

BATTLESTAR GALACTICA

Niniejszy dokument zawiera opcjonalne zasady, z których gracze mogą skorzystać podczas rozgrywki w **Grę planszową: Battlestar Galactica**. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wspólnie ustalić, z których zasad opcjonalnych korzystają.

BRAK SYMPATYKA

Ta opcja przeznaczona jest dla graczy, którym nie przypadł do gustu zmienny charakter karty „Sympatyka”. Należy zauważyć, że ten wariant czyni grę łatwiejszą dla ludzi.

Podczas rozgrywki dla 4 lub 6 osób należy zastosować następujące zmiany:

- Podczas rozgrywki dla 6 osób, w trakcie przygotowania gry nie można wybrać postaci Sharon „Boomer” Valerii.
- Zamiast karty „Jesteś sympatykiem” do talii Lojalności należy dodać 1 dodatkową kartę „Nie jesteś Cylonem”.
- Ludzie rozpoczynają z tarczami zasobów ustawionymi na następujące wartości: paliwo – 8, żywność – 7, morale – 9, populacja – 10.
- Ujawnieni Cyloni losują w swojej turze 3 (a nie 2) karty umiejętności.



WARIANTY GRY

Gra planszowa: Battlestar Galactica jest grą o przetrwaniu i braku zaufania, która najlepiej działa przy minimum trzech graczach, spośród których jeden jest Cylonem. Choć w opisywanych poniżej wariantach poczucie braku zaufania zostaje rozmyte, gracze mogą wybrać jeden z nich aby skupić się na współpracy i walce o przetrwanie. Należy także pamiętać, że specjalne zdolności niektórych z postaci są mniej przydatne w tych wariantach.

WAŻNA UWAGA

Najwspanialszym elementem **Gry planszowej: Battlestar Galactica** jest narastające napięcie związane z podejrzeniami i paranoicznym klimatem, które towarzyszą rozgrywce. Choć poniższe reguły umożliwiają grę z mniejszą liczbą graczy-Cylonów, gra traci jedną ze swoich kluczowych cech oraz znaczącą część interakcji między graczami.

WARIANT DWUOSOBOWY

Podczas rozgrywki dla dwóch osób każdy gracz wybiera jedną postać. Podczas przygotowania do gry nie rozdaje się kart Lojalności.

Na początku fazy uspionych agentów należy złożyć talię Lojalności składającą się z 1 karty „Jesteś Cylonem” oraz 2 kart „Nie jesteś Cylonem”. Następnie do tej talii należy dołożyć po jednej karcie Lojalności „Nie jesteś Cylonem” za każdy licznik zasobów, który przedstawia wartość na czerwonym tle (jego wartość spadła do połowy, lub mniej, swojej początkowej wartości). Następnie należy potasować tę talię i rozdać każdemu z graczy po 1 karcie Lojalności.

Należy zauważyć, że w tym wariantcie nie można wybrać postaci Sharon „Boomer” Valerii.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Przygotowanie do gry

W wariantcie jednoosobowym na początku rozgrywki gracz wybiera jedną postać, którą kontroluje. Postać ta jest określana mianem głównego bohatera. Gracz nie może na swojego głównego bohatera wybrać Laury Roslin ani Sharon „Boomer” Valerii. Następnie wybiera drugą postać, będącą jego „pomocnikiem”.

Talia Lojalności jest składana w następujący sposób: 6 kart „Nie jesteś Cylonem” oraz 1 karta „Jesteś Cylonem”. Po złożeniu tej talii należy rozdać trzy karty lojalności postaci pełniące rolę asystenta.

Główny bohater gracza otrzymuje zarówno pozycję Admirała jak i Prezydenta. Zaczyna z tylko jednym żetonem broni nuklearnej (a nie dwoma).

Postać-pomocnik

Postać pełniąca rolę pomocnika nie jest umieszczana na planszy. Nie może ona losować kart, poruszać się, wykonywać akcji ani zostać Prezydentem ani Admirałem.

Gracz może raz w trakcie gry skorzystać ze zdolności swojego asystenta, tak jakby była ona zapisana na karcie jego głównej postaci.

Zdolności negatywne

Wszystkie negatywne zdolności postaci (znajdujące się w dolnej części karty postaci) są ignorowane.

Otrzymywanie umiejętności

Podczas fazy otrzymywania umiejętności gracz może wylosować maksymalnie pięć kart umiejętności, z których jedna może pochodzić z zestawu umiejętności jego asystenta.

Ujawnianie kart Lojalności

Na koniec każdej fazy aktywowania statków Cylonów gracz może odkryć jedną kartę Lojalności asystenta. Jeśli w tej fazie aktywowane zostały ciężkie raidery należy odkryć kartę Lojalności znajdującą się na wierzchu talii lojalności pomocnika.

Jeśli jest to karta „Nie jesteś Cylonem”, należy ją zignorować. Jeśli jest to karta „Jesteś Cylonem”, natychmiast należy w całości rozpatrzyć treść karty. Asystent zostaje usunięty z gry, a gracz nie może już losować kart umiejętności pochodzących z zestawu umiejętności asystenta ani nie może skorzystać z jego specjalnej zdolności.

Wszystkie karty „Jesteś Cylonem” skierowane przeciwko postaci zawsze działają na głównego bohatera. Ponadto kartę Lojalności „Może uszkodzić Galacticę” należy rozpatrzyć jakby jej treść brzmiała „Wylosuj i rozpatrz dwa żetony uszkodzeń Galactici”.

Jeśli asystent otrzyma nowe karty Lojalności po tym jak gracz przeglądnie dowolne z nieodkrytych kart Lojalności, nieujawnione karty Lojalności należy potasować.

Faza uspiionych agentów

Na początku fazy uspiionych agentów do talii Lojalności należy dołożyć po jednej karcie Lojalności „Nie jesteś Cylonem” za każdy licznik zasobów, który przedstawia wartość na czerwonym tle (jego wartość spadła do połowy, lub mniej, swojej początkowej wartości). Następnie pomocnikowi należy rozdać cztery karty (i potasować je wraz z jego kartami).

Areszt

Jeśli główny bohater znajduje się w Areszcie, gracz normalnie losuje w swej turze kartę Kryzysu, nie może się poruszać i może zagrać maksymalnie trzy karty umiejętności do każdego testu umiejętności.

Asystent nie może zostać wtrącony do Aresztu.

GRA W PEŁNI KOOPERACYJNA

W tym wariantcie gracze współpracują ze sobą bez obawy, że w ich szeregach czai się zdrajca. W tym wariantcie nie wykorzystuje się talii Lojalności, a Admirał zaczyna z tylko jednym żetonem broni nuklearnej (a nie dwoma).

Przygotowanie do gry

Na początku gry z talii Kworum należy usunąć następujące karty: Zachęta do buntu, Ujawnienie wizerunku Cylonów, Wybór arbitra, Nakaz aresztowania x2.

Ludzie rozpoczynają z tarczami zasobów ustawionymi na następujące wartości: paliwo – 8, żywność – 7, morale – 9, populacja – 10.

Otrzymywanie umiejętności

Podczas „fazy otrzymywania umiejętności” każdy gracz losuje o jedną kartę mniej. W każdej turze gracz może wybrać kartę ze swojego zestawu umiejętności, której nie wylosuje.

Areszt

Jeśli postać znajduje się w Areszcie, nadal normalnie losuje w swojej turze kartę Kryzysu.