце игры



Игра закончилась победой Сайлонов, когда они сократили показатель населения до «0». Когда пройденная флотом дистанция равнялась 5.

У Лидера Сайлонов на руках Карты Навыков: одна карта политики и три карты предательства и он еще не раскрыл ни одной Карты Мотивов. У Лидера Сайлонов осталась последняя возможность раскрыть Карты Мотивов:

1. На одной из Карт Мотивов указано: «Раскрой эту карту, когда игра завершена и показатель населения 6 или меньше». Т.к. показатель населения «0», он раскрывает эту карту. На ней указана Сторона: Люди.
4. На четвертой Карте Мотивов указано: «раскрой эту карту, если игра завершена и было пройдена дистанция 7 и больше». Т.к. пройденная дистанция в конце игры – 5, Лидер Сайлонов не может раскрыть эту карту.



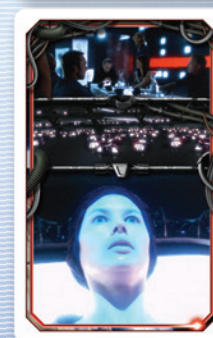
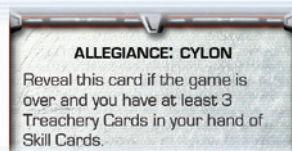
2. На второй Карте Мотивов указано: «Раскрой эту карту, когда игра завершена и и показатель продовольствия 4 или меньше». Т.к. показатель еды 3, он раскрывает эту карту и на ней так же указана Сторона: Люди.



5. У Лидера Сайлонов не раскрыта только одна Карта Мотивов и только на одной раскрытой карте указана Сторона: Сайлоны, он проигрывает игру, несмотря на выигрыш Сайлонов.



3. На третьей Карте Мотивов указано «Раскрой эту карту, когда игра завершена и у тебя на руках есть 3 карты предательства». Т.к. у Лидера Сайлонов на руках 3 Карты Предательства и игра окончена, он так же ее раскрывает. На ней указана Сторона: Сайлоны.



Инфильтрированный Лидер Сайлонов может сыграть максимум две карты в проверку навыков. Находясь на «Гауптвахте» он может сыграть максимум одну Карту Навыка.

Инфильтрированный Лидер Сайлонов так же может выиграть или проиграть. Определить это можно по его Картам Мотивов. Инфильтрация не влияет, к какой стороне он склоняется. vb

Инфильтрированный Лидер Сайлонов всегда может вернуться на Корабль Воскрешения, используя Действие. Если он использует это Действие, находясь на «Гауптвахте», он должен оставить себе три карты навыков и сбросить остальные. Если Лидер Сайлонов возвращается на Корабль Воскрешения по какой-либо причине, это обозначает окончание его инфильтрации.

Способность Афины – «Решительность»

Если Афина инфильтрируется и использует свою способность «Решительность», чтобы активировать локацию «Флот Людей», она не может инфильтрироваться на Галактику. Если она активирует локацию «Каприка», она использует фазу активации кораблей Сайлонов. Если она активирует локацию «Узел Уничтожен», пока инфильтрируется, она перемещается на локацию «Флот Сайлонов» и заканчивает инфильтрацию. Она не может активировать локацию «Летная Палуба», находясь на «Гауптвахте».

Карты Навыков

Это дополнение включает в себя по пять новых карт навыков каждого типа, а так же новую колоду предательства, впервые представленную в дополнении «Пегас». Эффекты новых карт описаны ниже.

Свойство «Проверка Навыков»

Некоторые новые карты навыков используют свойства «Проверка навыков». Эти карты отмечены символом проверки навыков, напечатанным рядом с силой карты.



Символ свойства «Проверка Навыков»

Игроки активируют свойство подобных карт, **только** когда эта карта сыграна в проверку навыков. Свойства данных карт используются независимо от того, кем они были добавлены – людьми, Сайлонами или попали в проверку из Колоды Судьбы. Игроки **не могут** сыграть свойства Карты Навыка в проверке навыков, если у нее нет символа «Проверка Навыков».

После шага «Перемешайте и разделите карты» проверки навыков («Проверка навыков», описана в правилах базовой игры на стр. 16) текущий игрок должен найти карты с символом проверки навыков. Если таковые там присутствуют, **текущий игрок** применяет свойства этих карт в порядке по своему выбору. Свойства карт одного и того же вида могут быть использованы **только один раз**, даже если в проверке навыков присутствует несколько одинаковых карт.

Пример: свойство карты «Установка улучшений» гласит: «Проверка Навыков: если данная проверка навыков успешно пройдена, текущий игрок берет 2 карты «Инженер. Если провалена – 1 карту «Инженер». Если в проверке навыков присутствует две карты «Установка Улучшений», текущий игрок получает две карты техники, если проверка пройдена успешно и одну, если не успешно.

Пояснения свойства проверки навыков

Когда текущий игрок применяет способность проверки навыков на картах «Собачья свалка» или «Сообразительность», у него появляется возможность убрать карту из проверки навыков. Если он убирает из проверки карту с символом свойства проверки навыков, которая **уже была применена** результат применения ее свойства остается.

Пример: текущий игрок применяет свойства карты навыков «Свистать Всех Наверх!», которая гласит: «Проверка навыков: за каждую карту с силой «0», добавь 1 к результату проверки навыков», после этого он применяет свойство карты «Сообразительность», которая позволяет ему выбрать одну карту с силой 3 и меньше и взять ее себе в руку. Он выбирает карту «Свистать Всех Наверх!». Несмотря на то, что он забирает эту карту, все карты с силой «0», все равно добавляются 1 к результату проверки.

Если текущий игрок забирает карту навыка **до того** как было применено ее свойство, тогда это свойство не применяется.

Предательство

Все карты предательства из этого дополнения имеют символ свойства проверки навыков (см. «Свойства проверки навыков» слева), которые угрожают шансам на выживание игроков-людей. Сила карт предательства считается отрицательной во всех проверках. В отличие от остальных навыков, карты предательства в основном используются игроками-сайлонами, тем не менее, другие игроки могут быть вынуждены так же использовать их по каким-либо причинам.

Каждый раз, когда создается Колода Судьбы, в течении или перед началом игры, в нее необходимо включить две карты предательства. Общее количество карт в Колоде Судьбы должно быть – 12 (см. «Колода Судьбы» стр.15 правил к базовой игре).

Сброс карт предательства и набор Карт Мятежа

Некоторые карты предательства содержат свойство «Когда игрок сбрасывает эту карту, он должен взять одну карту мятежа». Каждый раз, когда игрок должен сбросить такую карту навыков по любой причине (включая свойство Карты Кризиса, перебор карт навыков в руке или перемещение между кораблями), он должен взять Карту Мятежа. Игрок не должен брать Карту Мятежа, если ему предписано сбросить случайные карты навыков или он добавляет ее в проверку навыков.

Игрок не может взять более одной Карты Мятежа в результате сброса карт предательства за один ход. После того, как игрок берет первую Карту Мятежа, он игнорирует свойство «Когда игрок сбрасывает эту карту, он должен взять одну карту мятежа» до конца хода.

Штурмовые Рапорты

Штурмовые Рапорты новый мощный тип кораблей, которые лучше подходят для атаки Базовых Звезд, чем Вайперы, и оборудованы двигателями гиперпрыжка и более толстой броней. Люди начинают игру с одним Штурмовым Рапортом в «Резерве». Люди не могут поместить Штурмовой Рапортом во время фазы подготовки к игре «Разместите корабли». Остальные Штурмовые Рапорты необходимо поместить рядом с игровым полем.

Игроки могут получить дополнительные Штурмовые Рапорты, используя карту навыка «Специалист по рапортам», Карту Мятажа «Оружие заряжено» или эффектом карты кризиса «Испытание Огнем». Если карта предписывает уничтожить Рапортом, чтобы получить Штурмовой Рапортом, Рапортом из «Резерва» должен быть уничтожен. Если в «Резерве» нет Рапоров, Штурмовой Рапортом нельзя построить. Когда игроки получают Штурмовой Рапортом, они помещают его пластмассовую фигурку в «Резерв». Штурмовыми Рапортами нельзя рисковать или уничтожать вместо обычных Рапоров.

Игровые эффекты, влияющие на Вайперы, так же влияют и на Штурмовые Рапорты. Эффекты, влияющие на Рапорты не относятся к Штурмовым Рапортам. Когда игра предписывает запустить, уничтожить, повредить или активировать Вайпер, игрок, производящий действия, может применить их к Вайперу или Штурмовому Рапорту. Если игроки не могут определиться, какой корабль использовать – решение принимает текущий игрок. Штурмовой Рапортом, который был помещен рядом с игровым полем в начале игры, не считается уничтоженным. К нему не применимы эффекты, затрагивающие уничтоженные Вайперы.

В отличие от Вайперов, Штурмовые Рапорты нельзя повредить. Когда Штурмовой Рапортом атакован, он уничтожается, если на кубике при атаке выпал результат «7» или «8». Если игроку необходимо выбрать Вайпер, чтобы повредить, и он выбирает Штурмовой Рапортом – этот Штурмовой Рапортом уничтожается.

Штурмовые Рапорты и Гиперпрыжки

Во время фазы «Уберите корабли с поля» совершения прыжка флотом любой игрок, персонаж которого пилотирует Штурмовой Рапортом, может остаться в той зоне космоса, в которой находился.

Этот Штурмовой Рапортом не возвращается в «Резерв», а персонаж игрока не перемещается на «Летную Палубу». Текущий игрок так же может решить, стоит ли возвращать непилотируемый Штурмовой Рапортом в этой фазе в «Резерв» или оставить его в текущей зоне космоса.

Новые локации Сайлонов и «Борт № 1»

Некоторые эффекты предписывают игрокам перевернуть поля *локаций Сайлонов* или «Борт № 1» уничтоженной стороной вверх (если проверка на карте Суперкризиса «Бомба на Бору №1» провалена, переверните поле «Борт № 1» уничтоженной стороной вверх).

Если поле «Борт № 1» переворачивается уничтоженной стороной вверх, отправьте всех персонажей, находившихся в этот момент на «Борту № 1» в «Лазарет». Если необходимо перевернуть накладное поле Сайлонских локаций, уберите фишки игроков с поля, переверните его и поместите фишки на те же локации, где они находились ранее. Если фишки персонажей находились на локациях «Корабль Воскрешения», поместите их в локацию «Узел Уничтожен», после переворота поля. Если локации Сайлонов перевернуты уничтоженной стороной, все предписания использовать «Корабль Воскрешения» относятся к локациям «Узел Уничтожен».

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ И ПОЯСНЕНИЯ

При игре с дополнением «Рассвет», предпочтение в правилах отдается правилам текущего дополнения, нежели правилам базовой игры, дополнения «Пегас» или дополнения «Исход».

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), текущий игрок принимает решение, кто из игроков играет карту первым. Если карта одного игрока уже не может быть сыграна в результате действия другого (например, оба игрока хотели сыграть карту навыков тактики «Стратегическое Планирование»), такая карта возвращается в руку игрока, который ее сыграл.

Уничтожение гражданских кораблей

Когда игроку предписывается взять гражданский корабль и уничтожить его, текущий игрок выбирает корабль из стопки кораблей, которые находятся **не на поле** и уничтожает его. Если все гражданские корабли на поле, он выбирает любой из них и уничтожает.

Карты Кризисов и карты Суперкризисов

Карты Суперкризисов играют как обычные Карты Кризисов, но на них не действуют способности персонажей, воздействующие на Карты Кризисов или Проверки Навыков.

Увеличение/Уменьшение ресурса с наибольшим/наименьшим показателем

Если показатель ресурса нескольких ресурсов равен, при необходимости увеличить/уменьшить ресурс с наибольшим/наименьшим показателем, выбирает текущий игрок, какой из них будет увеличен/уменьшен.

Лимит Карт Кворума

У президента может быть максимально 10 карт кворума на руках. Если на руках президента в конце хода любого из игроков более 10 карт, он должен сбросить Карты Кворума, пока на руках не окажется 10 карт.

Игроки-Сайлоны

Следующие правила описывают порядок хода для игры за раскрытых Сайлонов, используя дополнение «Рассвет».

Раскрыться как Сайлон

Когда игрок раскрывается как Сайлон, он должен сбросить все Карты Мятēja и все оставшиеся у него жетоны Чуда, во время фазы «сброса» в дополнение к сбросу Карт Навыков до 3-х карт.

Все способности, указанные на Листе Персонажа Сайлона игнорируются. Тем не менее, если игрок, играющий за Шэрон «Бумер» Валери раскрылся как Сайлон до фазы Спящего Агента, он все-равно получает две дополнительные карты лояльности. Если используется дополнение «Исход», игрок, играющий за нее, получает только одну карту Лояльности во время фазы Спящего Агента (см. Раскрытые Игроки Сайлоны на стр.9 правил дополнения «Исход»).

Передача излишка Карт Лояльности

Следующие изменения касаются игроков-Сайлонов при передаче их Карт Лояльности взакрытую другим игрокам:

- **Раскрытие Карты Лояльности:** когда игрок раскрывается как Сайлон, он должен отдать все оставшиеся Карты Лояльности другому игроку по своему выбору, не раскрывая их. Это должно быть выполнено до конца хода, в котором он раскрылся.

Игроки-Сайлоны и Игроки-Люди

Разные элементы игры могут обращаться к «игрокам», «игрокам-людям» и «игрокам-Сайлонам». 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 Сайлонов считается «игроком-человеком», когда он пользуется способностью «Инfiltrация» и является игроком-Сайлоном, когда он ее не использует.

- **Фаза Спящего Агента:** когда игрок-Сайлон получает карту Лояльности во время фазы Спящего Агента, он смотрит на все Карты Лояльности в закрытую и передает их все другому игроку по своему выбору.
- Если Игрок-Сайлон получает карту «Ты Мятѣжник», он ее не раскрывает сразу. Вместо этого, он отдает ее в закрытую другому игроку, который должен ее раскрыть сразу, как если бы она пришла ему на раздаче Карт Лояльности.

Учтите: Если Галактика прошла расстояние 7 и больше, игрок-Сайлон не отдает карту «Ты Мятѣжник» другому игроку в закрытую. Вместо этого он отдает ее другому игроку-человеку по своему выбору.

Ход Игрока-Сайлона

Следующие изменения вносятся в ход игрока-Сайлона:

- **Фаза Набора Карт Навыков:** игрок-Сайлон может брать две Карты Навыков любого типа, но эти карты должны быть из разных наборов навыков. Игрок-Сайлон не может брать более одной карты из каждой колоды навыков во время данной фазы.
- **Фаза Движения:** игроки-Сайлоны передвигаются по обычным правилам.
- **Фаза Действия:** игроки-Сайлоны совершают действия по обычным правилам.
- **Фаза Подготовки к Прыжку (если требуется):** эта фаза более не пропускается во время хода игрока-Сайлона. Если на Карте Кризиса игрока-Сайлона есть символ подготовки к прыжку, маркер флота передвигается по треку подготовки к прыжку. Если маркер достигнет конца трека, должен быть осуществлен прыжок (см. «Прыжок Флота» на стр. 13 книги правил базовой игры).

Опасные Локации

Локации с желто-полосатой рамкой являются опасными. К таким локациям относятся «Гауптвахта», «Лазарет» и «Корабль Воскрешения». Игроки не могут передвигаться в такие локации в обычную фазу движения. Они могут попасть в опасную локацию только если на это вынуждает какой-либо эффект или свойства какой-либо карты.



Пример Опасной Локации

Обновленный порядок преемственности

Новый порядок преемственности включает в себя всех персонажей из всех трех дополнений (Пегас, Исход и Рассвет). Данный порядок заменяет все предыдущие из предыдущих дополнений. У четырех персонажей есть альтернативные версии. Такие персонажи представлены дважды в следующих таблицах. Для этих персонажей указана оригинальная и альтернативная версии с пояснением после их имен. Персонажи, отмеченные звездочкой (*) - из дополнения "Пегас", отмеченные символом "лезвие" (†) - из дополнения "Исход"



Адмирал

1	Хелена Кейн*
2	Уилльям Адама
3	Сол Тай
4	Карл "Хило"Агатон(Оригинальная версия, Военный Лидер)
5	Феликс Гаета†
6	Луис Хоши
7	Том Зарек (Альтернативная версия, Военный Лидер)
8	Ли "Аполло" Адама (Оригинальная версия, Пилот)
9	Анастасия "Ди" Дуалла*
10	Карл "Хило" Агатон (Альтернативная версия, Пилот)
11	Кара "Старбак" Трейс
12	Луана "Кэт" Кэтрейн*
13	Шэрон "Бумер" Валери
14	Брэндан "Хот Дог" Констанза
15	Сэмьюэл Т. Андерст†
16	"Шэф" Гален Тирол
17	Калландра "Келли" Тирол†
18	Шэрман "Док" Коттл
19	Ли Адама (Альтернативная версия, Политический Лидер)
20	Том Зарек (Оригинальная версия, Политический Лидер)
21	Эллен Тай*
22	Гай Балтар (Альтернативная версия, Поддержка)
23	Гай Балтар (Оригинальная версия, Политический Лидер)
24	Ромо Лампкин
25	Тори Фостер†
26	Лора Розлин



Президент

1	Лора Розлин
2	Гай Балтар (Оригинальная версия, Политический Лидер)
3	Ли Адама (Альтернативная версия, Политический Лидер)
4	Том Зарек (Оригинальная версия, Политический Лидер)
5	Ромо Лампкин
6	Тори Фостер†
7	Эллен Тай*
8	Ли "Аполло" Адама (Оригинальная версия, Пилот)
9	Ли Адама (Альтернативная версия, Политический Лидер)
10	Феликс Гаета†
11	Уильям Адама
12	Карл "Хило"Агатон(Оригинальная версия, Военный Лидер)
13	"Шэф"Гален Тирол
14	Гай Балтар (Альтернативная версия, Поддержка)
15	Калландра "Келли" Тирол†
16	Шэрман "Док" Коттл
17	Хелена Кейн*
18	Анастасия "Ди" Дуалла*
19	Луис Хоши
20	Карл "Хило" Агатон (Альтернативная версия, Пилот)
21	Шэрон "Бумер" Валери
22	Сол Тай
23	Брэндан "Хот Дог" Констанза
24	Сэмьюэль Т. Андерст†
25	Карта "Старбак" Трейс
26	Луанна "Кэт" Кэтрейн

РЕЖИМ ИГРЫ «ПОИСК ДОМА»

Человечество переживает свой мрачнейший час, но луч надежды брезжит на горизонте. Выполняя серию сложнейших и опаснейших заданий, Флот Колоний получает не только возможность выжить и увидеть следующий день, но раз и навсегда победить своих врагов и найти дом, чтобы начать новую жизнь.

Режим игры «Поиск Дома» использует поля корабля «Деметрий» и Мятежной Базовой Звезды, маркер лояльности базовой звезды, Карты Миссий и карту цели назначения «Земля».

Подготовка к игре в режиме «Поиск Дома»

После завершения подготовки дополнения «Рассвет» (см. «Подготовка дополнения» на стр. 4), следуйте следующим шагам:

1. **Поля корабля «Деметрий» и Мятежной Базовой Звезды, маркер лояльности базовой звезды:** поместите поле корабля «Деметрий» слева от основного поля. Оставьте место для поля Мятежной Базовой Звезды слева от поля «Деметрия», но не выкладывайте это поле и маркер лояльности пока об этом не будет сказано в Карте Миссии «Гражданская Война Сайлонов».
2. **Карты Миссий и карта «Земля»:** перетасуйте колоду Карт Миссий и положите ее рядом с полем корабля «Деметрий». Поместите карту цели назначения «Земля» рядом с колодой Карт Целей Назначения и уберите карту «Кобол» в коробку.

Как использовать режим «Поиск Дома»

Эта секция описывает компоненты и правила для игры в режим «Поиск Дома».

Карта цели назначения «Земля»

Когда используется режим игры «Поиск Дома» карта цели назначения «Земля» заменяет карту назначения «Кобол». Как указано на карте «Земля», людям необходимо пройти дистанцию 10, перед тем как совершить последний прыжок для победы.

Поле корабля «Деметрий»

Корабль «Деметрий» дает людям возможность пройти дополнительную дистанцию, чтобы достичь Земли. Используя локации на поле корабля «Деметрий», игроки могут активировать миссии и использовать колоду Карт Миссий. Как и при передвижении между другими кораблями, игрок должен сбросить карту навыка, чтобы переместиться на данный корабль с Вайпера или другого корабля.

Локации на поле корабля «Деметрий» нельзя повредить.

Карты Кризисов и Мостик

Если игрок активировал локацию «Мостик» в любой момент, во время своего хода, текущий игрок не берет Карту Кризиса во время своей фазы Кризиса.

Поле «Активная Миссия»

Игроки активируют миссии, используя локацию «Мостик» на поле корабля «Деметрий». Когда игрок активирует миссию, он перемещает верхнюю Карту Миссии из колоды на поле «Активная Миссия» и переворачивает ее лицевой стороной вверх. Если на поле «Активная Миссия» уже есть такая карта, активировать локацию «Мостик» нельзя. Если в колоде закончились Карты Миссий, перетасуйте сброс, чтобы получить новую колоду.

Когда карта была помещена на поле «Активная Миссия», она остается там до момента, когда флот совершить прыжок. Это удерживает игроков от активации дополнительных миссий ранее, чем флот прыгнет.

Карты Миссий и активация Миссий

На каждой Карте Миссий есть проверка навыков, которую игрокам необходимо пройти, когда карта была переворота. Если проверка была пройдена, вступает в силу результат «Успех», если провалена – «Провал».

Способности и умения персонажей, воздействующие на Карты Кризисов, не действуют на Карты Миссий. Это так же относится к картам «Следственный Комитет», «Восстановить Порядок» и «Объявить ЧП». Способности карт навыков «проверка навыков» так же не действуют при выполнении миссий.

Тем не менее, эффекты, которые воздействуют на возможность добавлять карты навыков в проверку навыков, действуют во время решения миссий (например, если персонаж находится на «Гауптвахте», является игроком-Сайлоном, или негативная способность Аарона Дорала «Тщеславный»), ограничивая количество карт, которые игрок может добавить к проверке навыков Карт Миссий.

Карты Миссий, которые считаются дополнительной пройденной дистанцией

Некоторые Карты Миссий считаются дополнительно пройденной дистанцией, если были решены успешно. Эти карты легко узнать по числу пройденной дистанции внизу карты.



Число пройденной дистанции внизу карты

Если проверка такой Миссии была провалена, она переворачивается лицевой стороной вниз и дистанция не считается пройденной.

Число дистанции на карте, проверка которой была пройдена, добавляется к общей пройденной дистанции.

Пример: Флот прошел дистанцию общим числом 8, когда была пройдена проверка на Карте Миссии «Поиск Дома». А этой карте число пройденной дистанции – 2 и оно добавляется к общей пройденной дистанции общим счетом – 10. В следующий раз, когда игроки-люди совершат прыжок, они выиграют игру.

Сброс Карт Миссий

Во время фазы прыжка флота «Убери корабли с поля», убери карту с поля «Активная Миссия», следуя следующим инструкциям, зависящим от того, была ли эта карта повернута лицевой стороной вверх или вниз на поле «Активная Миссия» и было ли на ней число пройденной дистанции:

- Если карта была повернута **лицевой стороной вверх** на поле «Активная Миссия» и на ней **есть число пройденной** дистанции, положи эту карту рядом с картой цели назначения «Земля».
- Если карта была повернута **лицевой стороной вверх** на поле «Активная Миссия» и на ней **нет числа пройденной** дистанции, перемести карту в сброс, рядом с колодой Карт Миссий.
- Если карта была повернута **лицевой стороной вниз**, замешай ее в колоду Карт Миссий.

Поле Мятежной Звезды Сайлонов

Поле Мятежной Базовой Звезды входит в игру после проверки навыков на Карте Миссии «Гражданская Война Сайлонов». Когда Мятежная Базовая Звезда входит в игру, помести ее поле слева от поля корабля «Деметрий». На Мятежной Базовой Звезде есть поле «Принадлежность Базовой Звезды», которое показывает верность Мятежной Базовой Звезды к людям или Сайлонам.



Поле лояльности Базовой Звезды

Если проверка на карте «Гражданская Война Сайлонов» пройдена успешно, помести маркер лояльности Базовой Звезды **стороной верности людям вверх**, если провалена – **стороной верности Сайлонам вверх**.



Сторона верности людям



Сторона верности Сайлонам

Если маркер лояльности Базовой Звезды повернут стороной верности людям вверх, игроки-люди могут использовать ее как еще один корабль флота, например как «Борт № 1» или «Деметрий». Если игрок перемещается на Мятежную Базовую Звезду из Вайпера, между локациями Мятежной Базовой Звезды или с другого корабля, он должен сбросит Карту Навыка. Если маркер лояльности лежит стороной верности людям вверх, игроки-Сайлоны не могут перемещаться на Мятежную Базовую Звезду или активировать ее локацию.

Если маркер лояльности лежит стороной верности Сайлонам вверх, игроки-Сайлоны могут сбрасывать Карты Навыков, чтобы перемещаться на Базовую Звезду или между ее локациями с локаций Сайлонов.

Если маркер лояльности лежит стороной верности Сайлонам вверх, игроки-люди не могут перемещаться на Мятежную Базовую Звезду или активировать ее локацию. Локации на Мятежной Базовой Звезде нельзя повредить.

Пояснение свойств локации «Палуба Рейдеров»

Когда игрок активирует локацию «Палуба Рейдеров», он может активировать либо два Рейдера, либо четыре Вайпера, которые он помещает на поле. Он не может активировать Вайперы или Рейдеры, которые уже были на поле, когда была активирована локация.

Если игрок играет за оригинального персонажа Ли «Аполло» Адама и использует свою способность «Готовый к Вылету», чтобы пилотировать один из Вайперов, выставленный на поле с помощью локации «Палуба рейдеров», он не может активировать Вайпер, пилотируемый Ли «Аполло» Адамой. Игрок, играющий за Ли «Аполло» Адаму, может использовать свою способность «Готовый к Вылету», даже если это прервет игрока, использующего «Палубу Рейдеров».

ОБЪЕДИНЕНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ «РАССВЕТ» С ОСТАЛЬНЫМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ

Следующая секция поясняет, как объединить правила для игры с дополнением «Рассвет» и дополнения «Пегас», «Исход» или обоими дополнениями.

До игры с несколькими дополнениями, игроки должны решить, какую карту пункта назначения использовать. Выберите одну из:

- Карта «Кобол» из базовой игры.
- Карта «Новая Каприка» из дополнения «Пегас».
- Карта «Ионная Туманность», являющейся частью режима игры «Ионная Туманность» из дополнения «Исход».
- Карта «Земля» из дополнения «Рассвет».

Когда дополнение «Рассвет» объединяется с другими дополнениями, всегда используйте правила из этого дополнения для создания Колоды Лояльности (см. «Создание Колоды Лояльности» на стр. 6).

Объединение дополнения «Рассвет» с дополнением «Пегас»

Следующая секция рассказывает, как объединить правила игры и компоненты дополнения «Пегас» и правила и компоненты дополнения «Рассвет».

Ненужные компоненты дополнения «Пегас»

Когда играете с дополнениями «Пегас» и «Рассвет» уберите следующие компоненты в коробку:

- Накладное поле локаций Салонов
- Карту Инfiltrации
- Карты предательства
- Карту Лояльности «Ты Симпатизирующий Сайлон»
- Карты Дружественных и Враждебных Планов

Не объединяйте карты предательства из дополнения «Пегас» и дополнения «Рассвет».

Симпатизирующий Сайлон и Вариант игры Всемером

Когда используете дополнение «Рассвет» не вводите в игру Симпатизирующего Сайлона. Если игроки хотят играть всемером, используйте правила для игры всемером данного дополнения, а не дополнения «Пегас».

Способности Движения

Эффекты, влияющие на определенные действия, так же влияют на способности движения. К примеру, пока карта атаки «Осиное Гнездо» в игре, игроки не могут использовать действия Передвижения на картах пилотирования.

Безрассудные проверки навыков

После того, как сыграли все карты в проверке навыков со способностью проверки навыков, переверни верхнюю карту из колоды предательства лицевой стороной вверх и выполни одно из следующих действий:

- Если у карты сила больше «0», сбросьте ее и продолжите проверку навыков. Не включайте ее в проверку навыков и не суммируйте ее силу с силой карт, в проверке навыков.
- Если у карты сила «0», переверните следующую карту из колоды карты предательства и сыграйте их способности, даже если такая же карта уже сыграла в проверке навыков. Сыграйте способности обеих карт. После этого сбросьте обе карты и продолжите проверку навыков. Не добавляйте эти карты в подсчет силы проверки навыков.

Если перед проверкой навыков была сыграна карта «Восстановить Порядок», эта проверка навыков не может стать безрассудной. Точно так же, если проверка навыков была сделана безрассудной, нельзя сыграть карту «Восстановить Порядок». Если два и больше игроков хотят сыграть карты одновременно, текущий игрок решает, кто будет играть свою карту первым.

Лидеры Сайлонов

Добавьте Лидеров Сайлонов из дополнения «Пегас» к остальным персонажам, которые доступны для игроков на выбор перед началом игры. Даже при игре за Лидера Сайлонов из дополнения «Пегас» следуйте правилам игры за Лидеров Сайлонов из данного дополнения.

Казни

Когда игроку необходимо провести Казнь, используя дополнение «Рассвет», вносятся следующие изменения:

- Во время шага «Сбросить Карты с Руки», игрок сбрасывает свои Карты Мятежа и жетоны Чуда. Когда игрок выбирает нового персонажа, он не получает жетонов Чуда, но может получить жетон Чуда во время игры с помощью каких-либо игровых эффектов.
- Если персонаж игрока был Мятежником, но в фазе «Проверка Карт Лояльности» он вскрыл Карту Лояльности «Ты не Сайлон», его новый персонаж немедленно получает карту «Ты Мятежник» в открытую.
- Если персонаж игрока был Мятежником, но в фазе «Проверка Карт Лояльности» он вскрыл Карту Лояльности «Ты Сайлон», он должен выбрать другого игрока и передать ему Карту Лояльности «Ты Мятежник» в открытую, как если бы он вскрылся как Сайлон.
- Если игрок выбирает в качестве нового персонажа альтернативную версию Тома Зарека, он должен немедленно взять Карту Мятежа.

Фаза Новой Каприки

Следующие изменения касаются правил игры, если игроки решают использовать Карту Цели Назначения «Новая Каприка»:

Штурмовые Рапторы

В начале фазы «Новая Каприка» верните все Штурмовые Рапторы в «Резерв» и переместите всех пилотов в «Штаб Сопровращения».

Борт № 1

В начале фазы «Новая Каприка» переверните накладное поле «Борт № 1» стороной «Борт №1 Уничтожен», если он не был уничтожен в ходе игры.

Размещение гражданских кораблей

После начала фазы «Новая Каприка» игроки более не могут помещать гражданские корабли в зоны космоса, пока Галактика не вернется на орбиту. После возвращения Галактики могут помещать гражданские корабли в зоны космоса, но не могут перемещать их из стопок «Готовые к вылету Гражданские Суда» или «Заблокированные Гражданские Суда», пока это не будет разрешено эффектами игры.

Карты Мотивов и Финальный Прыжок

После того, как Адмирал прикажет Галактике покинуть орбиту, Карты Мотивов, в тексте которых сказано «Раскрой эту карту, если игра завершена...», не могут быть раскрыты, пока игроки не уничтожат все гражданские корабли и не казнят всех игроков-людей, оставшихся на Новой Каприке.

Объединение дополнения «Рассвет» с дополнением «Исход»

Следующая секция рассказывает, как объединить правила игры и компоненты дополнения «Исход» и правила и компоненты дополнения «Рассвет».

Создание Колоды Лояльности

При создании Колоды Лояльности, используя дополнение «Исход», добавьте одну дополнительную карту «Ты не Сайлон». Не убирайте лишние карты «Ты не Сайлон» в коробку. Вместо этого, положите колоду лишних карт «Ты не Сайлон» рядом с Колодой Лояльности, но так, чтобы их не перепутать.

Казни

Когда игроку необходимо провести Казнь, используя дополнение «Рассвет», вносятся следующие изменения:

- Во время шага «Сбросить Карты с Руки», игрок сбрасывает свои Карты Мятежа и жетоны Чуда. Когда игрок выбирает нового персонажа, он не получает жетонов Чуда, но может получить жетон Чуда во время игры с помощью каких-либо игровых эффектов.
- Если персонаж игрока был Мятежником, но в фазе «Проверка Карт Лояльности» он вскрыл Карту Лояльности «Ты не Сайлон», его новый персонаж немедленно получает карту «Ты Мятежник» в открытую.

- Если персонаж игрока был Мятежником, но в фазе «Проверка Карт Лояльности» он вскрыл Карту Лояльности «Ты Сайлон», он должен выбрать другого игрока и передать ему Карту Лояльности «Ты Мятежник» в открытую, как если бы он вскрылся как Сайлон.
- Если в фазе «Проверка Карт Лояльности» он вскрыл Карту Лояльности «Ты Сайлон», он отдает все оставшиеся Карты Лояльности в закрытую другому игроку по своему выбору, как если бы он вскрылся как Сайлон.
- Если игрок выбирает в качестве нового персонажа альтернативную версию Тома Зарека, он должен немедленно взять Карту Мятежа.

Вариант «Конфликтная Лояльность»

Карты Мотивов, в тексте которых присутствует фраза «Раскрой эту карту, если игра завершена...», не могут быть раскрыты, пока показатели ресурсов не будут понижены исходя из текста нераскрытых Карт Лояльности «Персональных Целей».

Вариант «Флот Сайлонов»

Следующая секция поясняет правила, если игроки решили использовать вариант игры «Флот Сайлонов» из дополнения «Исход».

Подготовка к игре с «Флотом Сайлонов»

Уберите все карты атаки Сайлонов из Колоды Кризисов дополнения «Рассвет» вместе со всеми остальными картами атаки Сайлонов.

Локация «Мостик Базовой Звезды»

Локация «Мостик Базовой Звезды» считается локацией Сайлонов. Игроки-люди не могут перемещаться или активировать эту локацию, ни при каких обстоятельствах. Если маркер Лояльности Базовой Звезды на поле Мятежной Базовой Звезды повернут стороной верности Сайлонам, игроки-Сайлоны могут перемещаться между любыми локациями Мятежной Базовой Звезды и Мостиком Базовой Звезды, сбрасывая одну карту навыка.

Вариант игры «Ионная Туманность»

Следующая секция поясняет правила, если игроки решили использовать вариант игры «Ионная Туманность» из дополнения «Исход».

Альтернативные персонажи и Карты Союзников

Если игрок выбрал альтернативную версию персонажа и открыл Карту Союзника с этим персонажем, эту Карту Союзника необходимо убрать в коробку и продолжить открывать Карты Союзников, пока не откроется карта с персонажем не выбранного игроком (включая персонажей, которые были казнены) или колода Карт Лояльности не закончится.

Карты Шэрон «Афины» Агатон и Шэрон «Бумер» Валери Шэрон «Афина» Агатон и Шэрон «Бумер» Валери разные персонажи, так что если никто из игроков не выбрал Шэрон «Бумер» Валери, не убирайте Карту Союзника Шэрон «Бумер» Валери в коробку, даже если игрок выбрал Шэрон «Афину» Агатон.

Порядок преемственности титула Командир АвиаГруппы

Порядок преемственности титула К.А.Г. включает в себя всех персонажей из всех трех дополнений (**Пегас**, **Исход** и **Рассвет**). Персонажи, отмеченные звездочкой (*) - из дополнения "**Пегас**", отмеченные символом "лезвие" (†) - из дополнения "**Исход**".



К.А.Г.

1	Ли "Аполло Адама" (Оригинальная версия, Пилот)
2	Кара "Старбак" Трейс
3	Луанна "Кэт" Кэтрейн*
4	Карл "Хило" Агатон (Альтернативная версия, Пилот)
5	Шэрон "Бумер" Валери
6	Брэндан "Хот Дог" Констанза
7	Сэмьюэль Т. Андерс†
8	Ли Адама (Альтернативная версия, Политический Лидер)
9	Карл "Хило" Агатаон (Оригинальная версия, Военный Лидер)
10	Уильям Адама
11	Хелена Кейн*
12	Сол Тай
13	Феликс Гаета†
14	Анастасия "Ди" Дуалла*
15	Луис Хоши
16	Том Зарек (Альтернативная версия, Военный Лидер)
17	"Шэф" Гален Тирол
18	Калландра "Келли" Тирол†
19	Шэрман "Док" Коттл
20	Том Зарек (Оригинальная версия, Военный Лидер)
21	Эллен Тай*
22	Гай Балтар (Альтернативная версия, Поддержка)
23	Гай Балтар (Оригинальная версия, Политический Лидер)
24	Тори Фостер†
25	Ромо Лампкин
26	Лора Розлин

Объединение дополнения «Рассвет» с дополнениями «Пегас» и «Исход»

Чтобы объединить дополнения «Пегас», «Исход» и «Рассвет» используйте все правила объединения дополнений из секции «Объединение дополнения «Рассвет» с другими дополнениями» из правил дополнения «Рассвет», а так же правила в блоке «Объединение дополнений «Пегас» и «Исход» из правил дополнения «Исход» на странице 22. Не используйте правила из дополнения «Исход» «Создание колоды лояльности с дополнением «Исход» при игре с Лидером Сайлонов» со страницы 22. Используйте правила дополнения «Рассвет» для создания Колоды Лояльности (см. «Создание колоды Лояльности» на стр. 6).

Часто Забываемые Правила

- Во время шага «Подготовка к прыжку» хода Мятажника, если на Карте Кризиса Мятажника есть иконка «подготовка к прыжку», он должен взять Карту Мятажа.
- Когда игрок получает карту «Ты Мятажник» во время подготовки или фазы Спящего Агента, он должен немедленно открыть эту карту, взять дополнительную Карту Лояльности, взять Карту Мятажа и потерять любые титулы.
- Если в Фазе Спящего Агента были розданы Карты Лояльности и никто не открыл карту «Ты Мятажник», текущий игрок выбирает любого из игроков, чтобы он взял еще одну карту лояльности из оставшихся. Если этот игрок раскрылся как Мятажник, он не берет дополнительную Карту Лояльности.
- Каждый раз, когда у Мятажника больше двух карт Мятажа и он находится на «Гауптвахте», он должен выбрать две карты и сбросить оставшуюся.
- Игроки-Сайлоны не берут и не играют карты Мятажа.
- Игрок-Сайлон может игнорировать негативные свойства карт Кризисов. Они могут не сбрасывать Карты Навыков в результате Карты Кризиса. Их нельзя выбрать и отправить в «Лазарет» или на «Гауптвахту», а так же они не могут сами перемещаться в эти локации.
- Шаг подготовки к прыжку не пропускается, когда игрок-Сайлон активирует локацию «Каприка».
- Когда создается Колода Судьбы, в нее необходимо включить две карты предательства.
- Если игроки используют режим игры «Поиск Дома», способности персонажей или карт, воздействующие на проверки навыков карт Кризисов не действуют на Проверки Навыков карт Миссий.

CREDITS

Battlestar Galactica Base Game Design: Corey Konieczka

Expansion Design: James Kniffen and Tim Uren

Producer: Tim Uren

Managing Game Producer: Christopher Hosch

Technical Writing: Brendan Weiskotten

Proofreading: David Johnson

Graphic Design: Taylor Ingvarsson

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Composition: Taylor Ingvarsson

Demetrius Illustration: Henning Ludvigsen

Managing Art Director: Andrew Navaro

Artwork Provided by: NBC Universal

Licensing & Development Coordinator: Deb Beck

Production Manager: Eric Knight

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

NBCUniversal Consumer Products: Chris Lucero, Kim Niemi, Jessica Nubel, Genevieve Ojeda, Ed Prince, Neysa Siefert and Mitch Steele

Universal Cable Productions: Tom Lieber and Chris Sanagustin

Syfy: William Lee and Mozghan Setoodeh

Playtesters: Nikki Aden, Nick Agranoff, Claire Alexander, Bill Anderson, Chris Beck, Joe Becker, Rhonda Becker, Charles Borchert, Willson Borchert, Neal Burghardt, Daniel Lovat Clark, Sam Connolly, Ryan Crimmins, Daniel Debace, Andrew Fischer, Michael W. Foster, Steve Foster, Jared Gable, Taylor Gresser, Dale Hall, Evan Hall, Tom Harty, Ellen Hein, Gregg Helmberger, Tim Huckelbery, Gwen Jorgens, Kalar Komarec, Jon Kottke, Rob Kouba, Michael Krefting, Mark Larson, Bob Lau, Lukas Litszinger, Corey Litten, Ben Mattson, Rob McKenzie, Patrick McMahon, Jill McTavish, Stephanie Miller, Arlene Morrison, Joe Morrison, Andrew Northrop, Allana Olson, Mark Pollard, Lori Jean Richards, Jesse Richardson, Laurie Richardson, Adam Sadler, Brady Sadler, Cole Sarar, Noah Stein, Seth Sweep, Zach Tewalthomas, James Voelker, Clint Vogel, Jacob Wellington, Peter Wocken, Paul Woolsoncroft, Matthew Xavier, and Katrina Zahradka.

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.

©2013 Universal Network Television LLC. Licensed by NBC Universal Television Consumer Products Group. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Battlestar Galactica* is TM or ® of Universal Network Television LLC. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Visit us on the Web

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

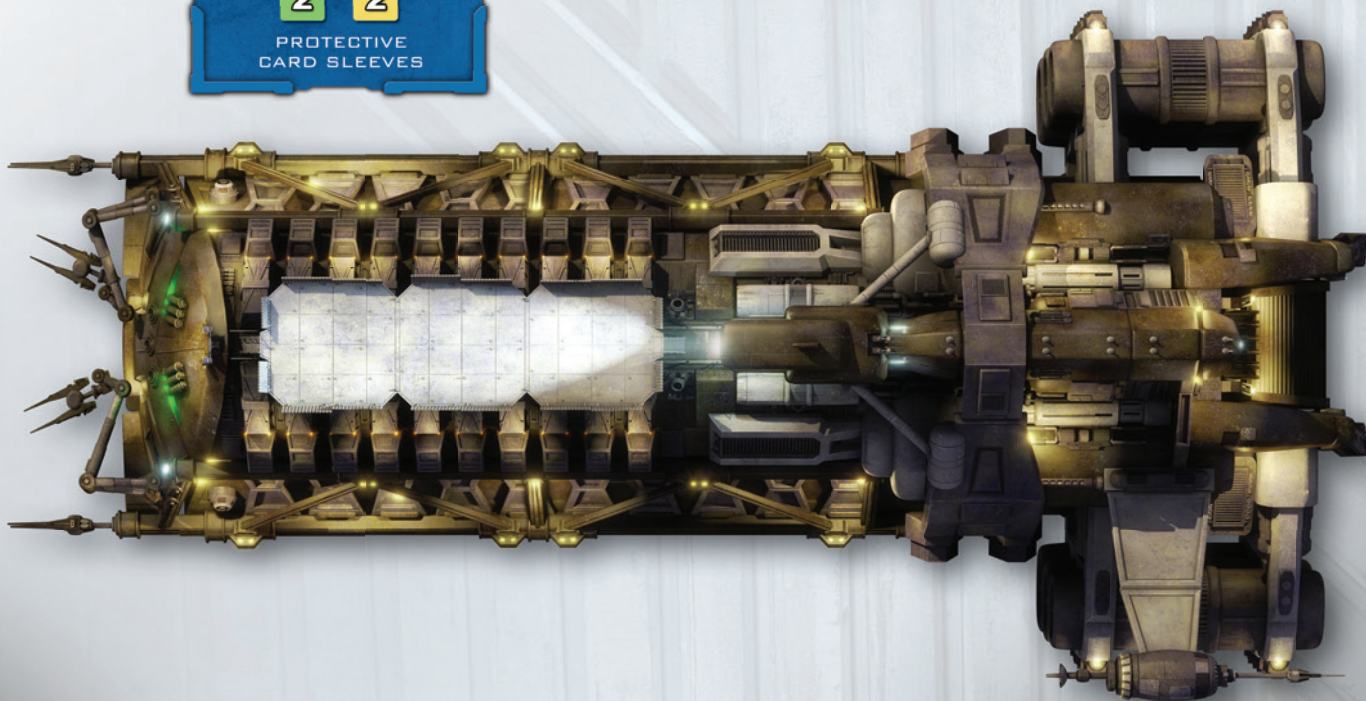


Таблица Атаки

Атакуемая единица	Результат броска кубика
	3-8 - Уничтожен
	7-8 - Уничтожен
	5-7 - Поврежден 8 - Уничтожен
	7-8 - Уничтожен
	Уничтожается автоматически (бросок кубика не требуется)
	<i>Рейдер</i> : 8 - Повреждена <i>Базовая Звезда</i> : 4-8 - Повреждена
	<i>Вайпер</i> : 8 - Повреждена <i>Штурмовой Раптор</i> : 7-8 - Повреждена <i>Галактика</i> : 5-8 - Повреждена <i>Запуск ядерной бомбы</i> : 1-2 - Повреждена дважды 3-6 - Уничтожена 7-8 - Уничтожена и 3 Рейдера в той же зоне космоса. <i>Независимо от броска кубика, сбрось жетон Ядерного Заряда.</i>
При режиме игры "Флот Сайлонов" из дополнения "Исход"	
	6-7 - Поврежден 8 - Уничтожен
	<i>Атака зоны космоса ядерной бомбой</i> : 1-2 - повреди Базовую Звезду дважды 3-6 - Базовая Звезда уничтожена 7 - Уничтожь Базовую Звезду и 3 Рейдера в той же зоне космоса 8 - Уничтожь все сорабли в зоне космоса. <i>Независимо от броска кубика, сбрось жетон Ядерного Заряда.</i>

Указатель

активация миссий: 14-15
альтернативная персонажи: 5,6,13
дополненный список преемственности: 13
жетоны Чуда: 4,5
игроки-Сайлоны: 12
изменения правил и пояснения: 11
Инфильтрация: 8-10
карта "Земля": 14
карта Инфильтрации: 5,8
Карты Кризисов и "Гауптвахта": 14
Карты Кризисов и Карты Суперкризисов: 11
Карты Миссий с дополнительной дистанцией: 14-15
Карты Мотивов: 7,8
Карты Мятежа: 5-6
Карты Мятежа и "Гауптвахта": 5-6
Карты Мятежа и Сайлоны: 6
Карты навыка "предательство": 5, 10
Лидеры Сайлонов: 5,7,8-10
Лимит Карт Кворума: 12
Локации Сайлонов: 4,11
маркер лояльности Базовой Звезды: 14,15
Мятежник: 6,7,12
объединение "Рассвета" и других дополнений: 16-18
обзор компонентов: 2-4
опасные локации: 12
очередность: 11
"Палуба Рейдеров": 15
подготовка дополнения: 4-5
подготовка к режиму игры "Поиск Дома": 14
поле "Активная Миссия": 14
поле "Борт №1": 4,11,17
поле корабля "Деметрий": 14
поле Мятежной Базовой Звезды: 14,15
поле "Принадлежность Базовой Звезды": 15
пояснения к персонажу "Афина": 8,10
раскрытие Карт Мотивов: 8,9
раскрыться как Сайлон: 12
режим игры "Поиск Дома": 14-15
сброс Карт Лояльности: 12
сброс Карт Миссий: 15
сброс карт предательства и набор Карт Мятежа: 10
создание Колоды Лояльности: 6-7
список компонентов: 2
способность "Проверка навыка": 10
сторона конфликта: 8,9,10
таблица создания Колоды Лояльности: 7
увеличение/уменьшение ресурсов: 11
уничтожение гражданских кораблей: 11
фигурки "Центурионов": 4
чудесные способности: 5
Штурмовые Рапторы: 4,11,17
Штурмовые Рапторы и Гиперпрыжки: 11