

# Battlestar Galactica : le jeu de plateau

## Règles du jeu

### Vue d'ensemble

**Battlestar Galactica** (BSG) apporte une expérience de jeu unique.

A la différence de la plupart des autres jeux où les joueurs gagnent individuellement, BSG un jeu de coopération, où les équipes formées par les joueurs sont tenues secrètes.

Chaque joueur se voit secrètement assigner à un camp au début de la partie.

Les 2 camps sont les Humains et les Cylons, et chacun à un but bien précis.

Les joueurs humains doivent trouver le chemin de la Terre, tandis que les joueurs Cylons veulent anéantir la race humaine. Les joueurs gagnent ou perdent avec les autres membres de leur équipe....mais doivent découvrir à qui se fier pour prétendre à la victoire.

### Matériel

- 1 Dé à 8 Faces
  - 32 Vaisseaux en plastique dont
    - 8 Vipers
    - 4 Raptors
    - 16 Raiders Cylons
    - 4 Raiders Cylons Lourds
  - 4 Attaches en plastique pour les compteurs de ressources
  - 10 supports en plastique pour les pions Personnage.
- ### Description du Matériel
- #### Plateau de Jeu
- L'action principale du jeu va s'y dérouler. Il présente les différents lieux du Galactica et du Colonial One, ainsi que les zones d'espaces entourant les 2 vaisseaux.
- #### Compteurs de Ressource et Attaches en plastique
- Ces compteurs représentent l'amenuisement des ressources (Carburant, Nourriture, Morale et Population). Ils sont attachés au plateau de jeu, à l'aide des attaches plastique.
- #### Feuilles de Personnages
- Chaque personnage possède une feuille qui décrit ses compétences et ses capacités spéciales.
- #### Pions Personnages et Supports en plastique
- Chaque personnage est représenté par un pion qui est inséré dans un support plastique.
- #### Pions Pilotage
- Chaque personnage ayant la capacité de piloter possède un marqueur Pilotage. Un personnage aux commandes d'un Viper placera son pion Pilotage sous celui ci.
- #### Marqueur Joueur Actif
- Ce pion est utilisé pour aider à se rappeler quel joueur effectue actuellement son tour de jeu.
- #### Marqueurs Missiles Nucléaires
- L'Amiral commence le jeu avec 2 pions d'attaque nucléaire. Ces armes puissantes peuvent détruire les basestars ennemies, mais sont en quantité limitée et ne doivent pas être utilisées à la légère.
- La règle du jeu
  - Un plateau de jeu
  - 10 Feuilles de Personnage
  - 52 Marqueurs détachables dont :
    - 4 Compteurs de Ressources
    - 10 Pions de Personnage
    - 4 Pions Pilotages
    - 2 Marqueurs Attaque Nucléaire
    - 12 Marqueurs Flottes Civiles
    - 2 Basestars
    - 4 Marqueurs de Centurion
    - 4 Marqueurs de dégâts des Basestars
    - 8 Marqueurs dégâts du Galactica
    - 1 Marqueur de Flotte
    - 1 Marqueur de Joueur Actif
  - 110 Grandes Cartes dont
    - 70 Cartes de Crises
    - 16 Cartes de Loyauté
    - 17 Cartes Quorum
    - 5 Cartes de Super Crise
    - 1 Carte de titre Président
    - 1 Carte de titre Amiral
  - 128 Petites Cartes dont
    - 105 Cartes de Compétences (21 Commandement, 21 Tactique, 21 Politique, 21 Pilotage, 21 Mécanique)
    - 22 Cartes de Destination
    - 1 Carte d'objectif Kobol

## Marqueurs Vaisseau Civil

Ces marqueurs représentent les vaisseaux civils que les humains doivent protéger des attaques cylons. Ces marqueurs ont une face commune et une face listant les ressources (souvent la population) qui sont perdues si le vaisseau venait à être détruit.

## Basestars

Ces grands marqueurs représentent les basestars Cylons qui peuvent attaquer le Galactica et lancer des raids durant le combat.

## Marqueurs Centurion

Ces marqueurs sont utilisés pour représenter la progression des abordages cylons. Il suffit que l'un de ces marqueurs atteigne la fin de la piste pour que les humains perdent la partie.

## Marqueurs de Dégâts

Ils représentent les systèmes vitaux qui peuvent être endommagés quand le Galactica ou une Basestar Cylon est touché par un tir ennemi.

## Marqueur de Flotte

Utilisé pour représenter la progression de la préparation au saut. Quand le marqueur atteint la fin de la piste, la flotte saute vers sa prochaine destination.

## Cartes de Destination

Ces cartes sont utilisées lorsque la flotte effectue un saut, afin de déterminer vers quelle destination voyage la flotte.

## Carte d'objectif Kobol

Cette carte détermine à quel moment les phases d'agents dormants prennent effet, et comment les humains gagnent la partie.

## Cartes de compétences

Ces cartes sont piochées par les joueurs au début de leur tour. Elles sont utilisées pour surmonter les crises ou peuvent être jouées pour utiliser l'action de la carte. Chaque joueur a accès à différentes compétences et devrait donc être capable de surmonter différents types de crises.

## Cartes Titre : Président et Amiral

Ces cartes confèrent une action spéciale à son titulaire, telle que prendre d'importantes décisions lors des phases de crises. Un joueur commence la partie avec ces cartes, mais elles vont souvent changer de main au cours du jeu.

## Cartes de Quorum

Ces cartes peuvent être piochées par le Président et sont susceptibles d'augmenter le moral, de faciliter la découverte des agents cylons ou d'obtenir des capacités spéciales pour les autres joueurs.

## Cartes de Crises

Elles représentent les désastres et embûches que les joueurs humains doivent surmonter. Certaines de ces cartes nécessitent des tests de compétences, alors que d'autres représentent les attaques cylons. Les ressources humaines sont en grande partie perdues à cause des cartes crises.

## Cartes Super Crises

Ces 5 cartes représentent des crises extrêmes. Quand un joueur Cylon se révèle, il reçoit l'une de ces cartes.

## Cartes de Loyauté

Chaque joueur reçoit une carte de loyauté au début du jeu, et une autre à la moitié de la partie. Ces cartes sont tenue secrète et indique à chaque joueur s'il est ou non un Cylon.

## Dé à 8 Faces

Utilisé principalement pour résoudre les combats, il peut parfois être utilisé avec certaines cartes de crise.

## Vaisseaux

Utilisés durant les attaques cylons. Leur quantité limitée en fait une ressource précieuse.

## Mise en Place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Mettez les compteurs de Nourriture et de Carburant sur 8, le compteur de Moral sur 10 et la Population sur 12.
2. **Mise en place des marqueurs et des vaisseaux :** Placez les 8 Vipers et 4 Raptors dans la réserve (*Viper and Raptors reserves*) sur le plateau de jeu. Placez le marqueur de flotte sur la case départ de la ligne de saut. Enfin, placez tous les autres marqueurs (face cachée) ainsi que les autres vaisseaux à coté du plateau de jeu.
3. Déterminez aléatoirement le premier joueur et donnez lui le marqueur de 1<sup>er</sup> joueur. Ce joueur choisira son personnage en premier et prendra le 1<sup>er</sup> tour de jeu.
4. **Choisissez et placez les personnages :** En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisi un personnage ou un type de personnage parmi les plus nombreux. Cette restriction ne s'applique pas aux personnages de soutien, qui peuvent être choisis à n'importe quel moment. Après avoir fait son choix, le joueur reçoit la fiche personnage correspondante, ainsi que le pion personnage et le pion pilote éventuel. Puis, il place son personnage sur le lieu de départ indiqué sur sa fiche.  
*Exemple : Le premier joueur choisi Laura ROSLIN (un leader politique) comme personnage. Le joueur suivant peut choisir n'importe quel leader militaire ou un pilote (puisque'ils sont les plus nombreux). Il peut également choisir un personnage de soutien.*
5. **Distribuez les cartes de titres :** Le titre de Président est donné au premier joueur éligible, en tenant compte de la liste (Laura ROSLIN, Gaius BALTAR, Tom ZAREK...). Le titre d'Amiral est donné au premier joueur éligible en tenant compte de la liste (William ADAMA, Saul TIGH, Helo AGATHON...) L'Amiral se voit également remettre les pions d'attaque nucléaire. Le président mélange les cartes Quorum et en pioche une.
6. **Préparez le Deck de cartes Loyauté** comme indiqué plus bas.
7. **Mise en place des autres cartes :** Mélangez le Deck Quorum, Crises, Super Crises et destination, et placez les à coté du plateau. Séparez les cartes compétences en 5 decks (en tenant compte des types de compétences indiqués sur les cartes). Mélangez-les et placez les faces cachées sous les endroits respectifs du plateau de jeu, en tenant compte de la couleur. Enfin, placez la carte d'objectif Kobol face visible, à coté du Deck destination (face cachée).
8. **Recevez vos compétences :** chaque joueur, à l'exception du premier joueur, pioche un total de 3 cartes compétences parmi les compétences qu'il est en mesure de prendre durant son tour de jeu. Le premier joueur ne pioche rien mais pourra recevoir des cartes à son premier tour de jeu.
9. **Création du Deck de Destinée :** prenez 2 cartes de chaque Deck de compétences (face cachée), mélangez-les soigneusement et placez le tout sur la case « Destiny Deck » du plateau de jeu.
10. **Préparez les vaisseaux :** Placez une Basestars et 3 pilleurs devant le Galactica. Placez 2 Vipers en dessous du Galactica et 2 vaisseaux civils derrière le Galactica.

## But du Jeu

Pour chaque joueur, le but du jeu va dépendre du camp dans lequel il se trouve.

Les camps vont être déterminés en fonction des cartes loyautés qu'ils reçoivent durant le jeu.

Les Humains gagnent la partie s'ils voyagent sur une distance de 8 unités (comme indiqué sur la carte Kobol) et s'ils réussissent un dernier saut.

Les Cylons gagnent le jeu en empêchant les humains d'atteindre leur objectif. Ils y parviennent généralement en asséchant une ressource (Nourriture, Carburant, Moral, Population), mais peuvent également gagner en détruisant le Galactica ou en réussissant une invasion via les abordages de centurions.

## Création du Deck Loyauté

1. **Organiser les cartes loyauté** : retirer la carte « vous êtes un sympathisant » du Deck, puis séparez le reste du Deck en 2 piles (« vous êtes un Cylon » et « vous n'êtes pas un Cylon »). Mélangez la pile « Vous êtes un Cylon ».
2. **Création du Deck** : Ajoutez le nombre de cartes « Vous êtes un Cylon » et « Vous n'êtes pas un Cylon » en fonction du nombre de joueur.

3 Joueurs :	1x Cylon 5x Non Cylon
4 joueurs :	1x Cylon 6x Non Cylon
5 Joueurs	2x Cylon 8x Non Cylon
6 Joueurs :	2x Cylon 9x Non Cylon
3. **Ajustez le Deck en fonction des personnages** : Ajoutez 1 carte « vous êtes un Cylon » pour chaque BALTAR ou BOOMER en jeu.
4. **Mélangez et distribuez** une carte à chaque joueur.
5. **Ajoutez des sympathisants** : Si vous jouez à 4 ou 6, ajoutez une carte « sympathisant » au Deck et mélangez.
6. **Placez le Deck à côté du plateau de jeu**. Toutes les cartes loyauté en surplus sont rangées sans être regardées.

## Optimisation du choix des personnages

Lorsque vous choisissez un personnage, il est important de prêter attention à ceux qui ont déjà été choisis.

Le dernier joueur en particulier, devrait prendre en compte les compétences des autres personnages avant de faire son choix. Par exemple, si aucun autre personnage n'a de compétence Mécanique, il serait utile de choisir un personnage en possédant.

## Tour de Jeu

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur va faire un tour de jeu complet, jusqu'à ce que l'équipe Humaine ou Cylon gagne le jeu.

Chaque tour de jeu se décompose en un certain nombre de phase (6), procédez dans l'ordre suivant :

1. **Phase de Compétences** : Le joueur actif pioche des cartes compétences, en fonction du nombre et du type de compétences indiqué sur sa fiche de personnage.
2. **Phase de Mouvement** : Le joueur actif peut se déplacer vers un lieu différent du vaisseau. S'il souhaite se déplacer à bord d'un autre vaisseau (du Galactica à Colonial One ou vice versa), il doit défausser une carte compétence.
3. **Phase d'Action** : Le joueur actif choisit une action à réaliser. Les actions possibles incluent celles sur le lieu où il se trouve, ainsi que celles des cartes compétences qu'il possède (voir la liste complète des actions possibles).
4. **Phase de Crise** : La première carte du Deck de crise est piochée et résolue.
5. **Phase d'activation des vaisseaux Cylon (si nécessaire)** : Si des vaisseaux Cylon sont en jeu, ils sont activés en fonction de la carte crise qui vient d'être piochée.
6. **Phase de préparation au saut** : Si la carte de crise a l'icône « préparation au Saut », le marqueur de flotte avance d'une case sur la piste de Saut. Si le marqueur atteint la fin de la piste, alors la Flotte fait un Saut.

Après la Phase de préparation de saut, le tour du joueur actif se termine, et la main passe au joueur à sa gauche, qui commencera son tour avec la phase de Compétences.

## Détail d'un Tour de Jeu

La section suivante va expliquer en détail chaque phase de jeu.

### 1- Phase de Compétences

Durant cette phase, le joueur actif pioche des cartes de compétences, en tenant compte de la liste de compétences indiquée sur sa carte personnage.

Le joueur pioche toujours la totalité des cartes compétences indiquée sur sa fiche personnage, sans tenir compte du nombre de cartes qu'il a en main.

*Exemple : C'est le tour de William ADAMA. Durant la phase de compétences, il regarde sa liste de compétences, qui indique 3 Commandement et 2 Tactique. Il va donc piocher 3 cartes commandement, et 2 cartes tactique.*

Certains personnages ont des compétences apparaissant en multicolores, appelées compétences multiples. Lorsqu'un personnage ayant une ou plusieurs compétences multiples pioche des cartes durant cette phase, il doit d'abord décider combien de cartes de chaque type il va prendre. Le total des cartes piochées doit être égal à la valeur indiquée sur sa fiche.

*Exemple : C'est le tour de Lee ADAMA. Durant la phase de compétences, il va d'abord piocher 2 cartes Pilotage et 2 cartes Tactique (comme indiqué sur sa fiche). Il doit maintenant décider de piocher 2 cartes Commandement ou 2 cartes Politique – ou une de chaque- jusqu'à ce qu'il ait 2 cartes Commandement/Politique, comme indiqué sur sa fiche.*

### 2- Phase de Mouvement

Durant cette phase, le joueur actif peut déplacer son personnage sur un autre lieu. S'il souhaite se déplacer sur un autre vaisseau, il doit défausser une carte de compétences.

Les Humains ne peuvent se déplacer sur des lieux cylons et les Cylons révélés ne peuvent bouger que sur des lieux cylons.

*Exemple : C'est le tour de Lee ADAMA, et il souhaite se déplacer du poste de commandement (« command ») sur le Galactica jusqu'à la zone de Presse (« Press Room ») sur Colonial One. Il se défausse d'une carte de compétences et se rend à la Zone de Presse.*

Si le joueur actif est aux commandes d'un Viper, il peut se déplacer vers une zone d'espace adjacente durant cette phase, ou bien défausser une carte pour se rendre sur un lieu du Galactica ou Colonial One (il remettra le Viper dans la réserve).

### 3- Phase d'Action

Durant cette phase, le joueur actif va choisir et réaliser une action.

Les actions possibles sont décrites ci-dessous, et sont souvent identifiées par le mot clé « Action : », suivi d'une capacité.

- **Activer un lieu** : Le joueur actif peut réaliser l'action du lieu où il se trouve.

- **Action d'une carte compétences** : Le joueur actif peut jouer une carte de compétences de sa main et réaliser l'action indiquée sur la carte. Il est à noter que les cartes compétences n'ont pas forcément d'action indiquée.

- **Action du personnage** : Le joueur actif peut effectuer l'une des actions indiquée sur sa fiche de personnage. Seuls certains personnages ont des actions réalisables.

- **Activation de son Viper** : Si le joueur actif est aux commandes d'un Viper, il peut l'activer pour le bouger ou le faire attaquer un vaisseau Cylon.

- **Titre et cartes Quorum** : Si le joueur actif possède un titre (Président ou Amiral) ou détient des cartes Quorum lui permettant de réaliser des actions, il peut le faire durant cette phase.

- **Cartes de Loyauté** : Le joueur actif peut révéler une de ses cartes « Vous êtes un Cylon », afin de réaliser l'action indiquée sur la carte (il suivra alors les règles concernant les Cylon révélés).

- **Ne rien faire** : Si le joueur ne peut ou ne veut rien faire, il passe cette phase et poursuit son tour avec la phase de crise.

### 4- Phase de Crise

Durant cette phase, le joueur actif pioche la première carte du Deck Crise, la lit à haute voix, et la résout.

Il y a 3 types différents de Crise : Attaque Cylon, Test de Compétences, Evénements.

#### Attaque Cylon

Ces cartes de crises représentent une image du Galactica et des vaisseaux l'encerclant.

Lorsque vous résolvez une carte Crise Attaque Cylon, suivez simplement le déroulement inscrit sur la carte puis défaussez là, à moins qu'il ne soit précisé de conserver la carte en jeu.

#### Test de Compétences

Cette carte indique une difficulté et un ou plusieurs types de compétences (symbolisées par des cases de couleur dans le coin en haut à gauche). Ces cartes sont résolues en respectant les règles de tests de compétences et ont des conséquences, en fonction que les joueurs ratent ou réussissent le test.

Certaines de ces cartes présentent le choix (au joueur actif, au Président ou à l'Amiral) de faire le test, ou de suivre d'autres instructions.

### **Événements**

Les cartes ne correspondant ni à des attaques Cylon, ni à des tests de compétences sont des cartes événements. Elles indiquent des instructions qui doivent être immédiatement suivies. Certaines de ces cartes présentent un choix à destination du joueur actif, du Président ou de l'Amiral.

### **5- Phase activation des vaisseaux Cylon**

S'il y'a au moins un vaisseau cylon en jeu, alors les vaisseaux cylons peuvent se déplacer ou attaquer, en se référant à l'icône au bas des cartes crise.

### **6- Préparation au saut**

Si la carte de crise piochée possède l'icône de préparation au saut dans le coin en bas à droite, alors, le marqueur de flotte avance d'une case sur la piste de saut. Si le marqueur est déplacé sur la case « Auto Jump », alors la flotte saute jusqu'à une nouvelle destination.

Après cette phase, le tour du joueur actif est terminé. Il défausse les cartes crises piochées durant le tour, et passe la main au joueur à sa gauche qui commence alors son tour de jeu (en démarrant avec la phase de compétences).

Ces ressources sont généralement perdues du fait des cartes de crises, de la destruction des vaisseaux civils et des dommages subis par le Galactica.

Les cartes crises listent les ressources perdues avec des textes comme « -1 population » alors que les marqueurs indiquent des pertes de ressources par le biais d'icônes. Par exemple, une icône rouge de population signifie la même chose que -1 population.

La liste des ressources se trouve sur le plateau de jeu.

Dès qu'une ressource est perdue et quelle qu'en soit la raison, on ajuste le compteur de ressources, afin de représenter le nouveau total.

La couleur rouge sur le compteur indique que la ressource est à la moitié (ou moins) de sa capacité, ceci est utile pour les cartes sympathisant.

## **Perte des Ressources**

Les 4 ressources (Carburant, Nourriture, Morale et Population) sont vitales pour la survie de l'humanité.

## Détails des Règles

Cette section explique les différents éléments et les règles qui composent le jeu.

Cette section va développer en particulier la partie humaine, avec la description des personnages, les sauts et les compétences.

### Personnages

Chaque joueur endosse le rôle d'un personnage tiré de l'univers de BSG.

Chaque personnage possède différentes forces et faiblesses, précisées sur sa fiche de personnage.

Les informations suivantes peuvent y être trouvées :

1. Le nom du personnage
2. Le type de personnage : Chaque personnage possède un type listé sur sa fiche (Leader Politique, Leader Militaire, Pilote, Soutien). Le type n'aura de l'importance qu'au moment de la mise en place, afin d'aider les joueurs à choisir un groupe homogène.
3. Capacités bénéfiques : Chaque joueur possède 2 capacités bénéfiques et une capacité négative.
4. Capacité négative : Certaines de ces capacités sont passives (elles affectent le personnage en permanence), alors que d'autres nécessitent une action pour les déclencher.
5. Mise en place : Chaque fiche indique les instructions à suivre pour la mise en place du personnage. Elles indiquent généralement le lieu où le personnage commence la partie.
6. Liste des compétences : Chaque fiche liste les compétences accessibles au personnage. Au début de son tour de jeu, le joueur pioche des cartes de compétences dépendant du nombre et du type indiqué sur sa fiche. Lorsqu'un personnage est autorisé à piocher des cartes d'un type de compétence non spécifié, elles doivent être choisies parmi les compétences auxquelles il a accès, sauf indications contraires.

*Exemple : William ADAMA est au labo de recherche, et utilise l'action du lieu afin de piocher 1 carte tactique ou une carte Mécanique. Il peut choisir de piocher une carte Mécanique, même si ce n'est pas dans sa liste de compétences, parce que le lieu le permet.*

Chaque personnage est représenté par un pion permettant de suivre son déplacement sur le plateau de jeu.

### Cartes Titres

Les Titres et les cartes Quorum fournissent de puissantes capacités au joueur qui les contrôle.

Les Titres sont assignés au début du jeu mais peuvent changer de main avec l'utilisation de certains lieux ou de certaines cartes crise. En plus des capacités énoncées ci-dessous, le Président et l'Amiral auront d'importantes décisions à prendre durant les phases de crise.

### Le Président et les cartes Quorum

Le Président commence la partie avec une carte Quorum en main, et peut en piocher d'autres en utilisant la carte titre Président, ou le lieu « Président Office ».

Ces cartes fournissent des actions spéciales que seul le Président peut réaliser et lui apportent un large champ de puissantes capacités.

Dès qu'un joueur a le titre de Président, il a également la main sur les cartes Quorum. Ces cartes sont tenues secrètes, et il n'y a pas de limite au nombre de cartes que le Président peut avoir en main.

### L'Amiral

L'Amiral possède 2 importantes capacités.

Premièrement, il commence la partie avec 2 marqueurs attaque nucléaire. Ces marqueurs peuvent avoir un effet dévastateur contre les basestars mais sont une ressource très limitées.

Deuxièmement, l'Amiral est le joueur qui décide vers quelle destination voyage la flotte.

Cette décision peut être extrêmement bénéfique ou dangereuse pour la flotte.

### Objectif des Humains

L'objectif des joueurs Humains pour gagner le jeu, est de sauter suffisamment de fois afin d'atteindre Kobol. Une fois que la flotte a atteint Kobol, les Humains gagnent immédiatement la partie.

La flotte saute vers une nouvelle destination de 2 manières :

1- Le marqueur de flotte atteint la case « Auto Jump » sur la piste de préparation de saut.

2- Un joueur active le « Control FTL ». Si la flotte saute de cette façon, une partie de la population peut être perdue.

## Faire sauter la Flotte

Dans BSG, faire se déplacer la flotte plus vite que la lumière (Faster Than light ou FTL) est appelé « saut ».

Dès que la flotte saute, l'Amiral pioche 2 cartes destination afin de déterminer à quel endroit elle saute. Afin de choisir la destination, l'Amiral effectue la démarche suivante :

- 1- **Retrait des Vaisseaux** : Tous les vaisseaux Humains et Cylons sont retirés du plateau de jeu.
- 2- **Choix de la destination** : L'Amiral pioche 2 cartes du Deck destination, en choisit une et replace la seconde sous le Deck.
- 3- **Suivre les instructions** : L'Amiral pose la carte choisie face visible à côté de la carte objectif Kobol et suit les éventuelles instructions de la carte destination.
- 4- **Instructions de Kobol** : Si la phase précédente fait que le total de destination atteint 4 ou 8 pour la première fois, suivez les instructions indiquées sur la carte Kobol.
- 5- **Remise à Zéro de la piste de préparation de saut** : Déplacer le marqueur de saut au départ de la piste de saut.

## Saut grâce au « Control FTL »

Si le marqueur de flotte s'est déplacé sur un des espaces bleus de la piste de préparation de saut, les joueurs peuvent forcer le saut grâce au lieu « Control FTL ». Si la flotte saute en raison de l'activation du lieu, il y a un risque de perdre une partie de la population.

Le joueur actif lance le dé. Sur un résultat de 6 ou moins, un nombre de population, équivalent à la valeur indiquée sur l'emplacement du marqueur flotte est perdu. Ensuite, suivez la procédure de saut comme expliquée plus haut.

*Exemple : Le marqueur de flotte est sur l'avant dernier espace de la piste de saut (Population -1). Le joueur actif utilise l'action du lieu « Control FTL » afin de faire sauter la flotte. Il lance le dé et obtient 5, faisant perdre 1 de population.*

## Cartes de Destination

Chaque carte destination possède 2 informations importantes.

Au centre se trouvent les conséquences du voyage vers cette destination. Cela inclut généralement la perte de Carburant ou d'autres ressources. Les effets de la carte Destination sont immédiatement résolus dès lors que la flotte voyage vers cette direction.

Le bas de chaque carte indique une distance. Une fois les conséquences du voyage appliquées, elle est placée face visible à côté de la carte Kobol, de telle manière que le total de la distance parcourue soit visible facilement.

## Carte Objectif Kobol

Cette carte détaille des informations importantes, telles que le moment où sont distribuées les cartes de loyauté additionnelles ou la manière dont les Humains gagnent la partie.

Lorsque la flotte atteint ou dépasse une certaine distance pour la première fois, les joueurs doivent suivre les instructions suivantes (également résumées sur la carte Kobol) :

- **Agents Dormants** : Lorsqu'une distance de 4 ou plus a été franchie, les cartes loyauté restantes sont distribuées.

- **Atteindre Kobol** : Lorsqu'une distance de 8 ou plus a été franchie, les Humains ne sont plus qu'à un saut de la victoire. La prochaine fois que les Humains effectueront un saut, ils ne piocheront pas de cartes destination. A la place, ils gagnent la partie (du moment que toutes les ressources sont supérieures à 0).

*Exemple : Les joueurs humains ont 1 ressource de population restante, et ont déjà voyagé une distance de 8. William ADAMA active l'action du lieu « Contrôle FTL » pour faire sauter la flotte. Les Humains gagneront la partie suite au saut, du moment qu'ils ne perdent pas de population en raison du lieu « Contrôle FTL » (FTL Control).*

## Cartes Compétences

Au début du tour de chaque joueur, ce dernier pioche un nombre et un type de cartes compétences correspondant à ce qui est indiqué sur sa fiche de personnage.

Il pioche sans tenir compte du nombre de cartes qu'il a déjà en main. Ces cartes vont être utilisées pour surmonter les cartes de crise ou permettre aux joueurs d'accéder à des actions spéciales (ou autres compétences). Chaque carte est spécialisée dans un type de stratégie :

- **Politique** : Cette compétence représente la capacité d'un personnage à contrôler le moral et à aider la flotte à surmonter les crises. C'est la compétence la plus courante requise par les cartes crises. Certaines cartes vont également permettre de piocher des compétences en dehors des siennes.

- **Commandement** : Cette compétence représente la capacité à prendre en charge les différentes situations et à commander les autres. C'est la deuxième compétence la plus couramment requise par les cartes de crises. Certaines cartes autorisent le personnage à déplacer d'autres personnages et accordent des actions bonus.

- **Tactique** : Cette compétence représente la capacité à planifier des missions et à surmonter physiquement les obstacles. Elles permettent aux joueurs d'obtenir des bonus sur leurs jets de dés.

- **Pilotage** : Elle représente la capacité du personnage à piloter un Viper. Elle permet également de relancer des jets d'attaque ennemis ou d'obtenir des attaques supplémentaires.

- **Mécanique** : Cette compétence représente les capacités scientifiques et mécaniques d'un personnage. Certaines cartes permettent de réparer les Vipers et les lieux du Galactica.

### Taille limite de la main et défausse

Si un joueur possède plus de 10 cartes compétences en main à la fin du tour de n'importe quel joueur, il doit ramener sa main à 10 cartes en choisissant les cartes qu'il défausse. La limite de cartes ne concerne pas les autres cartes (Quorum ou Super Crises).

Lorsqu'un joueur défausse une carte de compétence, elle est placée dans la pile de défausse face visible à côté du Deck de la couleur appropriée. Lorsque un Deck est épuisé, les cartes de la défausse sont mélangées afin de former une nouvelle pioche.

### Deck de Destinée

Au début de la partie, un Deck de 10 cartes (2 de chaque type de compétences) est créé et mélangé. 2 cartes sont tirées au hasard de ce Deck et utilisées pour chaque test de compétence, ajoutant un élément d'incertitude.

Après que la dernière carte du Deck de destinée ait été piochée, le joueur actif crée un nouveau Deck, en piochant 2 cartes de chaque paquet de compétences. Il mélange le nouveau Deck et le place sur l'espace approprié du plateau de jeu.

## Utilisation des Capacités

Les fiches de personnages, les cartes de compétences, les cartes de loyauté ainsi que les cartes Quorum peuvent toutes fournir des capacités aux personnages.

Beaucoup de ces capacités sont précédées du mot clé « Action : » suivie d'une colonne, signifiant que le personnage ne peut utiliser cette capacité comme une action que pendant sa phase d'action.

Toutes les autres capacités ne nécessitent pas d'action et sont utilisées au moment spécifié. Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser une capacité au même moment, le joueur actif décide de l'ordre.

*Exemple : Un Viper "sans pilote" vient d'être attaqué par un raider, et un 8 est tiré au dé. Starbuck joue une manœuvre d'évasion, qui autorise la relance du dé.*

## Tests de Compétences

De nombreuses cartes de crises et lieux du plateau nécessitent des tests de compétences.

Ces tests représentent les luttes et les obstacles nécessitant des compétences particulières pour pouvoir les surmonter.

Ils sont toujours représentés par une difficulté suivie des compétences nécessaires (cases colorées) pour le test.

Tous les tests de compétences se résolvent de la manière suivante :

- 1- **Lecture de la carte** : Le joueur actif lit à haute voix l'intégralité de la carte (ou du lieu). Les joueurs peuvent discuter de ce qu'ils veulent faire (en suivant la clause de confidentialité). Si la carte requiert un choix de la part du joueur actif, du Président ou de l'Amiral, il doit prendre la décision à cet instant. Tout choix qui n'a pas d'effet réussi/raté obligent les joueurs à suivre les instructions au lieu de faire un test.
- 2- **Deck de Destinée** : 2 cartes sont piochées du Deck de Destinée et ajoutées, face cachée, commençant ainsi à faire une pile commune de cartes compétences. Cette pile peut être placée sur le logo BSG du plateau de jeu, ou à n'importe quel endroit accessible par tous les joueurs.
- 3- **Jouer des Compétences** : En commençant par le joueur à gauche du joueur actif (et en

terminant avec le joueur actif), chaque joueur peut jouer un nombre quelconque de cartes de compétences de sa main face cachées sur la pile commune. Tout texte sur une carte compétences jouée de cette façon est ignoré. Seule la force et le type de compétence sera pris en compte.

- 4- **Mélanger et trier les cartes** : Après que chaque joueur ait eu l'opportunité de jouer des cartes compétences, le joueur actif prend la pile commune et la mélange (de cette manière, les cartes jouées par chacun restent secrètes). Il va ensuite créer 2 piles. Toutes les cartes correspondant aux compétences réclamées par la carte sont mises ensemble, et les autres cartes sont mises dans la deuxième pile.
- 5- **Force totale** : La force totale (en haut à gauche) de chaque pile est comptabilisée. La force de la pile de compétences ne correspondant pas au test est soustraite à la première pile, donnant ainsi une force finale.
- 6- **Détermination du résultat** : Si la force finale est supérieure ou égale à la difficulté, le test est réussi (« pass »), sinon le résultat échec (« fail ») est appliqué. Toutes les cartes sont ensuite défaussées.

### Réussite partielle

Certains tests ont un résultat partiel possible, apparaissant entre la réussite et l'échec.

Si le test est raté, mais que la valeur de réussite partielle est atteinte (supérieure ou égale), il faut appliquer ce résultat.

### Tests de compétences sur le plateau de jeu

3 Lieux du plateau (« Administration », « Admiral's Quarter » et « The Brig ») obligent les joueurs utilisant ce lieu à réaliser un test de compétence.

Les règles spécifiques correspondant aux tests de compétences sont les suivantes :

- **Administration** : Le joueur actif choisi n'importe quel joueur qui sera éligible au poste de Président. Un test, avec une difficulté de 5 (Politique/Commandement) est résolu, avec les résultats suivants :

- Réussi : Le joueur nommé devient président
- Raté : Aucun effet

- **Admiral's Quarter (Les Quartiers de l'Amiral)** : Le joueur actif choisi d'accuser n'importe quel joueur. Un test, d'une difficulté de 7 (Commandement/Tactique) est résolu, avec les effets suivants :

-Réussi : Le joueur accusé est déplacé à « The Brig »

- Raté : Aucun effet

- **The Brig (La Prison)** : Le joueur actif tente de s'évader. Un test d'une difficulté de 7 (Politique /Tactique) est résolu, avec les effets suivants :

- Réussi : le joueur déplace son personnage sur n'importe quel lieu du Galactica
- Raté : Aucun effet

## Les joueurs Cylons

Dans chaque partie, au moins un joueur Cylon travail contre les humains. Le nombre de joueurs Cylons varie selon le nombre joueurs dans la partie.

### Objectif Cylon

Pour gagner la partie, les joueurs Cylons doivent empêcher les humains de remplir l'objectif Kobol. Il existe trois façons possibles pour cela :

- **Épuiser une ressource** : Si au moins une des ressources est amenée à 0 ou moins **à la fin du tour d'un joueur**, la partie se termine immédiatement et les joueurs Cylons gagnent. C'est la façon de gagner la plus fréquente pour les Cylons. Noter qu'il est possible pour les joueurs humains d'atteindre 0 pour un type de ressource et de l'augmenter dans le même tour sans perdre la partie.
- **Invasion de Centurions** : Si au moins un marqueur Centurion atteint la fin de la piste « Equipe d'Abordage » (Boarding Party), l'équipage du Galactica est alors tué et les joueurs Cylons gagnent la partie (voir « Activer les Raiders Lourds et les Centurions » en page 14).
- **Galactica détruit** : Si six emplacements ou plus du Galactica porte des jetons de dégâts au même instant, alors le le Galactica est détruit et les joueurs Cylon remportent la partie (voir « Jetons de Dommages » en page 14).

### Cartes Loyauté

Chaque joueur commence la partie avec une carte Loyauté. Plus tard durant la partie, les joueurs reçoivent des cartes Loyauté supplémentaires (voir « Phase des Agents Dormants » en page 11), qui augmentent leurs chances d'être des joueurs Cylons.

Les cartes de Loyauté sont conservées face cachée, mais leurs propriétaires peuvent les regarder à tout moment. Un joueur ne peut pas regarder les cartes de Loyauté des autres joueurs à moins d'y être spécifiquement autorisés

par une carte ou une capacité. Quand un joueur est autorisé à regarder une carte Loyauté appartenant à un autre joueur qui en possède plus d'une, la carte doit être choisie aléatoirement.

Chaque carte de Loyauté indique si le joueur la contrôlant est un Cylon, pas un Cylon, ou un Sympathisant (voir « Sympathisant » en page 11).

**Important :** Si un joueur a **au moins une** carte « Vous êtes un Cylon » (You are a Cylon) alors le joueur **est** un joueur Cylon et ignore toutes les cartes « Vous n'êtes pas un Cylon » (You are not a Cylon) qu'il pourrait posséder.

### Phase d'Agents Dormants

Une fois que la flotte a parcouru une distance d'au moins quatre, chaque joueur (y compris les joueurs Cylon révélés) reçoivent une carte du dessus du deck de Loyauté. Si un joueur reçoit une carte « Vous êtes un Sympathisant », alors il doit la révéler et la résoudre immédiatement. Si le joueur est un Cylon révélé, alors il peut d'abord donner la carte à un autre joueur (qui la résout immédiatement).

### Sympathisant

En plus de joueurs humains et Cylons, il peut y avoir un Sympathisant au sein de la flotte. La carte « Vous êtes un Sympathisant » représente un humain ou un Cylon qui désire se joindre à l'autre équipe, et n'est utilisée que dans le jeu à quatre ou six joueurs. Cette carte n'est ajoutée au deck de Loyauté qu'après que les cartes Loyauté initiales aient été distribuées.

Un joueur qui reçoit cette carte **doit** la révéler immédiatement. Si au moins 1 ressource est à moitié pleine ou moins (dans la zone rouge), alors le joueur est déplacé vers la « Prison » (The Brig). Cette carte est ensuite traitée comme une carte « Vous n'êtes pas un Cylon ».

Si toutes les ressources sont plus qu'à moitié pleines (pas dans la zone rouge), alors ce joueur devient un Cylon révélé pour le restant de la partie et suit les étapes de jeu décrites dans la section « Joueurs Cylon révélés » de cette page. Ce joueur ne peut jamais activer l'emplacement « Flotte Cylon » (Cylon Fleet) et ne peut jamais jouer de carte de Super Crise.

### Joueurs Cylons révélés

Un joueur qui possède une carte « Vous êtes un Cylon » peut se révéler en utilisant une action. Après qu'un joueur se soit révélé en tant que Cylon, il applique les étapes suivantes :

1. **Défausse :** Le joueur se défausse pour ne plus avoir que 3 cartes Compétences.
2. **Perte des titres :** Si le joueur possède une ou plusieurs carte Titre, ces cartes sont données à un autre joueur (voir « Ligne de Succession » en page 17).
3. **Resurrection :** Le joueur déplace son jeton de personnage vers l'emplacement Cylon « Vaisseau de Résurrection » (Resurrection Ship).
4. **Carte Super Crise :** Le joueur reçoit une carte Super Crise au hasard. La carte reste dans sa main et peut être jouée en activant l'emplacement Cylon « Caprica ». Les cartes Super Crises sont traitées comme des cartes de Crise normales, mais sont immunisées contre toutes les capacités de personnage affectant les cartes de Crise.
5. **Fin du tour :** Le tour du joueur se termine, et le jeton de joueur courant est passé au joueur sur sa gauche. Noter qu'un joueur qui se révèle être un Cylon ne pioche pas de carte de Crise à la fin de son tour (voir « Tours des Joueurs Cylons révélés » ci-après).

### Tours des joueurs Cylon révélés

Au tour d'un joueur Cylon révélé, celui-ci ne reçoit pas les cartes Compétence indiquées sur sa fiche de personnage et ne pioche pas de carte de Crise. Il pioche simplement 2 cartes, se déplace vers un emplacement Cylon et peut utiliser l'action décrite sur l'emplacement.

1. **Pioche de Compétences :** Le joueur Cylon peut piocher deux cartes de Compétences de n'importe quel type.
2. **Mouvement :** Le joueur Cylon peut se déplacer vers n'importe quel emplacement Cylon.
3. **Action :** Le joueur Cylon peut effectuer l'action indiquée sur son emplacement. Les Cylons révélés ne peuvent **pas** effectuer d'autre action, telle que celles trouvées sur les cartes de Compétence ou les cartes Quorum. Toutes les capacités listées sur la fiche de personnage d'un joueur Cylon révélé sont également ignorées.

**Note importante :** Il n'y a pas de phase « Activation des Vaisseaux Cylons » et « Préparation au Saut » durant le tour d'un joueur Cylon révélé.

### **Cylons révélés et Crises**

Bien que les joueurs Cylons révélés ne piochent pas automatiquement de carte de Crise à leur tour, ils peuvent piocher et appliquer une carte de Crise en utilisant l'emplacement Cylon « Caprica ». Lorsqu'un joueur Cylon révélé pioche une carte de Crise nécessitant un choix du joueur actif, ce joueur prend la décision.

Les joueurs Cylons révélés ne sont pas affectés par les capacités des cartes de Crises et tests de Compétence. Ils ne peuvent pas être envoyés en « Prison » (Brig) ou à « l'Infirmierie » (Sickbay), et ne peuvent pas être forcé à défausser des cartes Compétences.

### **Cartes Compétences des joueurs Cylons révélés**

Les joueurs Cylons révélés ne piochent que deux cartes Compétences à leur tour. Un joueur Cylon révélé peut – s'il le choisit – joueur **une** (et juste une) carte Compétence dans chaque test de Compétence qui est résolu.

Les joueurs Cylons révélés ne peuvent pas utiliser d'actions ou de capacités listées sur les cartes de Compétences. Ils doivent continuer à respecter la limite de main, et se défausser jusqu'à n'avoir que 10 cartes en main au maximum à la fin du tour de chaque joueur.

Le deck de Destinée est toujours utilisé après qu'un joueur Cylon se soit révélé.

## Combat

Tant qu'il y a au moins un vaisseau Cylon sur le plateau de jeu, la flotte est considérée en combat. Les vaisseaux Cylons sont activés à la fin de chaque tour en fonction de la carte de Crise piochée. Cette section décrit les détails du combat, y compris comment activer, attaquer et piloter des vaisseaux.

### Cartes d'attaque Cylon

Lorsqu'une carte d'attaque Cylon est piochée, les étapes suivantes sont effectuées comme listées sur la cartes :

1. **Activer les vaisseaux Cylons existants** : Tous les vaisseaux Cylons existants sont activés en fonction de la ou des icônes indiquées sur la carte. Si plusieurs icônes sont indiquées, elles sont activées de gauche à droite, en suivant les règles standards d'activation (voir « Activer les vaisseaux Cylons » ci-après).
2. **Mise en place** : Placer les nouveaux vaisseaux Cylons, vipers et vaisseaux civils sur le plateau de jeu comme indiqué par l'illustration de la carte. Les vipers sont toujours pris de la réserver et les vaisseaux civils sont toujours piochés aléatoirement et sont placés sur le plateau face cachée.
3. **Règles spéciales** : La plupart des cartes de Crise attaque Cylon portent une règle spéciale qui doit être suivie à partir de cet instant.

Une carte d'attaque Cylon est défaussée après que ces trois étapes aient été résolues, à moins que la carte ne spécifie « Garder cette carte en jeu » (Keep this card in play), en quel cas elle dispose d'une capacité continue qui durent généralement jusqu'à ce que la flotte effectue un saut.

### Activer les vaisseaux Cylons

En combat, les vaisseaux Cylons sont activés la phase de Résolution de Crise de chaque joueur. Activer un vaisseau le fait soit se déplacer, soit attaquer. Les vaisseaux Cylons sont toujours activés selon les règles ci-dessous, même s'il y a un joueur Cylon révélé.

Si plusieurs zones d'espace contiennent des vaisseaux qui doivent être activés, les vaisseaux sont activés par une zone d'espace à la fois dans un ordre au choix du joueur actif. Chaque vaisseau Cylon ne peut être activé qu'une fois durant le tour d'un joueur donné.

### Activer les Raiders

Lorsqu'ils sont activés, chaque raider Cylon effectue **une seule** des actions listées ci-dessous, effectuant **seulement** la première action qu'il est capable d'effectuer (par ordre numérique, « Attaquer un viper » occupant la priorité la plus haute et « Attaquer le Galactica » occupant la priorité la plus basse).

1. **Attaquer un viper** : Le raider attaque un viper dans sa zone d'espace. Il attaque un viper non-piloté si possible; sinon il attaque un viper piloté.
2. **Détruire un vaisseau civil** : S'il n'y a pas de vipers dans sa zone, le raider détruit un vaisseau civil dans sa zone. Le joueur courant choisit un vaisseau civil dans sa zone et le retourne. Les ressources listées au verso sont perdues et le jeton est retiré du jeu.
3. **Déplacement** : S'il n'y a pas de vaisseaux civils dans la zone, le raider se déplace d'une zone d'espace en direction du vaisseau civil le plus proche. Si plusieurs vaisseaux civils sont équidistants, le raider se déplace **dans le sens horaire** autour du Galactica.
4. **Attaquer le Galactica** : S'il n'y a pas de vaisseaux civils sur le plateau de jeu, le raider attaque le Galactica (voir « Attaquer » en page 14).

S'il n'y a pas de raiders sur le plateau de jeu quand les raiders sont activés, deux raiders sont lancés de chaque basestar. S'il n'y a pas de basestar en jeu, rien ne se passe.

*Exemple : La Crise courante a été résolue et porte l'icône « activer les raiders ». Tous les raiders Cylons du plateau sont activés (ils sont tous dans le même espace). Le premier raider attaque un viper dans sa zone et le détruit. En résultat, il n'y a pas de viper ou de vaisseau civil dans la zone du second raider, et donc il se déplace vers une zone adjacente (vers le vaisseau civil le plus proche).*

### Lancement de Raiders

Lorsque l'icône de lancement de raiders apparaît, chaque basestar lancent trois raiders. S'il n'y a pas de basestar en jeu, rien ne se passe.

Lorsqu'un raider (ou raider lourd) est lancé, le joueur actif prend un vaisseau du type spécifié parmi ceux pas encore sur le plateau. Il le place ensuite dans la zone de la basestar qui effectue le lancement. Si tous les raiders sont en jeu, alors aucun raider ne peut être lancé.

## Activer les Raiders Lourds et les Centurions

Les raiders lourds n'attaquent jamais. Ils se déplacent toujours en direction de la zone d'espace contenant une icône de lancement de viper la plus proche. Si un raider lourd commence son mouvement dans un espace portant une icône de lancement de viper, les centurions abordent le Galactica.

Lorsque des centurions abordent le Galactica depuis un raider lourd, le raider lourd est retiré du plateau, et un jeton centurion est placé au début de la piste Equipe d'Abordage (Boarding Party). Chaque fois qu'il y a des jetons centurions sur la piste Equipe d'Abordage et que les raiders lourds sont activés (même pas un joueur Cylon révélé), chaque jeton centurion avance d'une case en direction de la case « Les Humains perdent » (Humans Lose). Si un jeton centurion atteint la fin de la piste, les Cylons remportent la partie.

Les joueurs humains peuvent tenter de détruire les centurions en activant l'emplacement « Armurerie » (Armory) du plateau de jeu.

S'il n'y a pas de raiders lourds sur le plateau de jeu lorsque les raiders lourds sont activés, un raider lourd est lancé de chaque basestar. S'il n'y a pas de basestar en jeu, rien ne se passe.

## Activer les Basestars Cylons

Lorsqu'une basestar Cylon est activée, la basestar attaque le Galactica. Le joueur actif jette un dé pour chaque basestar sur le plateau de jeu pour déterminer si l'attaque endommage le Galactica (voir « Attaquer » sur cette page).

## Attaquer

Chaque fois qu'un vaisseau attaque, le joueur actif jette un dé à huit faces et consulte la ligne du tableau correspondant à la cible de l'attaque (et parfois, la méthode d'attaque). En fonction du résultat tiré, la cible peut être endommagée ou détruite.

### Table d'attaque

Unité attaquée	Résultat du dé
Raider	3-8 = détruit
Raider lourd, Centurion	7-8 = détruit
Viper	5-7 = endommagé 8 = détruit
Vaisseau civil	Détruit automatiquement (pas de jet de dé)

Galactica	Avec un raider : 8 = endommagé Avec une basestar : 4-8 = endommagé
Basestar	Avec un viper : 8 = endommagée Avec le Galactica : 5-8 = endommagée Avec un missile nucléaire : 1-2 = endommagée deux fois 3-6 = détruite 7-8 = détruite et détruire 3 raiders dans la même zone.

Noter que les joueurs ne peuvent jamais attaquer des vaisseaux humains avec des vipers ou l'emplacement « Contrôle des Armes » (Weapon's Control).

## Domage, destruction and retirer du jeu

En fonction du type de vaisseau, différentes choses se produisent si le vaisseau est endommagé ou détruit.

Quand un vaisseau Cylon est détruit, il est retiré du plateau de jeu mais peut revenir plus tard durant le jeu.

Quand un viper est endommagé, il est placé dans la boîte « Viper Endommagé » (Damaged Viper) du plateau de jeu. Un viper dans cette boîte ne peut pas être lancé ou utilisé tant qu'il n'a pas été réparé (en général par une carte ingénierie).

Lorsqu'un viper ou un raptor est détruit, il est retiré du jeu.

Lorsqu'un vaisseau civil est détruit, il est retourné face visible. La flotte perd alors les ressources (en général de la population) indiquées sur le jeton. Le jeton est ensuite retiré du jeu.

Chaque fois qu'un vaisseau (ou un autre composant) est retiré du jeu; il est placé dans la boîte du jeu et ne peut plus être utilisé pour le restant de la partie.

## Jetons domage

(Jetons ronds: Galactica – Jetons 'explosion' : Basestar)

Quand une basestar ou le Galactica est endommagé, le joueur actif pioche un jeton domage au hasard et le place sur le vaisseau approprié. Leurs effets dépend du type de jeton.

- **Endommager un emplacement :** Lorsqu'il est pioché, ce jeton est placé sur l'emplacement correspondant du Galactica. Tous les personnages sur cet emplacement sont envoyés à « l'Infirmerie » (Sickbay). Les personnages

peuvent se rendre dans un emplacement endommagé mais ne peuvent pas effectuer l'action du lieu (jusqu'à ce que celui-ci soit réparé avec une carte ingénierie). Lorsqu'un emplacement endommagé est réparé, retourner le jeton dommagé dans la pile des jetons de dommagé inutilisés et les mélanger.

- **Ressource perdue** : Lorsqu'il est pioché, la flotte doit perdre la ressource indiquée sur le jeton. Le jeton est ensuite retiré du jeu.
- **Coup critique** : Lorsqu'il est pioché, ce jeton est placé sur la basestar. Tant qu'il est en jeu, il compte comme deux jetons dommages (trois sont nécessaires pour détruire une basestar).
- **Hangar hors service** : Lorsqu'il est pioché, ce jeton est placé sur la basestar. Tant qu'il est en jeu, la basestar ne peut pas lancer de raiders ou de raiders lourds.
- **Armes hors service** : Lorsqu'il est pioché, ce jeton est placé sur la basestar. Tant qu'il est en jeu, la basestar ne peut pas attaquer le Galactica.
- **Dommages structurels** : Lorsqu'il est pioché, ce jeton est placé sur la basestar. Tant qu'il est en jeu, toutes les attaques effectuées contre cette basestar bénéficient d'un bonus de +2 sur le jet de dé.

Si une basestar reçoit trois jetons de dommages ou plus, elle est alors détruite et retirée du plateau de jeu. Tous les jetons dommages qu'elle porte sont renvoyés dans la pioche des jetons inutilisés et mélangés.

Si six zones du Galactica ou plus sont endommagées au même instant, les Cylons remportent alors la partie.

### Sauter au cours d'un combat

Lorsque la flotte saute au cours d'un combat, tous les vaisseaux sont retirés des zones d'espace du plateau de jeu. Tous les vipers retirés de cette façon sont replacés dans les « Réserves »; et tous les vaisseaux civils sont retirés et mélangés dans la pile des vaisseaux civils inutilisés. Tous les personnages qui étaient en train de piloter un viper sont déplacés vers le « Hangar ».

Tous les jetons centurion de la piste « Equipe d'Abordage » (Boarding Party) restent en place lorsque la flotte saute.

### Activer les vipers

Bien que le Galactica dispose d'armes, sa réelle force militaire réside dans ses escadrons de chasseurs monoplaces appelés vipers. Le principal rôle des vipers est de défendre la flotte, particulièrement les vaisseaux civils, des vaisseaux Cylons. Les vipers sont généralement activés en utilisant l'emplacement « Commandement » (Command).

Quand un joueur active un viper, il doit choisir **une** des options suivantes :

- **Lancer un viper** : le joueur prend un viper des « Réserves » et le place sur une des deux zones d'espace marquées d'une icône lancement de viper.
- **Déplacer un viper** : Le joueur choisit un viper déjà présent sur une zone d'espace. Il peut déplacer le viper vers une zone d'espace adjacente. Noter que les vipers ne peuvent pas voler « au-dessus » du Galactica; ils ne peuvent voler que dans le sens horaire ou anti-horaire « autour » de lui, au travers des zones d'espaces directement adjacentes.
- **Attaquer avec un viper** : Le joueur choisit un viper et un vaisseau Cylon situés dans une même zone d'espace. Il jette ensuite un dé à huit faces pour résoudre l'attaque selon les règles décrites dans la section « Attaquer » en page 19.

Chaque viper peut être activé plusieurs fois au cours du tour d'un joueur, mais les joueurs ne peuvent pas activer un viper piloté par un autre joueur. Les vipers n'ayant pas de jeton de pilotage sous eux sont nommés vipers non-pilotés.

### Piloter les Vipers

Tous les personnages qui disposent de « pilotage » (piloting) parmi leurs compétences ont la possibilité de piloter personnellement un viper. Un viper piloté fonctionne d'une manière légèrement différente d'un viper non-piloté et ne peut pas être activé via l'emplacement « Commandement » (Command).

Un joueur qui désire que son personnage pilote un viper déplace simplement son personnage vers le « Hangar » et effectue l'action indiquée. Il lance ensuite un viper normalement (voir section précédente), place son jeton de pilotage sous celui-ci, retire son jeton de personnage du plateau de jeu et le place sur sa fiche de personnage.

### Déplacement et Actions en pilotant

Lorsqu'un personnage pilote un viper, son joueur joue ses tours normalement. Durant sa phase de mouvement, il peut déplacer le viper vers une zone d'espace adjacente ou

déplacer son personnage vers un emplacement du Galactica (voir « Se déplacer depuis un viper » ci-après).

En plus des choses habituelles qu'un joueur peut effectuer durant sa phase d'action (par exemple, jouer une carte Compétence), il peut également choisir d'activer son viper (pour se déplacer à nouveau ou attaquer).

### **Destruction d'un Viper**

Si un personnage pilote un viper lorsque celui-ci est endommagé ou détruit, le jeton personnage est placé à « l'Infirmierie » (Sickbay) et le viper est placé dans l'espace approprié (la zone « Vipers Endommagés » ou la boîte du jeu).

### **Se déplacer depuis un Viper**

Lorsque la flotte saute, tous les personnages qui pilotaient un viper sont placés au « Hangar » et leurs vipers sont replacés dans les « Réserves ».

Un joueur peut également choisir de se déplacer vers le Galactica ou Colonial One depuis un viper durant sa phase de mouvement. Pour cela, il doit défausser une carte de Compétence puis il place son viper dans les « Réserves » et son jeton de personnage à l'emplacement de son choix. Il peut faire ceci depuis n'importe quelle zone d'espace.

Si un joueur est envoyé à « l'Infirmierie » ou la « Prison » (Brig) alors qu'il pilotait un viper, le personnage est déplacé vers l'emplacement approprié et le viper est replacé dans les « Réserves ».

Chaque fois qu'un personnage se déplace d'un viper vers un emplacement, son jeton de pilotage est retiré du plateau de jeu.

### **Raptors et prises de risque**

Les raptors ne sont pas utilisés durant les combats et sont habituellement « risqués » selon les instructions de cartes de Compétences ou Destination afin de recevoir des récompenses particulières. Pour risquer un vaisseau, il doit rester au moins un vaisseau du type requis dans les « Réserves ». Ces cartes indiquent généralement que le joueur doit jeter un dé et recevoir une récompense s'il atteint le nombre spécifié. Si le jet de dé est inférieur à ce nombre, les vaisseaux risqués sont détruits et aucune récompense n'est obtenu.

*Exemple : Le joueur actif joue la carte tactique « Lancer un scout » (Launch Scout) en tant qu'action. La carte indique qu'il peut risquer un raptor pour regarder la carte du sommet de la pile Destination ou de la pile Crise. Parcequ'il y a au moins un raptor dans les « Réserves », le joueur peut réaliser cette action. Il jette le dé comme indiqué, et tire un « 1 ». Comme cela n'atteint pas le score cible de 3, il ne gagne pas la récompense et le raptor est détruit..*

## Autres règles

Dans cette section sont détaillées les règles diverses, y compris les lignes de succession pour les titres d'Amiral et de Président, la façon dont la limitation des composants affecte le jeu, et comment ajuster le jeu pour le rendre moins difficile pour les humains ou les Cylons.

### Ligne de succession

Si l'Amiral ou le Président venait à se révéler être un Cylon, le joueur suivant sur la ligne de succession pour ce titre s'en empare. De plus, si l'Amiral (et non le Président) est placé en « Prison » (Brig), alors le joueur suivant sur la ligne de succession s'empare du titre d'Amiral. Si un Amiral démis de sa fonction quitte par la suite la « Prison », il ne récupère **pas** automatiquement son titre.

Les ordres de successions sont :

#### Amiral

1. William Adama
2. Saul Tigh
3. Helo Agathon
4. Lee « Apollo » Adama
5. Kara « Starbuck » Thrace
6. Sharon « Boomer » Valerii
7. Galen Tyrol
8. Tom Zarek
9. Gaius Baltar
10. Laura Roslin

#### Président

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Lee « Apollo » Adama
5. William Adama
6. Karl « Helo » Agathon
7. Galen Tyrol
8. Sharon « Boomer » Valerii
9. Saul Tigh
10. Kara « Starbuck » Thrace

Noter que si le Président est en « Prison », il conserve le titre de Président et les capacités associées au titre.

### Limitations des composants

Chaque fois qu'une pile de cartes est épuisée, le joueur actif mélange la pile de défausse appropriée pour reformer une nouvelle pioche. Ceci inclus les cartes Compétences, Quorum, Crises, Super Crises et Destinations.

Les jetons et les figurines de vaisseaux sont limités à la quantité fournie, et peuvent être épuisés durant la partie. Le joueur actif décide toujours de l'ordre dans lequel les composants sont placés, et s'il n'y en a pas assez, il décide lesquels ne sont pas placés.

*Exemple : Une carte de Crise Attaque Cylon est piochée et requiert que deux basestars soient placées sur le plateau de jeu. Il y a déjà une basestar sur le plateau, une seule peut donc être placée. Le joueur actif décide laquelle des deux basestars listées sur la carte de Crise sera placée sur le plateau de jeu.*

Si tous les vipers sont déjà en jeu et qu'un joueur désire activer le « Hangar », il peut choisir de déplacer un viper de n'importe quelle zone d'espace vers les « Réserves » afin qu'il puisse le piloter.

### Ajuster la difficulté

Certains groupes de joueurs peuvent trouver que la victoire est trop aisée pour les humains ou les Cylons. Un groupe peut décider avant le début du jeu de rendre le jeu plus facile pour les humains ou les Cylons.

Pour rendre le jeu plus facile pour les humains, commencer le jeu avec 2 ressources supplémentaires de chaque type (10 nourriture, 10 carburant, 12 moral et 14 population).

Pour rendre le jeu plus facile pour les Cylons, commencer le jeu avec 2 ressources de moins de chaque type.

## Stratégie des humains

Le but ultime pour les joueurs humains est de conserver suffisamment de ressources pour voyager huit unités de distance et de sauter vers Kobol. Ceci fait la préservation des ressources leur but immédiat, et leur but à long terme pour parcourir une distance suffisante.

### Au tour des humains

Deux choses doivent être prises en compte lors du tour d'un humain : premièrement, quels ressources sont les plus menacées, et deuxièmement, quelles actions sont disponibles pour le joueur.

Chaque type de personnage a une spécialisation particulière. Par exemple, les pilotes sont bons au pilotage de vipers et la destruction de vaisseaux Cylons, tandis que les leaders politiques sont bons pour résoudre les cartes Crises et utiliser le deck Quorum.

Au début du jeu, il est important de s'assurer que les ressources perdues ne sont pas toutes du même type. Par exemple, le moral est le plus souvent perdu à cause des cartes de Crises, et la perte de moral peut souvent être hors de contrôle. À l'inverse, la population est relativement à l'abri des cartes Crises, mais en grave danger lors d'une attaque Cylon.

Il est également important d'être capable de déterminer quand utiliser l'emplacement « Contrôle FTL ». Par exemple, c'est souvent une mauvaise idée d'utiliser le « Contrôle FTL » quand la population est faible.

### S'occuper des joueurs Cylon

La plus grande menace envers les joueurs humains est posée par les Cylons qui ont infiltré la flotte. Les joueurs humains doivent garder un œil sur les cartes Compétences négatives qui apparaissent durant les tests de Compétences et doivent s'interroger sur chaque décision prise durant les Crises. Plus tôt les humains peuvent mettre les joueurs Cylon en « Prison », mieux c'est. Un joueur Cylon en « Prison » a un impact limité sur le jeu, et est moins dangereux s'il décide de se révéler.

### Se préparer pour la phase des Agents Dormants

Il est important pour les joueurs humains de garder à l'esprit que même s'ils ont commencé la partie en tant que Cylon, cela peut changer durant la phase des Agents Dormants. Au début du jeu, il peut être judicieux pour les humains d'éviter de trop bien réussir, car l'un d'entre eux peut devenir un joueur Cylon durant la phase d'Agents Dormants. Des performances exceptionnelles en tant

qu'humain peut rendre la victoire plus difficile pour un joueur qui passe du côté des Cylons.

## Stratégie des Cylons

Le but ultime des Cylons est de s'assurer que les humains perdent la partie, généralement en se concentrant sur un type de ressource et en l'anéantissant.

### En étant dissimulé

Durant les tests de compétence, les joueurs Cylons doivent faire en sorte de trouver toutes les raisons de ne pas aider. Lorsqu'ils sont amenés à le faire, ils doivent s'assurer de jeter une carte négative (ou deux) pour contrebalancer leur aide. Cependant, les joueurs Cylons doivent prendre soin de ne pas paraître trop suspects et doivent s'assurer de faire usage des types de ressource que les autres joueurs peuvent avoir placé également. Souvent, la meilleure façon d'échapper aux suspicions est de rendre les autres joueurs encore plus suspects.

Il est assez important pour les joueurs Cylon d'éviter d'être placés en « Prison » lorsqu'ils ne sont pas révélés. En « Prison », les joueurs Cylons ne peuvent pas utiliser la capacité spéciale de leurs cartes de Loyauté (mais ils peuvent toujours se révéler). Cela vaut souvent la peine d'envoyer d'autres joueurs en prison pour éviter les suspicions.

Une révélation bien placée peut être dévastatrice pour les humains. Les joueurs Cylons doivent faire attention à la capacité spéciale de leurs cartes de Loyautés et attendre le moment idéal pour frapper.

### En étant révélé

Les Cylons révélés ont un but principal : se concentrer sur la ressource la plus faible et la détruire. La population et le moral sont généralement les deux ressources les plus faciles à baisser. Le moral est plus facile à baisser avec les cartes de Crises (au travers de l'emplacement « Caprica »), alors que la population est plus facile à détruire avec les attaques Cylons (en utilisant l'emplacement « Flotte Cylon »).

Les joueurs Cylon révélés doivent généralement piocher des cartes de Compétence Pilotage ou Ingénierie, ces types étant ceux qui apparaissent le moins souvent sur les cartes de Crises.

## Clarifications des cartes

Cette section clarifie les effets de certaines cartes.

- **Ressources maximums** : Bien que les ressources peuvent parfois être augmentées par les cartes, elles ne peuvent jamais dépasser 15.
- **Carte Crise « Pénurie de nourriture » (Food Shortage)** : Cette carte force le Président et le joueur actif à défausser deux cartes chacun. Si le Président **est** le joueur actif, il doit se défausser de quatre cartes.
- **Choix de Crises** : Lorsqu'un joueur fait un choix sur une carte de Crise, il peut toujours choisir la section du sommet ou du bas de la carte, sans se soucier de savoir s'il peut remplir les conditions listées sur la carte (à moins que la carte ne spécifie le contraire).

## Règles fréquemment négligées

- Les joueurs peuvent toujours piocher les cartes de Compétences indiquées sur leur fiche de personnage au début de leur tour, quelque soit la taille de leur main.
- Les vaisseaux peuvent **seulement** se déplacer vers les zone d'espace adjacentes. Ils ne peuvent pas se déplacer par-dessus le Galactica.
- Lorsqu'un joueur reçoit une carte « Vous êtes un Sympathisant » (You are a Sympathizer), il doit immédiatement la révéler.
- Chaque joueur doit descendre sa main à 10 cartes de Compétences à la fin du tour de n'importe quel joueur.
- Les joueurs peuvent quitter « l'Infirmierie » (Sickbay) sans difficulté, mais pas la « Prison » (Brig). Ils ne peuvent quitter la « Prison » qu'en réussissant le test de compétence indiqué sur ce lieu.
- Les joueurs Cylons ne peuvent révéler leurs cartes de Loyauté qu'en y consacrant une action.
- Les joueurs Cylons révélés **reçoivent** une carte de Loyauté durant la phase d'Agents Dormants.
- Les vaisseaux Cylons sont toujours activés en accord avec les règles « d'Activer les Vaisseaux Cylons » (page 13), même s'il y a un joueur Cylon révélé.
- Les cartes de Super Crises sont immunisées aux capacités des personnages qui affectent spécifiquement les cartes Crises.

## Référence rapide

### Tour du joueur

- Recevoir des compétences :** Piocher les cartes de Compétences en accord avec le set de compétences de la fiche de personnage. Les joueurs Cylons révélés ne piochent que deux cartes de compétence de n'importe quel type.
- Mouvement :** Se déplacer vers n'importe quel lieu. En cas de déplacement d'un vaisseau à un autre, défausser une carte de Compétence.
- Action :** Activer l'emplacement courant, ou jouer une carte de Compétence coûtant une action.
- Phase de Crise :** La carte Crise du dessus de la pioche est résolue.
- Activation des vaisseaux Cylons :** Les vaisseaux Cylons sont activés en fonction de la carte Crises.
- Préparation au saut :** Si la carte Crise porte l'icône de Saut, avancer le marqueur d'une case sur la piste de Préparation de Saut (Jump Preparation). Si le marqueur est à la fin de la piste alors la flotte saute.

**Note importante :** Il n'y a pas de phase « Activer les vaisseaux Cylons » et « Préparation au Saut » durant le tour d'un joueur Cylon révélé.

### Tests de Compétence

- Lire la carte.
- Jouer deux cartes du deck Destinée.
- Jouer les Compétences.
- Mélanger et séparer les cartes.
- Faire le total de force.
- Déterminer le résultat.

### Saut de la flotte

- Retirer les vaisseaux.
- Choisir une destination.
- Suivre les instructions de la carte Destination.
- Instructions de la carte Kobol.
- Remettre à zéro la piste de Préparation de Saut.

### Activer un Viper

Il existe trois différentes choses qu'un joueur peut faire lorsqu'il active un viper :

- Lancer un viper.
- Déplacer un viper.
- Attaquer avec un viper.

### Activer les Vaisseaux Cylons

**Raiders :** Effectuent une des actions suivantes (dans l'ordre).

- Attaquer un viper dans sa zone (non piloté si possible).
- Détruire un vaisseau civil dans sa zone (au choix du joueur actif).
- Se déplacer vers le vaisseau civil le plus proche (en cas d'égalité, se déplace dans le sens **horaire**).
- Attaquer le Galactica.

Si aucun raider est en jeu, lancer deux raiders de chaque basestar.

**Raiders Lourds :** N'attaquent jamais et se déplace toujours vers une zone contenant une icône de lancement de viper. Si activés dans une zone contenant une icône de lancement de viper, leurs Centurions abordent le Galactica (voir page 14). Chaque fois que les raiders lourds sont activés, les centurions sont également activés. S'il n'y a pas de raiders lourds en jeu quand une Crise les active, lancer un raider lourd de chaque basestar en jeu.

### Table d'attaque

Unité attaquée	Résultat du dé
Raider	3-8 = détruit
Raider lourd, Centurion	7-8 = détruit
Viper	5-7 = endommagé 8 = détruit
Vaisseau civil	Détruit automatiquement (pas de jet de dé)
Galactica	Avec un raider : 8 = endommagé Avec une basestar : 4-8 = endommagé
Basestar	Avec un viper : 8 = endommagée Avec le Galactica : 5-8 = endommagée Avec un missile nucléaire : 1-2 = endommagée deux fois 3-6 = détruite 7-8 = détruite et détruire 3 raiders dans la même zone.

*Battlestar Galactica: The Board Game is (c) Fantasy Flight Games. All Rights Reserved. Battlestar Galactica © NBC Universal. All rights reserved.*