

# BATTLESTAR GALACTICA



ŚWIT  
INSTRUKCJA

Źródło ogromnych nadziei, **Battlestar Galactica**, rozpada się i słabnie. Wątki układ z Cylonami chwieje się pod naporem wątpliwości i desperacji. Jednak jeden okręt może zabezpieczyć przyszłość wszystkich, którzy liczą na odnalezienie spokojnej przystani. **Demetrius** wiedziony przez nieznaną siłę wytycza kurs pośród gwiazd... wytycza kurs na dom.

Wielu będzie się sprzeciwiać tej wizji przyszłości. W tych rozpaczliwych czasach zarówno ludzie jak i Cyloni muszą wziąć sprawy w swoje ręce. Dla niektórych oznacza to zaryzykowanie wszystkiego. Dla innych oznacza to bunt.

## PRZEGLĄD ROZSZERZENIA

Rozszerzenie **Świt** do gry planszowej **Battlestar Galactica** doprowadza zmagania ludzkości do punktu kulminacyjnego. Gracze mogą podjąć się rozpaczliwej misji odnalezienia Ziemi, zmierzyć się z nieustającą groźbą buntu i zawierać układy z Przywódcami Cylonów, którzy kierują się własnymi motywami.

## LISTA ELEMENTÓW

- Ta instrukcja
- Plansza *Demetriusa*
- Plansza Zbuntowanego Basestara
- 12 kart postaci
- 29 kartonowych znaczników:
  - 1 nakładka na Obszary Cylonów
  - 1 nakładka na Colonial One
  - 12 żetonów postaci
  - 4 żetony pilotów
  - 10 żetonów cudu
  - 1 znacznik przynależności basestara
- 77 dużych kart:
  - 30 kart Kryzysów
  - 2 karty Lojalności
  - 22 karty Buntu
  - 8 kart Misji
  - 14 kart Motywów
  - 1 karta Infiltracji
- 52 małe karty:
  - 5 kart umiejętność: Polityka
  - 5 kart umiejętność: Zdolności przywódcze
  - 5 kart umiejętność: Taktyka
  - 5 kart umiejętność: Pilotaż
  - 5 kart umiejętność: Technika

– 26 kart umiejętność: Zdrada

– 1 karta Ziemi

• 8 plastikowych figurek:

– 4 centurionów

– 4 raptory bojowe

• 12 plastikowych podstawek do postaci

## OPIS ELEMENTÓW

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

### PLANSZA DEMETRIUSA

Na planszy *Demetriusa* znajdują się obszary, które podczas rozgrywki z wariantem Poszukiwanie Domu umożliwią graczom podjęcie istotnych misji zwiadowczych.



### PLANSZA ZBUNTOWANEGO BASESTARA

Na planszy Zbuntowanego Basestara znajdują się obszary, które podczas rozgrywki z wariantem Poszukiwanie Domu dadzą ludziom lub Cylonom dostęp do potężnych zdolności.



### KARTY POSTACI

Karty te przedstawiają nowe postacie ludzi i Przywódców Cylonów z tego rozszerzenia oraz alternatywne wersje postaci z gry podstawowej. Na każdej karcie postaci wyszczególniono jej zestaw umiejętności oraz specjalne zdolności.



## NAKŁADKA NA OBSZARY CYLONÓW

Ta nakładka zastępuje Obszary Cylonów z gry podstawowej *Battlestar Galactica*.



## NAKŁADKA NA COLONIAL ONE

Ta nakładka zastępuje obszary Colonial One z gry podstawowej *Battlestar Galactica*.



## ŻETONY POSTACI I PLASTIKOWE PODSTAWKI

Każda nowa postać z tego rozszerzenia posiada odpowiadający jej żeton oraz plastikową podstawkę. Służą one do zaznaczenia na jakim obszarze znajduje się aktualnie postać.



## ŻETONY PILOTÓW

Piloci z tego rozszerzenia korzystają z tych żetonów podczas pilotowania statku.



## ŻETONY CUDU

Gracze płacą tymi żetonami, aby aktywować zdolność cudu swoich postaci.



## ZNACZNIK PRZYNALEŻNOŚCI BASESTARA

Ten dwustronny znacznik określa, czy z planszy Zbuntowanego Basestara mogą korzystać ludzie, czy Cyloni.



## KARTY KRYZYSÓW

Te karty przedstawiają nowe przeszkody, którym ludzie muszą stawić czoła.



## KARTY LOJALNOŚCI

Pojawia się nowy rodzaj karty Lojalności w postaci Buntownika, człowieka, który przeciwstawia się władzom floty kolonialnej. To rozszerzenie zawiera również dodatkową kartę Lojalności „Nie jesteś Cylonem”.



## KARTY BUNTU

Te karty przedstawiają działania, które gracze prowadzący ludzi mogą podjąć, aby pomóc ludzkości, ryzykując jednak wysłanie do „Aresztu”.



## KARTY MISJI

Te karty wykorzystywane są podczas rozgrywki z wariantem Poszukiwanie Domu. Przedstawiają one trudne misje, które mogą pomóc ludziom w odnalezieniu Ziemi albo w ostatecznym pokonaniu wrogów.



## KARTY MOTYWÓW

Te karty przedstawiają warunki, które Przywódca Cylonów musi spełnić, aby zwyciężyć razem z ludźmi lub Cylonami.



## KARTA INFILTRACJI

Karty tej używa Przywódca Cylonów, kiedy infiltruje flotę ludzi.



## KARTY UMIEJĘTNOŚCI POLITYKI, ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZYCH, TAKTYKI, PILOTAŻU I TECHNIKI

Te nowe karty - po pięć z każdego rodzaju umiejętności - wzmocniają istniejącą talie umiejętności nowymi, przydatnymi zdolnościami.



## KARTY ZDRADY

Te nowe karty umiejętności przedstawiają nikczemne i podstępne taktyki, i pozwalają graczom prowadzącym Cylonów na sabotowanie testów umiejętności.



## KARTA ZIEMI

Ta karta zastępuje kartę Kobolu z gry podstawowej, kiedy prowadzona jest rozgrywka z wariantem Poszukiwanie Domu. Opisano na niej, kiedy odbywa się faza uśpionych agentów, a także sposób w jaki ludzie wygrywają grę.



## PLASTIKOWI CENTURIONI

Te figurki zastępują żetony centurionów z gry podstawowej.



## PLASTIKOWE RAPTORY BOJOWE

Te figurki przedstawiają nowy, potężny rodzaj statków dostępny dla ludzi.



## SYMBOL ROZSZERZENIA ŚWIT

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



Symbol rozszerzenia *Świt*

## KORZYSTANIE Z TEGO ROZSZERZENIA

Korzystając z rozszerzenia *Świt*, należy wykonać czynności opisane poniżej w części „Przygotowanie do gry z rozszerzeniem”.

Niektóre elementy wykorzystywane są jedynie podczas specjalnej rozgrywki opisanej jako wariant Poszukiwanie Domu (patrz „Wariant Poszukiwanie Domu” na stronie 14). Jeśli w rozgrywce nie będzie wykorzystywany wariant Poszukiwania Domu, należy odłożyć do pudełka kartę Ziemi, karty Misji, znacznik przynależności basestara oraz plansze *Demetriusa* i Zbuntowanego Basestara. Te elementy nie będą wykorzystane podczas tej rozgrywki. Wszystkie pozostałe elementy są zawsze wykorzystywane podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Świt* i zostały dokładniej omówione w dalszej części instrukcji.

Rozszerzenie *Świt* umożliwia rozgrywkę w siedem osób. W grach siedmioosobowych jeden z graczy **musi** wybrać postać Przywódcy Cylonów.

Korzystając z rozszerzenia *Świt* wraz z innymi rozszerzeniami do gry *Battlestar Galactica*, należy zapoznać się z zasadami opisanymi w części „Łączenie rozszerzenia Świt z innymi rozszerzeniami” na stronie 16.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY Z ROZSZERZENIEM

Aby wprowadzić elementy z tego rozszerzenia, po wykonaniu kroku „Rozłożenie planszy” z instrukcji z gry podstawowej, należy wykonać poniższe polecenia:

- Nakładki na Colonial One i Obszary Cylonów:** Nakładką *Colonial One* należy przykryć obszary *Colonial One*, a nakładką Obszarów Cylonów należy przykryć Obszary Cylonów na planszy głównej. Nakładki należy umieścić stronami „Zniszczony *Colonial One*” i „Zniszczone Gniazdo” do dołu.  
**Uwaga:** Wszyscy gracze powinni przeczytać opisy na nakładkach z tego rozszerzenia, aby zapoznać się ze zmianami w działaniu obszarów. Przykładowo, aktywacja obszaru „Caprica” nie powoduje już pominięcia fazy przygotowania do skoku, a „Okręt Zmartwychwstania” jest teraz obszarem zagrożenia (patrz „Obszary zagrożenia” na stronie 12).
- Figurki raptorów bojowych i centurionów:** Należy umieścić jedną figurkę raptora bojowego na planszy na polu „Rezerwy viperów i raptorów”. Pozostałe figurki raptorów bojowych należy położyć obok planszy. Żetony centurionów należy odłożyć do pudełka i zastąpić je figurkami centurionów.
- Nowe karty postaci, żetony postaci i żetony pilotów:** Nowe karty postaci należy dołączyć do puli dostępnych postaci (patrz „Wybór postaci w grze z rozszerzeniem Świt” na stronie 5).
- Żetony cudu:** Każdy gracz otrzymuje jeden żeton cudu i umieszcza go na karcie postaci, którą wybrał. Pozostałe żetony cudu należy umieścić w puli obok planszy.

5. **Nowe karty Kryzysów i umiejętności:** Te karty należy wtasować do odpowiednich talii. Karty umiejętności Zdrady należy potasować i położyć na prawo od talii umiejętności Techniki. Za każdym razem, kiedy tworzona jest talia Przeznaczenia, należy dołożyć dwie karty Zdrady, tak aby talia Przeznaczenia liczyła 12 kart. (Patrz karty Zdrady na stronie 10).
6. **Karty Buntu:** Karty te należy potasować i położyć obok talii Kryzysów.
7. **Nowe karty Lojalności, Motywów i karta Infiltracji:** Karta „Jesteś buntownikiem” jest dołączana do gry tylko w określonych przypadkach (patrz „Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Świt” na stronie 6).  
Jeśli któryś gracz wybierze postać Przywódcy Cylonów, otrzymuje kartę Infiltracji, a następnie tasuje karty Motywów i kładzie je obok planszy. Jeśli nikt nie wybrał postaci Przywódcy Cylonów, kartę Infiltracji i karty Motywów należy odłożyć do pudełka.
8. **Poszukiwanie domu:** W przypadku rozgrywki z wariantem Poszukiwanie Domu, należy dodatkowo wykonać polecenia ze strony 14.

## NOWE ZASADY

Poniżej opisano nowe zasady wprowadzane do gry przez to rozszerzenie. Wszystkie zasady występujące w niniejszej instrukcji są nadrzędne w stosunku do zasad z gry podstawowej *Battlestar Galactica*.

## WYBÓR POSTACI W GRZE Z ROZSZERZENIEM ŚWIT

To rozszerzenie zawiera alternatywne wersje postaci Lee Adamy, Toma Zareka, Karla „Helo” Agathona oraz Gaiusa Baltara. Jeśli któryś z graczy wybrał oryginalną albo alternatywną wersję jednej z tych postaci, pozostali gracze nie mogą wybrać drugiej wersji tej samej postaci. Mimo to, te niewybrane wersje postaci należy brać pod uwagę przy sprawdzaniu, którego rodzaju postaci zostało najwięcej (przywódca polityczny, przywódca wojskowy lub pilot).

Przywódcy Cylonów to specjalny rodzaj postaci (patrz „Przywódcy Cylonów” na stronie 8). Dowolny gracz może zdecydować się na grę Przywódcą Cylonów, ale w rozgrywce może brać udział tylko jedna postać tego rodzaju. Jeśli jeden z graczy wybrał postać Przywódcy Cylonów, żaden inny gracz nie może już wybrać tego rodzaju postaci. W rozgrywce trzyosobowej nie można wybierać postaci Przywódcy Cylonów.

## ŻETONY CUDU

Każda postać posiada zdolność zaczynającą się od słów „Raz w trakcie rozgrywki”. Taka zdolność określana jest jako **ZDOLNOŚĆ CUDU**. Na początku gry, każdy gracz otrzymuje żeton cudu, który może wykorzystać, aby użyć zdolności cudu swojej postaci. Kiedy

gracz korzysta ze zdolności cudu swojej postaci, musi odrzucić swój żeton cudu. Jeśli gracz nie posiada żetonu cudu, **nie może** użyć zdolności cudu swojej postaci.

Gracz może posiadać tylko jeden żeton cudu naraz. Jeśli wskutek jakiegoś polecenia gracz ma otrzymać żeton cudu, może go otrzymać wyłącznie jeśli aktualnie nie posiada żadnego żetonu cudu. Jeśli gracz wykorzystywał swój żeton cudu, a następnie otrzyma żeton cudu, może ponownie skorzystać ze zdolności cudu swojej postaci, ale musi ponownie odrzucić żeton cudu.

Kiedy gracz ujawnia się jako Cylon, musi odrzucić swój żeton cudu. Ujawniony Cylon nie może otrzymywać żetonów cudu. Przywódcy Cylonów nie odrzucają swoich żetonów cudu kiedy zakończą Infiltrację (patrz „Infiltracja” na stronie 8).

Kiedy gracz otrzymuje polecenie, aby wybrać gracza, który otrzyma żeton cudu, musi wybrać gracza, który nie posiada żetonu cudu. Jeśli wszyscy gracze, którzy mogą posiadać żeton cudu, mają już jeden, żaden gracz nie otrzymuje żetonu cudu. Przywódca Cylonów, który nie posiada żetonu cudu, może być wybrany, nawet jeśli nie jest w trakcie Infiltracji.

## Alternatywna wersja postaci Gaiusa Baltara

Alternatywna wersja postaci Gaiusa Baltara stosuje specjalne zasady związane z jego zdolnością cudu „Przekaz”. Ta postać może posiadać maksymalnie trzy żetony cudu naraz i musi odrzucić trzy żetony cudu, aby skorzystać ze swojej zdolności „Przekaz”. Jeśli ta postać posiada mniej niż trzy żetony cudu, może zostać wybrana, kiedy ktoś ma otrzymać żeton cudu.

Jeśli jakiś gracz wybrał alternatywną wersję Gaiusa Baltara, podczas składania talii Lojalności w kroku „Dostosowanie talii do postaci” nie należy dokładać dodatkowej karty Lojalności (patrz „Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Świt” na stronie 6).

## KARTY BUNTU

Karty Buntu zapewniają graczom specjalne zdolności, których mogą użyć poświęcając akcję. Kiedy jakieś polecenie mówi, aby gracz wylosował kartę Buntu, losuje on kartę z wierzchu talii Buntu i zatrzymuje ją, nie ujawniając jej treści innym graczom.

Kiedy gracz odrzuca kartę Buntu, odkłada ją odkrytą na stos kart odrzuconych obok talii Buntu. Jeśli talia Buntu się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię Buntu.

## Karty Buntu i „Areszt”

Kiedy gracz posiadający kartę Buntu losuje drugą kartę Buntu, musi natychmiast przesunąć się do „Aresztu”, chyba że zaznaczono inaczej (np. gracz wybrany podczas aktywacji obszaru „Sala konferencyjna”, albo gracz wcielający się w alternatywną wersję Toma Zareka korzystający ze swojej zdolności „Nadużycie władzy”). Jeśli gracz znajdujący się w „Areszcie” posiada więcej niż jedną kartę Buntu, musi wybrać jedną, którą zatrzyma, a pozostałe odrzucić.

Gracz znajdujący się w „Areszcie”, może normalnie losować i zagrywać karty Buntu. Jeśli gracz znajdujący się w „Areszcie” posiada już kartę Buntu i losuje drugą, musi natychmiast wybrać jedną, którą zatrzyma, a drugą odrzucić.

W przeciwieństwie do innych graczy, Buntownik jest specjalnym rodzajem gracza, który **nie** trafia do „Aresztu”, kiedy wylosuje drugą kartę Buntu. Nieco niżej opisano zasady dotyczące Buntownika związane z kartami Buntu i „Aresztem”.

## Karty Buntu i Cyloni

Ujawniony Cylon nie może losować ani zagrywać kart Buntu, nie może być również wskazany jako gracz, który ma wylosować kartę Buntu. Kiedy ukryty Cylon ujawnia się, musi odrzucić wszystkie swoje karty Buntu.

Przywódca Cylonów może losować i zagrywać karty Buntu wyłącznie w trakcie Infiltracji. Kiedy akcja z karty Buntu wymaga wskazania jakiegoś gracza, można wskazać Infiltrującego Przywódcę Cylonów. Kiedy Przywódca Cylonów przerywa Infiltrację, musi odrzucić wszystkie posiadane karty Buntu (patrz Infiltracja na stronie 8).

## BUNTOWNIK

Rozszerzenie *Świt* wprowadza nowy rodzaj karty Lojalności: kartę „Jesteś buntownikiem”. Poniżej opisano szczegółowo wszystkie związane z nią zasady. Skrócona wersja zasad znajduje się na samej karcie.

Karta „Jesteś buntownikiem” to unikatowa karta Lojalności zastępująca kartę „Jesteś sympatykiem” z gry podstawowej. Na potrzeby określenia lojalności gracza, kartę „Jesteś buntownikiem” należy traktować jak kartę „Nie jesteś Cylonem”. Gracz posiadający kartę „Jesteś buntownikiem” określany jest jako Buntownik. Buntownik znacznie częściej znajduje się w sytuacji wymagającej wylosowania karty Buntu, co wiąże się z większym ryzykiem trafienia do „Aresztu” (patrz „Karty Buntu i Areszt” powyżej).

Kiedy gracz otrzymuje zakrytą kartę „Jesteś buntownikiem”, **natychmiast ją ujawnia** i losuje dodatkową kartę Lojalności. Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje kartę „Jesteś buntownikiem”, losuje jedną kartę Buntu i oddaje każdą ze swoich kart pozycji graczowi znajdującemu się najwyżej w odpowiedniej linii sukcesji (za wyjątkiem siebie). (Później Buntownik może otrzymywać i tracić pozycje w normalny sposób).

Jeśli podczas rozgrywki z Buntownikiem, po rozdaniu kart Lojalności w fazie uspiionych agentów żaden z graczy nie posiada karty „Jesteś buntownikiem”, aktywny gracz wybiera gracza prowadzącego człowieka, który wylosuje dodatkową kartę Lojalności. Jeśli wybrany gracz wylosuje i ujawni kartę „Jesteś buntownikiem”, nie losuje już kolejnej karty Lojalności.

Jeśli w turze Buntownika, w fazie przygotowania do skoku, **na wylosowanej karcie Kryzysu znajduje się symbol „przygotowania do skoku”**, Buntownik **musi wylosować kartę Buntu**.

Buntownik **nie** przesuwa się do „Aresztu” kiedy losuje drugą kartę Buntu. Zamiast tego, kiedy Buntownik losuje trzecią kartę Buntu, musi natychmiast przesunąć się do „Aresztu”, chyba

że zaznaczono inaczej. Jeśli Buntownik znajduje się w „Areszcie” i posiada więcej niż dwie karty Buntu, musi wybrać dwie, które zatrzyma, a pozostałe odrzucić.





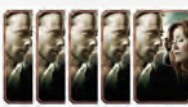














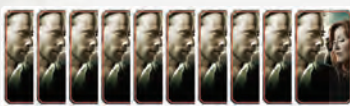

Jeśli Buntownik ujawnia się jako Cylon, wybiera gracza prowadzącego człowieka i przekazuje mu kartę „Jesteś buntownikiem”. W przeciwieństwie do zakrytych kart Lojalności, ta karta przekazywana jest zawsze, bez względu na dystans przebyty przez flotę. Wybrany gracz musi wylosować kartę Buntu i oddać każdą ze swoich kart pozycji graczowi znajdującemu się najwyżej w odpowiedniej linii sukcesji (za wyjątkiem siebie). Gracz, który otrzymał kartę „Jesteś buntownikiem” od innego gracza, nie losuje dodatkowej karty Lojalności.

## SKŁADANIE TALII LOJALNOŚCI PODCZAS GRY Z ROZSZERZENIEM ŚWIT

Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia *Świt*, powinni złożyć talię Lojalności zgodnie z poniższymi zasadami, które zastępują zasady składania talii Lojalności znajdujące się na 6 stronie instrukcji z gry podstawowej.

- Dzielenie kart Lojalności:** Z talii Lojalności należy usunąć kartę „Jesteś sympatykiem” i kartę „Jesteś buntownikiem”. Kartę „Jesteś sympatykiem” należy odłożyć do pudełka, a kartę „Jesteś buntownikiem” położyć w pobliżu planszy. Pozostałe karty należy podzielić na dwie talie: „Nie jesteś Cylonem” i „Jesteś Cylonem”. Obie talie należy potasować i położyć obok planszy.
- Składanie talii:** Na następnej stronie znajduje się „Schemat składania talii Lojalności” mówiący ile kart z talii „Jesteś Cylonem” i „Nie jesteś Cylonem” należy użyć do złożenia talii Lojalności.
- Rozdanie kart Motywów Przywódcy Cylonów:** Jeśli jakiś gracz wybrał postać Przywódcy Cylonów, należy mu rozdać dwie karty Motywów (patrz „Karty Motywów” na stronie 8).
- Dostosowanie talii:** Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia Exodus, do talii Lojalności należy dołożyć jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem”. Jeśli jakiś gracz wybrał postać Sharon „Boomer” Valerii albo oryginalną wersję postaci Gaiusa Baltara, należy dołożyć dodatkową kartę. Jeśli wybrano obie z tych postaci, należy dołożyć dwie karty. **Nie należy** dokładać dodatkowej karty za alternatywną wersję postaci Gaiusa Baltara. Wszystkie niewykorzystane karty Lojalności należy bez podglądania odłożyć do pudełka.
- Tasowanie i rozdawanie:** Talię należy dokładnie potasować, a następnie rozdać każdemu graczowi po jednej, zakrytej karcie Lojalności. Gracz, który wybrał oryginalną wersję postaci Gaiusa Baltara, otrzymuje dodatkową kartę Lojalności. Przywódca Cylonów nie otrzymuje żadnych kart Lojalności.
- Umieszczenie talii:** Pozostałe karty z talii Lojalności należy umieścić obok planszy.

## SCHEMAT SKŁADANIA TALII LOJALNOŚCI

Liczba graczy	Karty z talii „Jesteś Cylonem”	Karty z talii „Nie jesteś Cylonem”	Buntownik	Łączna suma kart
3	 1	 5*	 Nie bierze udziału	6*
4	 1	 7*	 Bierze udział	9*
4 Z Przywódcą Cylonów	 1	 5*	 Nie bierze udziału	6*
5	 2	 8*	 Nie bierze udziału	10*
5 Z Przywódcą Cylonów	 1	 7*	 Bierze udział	9*
6	 2	 10*	 Bierze udział	13*
6 Z Przywódcą Cylonów	 2	 8*	 Nie bierze udziału	10*
7 Z Przywódcą Cylonów	 2	 10*	 Bierze udział	13*

\*Dodaj jedną kartę do talii „Nie jesteś Cylonem” za każdą z poniższych sytuacji:

- +1 karta w rozgrywce z rozszerzeniem *Exodus*.
- +1 karta jeśli jakiś gracz wybrał oryginalną wersję postaci Gaiusa Baltara.
- +1 karta jeśli jakiś gracz wybrał postać Sharon „Boomer” Valerii.

## PRZYWÓDCY CYLONÓW

W przeciwieństwie do innych graczy Przywódca Cylonów jest ujawnionym Cylonem od początku gry. Jednak jego prawdziwa lojalność może leżeć równie dobrze po stronie ludzi jak i Cylonów, w zależności od tego, jakie karty Motywów otrzyma w trakcie gry.

### Gra Przywódcą Cylonów

Podczas rozpatrywania wszelkich kart i efektów Przywódca Cylonów traktowany jest jako ujawniony Cylon, za wyjątkiem przypadków opisanych w tej instrukcji.

Przywódca Cylonów posiada zestaw umiejętności i musi zgodnie z nim losować swoje karty umiejętności. Podczas przygotowania do gry Przywódca Cylonów losuje dwie karty Umiejętności zamiast trzech. **Uwaga:** Sharon „Atena” Agathon rozpoczyna grę Infiltrując (patrz „Infiltracja” na stronie 8), dlatego podczas przygotowania do gry losuje **trzy** karty umiejętności.

Zdolności wydrukowane na karcie postaci Przywódcy Cylonów działają zawsze. Przywódca Cylonów może wykonać akcję opisaną na jego karcie postaci zamiast akcji wynikającej z zajmowanego aktualnie obszaru.

### Karty Motywów

W przeciwieństwie do innych graczy, Przywódca Cylonów musi ujawniać swoje karty Motywów (spełniając podane na nich warunki), aby wygrać.

Podczas przygotowania do gry Przywódca Cylonów otrzymuje dwie karty Motywów. Podczas fazy uśpionych agentów, otrzymuje **dwie dodatkowe karty Motywów**. Przywódca Cylonów nie otrzymuje kart Lojalności.

## BOOMER I ATENA?

Może się zdarzyć, że w rozgrywce będą brać udział jednocześnie Sharon „Boomer” Valerii oraz Sharon „Atena” Agathon. Choć obecność Ateny pozwala wysnuć wniosek, że Boomer nie jest człowiekiem, to nadal nie decyduje o tym, komu jest lojalna. Boomer jest szczególnie wyjątkową osobą, zdolną zarówno do niewyobrażalnych kłamstw, jak i niespotykanej lojalności. Nawet dla Cylonów jej prawdziwa natura pozostaje zagadką.

Karty Lojalności Boomer mogą wskazywać, że jest ona wierna swoim ludzkim towarzyszom do tego stopnia, że nigdy nie ryzykuje wysłania na Okręt Zmartwychwstania, gdzie zostałaby na zawsze uwięziona w zbiorniku, w którym miała się odrodzić. Oczywiście karty Lojalności mogą również wskazywać, że jej oddanie ludziom to najwyklesze kłamstwo i zostanie przyjęta przez Cylonów niczym bohater. Czy ludzie zdołają odkryć jej prawdziwe intencje, zależy już tylko od nich.

Na każdej karcie Motywu podano **PRZYNALEŻNOŚĆ**, która wyznacza, czy warunkiem zwycięstwa dla Przywódcy Cylonów jest wygrana ludzi, czy Cylonów. Ponadto na każdej karcie Motywu podano warunki, które muszą zostać spełnione, aby Przywódca Cylonów mógł ujawnić daną kartę.

### Ujawnianie kart Motywów

Przywódca Cylonów może ujawnić kartę Motywu w dowolnym momencie, kiedy podane na niej warunki są spełnione. Karta Motywu może zostać ujawniona nawet w trakcie rozpatrywania akcji, testu umiejętności albo karty Kryzysu. Przywódca Cylonów może ujawnić karty Motywów na koniec gry, jeśli wymagania zostały spełnione w momencie zakończenia gry. Nie można ujawnić karty Motywu, jeśli podane na niej warunki nie są aktualnie spełnione, nawet jeśli były spełnione wcześniej.

Przywódca Cylonów może ujawnić wszystkie cztery swoje karty Motywów. Jeśli dwie z nich posiadają przynależność „człowiek”, a dwie pozostałe przynależność „Cylon”, Przywódca Cylonów zwycięża bez względu na to, która z drużyn wygra.

### Zwycięstwo Przywódcą Cylonów

Przywódca Cylonów zwycięża wraz z wygraną drużyną, jeśli spełni dwa poniższe warunki:

- Na koniec gry Przywódca Cylonów posiada nie więcej niż jedną nieujawnioną kartę Motywu.
- Przywódca Cylonów ujawnił przynajmniej dwie karty Motywu z przynależnością zwycięskiej drużyny (ludzi lub Cylonów).

### Infiltracja

Przywódca Cylonów może Infiltrować flotę ludzi, jeśli skorzysta z akcji zmodyfikowanego obszaru „Floty ludzi”. Rozpoczynając Infiltrację, Przywódca Cylonów może przesunąć się z obszaru „Flota ludzi” na dowolny obszar na Galactice. Podczas Infiltracji Przywódca Cylonów stosuje się do specjalnych zasad, których streszczenie znaleźć można na karcie Infiltracji:

Podczas Infiltracji Przywódca Cylonów uważany jest za gracza prowadzącego człowieka, za wyjątkiem przypadków opisanych poniżej. Może się przemieszczać na obszary dostępne dla graczy prowadzących ludzi i nie może się przemieszczać na obszary Cylonów. Infiltrujący Przywódca Cylonów losuje kartę Kryzysu na koniec swojej tury i może korzystać ze zdolności opisanych na kartach umiejętności.

W swojej fazie dobierania kart umiejętności Infiltrujący Przywódca Cylonów losuje o jedną kartę umiejętności więcej (ze swojego zestawu umiejętności).

Infiltrujący Przywódca Cylonów nie może zostać Prezydentem ani Admiralem. Nie może otrzymać karty Kworum „Wybór wiceprezydenta”, ale może otrzymywać inne karty Kworum, takie jak „Wybór agenta specjalisty” albo „Wybór arbitra”. Kiedy Przywódca Cylonów przerywa Infiltrację, jego karty Kworum są odrzucane i nie wywierają żadnego efektu.

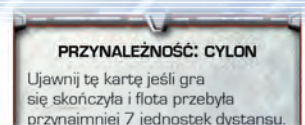
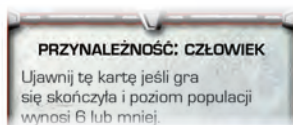


## PRZYKŁAD UJAWNIANIA KART MOTYWÓW NA KOŃCU GRY

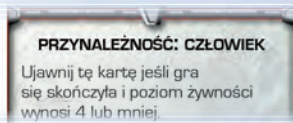


Gra zakończyła się wygraną Cylonów poprzez zmniejszenie populacji do 0, a ludzie przebyli tylko 5 jednostek dystansu. Przywódca Cylonów ma w ręku 1 kartę Polityki i 3 karty Zdrady i nie ujawnił jeszcze żadnej ze swoich kart Motywów. Teraz Przywódca Cylonów ma ostatnią szansę, aby ujawnić karty Motywów:

1. Treść pierwszej karty Motywu Przywódcy Cylonów brzmi: „Ujawnij tę kartę jeśli gra się skończyła i poziom populacji wynosi 6 lub mniej”. Ponieważ poziom populacji wynosi 0, ujawnia tę kartę. Ta karta posiada przynależność „człowiek”.
4. Treść czwartej karty Motywu Przywódcy Cylonów brzmi: „Ujawnij tę kartę jeśli gra się skończyła i flota przebyła przynajmniej 7 jednostek dystansu”. Ponieważ flota przebyła tylko 5 jednostek dystansu, Przywódca Cylonów nie może ujawnić tej karty.



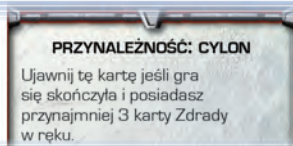
2. Treść drugiej karty Motywu Przywódcy Cylonów brzmi: „Ujawnij tę kartę jeśli gra się skończyła i poziom żywności wynosi 4 lub mniej”. Ponieważ poziom żywności wynosi 3, ujawnia tę kartę. Ta karta również posiada przynależność „człowiek”.



5. Przywódca Cylonów posiada 1 nieujawnioną kartę Motywu. Jednakże tylko 1 z ujawnionych kart posiada przynależność „Cylon”. Przywódca Cylonów przegrywa grę, mimo że Cyloni zwyciężyli.



3. Treść trzeciej karty Motywu Przywódcy Cylonów brzmi: „Ujawnij tę kartę jeśli gra się skończyła i posiadasz przynajmniej 3 karty Zdrady w ręku”. Ponieważ Przywódca Cylonów posiada 3 karty Zdrady w ręku na końcu gry, ujawnia tę kartę. Ta karta posiada przynależność „Cylon”.



Infiltrujący Przywódca Cylonów może do każdego testu umiejętności dołożyć maksymalnie dwie karty umiejętności. Infiltrujący Przywódca Cylonów znajdujący się w „Areszcie” może dołożyć maksymalnie jedną kartę.

Karty Motywów nadal określają warunki zwycięstwa dla Infiltrującego Przywódcy Cylonów, Infiltracja nie ma wpływu na przynależność.

Infiltrujący Przywódca Cylonów może poświęcić akcję, aby powrócić na „Okręt Zmartwychwstania”. Jeśli korzysta z tej akcji przebywając w „Areszcie”, musi najpierw odrzucić wybrane karty umiejętności, tak aby w ręku zostały mu nie więcej niż trzy. Jeśli Przywódca Cylonów z jakiegokolwiek powodu wróci na „Okręt Zmartwychwstania”, to przerywa Infiltrację.

## Objaśnienie zdolności Ateny „Stanowcza”

Jeśli podczas Infiltracji Atena skorzysta ze swojej zdolności „Stanowcza” i aktywuje obszar „Flota ludzi”, nie może wybrać efektu Infiltracji Galactici. Jeśli aktywuje obszar „Caprica”, **wykonuje** fazę aktywowania statków Cylonów. Jeśli aktywuje obszar „Zniszczone Gniazdo”, przesuwa się na obszar „Floty Cylonów” i przerywa Infiltrację. Atena nie może aktywować „Pokładu hangarowego” kiedy znajduje się w „Areszcie”.

## KARTY UMIEJĘTNOŚCI

To rozszerzenie wzbogaca każdą talię umiejętności o pięć nowych kart i wprowadza nową wersję kart Zdrady, które pojawiły się wcześniej w rozszerzeniu *Pegasus*. Poniżej opisano dokładnie te nowe karty.

### Zdolności testowe

Niektóre z nowych kart umiejętności posiadają **ZDOLNOŚCI TESTOWE**. Takie karty można rozpoznać po symbolu zdolności testowej znajdującym się obok siły danej karty.



Symbol zdolności testowej

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

Podczas rozpatrywania testu umiejętności, po wykonaniu kroku „Tasowanie i dzielenie kart” (patrz „Testy umiejętności” na 16 stronie instrukcji z gry podstawowej), aktywny gracz sprawdza, czy któreś z kart posiadają symbol zdolności testowej. Jeśli tak, **aktywny gracz** rozpatruje te karty w wybranej przez siebie kolejności. **Nie rozpatruje** tej samej zdolności testowej więcej niż raz, nawet jeśli podczas danego testu umiejętności zagrano więcej niż jedną kopię danej karty.

*Przykład: Treść karty „Instalacja ulepszeń” brzmi: „Zdolność testowa: Jeśli ten test umiejętności zakończył się sukcesem, aktywny gracz losuje 2 karty Techniki. Jeśli zakończył się porażką, losuje 1 kartę Techniki”. Jeśli w puli testu umiejętności znalazły się dwie karty „Instalacja ulepszeń”, aktywny gracz losuje 2 karty Techniki, jeśli test umiejętności zakończył się sukcesem albo 1 kartę Techniki, jeśli zakończył się porażką. Nie losuje 4 kart Techniki, jeśli test umiejętności zakończył się sukcesem ani 2 karty Techniki, jeśli zakończył się porażką.*

## Objaśnienie zdolności testowej

Kiedy aktywny gracz rozpatruje zdolność testową karty umiejętności „Starcie myśliwców” albo „Refleks”, ma możliwość usunięcia kart z puli testu. Jeśli usunie kartę ze zdolnością testową, która **została już rozpatrzona**, jej efekt nie zostaje cofnięty.

*Przykład: Aktywny gracz rozpatruje kartę „Liczy się każda pomoc”, której treść brzmi: „Podczas tego testu umiejętności, każda karta o sile '0', dodaje 1 punkt do ostatecznej siły testu”. Następnie rozpatruje kartę „Refleks”, która pozwala mu usunąć z puli testu 1 kartę o sile 3 lub mniej i zabrać ją do ręki. Wybiera kartę „Liczy się każda pomoc”. Mimo że karta została usunięta z puli testu, wszystkie pozostałe karty o sile „0”, nadal dodają 1 punkt do ostatecznej siły testu.*

Jeśli aktywny gracz usunie kartę ze zdolnością testową **zanim** zostanie ona rozpatrzona, jej zdolność **nie** zostanie już rozpatrzona.

## Zdrada

Wszystkie karty Zdrady z tego rozszerzenia posiadają zdolności testowe (patrz „Zdolności testowe” po lewej), które zagrażają przetrwaniu ludzkości. Jeśli nie zaznaczono inaczej, karty Zdrady **liczą się w testach umiejętności na minus**. W przeciwieństwie do innych kart umiejętności, karty Zdrady wykorzystywane są przede wszystkim przez graczy prowadzących Cylonów, jednak niektóre efekty w grze mogą zmusić również pozostałych graczy do użycia kart Zdrady.

Za każdym razem kiedy składana jest talia Przeznaczenia, również podczas przygotowania do gry, należy **dołożyć do niej dwie karty Zdrady**, tak aby talia składała się z 12 kart (patrz „Talia Przeznaczenia” na 15 stronie instrukcji z gry podstawowej).

## Odrzucanie kart Zdrady i losowanie kart Buntu

Na niektórych kartach Zdrady znajduje się zwrot „Kiedy gracz odrzuca tę kartę, musi wylosować 1 kartę Buntu”. Za każdym razem, kiedy gracz odrzuca jedną z takich kart z jakiegokolwiek powodu (również wskutek polecenia z karty Kryzysu, odrzucania nadmiarowych kart z ręki albo ruchu pomiędzy statkami), musi wylosować kartę Buntu. Nie musi losować karty Buntu, jeśli taka karta została odrzucona losowo, albo jeśli została dołożona do testu umiejętności

W danej turze gracz **nie może** wylosować więcej niż jednej karty Buntu z powodu odrzucenia takich kart Zdrady. Po wylosowaniu pierwszej karty Buntu, gracz ignoruje zwrot „Kiedy gracz odrzuca tę kartę, musi wylosować 1 kartę Buntu” aż do końca tury.

## RAPTORY BOJOWE

Raptory bojowe to nowy, potężny rodzaj statków, lepiej niż vipery przystosowany do atakowania basestarów i posiadający własny napęd FTL oraz wzmocniony kadłub. Ludzie rozpoczynają grę z jednym raptorem bojowym na polu „Rezerw”. Gracze **nie mogą** wystawić na planszę raptora bojowego podczas przygotowania do gry, w kroku „Rozmieść statki”. Pozostałe raptory bojowe należy umieścić obok planszy.

Gracze mogą zdobyć dodatkowe raptory bojowe dzięki karcie umiejętności „Spec od raptorów”, karcie Buntu „Broń w gotowości” albo jednemu z efektów karty Kryzysu „Próba ognia”. Jeśli polecenie nakazuje zniszczyć raptora, aby zbudować raptora bojowego, trzeba zniszczyć raptora z „Rezerw”. Jeśli w „Rezerwach” nie ma raptorów, nie można zbudować raptora bojowego. Jeśli gracz otrzymuje raptora bojowego, należy umieścić plastikowego raptora bojowego na polu „Rezerw”. Nie można zaryzykować ani zniszczyć raptora bojowego zamiast zwykłego raptora.

Na potrzeby wszystkich efektów gry raptory bojowe uznawane są za vipery, a nie za raptory. Kiedy jakiś efekt gry mówi, aby gracz wystartował, uszkodził, zniszczył, umieścił albo aktywował vipera, gracz może wybrać vipera albo raptora bojowego, który zastosuje się do efektu. Jeśli efekt nie został zainicjowany przez konkretnego gracza, to aktywny gracz wybiera jakiego statku użyć. Raptor bojowy umieszczony obok planszy na początku gry, który nie był nigdy umieszczony na planszy, **nie jest** uznawany za „zniszczonego vipera” na potrzeby innych efektów gry.

W przeciwieństwie do viperów, raptory bojowe nie mogą zostać uszkodzone. Kiedy raptor bojowy jest atakowany, zostaje zniszczony przy rzucie o wyniku „7” lub „8”. Jeśli gracz musi wybrać i uszkodzić vipera, i wybierze raptora bojowego, ten raptor bojowy zostaje zniszczony.

### Raptory bojowe i skoki FTL

Kiedy flota wykonuje skok, podczas kroku „Usuwanie statków”, gracz, którego postać pilotuje raptora bojowego, może zdecydować, że pozostaje na swoim polu przestrzeni. Taki raptor bojowy nie powraca na pole „Rezerw”, a postać nie jest przesuwana na „Pokład hangarowy”. Kiedy flota wykonuje skok, podczas kroku „Usuwanie statków”, aktywny gracz decyduje za każdego nieobsadzonego raptora bojowego, czy pozostaje on na swoim polu przestrzeni, czy wraca do „Rezerw”.

## NOWE OBSZARY CYLONÓW I COLONIAL ONE

Niektóre efekty gry wymagają, aby odwrócić na „zniszczonej” stronie nakładkę na Obszary Cylonów albo nakładkę *Colonial One*. [Jeśli test umiejętności z karty Superkryzysu „Zamach bombowy na Colonial One” zakończy się porażką, należy odwrócić nakładkę *Colonial One* na stronę „Zniszczony *Colonial One*”].

Jeśli nakładka *Colonial One* zostaje odwrócona na stronę „Zniszczony *Colonial One*”, wszystkie postacie znajdujące się na *Colonial One* trafiają do „Ambulatorium”. Jeśli nakładka

na Obszary Cylonów zostaje odwrócona na stronę „Zniszczone Gniazdo”, należy zdjąć wszystkie postacie znajdujące się na nakładce, odwrócić ją, a następnie ustawić postacie na obszarach z których zostały zdjęte. Jeśli jakieś postacie znajdowały się na „Okręcie Zmartwychwstania”, zostają ustawione na „Zniszczonym Gnieździe”. Jeśli nakładka na Obszary Cylonów została odwrócona na „zniszczonej” stronie, wszelkie efekty i zdolności odnoszące się do obszaru „Okręt Zmartwychwstania”, odnoszą się do obszaru „Zniszczone Gniazdo”.

## ZMIANY I WYJAŚNIENIA ZASAD

Wszystkie zasady znajdujące się w tej instrukcji mają pierwszeństwo przed zasadami z gry podstawowej, rozszerzeń *Pegasus* i *Exodus*, i należy z nich korzystać zawsze, kiedy rozgrywka prowadzona jest z użyciem rozszerzenia *Świt*.

### KOLEJNOŚĆ

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

### NISZCZENIE STATKÓW CYWILNYCH

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

### KARTY KRYZYSÓW VS. KARTY SUPERKRYZYSÓW

Karty Superkryzysów traktuje się jak normalne karty Kryzysów, są one jednak odporne na wszystkie zdolności postaci, które wpływają na karty Kryzysów lub testy umiejętności.

### ZMNIEJSZANIE/ZWIĘKSZANIE NAJWYŻSZEGO/NAJNIŻSZEGO ZASOBU

Jeśli w podczas ustalania najwyższego lub najniższego zasobu zachodzi remis, aktywny gracz wybiera jeden z remisujących zasobów i zgodnie z poleceniem zmniejsza lub zwiększa jego wartość.

## LIMIT RĘKI KART KWORUM

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

## GRACZE PROWADZĄCY CYLONÓW

Poniżej opisano zasady dotyczące ujawniania się jako Cylon i rozgrywania tury jako gracz prowadzący Cylona podczas rozgrywki z użyciem rozszerzenia *Świt*.

### Ujawnienie jako Cylon

Kiedy gracz ujawnia się jako Cylon, podczas kroku „Odrzucanie kart” odrzuca karty umiejętności, tak aby na ręce pozostały mu nie więcej niż 3 karty. Ponadto musi odrzucić wszystkie swoje karty Buntu i żetony cudu.

Wszystkie zdolności na karcie postaci Ujawnionego Cylona są ignorowane. Jednak w przypadku postaci Sharon „Boomer” Valerii, która ujawniła się jako Cylon przed fazą uspiionych agentów, gracz prowadzący tę postać nadal otrzymuje dwie karty Lojalności w fazie uspiionych agentów. Jeśli rozgrywka wykorzystuje rozszerzenie *Exodus*, gracz otrzyma w takim przypadku tylko jedną kartę Lojalności w fazie uspiionych agentów (patrz „Ujawnieni Cyloni” na 9 stronie instrukcji z rozszerzenia *Exodus*).

### Przekazywanie nadmiarowych kart Lojalności

Sposób w jaki gracze prowadzący Cylonów przekazują swoje zakryte karty Lojalności graczom prowadzącym ludzi uległ następującym zmianom:

- **Ujawnienie karty Lojalności:** Kiedy gracz prowadzący Cylona ujawnia się, wręcza wszystkie swoje zakryte karty Lojalności jednemu, wybranemu graczowi prowadzącemu człowieka. Czynność ta wykonywana jest w trakcie procesu ujawniania się, w kroku „Zakończenie tury”.

## GRACZE PROWADZĄCY CYLONÓW I GRACZE PROWADZĄCY LUDZI

Niektóre elementy gry mogą nazywać graczy „graczami prowadzącymi ludzi” lub „graczami prowadzącymi Cylonów”. Termin „gracze” odnosi się do wszystkich osób biorących udział w rozgrywce. Terminy „gracze prowadzący ludzi” i „gracze prowadzący Cylonów” są węższe. Termin „gracze prowadzący Cylonów” odnosi się wyłącznie do ujawnionych Cylonów, ale nie do graczy, którzy posiadają jeszcze nieujawnioną kartę Lojalności „Jesteś Cylonem”. Termin „gracze prowadzący ludzi” odnosi się do wszystkich graczy, którzy nie są ujawnionymi Cylonami.

Kiedy Przywódca Cylonów Infiltruje flotę ludzi, jest uważany za „gracza prowadzącego człowieka”, a kiedy nie Infiltruje, jest uważany za „gracza prowadzącego Cylona”.

- **Faza uspiionych agentów:** Kiedy gracz prowadzący Cylona otrzymuje karty Lojalności podczas fazy uspiionych agentów, po obejrzeniu ich, wręcza je wszystkie jednemu, wybranemu graczowi, prowadzącemu człowieka.
- Jeśli gracz prowadzący Cylona otrzyma kartę „Jesteś buntownikiem”, nie ujawnia jej. Zamiast tego przekazuje ją wybranemu graczowi prowadzącemu człowieka, który musi natychmiast ujawnić otrzymaną kartę „Jesteś buntownikiem”.

**Uwaga:** Jeśli flota przebyła 7 lub więcej jednostek dystansu, gracz prowadzący Cylona **nie przekazuje** swoich zakrytych kart Lojalności innemu graczowi. Jeśli jednak otrzyma kartę „Jesteś buntownikiem”, **przekazuje** ją wybranemu graczowi prowadzącemu człowieka.

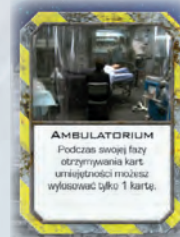
### Tura gracza prowadzącego Cylona

Sposób rozgrywania tury przez gracza prowadzącego Cylona uległ następującym zmianom.

- **Faza otrzymywania umiejętności:** Gracz prowadzący Cylona losuje 2 karty umiejętności dowolnych rodzajów. Jednakże, każda z tych kart musi należeć do innego rodzaju. Podczas tej fazy gracz prowadzący Cylona nie może wylosować więcej niż jednej karty umiejętności z tej samej talii umiejętności.
- **Faza ruchu:** Gracz prowadzący Cylona rozpatruje tę fazę normalnie.
- **Faza akcji:** Gracz prowadzący Cylona rozpatruje tę fazę normalnie.
- **Faza przygotowania do skoku (jeśli jest wymagana):** Ta faza nie jest już pomijana w turze gracza prowadzącego Cylona. Jeśli karta Kryzysu posiada symbol „przygotowania do skoku”, znacznik floty należy przesunąć na torze przygotowania do skoku o jedno pole do przodu. Jeśli znacznik dotrze do końca toru, flota wykona skok (patrz „Skoki floty” na 13 stronie instrukcji z gry podstawowej).

## OBSZARY ZAGROŻENIA

Obszary z obwódką w żółte paski to tak zwane obszary zagrożenia. Takimi obszarami są „Areszt”, „Ambulatorium”, „Okręt Zmartwychwstania”. Gracze nie mogą przesunąć się na obszar zagrożenia w normalnym ruchu. Mogą przesunąć się na obszar zagrożenia wyłącznie wtedy, kiedy karta lub inny efekt wyraźnie im to nakazuje.



Obszar zagrożenia

## UAKTUALNIONE LINIE SUKCESJI

Poniższe linie sukcesji zawierają wszystkie postacie ze wszystkich trzech rozszerzeń (*Pegasus*, *Exodus* i *Świt*). Należy nimi zastąpić wszystkie poprzednie linie sukcesji. Cztery postacie występują w dwóch wersjach, oryginalnej i alternatywnej. Każda z nich wymieniona jest dwukrotnie na każdej linii sukcesji, raz w wersji oryginalnej i raz w wersji alternatywnej, co zaznaczono w nawiasie obok nazwiska postaci. Postacie oznaczone gwiazdką [\*] pochodzą z rozszerzenia *Pegasus*, natomiast postacie oznaczone krzyżykiem [†] pochodzą z rozszerzenia *Exodus*.



### ADMIRAŁ

1	Helena Cain*
2	William Adama
3	Saul Tigh
4	Karl „Helo” Agathon (oryginalna wersja, Przywódca wojskowy)
5	Felix Gaeta†
6	Louis Hoshi
7	Tom Zarek (alternatywna wersja, Przywódca wojskowy)
8	Lee „Apollo” Adama (oryginalna wersja, Pilot)
9	Anastasia „Dee” Dualla*
10	Karl „Helo” Agathon (alternatywna wersja, Pilot)
11	Kara „Starbuck” Thrace
12	Louanne „Kat” Katraine*
13	Sharon „Boomer” Valerii
14	Brendan „Hot Dog” Costanza
15	Samuel T. Anders†
16	„Szef” Galen Tyrol
17	Callandra „Cally” Tyrol†
18	Sherman „Doc” Cottle
19	Lee Adama (alternatywna wersja, Przywódca polityczny)
20	Tom Zarek (oryginalna wersja, Przywódca polityczny)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (alternatywna wersja, Wsparcie)
23	Gaius Baltar (oryginalna wersja, Przywódca polityczny)
24	Romo Lampkin
25	Tory Foster†
26	Laura Roslin



### PREZYDENT

1	Laura Roslin
2	Gaius Baltar (oryginalna wersja, Przywódca polityczny)
3	Lee Adama (alternatywna wersja, Przywódca polityczny)
4	Tom Zarek (oryginalna wersja, Przywódca polityczny)
5	Romo Lampkin
6	Tory Foster†
7	Ellen Tigh*
8	Lee „Apollo” Adama (oryginalna wersja, Pilot)
9	Tom Zarek (alternatywna wersja, Przywódca wojskowy)
10	Felix Gaeta†
11	William Adama
12	Karl „Helo” Agathon (oryginalna wersja, Przywódca wojskowy)
13	„Szef” Galen Tyrol
14	Gaius Baltar (alternatywna wersja, Wsparcie)
15	Callandra „Cally” Tyrol†
16	Sherman „Doc” Cottle
17	Helena Cain*
18	Anastasia „Dee” Dualla*
19	Louis Hoshi
20	Karl „Helo” Agathon (alternatywna wersja, Pilot)
21	Sharon „Boomer” Valerii
22	Saul Tigh
23	Brendan „Hot Dog” Costanza
24	Samuel T. Anders†
25	Kara „Starbuck” Thrace
26	Louanne „Kat” Katraine*

## WARIANT: POSZUKIWANIE DOMU

Kiedy ludzkość sądziła, że wszystko już stracone, na horyzoncie pojawiła się iskierka nadziei. Podejmując się serii niebezpiecznych i trudnych misji, flota kolonialna ma szansę nie tylko przetrwać kolejny dzień, ale raz na zawsze pokonać swoich wrogów i odnaleźć dom, w którym będą mogli zacząć nowe życie.

Wariant Poszukiwanie Domu wykorzystuje plansze *Demetriusa* i Zbuntowanego Basestara, znacznik przynależności basestara, karty Misji oraz kartę Ziemi.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY Z WARIANTEM POSZUKIWANIA DOMU

Po zakończeniu normalnego przygotowania do gry z rozszerzeniem *Świt* (patrz „Przygotowanie do gry z rozszerzeniem” na stronie 4), należy wykonać kroki opisane poniżej.

1. **Plansza Demetriusa, plansza Zbuntowanego Basestara i znacznik przynależności basestara:** Po lewej stronie głównej planszy należy umieścić planszę *Demetriusa*. Po lewej stronie planszy *Demetriusa* należy pozostawić miejsce na planszę Zbuntowanego Basestara. **Nie należy** umieszczać planszy Zbuntowanego Basestara, ani znacznika przynależności basestara, dopóki nie nakaże tego karta Misji „Cylońska wojna domowa”.
2. **Karty Misji i karta Ziemi:** Talię kart Misji należy potasować i umieścić obok planszy *Demetriusa*. Kartę Ziemi należy umieścić obok talii Punktów docelowych, a kartę Kobolu odłożyć do pudełka.

### JAK KORZYSTAĆ Z WARIANTU POSZUKIWANIA DOMU

Poniżej opisano wszystkie elementy i zasady wykorzystywane podczas rozgrywki z wariantem Poszukiwanie Domu.

#### Karta Ziemi

Podczas rozgrywki z wariantem Poszukiwanie Domu, karta Ziemi zastępuje kartę Kobolu. Zgodnie z opisem na karcie Ziemi, flota musi przebyć 10 jednostek dystansu zanim ludzie będą mogli wykonać ostatni skok i wygrać grę.

#### Plansza Demetriusa

Plansza *Demetriusa* umożliwia ludziom przebycie dodatkowego dystansu, potrzebnego, aby dotrzeć do Ziemi. Korzystając z obszarów na planszy *Demetriusa*, gracze prowadzący ludzi mogą aktywować misje i oddziaływać na talię Misji. Tak jak w przypadku innych statków, jeśli gracz przesuwa się z vipera na obszar *Demetriusa* albo przesuwa się pomiędzy obszarem *Demetriusa* a obszarem na innym statku, musi odrzucić jedną kartę umiejętności z ręki.

Obszary na planszy *Demetriusa* nie mogą zostać uszkodzone.

#### Karty Kryzysów i Mostek

Jeśli dowolny gracz aktywuje obszar „Mostek” w dowolnym momencie tury, aktywny gracz nie losuje karty Kryzysu w swojej fazie kryzysów.

#### Pole „Aktywna misja”

Gracze aktywują misję korzystając z obszaru „Mostek” na planszy *Demetriusa*. Kiedy gracz aktywuje misję, odkrywa wierzchnią kartę z talii Misji i umieszcza ją na planszy, na polu „Aktywna misja”. Jeśli na polu „Aktywna misja” znajduje się już karta Misji, gracze nie mogą aktywować obszaru „Mostek”. Jeśli talia Misji się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart Misji i stworzyć z nich nową talię Misji.

Kiedy karta Misji zostaje umieszczona na polu „Aktywna misja”, pozostaje tam, dopóki flota nie wykona kolejnego skoku. Uniemożliwia to graczom aktywowanie nowych misji, dopóki flota nie wykona kolejnego skoku.

#### Karty Misji i aktywowanie misji

Po odkryciu każda karta Misji wymaga wykonania testu umiejętności. Jeśli gracze zdadzą test umiejętności, należy rozpatrzyć efekt oznaczony na karcie jako „sukces”. Jeśli nie zdadzą testu, należy rozpatrzyć efekt oznaczony na karcie jako „porażka”.

Zdolności kart i postaci, które wpływają na karty Kryzysów **nie wpływają** na karty Misji. Podobnie zdolności kart i postaci, które wpływają na testy umiejętności **nie wpływają** na testy umiejętności z kart Misji. Tyczy się to między innymi kart „Komisji śledczej”, „Przywrócenie porządku” i „Stan wyjątkowy”. Gracze **nie rozpatrują** również zdolności testowych podczas rozpatrywania testów umiejętności z kart Misji.

Efekty i zdolności ograniczające liczbę kart, które gracz może dołożyć do testu umiejętności (takie jak przebywanie w „Areszcie”, bycie graczem prowadzącym Cylońca albo zdolność negatywna „Próżny” Aarona Doralaj) **ograniczają** liczbę kart, które gracz może dołożyć do testu umiejętności z karty Misji.

#### Karty Misji z dodatkowymi jednostkami dystansu

Niektóre karty misji zapewniają dodatkowe jednostki dystansu, jeśli test umiejętności zakończył się sukcesem. Te karty łatwo rozpoznać, ponieważ w dolnej części mają dużą cyfrę, oznaczającą dodatkowy dystans.



Dystans na karcie Misji

Jeśli test umiejętności z takiej karty zakończył się porażką, karta jest zakrywana i pozostaje na polu „Aktywna misja”, ale nie zapewnia dodatkowego dystansu.

Karty zapewniające dodatkowe jednostki dystansu dodają swoją wartość do dystansu przebytego przez flotę natychmiast po rozpatrzeniu efektu „sukcesu” z takiej karty.

*Przykład: Flota przebyła już osiem jednostek dystansu. Po zdaniu testu umiejętności z karty Misji „W poszukiwaniu domu”, karta ta natychmiast zapewnia dwie jednostki dystansu. Ponieważ całkowity przebyty dystans wynosi teraz 10, ludzie zwyciężają, kiedy flota wykona następny skok.*

### Usuwanie kart Misji

Kiedy flota wykonuje skok, podczas kroku „Usuwanie statków” należy usunąć kartę z pola „Aktywna misja” i w zależności od jej statusu wykonać jedno z poniższych poleceń:

- Jeśli karta na polu „Aktywna misja” jest **odkryta** i **posiada wartość dystansu**, należy ją umieścić obok karty Ziemi.
- Jeśli karta na polu „Aktywna misja” jest **odkryta** i **nie posiada wartości dystansu**, należy umieścić ją na stosie odrzuconych kart Misji.
- Jeśli karta na polu „Aktywna misja” jest **zakryta**, należy wtasować ją do talii Misji.

### Plansza Zbuntowanego Basestara

Plansza Zbuntowanego Basestara wchodzi do gry po rozpatrzeniu testu umiejętności z karty Misji „Cylońska wojna domowa”. Należy wtedy umieścić planszę Zbuntowanego Basestara po lewej stronie planszy *Demetriusa*.

Na planszy Zbuntowanego Basestara znajduje się pole „przynależności basestara”, które wskazuje, czy zbuntowany basestar jest sprzymierzony z ludźmi, czy z Cylonami.



*Pole „przynależności basestara”*

Jeśli test umiejętności z karty Misji „Cylońska wojna domowa” zakończył się sukcesem, na polu „przynależności basestara” należy umieścić znacznik przynależności basestara **po stronie ludzi**. Jeśli test umiejętności z karty Misji „Cylońska wojna domowa” zakończył się porażką, na polu „przynależności basestara” należy umieścić znacznik przynależności basestara odwrócony **po stronie Cylonów**.



*Znacznik przynależności basestara po stronie ludzi*



*Znacznik przynależności basestara po stronie Cylonów*

Jeśli znacznik przynależności basestara jest po stronie ludzi, gracz prowadzący ludzi traktując zbuntowanego basestara jako kolejny statek, taki jak *Colonial One* lub *Demetrius*. Jeśli gracz przesuwają się z vipera na obszar zbuntowanego basestara albo przesuwa się pomiędzy obszarem zbuntowanego basestara a obszarem na innym statku, musi odrzucić jedną kartę umiejętności z ręki. Jeśli znacznik przynależności basestara jest po stronie ludzi, gracz prowadzący Cylonów **nie mogą** przesuwać się na obszary zbuntowanego basestara ani ich aktywować.

Jeśli znacznik przynależności basestara jest po stronie Cylonów, gracz prowadzący Cylona może odrzucić jedną kartę umiejętności z ręki, aby przesunąć się pomiędzy dowolnym obszarem Cylonów a obszarem zbuntowanego basestara. Jeśli znacznik przynależności basestara jest po stronie Cylonów, gracz prowadzący ludzi nie mogą przesuwać się na obszary zbuntowanego basestara ani ich aktywować.

Obszary na planszy Zbuntowanego Basestara nie mogą zostać uszkodzone.

### Objaśnienie Przystani raiderów

Kiedy gracz aktywuje obszar „Przystań raiderów”, może aktywować tylko te dwa raidery albo cztery vipery, które właśnie umieścił na planszy. Nie może aktywować żadnych raiderów ani viperów, które zostały umieszczone na planszy przed aktywacją obszaru „Przystań raiderów”.

Jeśli jakiś gracz wybrał oryginalną wersję postaci Apollo i korzysta z jego zdolności „Alarmowy pilot vipera”, aby pilotować jednego z viperów umieszczonych na planszy za pomocą obszaru „Przystań raiderów”, gracz, który aktywował obszar „Przystań raiderów”, nie może aktywować vipera, którego pilotuje Apollo. Gracz kontrolujący Apollo, może normalnie skorzystać z akcji zapewnianej przez zdolność „Alarmowy pilot vipera”, mimo że robi to w trakcie aktywacji „Przystani raiderów” przez innego gracza.

## ŁĄCZENIE ROZSZERZENIA ŚWIT Z INNYMI ROZSZERZENIAMI

W tej części instrukcji znajdują się szczegółowe informacje dotyczące łączenia zasad rozszerzenia **Świt** z zasadami rozszerzenia **Pegasus**, rozszerzenia **Exodus** albo z oboma rozszerzeniami na raz.

Przed rozpoczęciem rozgrywki z kilkoma rozszerzeniami gracze powinni ustalić, która karta celu będzie obowiązywać w grze. Do wyboru są następujące:

- Karta Kobolu z gry podstawowej
- Karta Nowej Caprici (wariant Nowej Caprici) z rozszerzenia **Pegasus**
- Karta Mgławicy Jońskiej (wariant Mgławicy Jońskiej) z rozszerzenia **Exodus**
- Karta Ziemi (wariant Poszukiwania Domu) z rozszerzenia **Świt**

Łącząc rozszerzenie **Świt** z innymi rozszerzeniami, podczas składania talii Lojalności nadal należy korzystać z zasad opisanych w instrukcji z rozszerzenia **Świt** (patrz „Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Świt” na stronie 6).

## ŁĄCZENIE ROZSZERZENIA PEGASUS Z ROZSZERZENIEM ŚWIT

W tej części instrukcji znajdują się szczegółowe informacje dotyczące łączenia zasad rozszerzenia **Świt** z zasadami rozszerzenia **Pegasus**.

### Niewykorzystywane elementy rozszerzenia Pegasus

W przypadku rozgrywki z rozszerzeniami **Pegasus** i **Świt** następujące elementy rozszerzenia **Pegasus** należy odłożyć do pudełka:

- Nakładka na Obszary Cylonów
- Karta Infiltracji
- Karty Zdrady
- Karta Lojalności „Jesteś przyjaznym Cylonem”
- Karty Przyjaznych i Wrogich Intencji

Nie należy mieszać kart Zdrady pochodzących z rozszerzenia **Pegasus** z kartami Zdrady pochodzącymi rozszerzenia **Świt**.

### Wariant Przyjaznego Cylona i rozgrywki dla siedmiu graczy

W przypadku rozgrywki z rozszerzeniem **Świt** nie należy korzystać z wariantu Przyjaznego Cylona. Jeśli gracze chcą rozegrać partię siedmioosobową, zaleca się skorzystanie z wariantu opisanego w tej instrukcji zamiast z wariantu opisanego w instrukcji rozszerzenia **Pegasus**.

## Zdolności Ruchu

Jeśli jakiś efekt zabrania korzystać z akcji określonego rodzaju, zabrania również korzystać ze zdolności Ruchu tego rodzaju. Na przykład kiedy w grze znajduje się karta cylońskiego ataku „Gniazdo szerszeni”, gracze nie mogą korzystać z akcji ani zdolności Ruchu kart Pilotażu.

## Ryzykowne testy umiejętności

Po rozpatrzeniu wszystkich zdolności testowych ryzykownego testu umiejętności, należy odkryć wierzchnią kartę z talii Zdrady i w zależności od jej siły wykonać jedno z poniższych poleceń:

- Jeśli siła karty wynosi więcej niż „0”, należy ją odrzucić i kontynuować rozpatrywanie testu umiejętności. Nie należy rozpatrywać zdolności testowej tej karty ani wliczać jej siły do ostatecznej siły testu.
- Jeśli siła karty wynosi „0”, należy odkryć kolejną kartę z talii Zdrady. Należy rozpatrzyć zdolności testowe obu kart, nawet jeśli takie zdolności już rozpatrzono w tym teście umiejętności. ani wliczać jej siły do ostatecznej siły testu. Następnie należy odrzucić obie karty i kontynuować rozpatrywanie testu umiejętności nie wliczając siły obu kart do ostatecznej siły testu.

Jeśli przed testem umiejętności zagrano kartę „Przywrócenie porządku”, nie można już zagrać karty ze zdolnością Ryzyko. Podobnie nie można zagrać karty „Przywrócenie porządku”, jeśli zagrano już kartę ze zdolnością Ryzyko. Jeśli dwóch lub więcej graczy chce zagrać karty w tym samym momencie, aktywny gracz decyduje, który z graczy zagra swoją kartę pierwszy.

## Przywódcy Cylonów

Przywódców Cylonów z rozszerzenia **Pegasus** należy dotączyć do reszty postaci, które gracze mogą wybrać na początku gry. Nawet po wybraniu Przywódcy Cylonów z rozszerzenia **Pegasus**, należy stosować zasady dotyczące Przywódców Cylonów z instrukcji rozszerzenia **Świt** (patrz „Przywódcy Cylonów” na stronie 8).

## Egzekucje

Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia **Świt**, zasady egzekucji ulegają następującym modyfikacjom:

- Podczas kroku „Odrzucenie kart”, gracz odrzuca wszystkie swoje karty Buntu i żetony cudu. Gracz nie otrzymuje żetonu cudu kiedy wybiera nową postać, jednak różne efekty gry mogą sprawić, że otrzyma żeton cudu w dalszej części gry.
- Jeśli postać gracza była Buntownikiem i podczas kroku „Ujawnianie lojalności” ujawniła wyłącznie karty „Nie jesteś Cylonem”, nowa postać tego gracza natychmiast otrzymuje odkrytą kartę „Jesteś buntownikiem”.
- Jeśli postać gracza była Buntownikiem i podczas kroku „Ujawnianie lojalności” ujawniła kartę „Jesteś Cylonem”, wybiera gracza prowadzącego człowieka i przekazuje mu odkrytą kartę „Jesteś buntownikiem”.
- Jeśli jako nową postać gracz wybierze alternatywną wersję postaci Toma Zareka, musi natychmiast wylosować kartę Buntu.



## Etap Nowej Caprici

Jeśli gracze korzystają z karty Nowej Caprici, zasady dotyczące fazy Nowej Caprici ulegają następującym modyfikacjom:

### Raptory bojowe

Na początku etapu Nowej Caprici wszystkie raptory bojowe z pół przestrzeni należy przesunąć na pole „Rezerw”, a pilotów umieścić na obszarze „Kwatery głównej ruchu oporu”.

### Colonial One

Na początku etapu Nowej Caprici należy odwrócić nakładkę *Colonial One* na stronę „Zniszczony *Colonial One*”.

### Umieszczanie statków cywilnych

Po rozpoczęciu etapu nowej Caprici gracze nie mogą umieszczać statków cywilnych na polach przestrzeni dopóki **Galactica** nie powróci na orbitę. Po powrocie **Galactici** na orbitę gracze mogą umieszczać statki cywilne na polach przestrzeni, ale **nie mogą** przesuwac ich ze stosu internowanych statków cywilnych ani ze stosu przygotowanych statków cywilnych, chyba że jakiś efekt gry na to pozwala.

### Karty Motywów i ostatni skok

Kiedy Admirał wyda Galactice rozkaz odlotu, karty motywów zawierające zwrot „Ujawnij tę kartę jeśli gra się skończyła” nie mogą zostać ujawnione, dopóki nie zostaną zniszczone wszystkie statki, które pozostały na Nowej Capricie i nie zostaną rozpatrzone wszystkie egzekucje prowadzących ludzi, którzy pozostali na Nowej Capricie.

## ŁĄCZENIE ROZSZERZENIA

### EXODUS Z ROZSZERZENIEM ŚWIT

W tej części instrukcji znajdują się szczegółowe informacje dotyczące łączenia zasad rozszerzenia *Świt* z zasadami rozszerzenia *Exodus*.

### Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Exodus

Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia *Exodus*, podczas składania talii Lojalności dokładają jedną kartę z talii „Nie jesteś Cylonem”. Nie powinni odkładać niewykorzystywanych kart „Nie jesteś Cylonem” do pudełka. Zamiast tego, powinni umieścić talię „Nie jesteś Cylonem” obok talii lojalności w taki sposób, aby nie mylić obu talii.

### Egzekucje

Jeśli gracze korzystają z rozszerzenia *Świt*, zasady egzekucji ulegają następującym modyfikacjom:

- Podczas kroku „Odrzucenie kart”, gracz odrzuca wszystkie swoje karty Buntu i żetony cudu. Gracz nie otrzymuje żetonu cudu kiedy wybiera nową postać, jednak różne efekty gry mogą sprawić, że otrzyma żeton cudu w dalszej części gry.
- Jeśli postać gracza była Buntownikiem i podczas kroku „Ujawnianie lojalności” ujawniła wyłączenie karty „Nie jesteś Cylonem”, nowa postać tego gracza natychmiast otrzymuje odkrytą kartę „Jesteś buntownikiem”.

- Jeśli postać gracza była Buntownikiem i podczas kroku „Ujawnianie lojalności” ujawniła kartę „Jesteś Cylonem”, wybiera gracza prowadzącego człowieka i przekazuje mu odkrytą kartę „Jesteś buntownikiem”.
- Jeśli postać gracza podczas kroku „Ujawnianie lojalności” ujawniła kartę „Jesteś Cylonem”, wręcza wszystkie swoje zakryte karty Lojalności jednemu, wybranemu graczowi prowadzącemu człowieka.
- Jeśli jako nową postać gracz wybierze alternatywną wersję postaci Toma Zareka, musi natychmiast wylosować kartę Buntu.

### Wariant Konflikty lojalności

Karty Motywów zawierające zwrot „Ujawnij tę kartę jeśli gra się skończyła” nie mogą zostać ujawnione, dopóki nie zostaną rozpatrzone wszystkie nieujawnione karty Lojalności „Osobistych celów”.

### Wariant Cyłońskiej Floty

Poniżej objaśniono zasady dotyczące rozgrywki z wariantem Cyłońskiej Floty z rozszerzenia *Exodus*.

### Przygotowanie do gry z wariantem Cyłońskiej Floty

Wraz ze wszystkimi kartami cyłońskich ataków należy odłożyć do pudełka karty cyłońskich ataków z talii Kryzysów pochodzące z rozszerzenia *Świt*.

### Obszar „Mostek basestara”

Obszar „Mostek basestara” na planszy Cyłońskiej Floty jest obszarem Cylonów. Gracze prowadzący ludzi nie mogą przesuwać się na ten obszar ani go aktywować. Jeśli znacznik przynależności basestara na planszy Zbuntowanego Basestara jest po stronie Cylonów, gracz prowadzący Cylonów mogą odrzucać 1 kartę umiejętności z ręki, aby przesunąć się pomiędzy obszarem „Mostek basestara” a dowolnym obszarem zbuntowanego basestara.

### Wariant Mgławicy Jońskiej

Poniżej objaśniono zasady dotyczące rozgrywki z wariantem Mgławicy Jońskiej z rozszerzenia *Exodus*.

### Alternatywne postacie i karty Sprzymierzeńców


Jeśli wylosowana karta Sprzymierzeńca przedstawia postać, z której korzysta jakiś gracz (nawet jeśli wybrał alternatywną wersję danej postaci), albo na której została już wykonana egzekucja, tę kartę należy odłożyć do pudełka i losować kartę Sprzymierzeńca aż do skutku, albo aż do wyczerpania talii Sprzymierzeńców.

### Karty Sprzymierzeńców Sharon „Ateny” Agathon i Sharon „Boomer” Valerii

Sharon „Atena” Agathon to nie ta sama postać co Sharon „Boomer” Valerii. Jeśli żaden z graczy nie wybrał postaci Sharon „Boomer” Valerii, nie należy odkładać do pudełka jej karty Sprzymierzeńca, nawet jeśli któryś z graczy wybrał postać Sharon „Ateny” Agathon.

## Linia sukcesji CAG-a

Poniższa linia sukcesji CAG-a zawiera wszystkie postacie ze wszystkich trzech rozszerzeń (*Pegasus*, *Exodus* i *Świt*), i uwzględnia zarówno postacie w wersji oryginalnej, jak i w wersji alternatywnej. Postacie oznaczone gwiazdką [\*] pochodzą z rozszerzenia *Pegasus*, natomiast postacie oznaczone krzyżykiem [†] pochodzą z rozszerzenia *Exodus*.

 <b>CAG</b>	
1	Lee „Apollo” Adama (oryginalna wersja, Pilot)
2	Kara „Starbuck” Thrace
3	Louanne „Kat” Katraine*
4	Karl „Helo” Agathon (alternatywna wersja, Pilot)
5	Sharon „Boomer” Valerii
6	Brendan „Hot Dog” Costanza
7	Samuel T. Anders†
8	Lee Adama (alternatywna wersja, Przywódca polityczny)
9	Karl „Helo” Agathon (oryginalna wersja, Przywódca wojskowy)
10	William Adama
11	Helena Cain*
12	Saul Tigh
13	Felix Gaeta†
14	Anastasia „Dee” Dualla*
15	Louis Hoshi
16	Tom Zarek (alternatywna wersja, Przywódca wojskowy)
17	„Szef” Galen Tyrol
18	Callandra „Cally” Tyrol†
19	Sherman „Doc” Cottle
20	Tom Zarek (oryginalna wersja, Przywódca polityczny)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (alternatywna wersja, Wsparcie)
23	Gaius Baltar (oryginalna wersja, Przywódca polityczny)
24	Tory Foster†
25	Romo Lampkin
26	Laura Roslin

## ŁĄCZENIE ROZSZERZEŃ PEGASUS I EXODUS Z ROZSZERZENIEM ŚWIT

Podczas rozgrywki z wykorzystaniem wszystkich trzech rozszerzeń (*Pegasus*, *Exodus* i *Świt*) należy stosować zasady opisane w części „Łączenie rozszerzenia Świt z innymi rozszerzeniami” w instrukcji rozszerzenia *Świt* oraz zasady opisane w części „Łączenie rozszerzeń Pegasus i Exodus” na 22 stronie instrukcji rozszerzenia *Exodus*. Należy jednak pominąć fragment „Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Exodus i Przywódcami Cylonów” na 22 stronie instrukcji rozszerzenia *Exodus*. Zamiast niego należy stosować zasady składania talii Lojalności podane w instrukcji rozszerzenia *Świt* (patrz „Składanie talii Lojalności podczas gry z rozszerzeniem Świt” na stronie 6).

## NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- Jeśli w turze Buntownika, w fazie przygotowania do skoku, na wylosowanej karcie Kryzysu znajduje się symbol „przygotowania do skoku”, Buntownik **musi** wylosować kartę Buntu.
- Jeśli gracz otrzymuje kartę „Jesteś buntownikiem” w fazie uśpionych agentów, musi natychmiast ujawnić tę kartę i wylosować dodatkową kartę Lojalności. Ponadto musi natychmiast wylosować kartę Buntu i traci wszystkie posiadane karty pozycji.
- Jeśli podczas rozgrywki z Buntownikiem, po rozdaniu kart Lojalności w fazie uśpionych agentów żaden z graczy nie posiada karty „Jesteś buntownikiem”, aktywny gracz wybiera gracza prowadzącego człowieka, który wylosuje dodatkową kartę Lojalności. Jeśli wybrany gracz wylosuje i ujawni kartę „Jesteś buntownikiem”, nie losuje już kolejnej karty Lojalności.
- Kiedy Buntownik znajduje się w „Areszcie” musi odrzucać karty Buntu, tak aby na ręce pozostały mu maksymalnie dwie karty Buntu. Każdy inny gracz znajdujący się w „Areszcie” musi odrzucać karty Buntu, tak aby na ręce pozostała mu maksymalnie jedna karta Buntu.
- Gracz prowadzący Cylona nie może losować ani zagrywać kart Buntu.
- Gracz prowadzący Cylona zawsze może zignorować negatywne efekty kart Kryzysów. Nie musi odrzucać kart umiejętności wskutek działania kart Kryzysów. Nie może zostać wybrany jako postać, która zostaje wysłana do „Ambulatorium” lub „Aresztu” i nie może się przesunąć na żaden z tych obszarów.
- Podczas aktywowania obszaru „Caprica” nie jest pomijana faza przygotowania do skoku.
- Podczas składania talii Przeznaczenia należy dodać do niej 2 karty Zdrady.
- Podczas rozgrywki z wariantem Poszukiwanie Domu zdolności graczy i kart umiejętności oddziałujące na testy umiejętności **nie** oddziałują na testy umiejętności z kart Misji.

# OPRACOWANIE

**Projekt gry podstawowej Battlestar Galactica:**  
Corey Konieczka

**Projekt rozszerzenia:** James Kniffen i Tim Uren

**Producent:** Tim Uren

**Główny producent:** Christopher Hosch

**Opisy techniczne:** Brendan Weiskotten

**Korekta:** David Johnson

**Opracowanie graficzne:** Taylor Ingvarsson

**Kierownik opracowania graficznego:** Brian Schomburg

**Kolaż okładki:** Taylor Ingvarsson

**Ilustracja Demetriusa:** Henning Ludvigsen

**Główny kierownik artystyczny:** Andrew Navaro

**Materiały graficzne:** NBC Universal

**Koordynator licencji i opracowania:** Deb Beck

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Rafał Kalota

**Wersja polska:** Galakta

**Produkty konsumenckie NBC Universal:** Chris Lucero, Kim Niemi, Jessica Nubel, Genevieve Ojeda, Ed Prince, Neysa Siefert i Mitch Steele

**Universal Cable Productions:** Tom Lieber i Chris Sanagustin

**Syfy:** William Lee i Mozghan Setoodeh

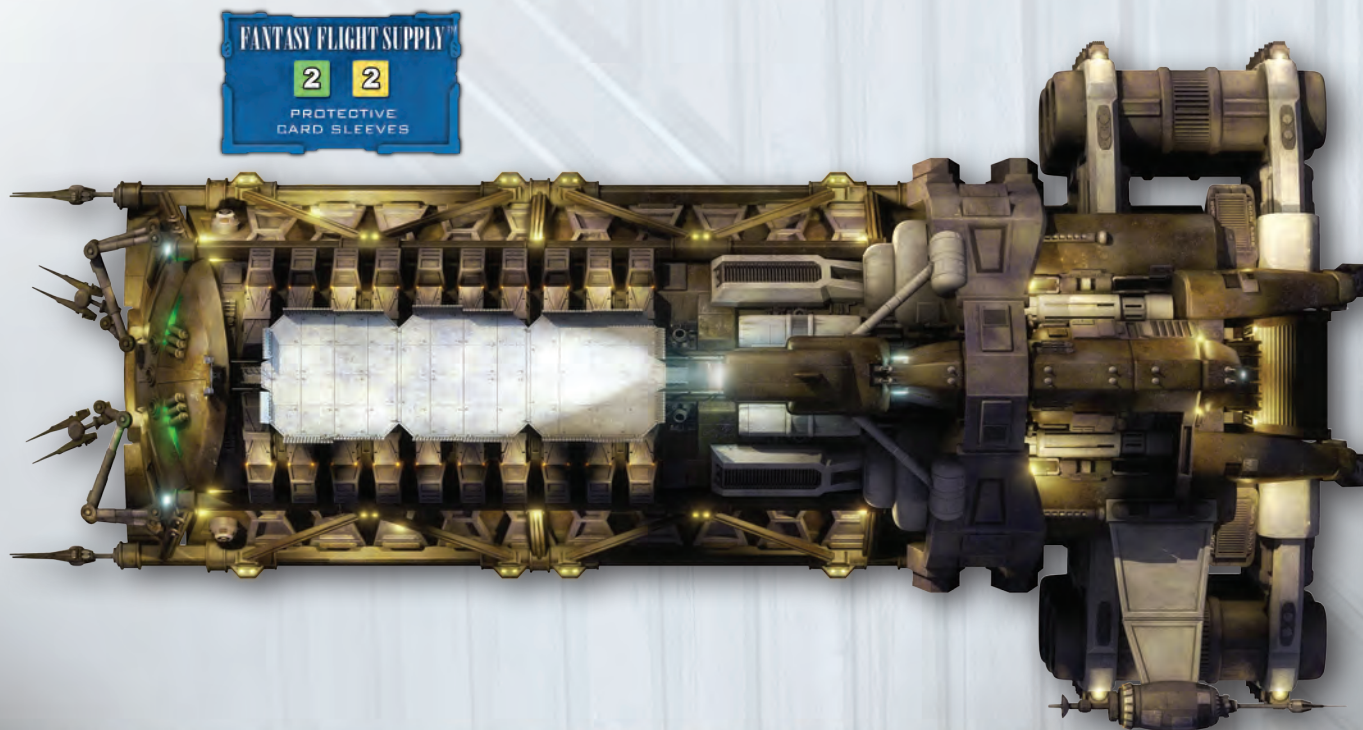
**Testerzy:** Nikki Aden, Nick Agranoff, Claire Alexander, Bill Anderson, Chris Beck, Joe Becker, Rhonda Becker, Charles Borchert, Willson Borchert, Neal Burghardt, Daniel Lovat Clark, Sam Connolly, Ryan Crimmins, Daniel Debace, Andrew Fischer, Michael W. Foster, Steve Foster, Jared Gable, Taylor Gresser, 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 McFavish, 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 i Katrina Zahradka.

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

© 2013 Universal Network Television LLC. Licencja udzielona przez NBCUniversal Television Consumer Products Group. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. **Battlestar Galactica** jest TM lub © Universal Network Television LLC. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, telefon 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. WYPRODUKOWANO W CHINACH. PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ I NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

*Odwiedź nas w sieci*

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)



## TABELA ATAKU

Zaatakowana jednostka	Wynik rzutu
	3–8 = Zniszczona
	7–8 = Zniszczona
	5–7 = Uszkodzona 8 = Zniszczona
	7–8 = Zniszczona
	Automatycznie zniszczona (bez wykonywania rzutu)
	<i>Atak raidera:</i> 8 = Uszkodzona <i>Atak basestara:</i> 4–8 = Uszkodzona
	<i>Atak vipera:</i> 8 = Uszkodzona <i>Atak raptora bojowego:</i> 7–8 = Uszkodzona <i>Atak Galactici:</i> 5–8 = Uszkodzona <i>Atak bronią nuklearną:</i> 1–2 = Podwójnie uszkodzona 3–6 = Zniszczona 7–8 = Zniszczona i dodatkowo zniszczone 3 raidery na tym obszarze przestrzeni.  Bez względu na wynik rzutu kością, żeton broni nuklearnej należy odrzucić po jego wykorzystaniu.
<b>W WARIANCIE CYLOŃSKIEJ FLOTY Z ROZSZERZENIA EXODUS</b>	
	6–7 = Uszkodzona 8 = Zniszczona
	<i>Atak obszaru przestrzeni bronią nuklearną:</i> 1–2 = Dwukrotne uszkodzenie basestara 3–6 = Zniszczenie basestara 7 = Zniszczenie basestara i 3 raidarów 8 = Zniszczenie wszystkich statków na tym obszarze przestrzeni  Bez względu na wynik rzutu kością, żeton broni nuklearnej należy odrzucić po jego wykorzystaniu.

## INDEKS

Aktywowanie misji: 14–15  
 Atena - objaśnienia: 8, 10  
 Alternatywne postacie: 5, 6, 13  
 Buntownik: 6, 7, 12  
 Figurki centurionów: 4  
 Gracze prowadzący Cylonów: 12  
 Infiltracja: 8–10  
 Karta Infiltracji: 5, 8  
 Karta Ziemi: 14  
 Karty Buntu: 5–6  
 Karty Buntu i „Areszt”: 5–6  
 Karty Buntu i Cyloni: 6  
 Karty Kryzysów i obszar „Mostek”: 14  
 Karty Kryzysów vs. Karty Superkryzysów: 11  
 Karty Misji: 14–15  
 Karty Misji z dodatkowymi jednostkami dystansu: 14–15  
 Karty Motywów: 7, 8  
 Karty Zdrady: 5, 10  
 Lolejność: 11  
 Limit ręki kart Kworum: 12  
 Lista elementów: 2  
 Łączenie rozszerzenia **Świt** z innymi rozszerzeniami: 16–18  
 Nakładka na *Colonial One*: 4, 11, 17  
 Nakładka na Obszary Cylonów: 4, 11  
 Niszczenie statków cywilnych: 11  
 Obszar „Przystań raiderów”: 15  
 Obszary zagrożenia: 12  
 Odrzucanie kart Zdrady i losowanie kart Buntu: 10  
 Opis elementów: 2–4  
 Plansza *Demetriusa*: 14  
 Plansza Zbuntowanego Basestara: 14, 15  
 Pole „Aktywna misja”: 14  
 Pole „przynależność basestara”: 15  
 Przekazywanie nadmiarowych kart Lojalności: 12  
 Przygotowanie do gry z rozszerzeniem: 4–5  
 Przygotowanie do gry z wariantem Poszukiwania Domu: 14  
 Przynależność: 8, 9, 10  
 Przywódcy Cylonów: 5, 7, 8–10  
 Raptory bojowe: 4, 11, 17  
 Raptory bojowe i skoki FTL: 11  
 Schemat składania talii Lojalności: 7  
 Składanie talii Lojalności: 6–7  
 Uaktualnione linie sukcesji: 13  
 Ujawnienie jako Cylon: 12  
 Ujawnianie kart Motywów: 8, 9  
 Usuwanie kart Misji: 15  
 Wariant Poszukiwania Domu: 14–15  
 Zdolności testowe: 10  
 Zdolność cudu: 5  
 Zmiany i wyjaśnienia zasad: 11  
 Zmniejszanie/zwiększanie najwyższego/najniższego zasobu: 11  
 Znacznik przynależności basestara: 14, 15  
 Żetony cudu: 4, 5