

# BATTLESTAR GALACTICA

TÁRSASJÁTÉK



PEGASUS KIEGÉSZÍTŐ  
JÁTÉKSZABÁLYOK

**Syfy**  
Imagine Greater





A kilátástalan utazás tovább folytatódik. A *Battlestar Galactica* az emberiség utolsó túlélőit tereli a csillagokon keresztül, egy új otthon után kutatva. Végre most már nincsenek egyedül, mivel a *Battlestar Pegasus* is csatlakozott a Cylonok elleni küzdelemhez, akik továbbra is rendületlenül hajszoják a menekülteket.

Sajnos a háború az embereket hidegebbé, kegyetlenebbé, és még gyanakvóbbá tette, mivel továbbra is cylon ügynökök bujkálnak a flottában – néhány ügynök még saját természetével sincs tisztában. Bárkiről elképzelhető hogy titokban a megfelelő alkalomra vár, hogy elárulja az emberiséget.

## PEGAZUS KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉS

A **Pegasus** kiegészítő a **Battlestar Galactica társasjátékot** bővíti ki rengeteg opcióval és lehetőséggel, hogy még teljesebb játékelményt nyújtson. A játékosok irányíthatják a *Pegazust*, szövetségre léphetnek a Cylon vezérekkel, vezethetik az Új Capricai ellenállást, miközben az új otthonukat keresik a csillagok között.

A játék elemei – A *pegazus* tábla, az új karakterek, és az új kártyák – igazából együtt működnek a legjobban, épp ezért ha a játékosok a kiegészítő legalább egy elemét használni szeretnék, az összes elemet használni kell vele együtt. Az egyes elemek önálló használatához a szabályok a Variációk fejezetben, a 18. oldalon találhatóak.

## JÁTÉKELEMELISTÁJA

- Ez a szabálykönyv
- Pegasus játéktábla
- Új Caprica játéktábla
- 7 karakterlap
- 18 token
  - 7 karakter token
  - 1 pilóta token
  - 4 Cylon őrnjártat token
  - 4 Pegasus sérülés jelző
  - 1 Scar jelző
  - 1 Cylon helyszínek tábla

- 82 nagy kártya:
  - 20 krízis kártya
  - 30 Új Caprica krízis kártya
  - 3 hűségkártya
  - 12 Titkos Küldetés kártya
  - 9 Tanács kártya
  - 5 Szuperkrízis kártya
  - 1 Admirális kártya
  - 1 Elnöki cím kártya
  - 1 Beszivárgás kártya
- 64 kis kártya:
  - 5 Vezetés kártya
  - 5 Taktikai kártya
  - 12 politikai kártya
  - 5 pilóta kártya
  - 5 mérnök kártya
  - 26 áruló kártya
  - 5 úti cél kártya
  - 1 Új Caprica úti cél kártya
- 2 műanyag báziscsillag
- 7 műanyag karakter talp

## A JÁTÉKELEMELÉIRÁSA

A következő fejezetben röviden ismertetjük és azonosítjuk a **Pegasus** kiegészítő játékelemeit.

## PEGAZUS JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla tartalmazza a *Battlestar Pegasus* helyszíneit, amik jelentős előnyökhöz juttathatják az emberiséget utazásuk során. A játéktér aljánál található az Áruló pakli helye.





## ÚJ CAPRICA JÁTÉKTÁBLA

Ez a játéktábla az Új Caprica bolygón található helyszíneket jelöli. A karakterek az Új Caprica fázis kezdetekor (lásd 13. oldal) kerülnek erre a játéktérre – amikor



a Cylonok leigázzák a maradék emberiséget, valamint a helyszíneket mind az emberek és a cylonok is használhatják. Ez a játéktábla csak akkor játszik, ha az Új Caprica célkártya játékban van.

## KARAKTERLAPOK

Az új karakterlapok négy új emberi karaktert, és egy új karakter típust, 3 Cylon vezért tartalmazna (az új karaktereket a 10. oldalon ismertetjük)



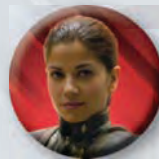
## KARAKTER TOKENEK

Az új tokenek az új játszható karaktereket személyesítik meg (beleértve a Cylon vezéreket). A játék előtt bele kell helyezni őket a műanyag talpakba.



## PILÓTA TOKEN

Ez a pilóta token az új pilóta karaktert Louanne Kat Katraine-hez tartozik. Ugyanarra való mint a többi pilóta token az alapjátékban.



## CYLON ŐRJÁRAT TOKEN

Ezek a különleges tokenek csak az Új Caprica táblán használatosak, a cylon megszállók őrzőjeit jelzik Új Capricán.



## PEGAZUS SÉRÜLÉS JELZŐ

Ezek a sérülés jelzők hasonlóak a *Galacticáéhoz*. Mindegyik *Pegazus* helyszínhez tartozik egy (lásd 9. oldal), és ezekkel jelöljük a *Pegazus* sérüléseit.



## SCAR TOKEN

Scar egy különösen veszélyes Cylon raider, amivel az emberi flotta alkalmanként megütközik. Ez a token jelöli melyik Cylon raider is scar, amikor egy krízis kártya előhívja.



## CYLON HELYSZÍN BORÍTÓ

Ezt a nagyméretű borítót az alapjáték Cylon helyszínére kell helyezni, és az új leírások lépnek érvénybe a régi Cylon helyszínek helyett.



## KRÍZIS KÁRTYÁK

Ezek az új kártyák az alapjátékban található Krízis kártyák kiegészítői, új utasításokat tartalmaznak ami csak a *Pegazus* kiegészítőre és elemeire hivatkozik.



## ÚJ CAPRICA KRÍZIS KÁRTYÁK

Az Új Caprica fázis alatt, a Krízis kártyák helyett ezek a kártyák játszanak (lásd 13. oldal).





## HŰSÉG KÁRTYÁK

Ezek a kártyák határozzák meg hogy egy játékos ember, vagy Cylon-e. Az új „Cylon vagy” kártyák a *Pegasus* kiegészítő Hűség paklijához adódnak. A „Cylon szimpatizáns vagy” a Szimpatizáns Cylon változatban játszik (19. oldal).



## TITKOS KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Ezekből a kártyából 2 fajta van a játékban a Cylon vezérek számára. Ellenséges, és Barátságos. A Cylon vezérek számára ezek a kártyák külön egyedi utasításokat tartalmaznak ahhoz, hogy nyerhetik meg a játékot. A játékosok száma határozza meg hány lapból áll a pakli, amiből a Cylon vezér kihúzza a Küldetését (lásd Cylon vezér szabályok 10 oldalon).



*Ellenséges*



*Barátságos*

## TANÁCSKÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat az alapjáték tanácskártyáihoz kell adni. Az Elnök ezeket használva háríthatja el a cylon veszélyeket, és növelni az emberiség erőforrásait.



## SZUPERKRÍZIS KÁRTYÁK

Ezek a kártyákat az alapjáték szuper krízis kártyáihoz kell adni. Különlegesen veszélyes kihívásokat testesítenek meg a játékosok számára, akiknek néhány igazán nagy horderejű döntést kell meghozniuk, ha ilyen krízisekkel szembesülnek.



## ELNÖK ÉS ADMIRÁLIS KÁRTYÁK

Az Új Caprica fázis alatt az alapjáték címkártyáit ezekkel a kártyákkal kell kicserélni, ezáltal az ezeket birtokló játékosok különleges hatalmat kaphatnak az Új Caprica fázisban (lásd 13. oldal).



## BESZIVÁRGÓ TÁJÉKOZTATÓ KÁRTYA

Ezt az információs kártyát használhatja a Cylon vezér, amikor épp beépül a Flottába.



## ÚJ POLITIKAI, VEZETÉS, TAKTIKAI, PILÓTA, ÉS GÉPÉSZ KÁRTYÁK

Mindegyik szakértelem pakli 5 új kártyával bővül, mindegyiken új izgalmas képességekkel. A 7 új Investigate Committee kártya lecseréli az alapjáték azonos nevű politikai kártyáit (lásd 6 oldal).





## ÁRULÁS SZAKÉRTELEM KÁRTYÁK

Ezek az új szakértelem kártyák új félelmetes képességeket adnak a Cylon játékosok kezébe, állandó veszélyt jelentve minden szakértelem próbára.



## ÚJ ÚTICÉL KÁRTYÁK

Ezeket az új kártyákat keverjük az alapjáték Úti cél kártyái közé. Új helyszíneket, és bolygókat tartalmaznak az emberi flotta számára.



## ÚJ CAPRICA CÉL KÁRTYA

Ez a kártya lecseréli az alapjáték Kobol Cél kártyáját. Csak abban az esetben használható, ha használtok a Pegazus kiegészítő többi elemeit, a Pegazus játéktáblát, és az Árulás kártyákat.



## MŰANYAG BÁZISCSILLAGOK

Ezek a kidolgozott műanyag hajók kiváltják az alapjáték papír báziscsillagait. Amikor a báziscsillag megsérül, helyezünk egy sérülés jelzőt a báziscsillag mellé.



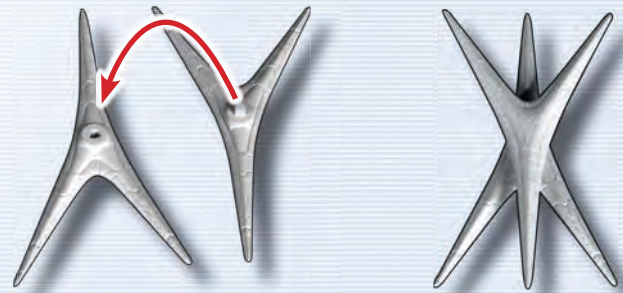
## PEGAZUS KIEGÉSZÍTŐ IKON

A Pegazus kiegészítő minden kártyáját megkülönböztetjük az alapjátékétól egy Pegazus ikonnal az alján.



Pegazus kiegészítő ikon

## A MŰANYAG BÁZISCSILLAGOK ÖSSZESZERELÉSE



A Pegazus kiegészítő két báziscsillaga két külön álló fél darabban található meg a dobozban. A két fél bázis csillagot, a fenti képen látható módon illesszük össze.

Ezek a műanyag báziscsillagok **kiváltják** az alapjáték báziscsillagait – sose használjátok együtt a 4 báziscsillagot.



# KIEGÉSZÍTŐ

## ELHELYEZÉSE

Mielőtt játszani kezdenétek tegyétek le az alapjáték alkatotóelemeit az alábbi utasítások szerint:

1. **Új karakterek:** Adjátok a 7 új karaktert a választható karakterek közé.
2. **Pegazus játéktábla:** Helyezzétek a Pegazus táblát az alapjáték jobb oldalára egy vonalba az aljával.
3. **Új Caprica játéktábla:** Tegyétek félre egyenlőre, mivel csak akkor lesz rá szükség, ha az Új Caprica fázisig elérték (lásd 13. oldal). Ha nem használjátok az Új Caprica célkártyát, tegyétek vissza a táblát a dobozba (lásd 18. oldal)
4. **Cylon helyszínek:** Helyezzétek az új Cylon helyszíneket a régié felé, az alapjáték táblán.
5. **Új szakértelem kártyák:** Keverjétek az új kártyákat az alapjáték megfelelő szakértelem paklijai közé. Az alapjáték Investigate Committee kártyáit vegyétek ki és a helyére tegyétek be a Pegazus új kártyáit. Az Árulás kártyákat keverjétek meg és helyezzétek külön a többitől a Pegazus táblája alá. Amikora Végszet paklit állítjátok össze, az Árulás kártyákból is keverjétek bele, ezáltal 12 kártyát fog tartalmazni.
6. **Új Krízis, Úti cél, Kvórum, és Szuper Krízis kártyák:** Keverjétek össze az alapjáték megfelelő paklijaival őket.
7. **Új hűség kártyák:** Keverjétek össze az alapjáték megfelelő paklijaival őket. Ebből a bővített pakliból állítjátok majd össze a Hűségpaklit.
8. **Új Caprica Krízis és Cél kártya:** Keverjétek meg, és tegyétek félre egyenlőre, mivel csak akkor lesz rá szükség, ha az Új Caprica fázisig elérték (lásd 13. oldal). Cseréeljétek ki a Kobol Cél kártyát az Új Capricaival, és tegyétek vissza a Kobolt a dobozba. Ha nem használjátok az Új Caprica célkártyát, tegyétek vissza a krízis és célkártyát a dobozba (lásd 18. oldal)
9. **Titkos Küldetés kártyák:** Tegyétek külön a Barátságos és Ellenséges küldetés kártyákat (további szabályok a 10. oldalon) Ha 3-an játszotok, ne használjátok a Cylon vezéret, és a Küldetés kártyákat.
10. **Scar token, Cylon őrző, Pegazus sérülés jelző:** Tegyétek ezeket a játéktábla mellé, a Pegazus jelzőket különítsétek el a Galactica sérülés jelzőktől.





# SZABÁLYOK LETISZTÍTÁSA ÉS MÓDOSÍTÁSA

Amennyiben a **Pegasus** kiegészítővel játszottok, ennek a szabálykönyvnek a szabályai felülírják az alapjáték szabályait. Ebben a fejezetben néhány általános változást ismertetünk és felülírjuk az alapjáték szabályait.

## „CYLON JÁTÉKOSOK” ÉS „EMBER JÁTÉKOSOK”

A kártyák és szabályok gyakran hivatkoznak „játékosokra”, „ember játékosokra”, vagy „Cylon játékosokra”. A játékos szóhasználat minden játékosra vonatkozik, míg az „ember” vagy „cylon” megnevezés már szűkebb körre értendő. A „Cylon játékos” szóhasználat a leleplezett Cylonokat illeti meg, de nem vonatkozik a „Cylon vagy” hűségkártyát birtokló még rejtőzködő játékosra. Az „ember játékos” kifejezést pedig minden játékosra értjük, aki nem lelepleződött Cylon.

A Cylon vezérek „ember játékosnak” számítanak amennyiben beszivárogtak a flottába, és „Cylon játékosnak” ha épp nem épültek be az emberek közé.

Ne feledjük, hogy egy „Cylon játékos” bármikor figyelmen kívül hagyhatja egy Krízis kártya negatív hatásait, mint például kártyák eldobása, vagy olyan utasítás ami a Fogdába, vagy a Gyengélkedőre küldené. Ugyanígy nem vonatkozik rájuk ha a Krízis kártya utasítása szerint kivégeznék őket[kivéve ha kifejezetten arra utasít, hogy végezzétek ki a „Cylon játékos”, ilyen például a „Resistance bombing” Új Capricai Krízis.

*Például: Aaron, Beth, Carlos, és Deidre négy személyes játékot játszanak. Aaron, Beth és Carlos rejtett hűségkártyákkal játszanak, míg Deidre a cylon vezér. Bár Aaron-nak van titokban egy „Cylon vagy” kártyája, Aaron, Beth és Carlos „ember játékosnak” számítanak. Később egy Krízis kártya arra utasítja őket, hogy „minden játékos dobjon el egy lapot, és húzzon egy Árulás kártyát”. Aaron, Beth és Carlos mind eldobnak egy szakértelem kártyát, de mivel Deidre nem szivárog be éppen a flottába, figyelmen kívül hagyhatja ezt az utasítást. Ezután mind a négy játékos húz egy Árulás kártyát.*

## CIVIL HAJÓK ELPUSZTÍTÁSA

Amikor egy játékosnak húznia kell egy civil hajót, hogy elpusztítsa (mint például Helena Cain Blind jump képessége, vagy a Misjump úti cél kártya), akkor alapvetően **nem a játéktáblán lévő** hajók közül kell választania, hanem a tartalékban lévő civil hajók közül. Amennyiben már nincs a tartalékban hajó, akkor választhat a jelenlegi játékos a játéktáblán szereplő hajók közül.

Az Új Caprica fázis alatt minden megmaradt civil hajó a Lezárt Civil hajók mezőre kerül. Amikor egy civil hajó New Capricán elpusztul[egy cylon őrjárat aktiválása, vagy az Új Caprica krízis kártya által], a lezárt civil hajó kupac tetejéről kell húzni. Amennyiben a lezárt civil hajók mező üres, akkor az Előkészített Civil hajó halomból tetejéről kell választani. Ha mindkét kupac üres, akkor nem pusztul el civil hajó.

## FELESLEGES HŰSÉGKÁRTYÁK ÁTADÁSA

A felülírt „Feltámasztás hajó” Cylon helyszínt lehetőséget ad arra, hogy a Cylon játékosok átadják fel nem fedett hűségkártyáikat más játékosoknak az alábbi változások szerint:

- **Hűségkártya felfedése:** Amikor egy Cylon játékos felfedi magát, miután megnézi mindegyik lefordított hűségkártyáját, és odaadja egy szabadon választott ember játékosnak (ezt abban a körben teheti meg amelyikben felfedi magát).
- **Alvó fázis:** Amikor egy Cylon játékos kap egy hűségkártyát az Alvó ügynök fázisban, megnézheti mindegyik lefordított hűségkártyáját, és odaadja egy szabadon választott ember játékosnak.

Amikor a Cylon játékos egy Kollaboráns, vagy Szimpatizáns cylon kártyát kap, nem fedi fel, hanem továbbadja egy ember játékosnak, aki azonnal felfedi és végrehajtja a rajtalévő utasításokat.

## FELFEDETT CYLON JÁTÉKOSOK

A következő változások vonatkoznak a Cylon játékosok körére.

- **Szakértelem lapok húzása fázis:** egy Cylon játékos két szakértelem kártyát húzhat, de a kártyákat különböző szakértelem pakliból kell húzni. Más szóval, egy Cylon játékos egy szakértelem pakliból maximum csak egy lapot húzhat, a kártyahúzás fázisban.
- **Mozgás fázis:** mozgás helyett a Cylon játékos végrehajthat egy mozgás cselekedetet[például a karakterlapon, vagy Árulás kártyán található mozgás cselekedetet]
- **Ugrás előkészítő fázis (amennyiben szükséges):** Ezt a lépést többet nem ugorjuk a Cylon körökben. Például ha egy Cylon aktiválja a Caprica helyszínt és egy olyan Krízis kártyát választ, amin van Ugrás előkészítő ikon, a flotta jelző egyel előrébb halad az Ugrás Előkészítő sávon[miután a Krízis kártyát megoldották]

A Cylon vezérekre egy kissé más szabályok vonatkoznak (lásd 10. oldal Cylon vezérek).



## IDŐZÍTÉS

Ha két vagy több játékos szeretne kijátszani egy kártyát ugyanakkor (például két játékos, két különböző szakértelem kártyát szeretne kijátszani egy szakértelem próba előtt), a jelenlegi játékos dönti el melyik játékos játszhatja ki a kártyáit előbb. Amennyiben egy kártya a sorrend miatt nem játszható ki (például mindkét Kártya Vakmerő kártya – lásd 9. oldal) akkor annak aki kijátszotta vissza kell venni a kezében.

## ÁTDOLGOZOTT UTÓDLÁSI SORREND

Amennyiben az Elnökről vagy az Admirálisról kiderül, hogy cylon, a sorrendben a legmagasabb játékos kapja meg a címet. Ugyanígy, ha az Admirális (de nem az Elnök) Fogdába kerül, a rangsorban legelől lévő játékos lesz az Admirális. Ha egy rangjától megfosztott Admirális kikerül a Fogdából, nem kapja vissza automatikusan a címet. (Amennyiben letartóztatják [Új Capricán] akkor Admirális marad)

Amennyiben az Elnököt vagy az Admiralist kivégzik (lásd 12. oldal) az utódlási rangsor szerint legmagasabb rangú játékos öröklí a címet (beleértve az újonnan választott karaktert is, ha van).

Amennyiben egy kivégzés után újonnan választott karakter, magasabb rangú mint a jelenlegi Elnök vagy Admirális, nem kapja meg automatikusan a posztot.

Az utódlási sorrend a következő:

### Admirális

1. Helena Cain
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl "Helo" Agathon
5. Lee "Apollo" Adama
6. Anastasia "Dee" Dualla
7. Kara "Starbuck" Thrace
8. Louanne "Kat" Katraine
9. Sharon "Boomer" Valerii
10. "Chief" Galen Tyrol
11. Tom Zarek
12. Ellen Tigh
13. Gaius Baltar
14. Laura Roslin

### Elnök

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Ellen Tigh
5. Lee "Apollo" Adama
6. William Adama
7. Karl "Helo" Agathon
8. "Chief" Galen Tyrol
9. Helena Cain
10. Anastasia "Dee" Dualla
11. Sharon "Boomer" Valerii
12. Saul Tigh
13. Kara "Starbuck" Thrace
14. Louanne "Kat" Katraine

Megjegyeznénk, hogy ha az Elnök a „Fogdában” van, megtarthatja az elnöki címet és minden hozzá tartozó képességet.

## TANÁCSKÁRTYÁK A KÉZBEN

Az Elnök kezében maximum 10 tanács kártya lehet. Amennyiben a köre végén több kártyája van, el kell dobnia annyit, míg 10 nem lesz a kezében.

## VESZÉLYES HELYEK

A sárga csíkokkal keretezett helyszíneket veszélyesként jelöltük. Ezek a helyszínek a Fogda, Gyengélkedő, a Resurrection Ship, a Medical Center, és a Detention. A játékosok **nem mozoghatnak maguktól ezekre a helyekre**, csak akkor kerülhetnek ezekre a helyszínekre, ha egy kártya, vagy hatás ide küldi őket.



*Példa egy veszélyes helyszínrre*



# HOGY HASZNÁLD EZT A KIEGÉSZÍTŐT

Ez a fejezet írja le hogy hogyan használd az új tartozékokat és az új szabályokat. Amennyiben a **Pegasus** kiegészítővel játszotok, az összes szabályt használni kell a játék során a helyes játékhoz, mivel sok tartozék és szabály hivatkozik egymásra. A szelektált játék változatokat a 18. oldalon találjátok meg.

## PEGAZUS JÁTÉKTÁBLA

A *Pegazuson* lévő négy helyszín most már hozzáférhető az emberek számára hogy használják és meglátogassák őket. Együttesen komoly előnyöket jelentenek az emberiség számára.

A *Battlestar Pegasus* egy különálló hajó, hasonlóan a *Colonial One*-hoz, és a karaktereknek **el kell dobniuk egy szakértelem kártyát, ha a hajók között szeretnének közlekedni** (lásd az alapjáték szabályának 10. oldalát).

A *Viper*-eket repülő karakterek átmehetnek a *Pegazusra* egy szakértelem kártya eldobásával, ugyanúgy, mintha a *Galacticára*, vagy a *Colonial One*-ra mennének (a *Viper* bekerül az utánpótlásba).

## A Pegasus sérülése és elpusztulása

A *Pegasus* helyszínek, akárcsak a *Galactica* helyszínek, megsérülhetnek a *Cylon* támadásoktól, és ugyanolyan szabályok szerint meg is javíthatók. Ellenben ahányszor a *Galactica* megsérül, **a jelenlegi játékos dönthet úgy, hogy Pegasus sérülés jelzőt húz a Galacticáé helyett.** Ezek a tokenek ugyanolyanok mint a *Galactica* sérülés jelzői, csak a *Pegasus* helyszíneit ábrázolják.

Ha a *Pegasus* mind a négy helyszíne egyszerre sérült, a *Pegasus* elpusztul. Minden rajta lévő karakter a Gyengélkedőre kerül, és többet senki sem mehet a *Pegazusra* a játék hátra lévő részében.

## ÁTDOLGOZOTT CYLON HELYSZÍNEK

A kiegészítő tartalmaz egy átdolgozott *Cylon* helyszín lapot, amivel az alapjáték *Cylon* helyszíneit kell letakarni. Ez a lap **felülírja** a korábbi *Cylon* helyszíneket. Figyelmesen nézzétek meg hogyan is változtak a helyszínek leírásai (például a *Resurrection ship* helyszín).

## SZAKÉRTELEM KÁRTYÁK

### Új képességek

A kiegészítőben új szakértelem kártyák találhatóak mindegyik szakértelem típushoz, és egy új szakértelem típus: az **Árulás** kártya. Némelyik lap új képességeket tartalmaz, mások új tevékenységeket, míg egyes lapok hatását más körülmények idézik elő. Az új elgondolásokat az alábbiakban ismertetjük:

A **mozgás** képességek olyan képességek, amiket a mozgás fázisban használhat a játékos, abban az esetben ha nem mozog. Egy játékos vagy mozog vagy mozgás képességet használ a mozgás fázisában, de mindkettőt nem teheti. Fontos tudni, hogy egy játékos **nem** használhatja a Mozgás képességét, amikor valaki más körében van lehetősége mozogni (például egy *Executive Order* kártyát játszanak ki rá).

*Például: Beth ember játékos, úgy dönt nem hagyja el a jelenlegi helyszínét a Mozgás fázisában, inkább kijátszik egy Critical situation taktikai kártyát. Ezek után már nem mozoghat, és nem játszhat ki több Mozgás képességet a körében.*

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

A **Vakmerő** szakértelem kártyákat azelőtt kell kijátszani, mielőtt bármennyi lapot kijátszanának egy szakértelem próbához. Ezek a kártyák azokat a rendkívüli erőfeszítéseket jelentik, amikor hatalmas áldozatok árán, vagy rögtönzött megoldásokkal (rendhagyó ötletekkel) oldanak meg a kihívást. **Csak egy Vakmerő kártyát lehet kijátszani egy szakértelem próbába.**

Amikor egy Vakmerő kártyát kijátszanak egy próbába, az a szakértelem próba onnantól kezdve Vakmerő próbának minősül. Némelyik Árulás kártya, akkor fejt ki a hatását, amikor egy Vakmerő szakértelem próbába játsszák ki őket (lásd 10. oldal).

*Példa: Carlos, egy ember játékos úgy dönt egy Szakértelem próba elég fontos ahhoz hogy kockáztasson és mielőtt bárki lapot tesz a próbába, kijátszik egy Jury Rigged gépész kártyát. A kártya négyvel csökkenti a próba nehézségét, de egyben Vakmerő próbává is teszi. További szakértelem kártyákat, amik Vakmerő hatással bírnak, már nem lehet kijátszani a próbába.*

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



A **Vakmerő** képességek csak Árulás kártyákon tűnnek fel, és akkor lépnek működésbe, ha az Árulás kártyát olyan szakértelem próbába használják fel, amit korábban Vakmerő próbává tettek. Más szakértelem kártyákkal ellentétben a Vakmerő próbában lévő Árulás kártyák szövegét is figyelembe kell venni a próba során.

Ezeknek a kártyáknak a hatásai függetlenek attól, hogy ember vagy cylon játékos adta őket a próbához, vagy egyszerűen csak a Végzet pakliból kerültek kiosztásra.

*Példa: Miután Carlos a Szakértelem próbát Vakmerő próbává tette a Jury rigged kártyával kiderül hogy két Broadcast location kártya került a próbába. Mivel minden Vakmerő próba képesség csak szakértelem próbánként egyszer aktiválódik, egy kártya hatásának megfelelően, egy báziscsillagot helyezünk a **Galactica** elé, és egy civil hajót a **Galactica** mögé.*

**Reckless Skill Check:**  
Place 1 basestar in front of Galactica and 1 civilian ship behind Galactica. Only 1 of this ability may be resolved in each Skill check.

Amelyik kártyán található egy Vakmerő próba képesség ikon, az erejét jelző szám után, az a kártyaszöveg **akkor aktiválódik, ha kijátsszák egy szakértelem próbába** [együtt azzal hogy a kártya ereje beleszámít a próbába].



Vakmerő Próba képesség ikon

## Árulás

Az árulás egy új szakértelem, ami az alávaló és aljas taktikákat jelképezi. A többi szakértelemmel ellentétben ezt főleg Cylon játékosok használják.

**Az árulás kártyákon leírt képességeket csak a nem ember játékosok használhatják, ezeket csak a cylon játékosok aktiválhatják.** [A Vakmerő próba képességek, amik az árulás kártyán vannak, viszont attól függetlenül aktiválódnak ki játszotta ki őket.] Ez a szabály felülírja az alapkönyv szabályait a felfedett Cylon játékosokra vonatkozólag [akik normál esetben nem használhatják a szakértelem kártyán lévő képességeket], és különösen népszerűvé teszi az árulás kártyákat a cylon játékosok számára.

Az Árulás kártyák értéke 1-3 ig terjed, és amennyiben más-hogy nem írják, **az árulás kártyák minden esetben rontják egy szakértelem próba eredményét.** Egy ember játékosnak óvakodni kell az Árulás kártyák húzásától, mivel ha ezt önként teszi, a többi ember játékos azonnal azzal fogja vádolni, hogy cylon. Az árulás kártyák abban az esetben számítanak pozitív

értékűnek egy próbában, ha a Airlock, vagy az Resistance HQ-t aktiválják a játékosok [ahogy ezt a helyszíneket olvasható].

Amikor a játékosoknak szakértelem kártyát kell eldobniuk, meg-szabadulhatnak az árulás kártyáiktól is, de mindezt elővigyázatosan kell tenniük. Amennyiben egy játékos Árulás kártyát dob, közvetlenül utána egy Cylon játékos azonnal kijátszhat egy Szabotázs kártyát, amivel sérülést okozhat a *Galactica*nak.

Végül, de nem utolsó sorban, ne felejtjük, hogy **2 árulás kártya mindig hozzáadódik a Végzet pakli keveréséhez** [ezáltal 12 kártyával indul minden Végzet pakli].

## CYLON VEZÉREK

A kiegészítő 3 új karaktere Cylon vezér, amik egy új karaktertípust testesítenek meg. A Cylon vezérek nyíltan Cylonként kezdik a játékot, és egyedi képességeik különleges játékményt biztosítanak az őket választó tapasztalt játékosoknak. A Cylon karakterek saját titkos Küldetésük által nagyobb kihívást biztosítanak a velük játszó játékosok számára, mint a hagyományos karakterek.

A Cylon vezéreket csakis veterán játékosoknak ajánljuk. A Cylon vezérekre alapvetően a lelepleződött Cylon játékosok szabályai vonatkoznak, kivéve az alábbi fejezetben leírtakat.

### Cylon vezérek kiválasztása

A játék elején lehet kiválasztani a Cylon vezért kezdő karakternek. A játékban csak egy játékos választhatja a Cylon vezért, viszont **3 játékos esetén nem választható ez a karakter típus.**

### Küldetés kártyák

Amikor egy játékos Cylon vezért választ, hűségkártya helyett egy Küldetés kártyát kap. Míg atöbbiek a hűség pakliból húznak a játék elején, a Cylon vezér egy Küldetés kártyát húz, az ellenséges [5 játékos esetén], vagy a barátságos [4 vagy 6 játékos esetén] küldetés pakliból.

A barátságos küldetés pakli főleg az emberek számára kedvezőbb célokat, míg az ellenséges küldetés pakli főleg az emberiség számára végzetes célokat tartalmaz. További információk a Hűségpakli készítése fejezetben, a 11. oldalon.

A küldetés kártyák egyéni győzelmi feltételeket tartalmaznak a Cylon vezérek számára. **A kártyán szereplő minnden célnak teljesülnie kell, hogy a Cylon vezér megnyerhesse a játékot.** Fontos megjegyezni, hogy a Cylon vezérek a kártyájuk szerint együtt nyerhetnek a cylonokkal, vagy az emberekkel. Ennek ellenére lelepleződött Cylon játékosnak számítanak a játékban, kivéve mikor beszivárognak a flottába [lásd következő oldal].



A Cylon vezérek semmilyen körülmények között nem mutatják meg a Küldetés kártyájukat a játék alatt. Segítheti tevékenységeivel az ember, vagy a Cylon oldalt, de nem fedheti fel a Küldetését senki előtt.

## Játék a Cylon vezérrel

A Cylon vezérekre a lelepleződött Cylon szabályai vonatkoznak, az alábbi kivételekkel:

Úgyanúgy mint az ember játékosoknak, nekik is vannak saját szakértelemük, és Szakértelem kártyáikat a karakterlapjuk alapján húzzák., viszont a játék elején csak 2 szakértelem kártyát kapnak 3 helyett.

A képességeik (beleértve a negatívát is) a karakter lapon mindig aktívak, és használhatók. A Cylon vezérek ha akarják használhatják a karakterlapukon lévő tevékenységeiket, a helyszín aktiválása, vagy a kezükben lévő Árulás kártyán szereplő tevékenységek használata helyett.

## Beszivárgás

Egy Cylon vezér Beszivároghat az emberek közé, az Ember flotta helyszínt aktiválva. Amikor aktiválja ezt a helyszínt, átkerül ez Emberi flotta helyszínről egy tetszőleges *Galactica* helyszínre. Amikor Beszivárgást végez, a Vezérre a következő szabályok vonatkoznak (amikor a Beszivárgás kártyán is összefoglalunk):

Amíg beszivárog, a Vezért **ember játékosként kell kezelni**, kivéve az alábbiakat. Bármelyik emberi helyszínt használhat, de nem használhat egy Cylon helyszínt sem (mindaddig amíg beszivárog). Ennek értelmében ugyanúgy, mint az ember játékosok, körük végén kapnak egy Krízis kártyát, **használhatják** a kezükben lévő szakértelem kártyákat annak szövege szerint, de **nem használhatják** az Árulás kártyáikat.

- Egy beszivárgó Cylon vezér a szakértelemén kívül plusz egy szakértelem kártyát húzhat (természetesen a szakértelem szerinti pakliból), tehát 2 helyett 3 kártyát kap a szakértelem kártyák húzása lépésben.
- Egy Beszivárgó sosem lehet Elnök vagy Admirális
- Egy Beszivárgó maximum két kártyát tehet egy Szakértelem próbába (Ha a fogdában van, akkor természetesen csak egyet).
- Egy beszivárgó továbbra is a küldetés kártyáján lévő feltételek szerint nyer vagy veszít, attól függetlenül, hogy a játék végén éppen beszivárog-e az emberi flottába.
- Egy Cylon vezér bármikor visszatérhet a Feltámadás hajó helyszínre egy tevékenységként. Viszont ha a visszatérést a Fogdából, vagy a börtönből végzi a Vezér, akkor a kezében lévő 3 szakértelem kártyán felüli lapokat el kell dobnia. Amennyiben bármilyen okból visszatér a Feltámadás hajóra(önként, vagy kivezítik), onnantól kezdve megszakitja a beszivárgást.

# HŰSÉG PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA CYLON VEZÉRREL

Amikor Cylon vezérrel játszva állítjuk össze a Hűség paklit, akkor az alábbi szabályok szerint keverjük össze a kártyákat, ne az Alapjáték szabályaiban található 2. lépés szerint.

**3 játékos esetén:** Cylon játékos nem játszható 3 játékos esetén.

**4 játékos esetén:** Alkossunk egy 6 lapból álló hűség paklit az alábbiak szerint:

1x „Cylon vagy” kártya

5x „Nem vagy cylon” kártya

A Cylon Vezér húzzon egy Barátságos Küldetés kártyát.

**5 játékos esetén:** Alkossunk egy 8 lapból álló hűség paklit az alábbiak szerint:

1x „Cylon vagy” kártya

7x „Nem vagy cylon” kártya

A Cylon Vezér húzzon egy Ellenséges Küldetés kártyát.

**6 játékos esetén:** Alkossunk egy 10 lapból álló hűség paklit az alábbiak szerint:

2x „Cylon vagy” kártya

8x „Nem vagy cylon” kártya

A Cylon Vezér húzzon egy Barátságos Küldetés kártyát.

**Megjegyzés:** Ne felejtetek el egy további Nem vagy Cylon kártyát keverni a paklihoz amennyiben egy játékos Gaius Baltart, vagy Sharon Valerit választja karakternek.

Ha a Cylon vezér játékban van, ne használjuk a Kollaboráns kártyát, bármennyi is a játékosok száma.



## KIVÉGZÉS

Az új kiegészítőben számos hatás van, ami egy karakter **kivégzését** eredményezheti, a legegységesebb ezek közül a Légzsilip helyszín a *Pegasus*-on. A kivégzés a kivégzett személy szempontjából egy rendkívül hátrányos és kényelmetlen szituáció, amit érdemes minden áron elkerülni. Ha túl sok ember játékost sikerül kivégezni, a flotta morálja lecsökken, tehát a játékosoknak csak azokat a társaikat érdemes kivégezniük, akikről biztosan sejtik, hogy rejtőzködő Cylon.

Amikor egy karaktert kivégeznek, a kivégzett karaktert irányító játékosnak a következőket kell tennie:

1. **Kártyák eldobása:** A kezében lévő összes Szakértelem kártyát eldobja (A Tanács kártyákra ez nem vonatkozik). Minden rá kijátszott Tanácskártyát eldob (például: Mission specialist kártya).
2. **Hűség bizonyítása:** amennyiben valamelyik Hűség kártyája Cylon vagy, egy Cylon vagy kártyát felfed, és a többi hűségkártyáját átadja egy tetszőleges ember játékosnak. (Fontos: a kivégzett játékos nem hajthatja végre a Cylon vagy hűségkártyáján leírt tevékenységeket). Majd a 4-es Cylon pont szerinti utasításokkal folytatja.

Ha minden hűségkártyája Nem vagy Cylon kártya, felfedi őket, és a 3-as Ember pont szerinti utasításokkal folytatja. (Amennyiben egy Cylon Vezért végeztek ki, neki nincs hűségkártyája amit felfedhet, ezért lépjen tovább a 4-es Cylon ponthoz.

**Semmiképpen nem fedheti fel a Küldetés kártyáját.)**

3. **Ember:**
  - A. Levonunk 1 morált
  - B. A játékos visszahelyezi a karakter lapját és tokenjét a dobozba, mostantól ez a karakter nem játszható a játék többi részében.
  - C. Amennyiben Sharon Valerri-t végeztek ki az Alvó ügynök fázis előtt, a játékosának a Hűségpalkiból azonnal húznia kell egy hűségkártyát.

A kivégzett játékos egy új karaktert választ, és elhelyezi azt az induló helyszínén. Bármely karaktert választhatja, kivéve a már kivégzettek és a Cylon vezért (azt azért érdemes figyelembe vennie, hogy melyik karakter típusból van hiány, és esetleg melyik játékosról sejtethető hogy Cylon)

Amennyiben a kivégzett játékos már felhasználta a karaktere egyszer használható képességét, az új karakter egyszeri képessége nem lesz hozzáférhető számára. Minden játékos csak egyszer használhat a játék során egyszeri képességet, attól függetlenül, hogy hány karakterrel játszik a játékban.

4. **Cylon:**
  - A. Mozdasd a karaktered a Feltámadás hajó helyszínre.
  - B. A játékos követi a Leleplezett Cylonnál leírt utasítást, **de nem húz Szuper Krízis kártyát.**

Amennyiben egy embert végeztek ki, és már nem maradt neki választható karakter (a sok kivégzés miatt), az emberiség azonnal elveszti a játékot.

Ha az Admirálist vagy az Elnököt végeztek ki, a cím **azután** kerül át az utódhoz, miután az új karakter ki lett választva. Lásd az Új utódlási sorrendet további információkért.

*Példa: Aaron karakterét kivégezték. Azonnal eldobja az összes szakértelem kártyáját. Mivel az egyik hűségkártyája „Cylon vagy” kártya, felfedi, majd a többi hűségkártyáját lefordítva átadja egy ember játékosnak.*

*Mivel nem embert végeztek ki, az emberiség nem veszít morált, és nincs is új karakter választás. Aaron átmozog a Feltámadás hajóra, de nem húz Szuper Krízis kártyát.*

## Szabályok a kivégzés utáni különleges karakterek kiválasztására

Sharon „Boomer” Valerii, Karl „Helo” Agathon, Lee „Apollo” Adama, és Gaius Baltar választása esetén a következő szabályok lépnek érvénybe:

### Sharon „Boomer” Valerii

Ha Sharon „Boomer” Valerii-t választja a kivégzett játékos az Alvó ügynök fázis **előtt**, keverjetelek egy Nem vagy Cylon kártyát a Hűségpalkiba.

Ha a kivégzett játékos az Alvó ügynök fázis után választja Sharon „Boomer” Valerii-t, azonnal küldjétek a Fogdába. (Amennyiben Új Capricán végzik ki Sharon-t, akkor a Börtönbe kell helyezni.)

### Karl „Helo” Agathon

Ha Karl „Helo” Agathont választja a kivégzett játékos, a karakter lap leírása szerint, az első körét az új karakterrel kihagyja.

### Lee „Apollo” Adama

Ha Lee „Apollo” Adamát választja a kivégzett játékos, azonnal helyezzünk el egy Viper-t a tartalékból, és tegyük bele Apollót. Amennyiben nincs szabad vadászgép a tartalékban, helyezzük Lee-t a Hangárfedélzet helyszínre.

### Gaius Baltar

Ha a kivégzett játékos Gaius Baltart választja az Alvó ügynök fázis előtt, azonnal keverjetelek egy Nem vagy Cylon kártyát a Hűségpalkihoz, és adjatok egy hűség kártyát a játékosnak.

Ha Gaiust az Alvó ügynök fázis után választja a játékos, nem használhatja a Cylon detector egyszeri képességét.



## ÚJ CAPRICA FÁZIS

Ha az Új Caprica célkártya használatával játszanak a játékosok, akkor 7 vagy több távolság megtétele után, az Új Caprica Fázis következik. Ekkor a játék alapvető módon megváltozik a játék végéig az alapjátékhoz képest, ezeket a változásokat ebben a fejezetben ismertetjük.

A történet szerint, amikor az emberiség megérkezik Új Capricára, letelepednek, és új életet kezdenek a lakható bolygón, biztonságban a Cylonoktól. Balszerencsésükre a Cylonok felfedezik a településüket és megszállják Új Capricát, menekülésre kényszerítve a *Galacticát* és a *Pegazust* (a *Pegazust* per sze abban az esetben, ha nem pusztult el eddig a játék során).

Az Új Caprica fázis során a Krízis kártyákat az Új Caprica Krízis pakliból húzzuk. Az ember és cylon játékosok mindketten az Új Caprica játéktáblán mozognak, ahogy a Cylonok megpróbálnak „harmóniában” együtt élni az emberiséggel.

Az emberiség célja ebben a fázisban, hogy védjék magukat és a civil flottát a cylon erőktől, és felkészüljenek a *Galactica* visszatérésére. Amint a Flottajelző eléri az Ugrás mezőt a sávon, a *Galactica* visszatér és bolygó körüli pályára áll Új Caprica körül.

Az emberiség akkor nyeri meg a játékot, ha az Admirális elrendeli a végső ugrást, amivel a *Galactica* és a flotta hátra hagyja Új Capricát. Minden hátrahagyott emberi játékost kivégzünk, és minden hátra hagyott civil hajó elpusztul. Amennyiben ezek a veszteségek egy vagy több erőforrást O-ra csökkentenek, az emberiség elveszíti a játékot, ha nem, akkor nyertek.

## Új Caprica elrendezése

A fázis kezdetekor a következőket kell végrehajtani:

1. **Helyezzük el az Új Caprica táblát:** Tegyük le a táblát a játéktértől jobbra egy vonalba a Pegazussal.
2. **Fő játéktábla:** Hagyjunk minden centurió jelzőt a játéktáblán, ahogy azokat a cylon hajókat is amiket esetleg az Úti cél kártya utasítására helyeztünk fel. Ezek az egységek a játéktáblán maradnak, és nem aktiválódnak semmilyen hatásra, amíg a *Galactica* vissza nem tér.
3. **Emberek áthelyezése:** Helyezzük minden ember játékost az Ellenállás főhadiszállás helyszínre.
4. **Cylonok áthelyezése:** Helyezzünk minden Cylon játékost a Cylon Fennhatóság helyszínre.
5. **Civilek elhelyezése:** Helyezzünk minden (nem elpusztult) civil hajót – azokat is amit esetleg egy Úti cél kártya utasítása szerint tettünk fel – az Űrkikötő helyszín mellett lévő „Zárolt Civil Hajók” mezőre.

6. **Új Caprica Krízis pakli elhelyezése:** Keverjük meg az Új Caprica krízis paklit, és tegyük a játéktábla mellé. Tegyük a rendes Krízis paklit vissza a dobozba, már nem lesz rá szükség a játék többi részében.
7. **Flotta jelző beállítása:** Helyezzük a Flotta jelzőt az Ugrás sáv elejére.

## Mozgás az Új Caprica fázis alatt

Amíg a *Galactica* vissza nem tér (lásd 17. oldal), az összes játékos (ember és cylon egyaránt), csak az Új Caprica helyszínekre mozoghat, és csak ezeket használhatja. Miután a *Galactica* visszatért az emberek bármelyik *Galactica*, Új Caprica, vagy *Pegazus* helyszínre mozoghatnak (természetesen csak abban az esetben ha a *Pegazus* még nem pusztult el). A játékosoknak egy kártyát el kell dobniuk, ha hajók vagy a bolygó között szeretnének közlekedni. Ehhez hasonlóan miután a *Galactica* visszatért, a Cylon játékosok szabadon mozoghatnak bármely Új Caprica vagy Cylon helyszín között. Amennyiben Új Caprica és a Cylon helyszínek között mozognak, egy kártyát el kell dobniuk a Cylon játékosoknak is.

Az Új Caprica fázis alatt a karakterek nem mehetnek a *Colonial One*-ra, miután a *Galactica* visszatért azután sem.

## ÚJ CAPRICA JÁTÉKTÉR ELHELYEZÉSE



1. Az ember játékosok elhelyezik a karaktereiket az Ellenállás helyszínre.
2. A Cylon játékosok elhelyezik a karaktereiket a Cylon Fennhatóság helyszínre.
3. Minden megmaradt civil hajót tegyük egy kupacba, egymásra, lefordítva a Zárolt Civil hajók dobozba.



## Új Caprica helyszínek

Hat Új Caprica helyszín található az Új Caprica Játéktáblán. A következő szabályok a Kórházra és a Börtönre vonatkoznak.

- Amíg a *Galactica* vissza nem tér, minden karakter aki a Feltámadás hajóra kerülne (azért mert felfedi magát, vagy mert kivégzik), a Kórházba kerül. A *Galactica* visszatérése után, a karakterek már ismét a Feltámadás hajóra kerülnek.
- Bármilyen hatás, ami a Fogdába küldene egy karaktert Új Capricán, a Fogda helyett a Börtönbe küldi.
- Bármilyen karakter képesség, ami a Fogdára vonatkozik, az Új Caprica fázisban vonatkozik a Börtönre is.
- Amikor az Elnök Új Capricán van, minden Tanács kártya ami a Fogdára van hatással, ahelyett a Börtönre fejti ki hatását. (Az új Elnöki kártyán szerepel, hogy amennyiben az Elnök egy Új Capricai helyszínen játszik ki Tanácskártyát, dob egy kockával. Ha 3-at vagy kevesebbet dob Börtönbe kerül.
- A Fogdához hasonlóan a rejtőzködő Cylon játékosok a Börtönben sem használhatják a Hűségkártyájukon szereplő tevékenységeket, mikor felfedik magukat.
- Ha az Admirális Börtönbe kerül, megőrzi a címét.
- Cylon játékosokat nem lehet Börtönbe küldeni.

## Ember és Cylon tevékenységek

Néhány helyszín Új Capricán megkülönböztet Ember, és Cylon tevékenységeket. Értelmszerűen egy Ember tevékenységet csak egy ember játékos, egy cylon tevékenységet csak egy Cylon játékos használhat. (A játékosok különböző típusainak pontos meghatározását a 8. oldal Cylon játékosok és Ember játékosok fejezében tárgyaljuk.)

### Harc a megszállókkal

Egy ember játékos Új Capricán egy tevékenységként bármikor megtámadhat egy Cylon őrzőjáratot (lásd 15. oldal) ha azonos helyszínen tartózkodik vele. Ezt egyszerűen úgy viheti végbe, hogy az akciójaként dob a kockával, és amennyiben 5-öt vagy többet dob, a Cylon őrzőjárat jelzőt leveheti a tábláról. Az ember játékos egy Maximum Firepower kártyát eldobva, újra dobhatja a sikertelen támadást. (Ha a játékos kijátszik egy Strategic planning kártyát, akkor +2-t kap a támadó dobására – az ismételtre is.)

*Példa: Beth, egy ember játékos, a Breeder's Canyonra mozog, hogy végezzen egy Cylon őrzőjáratot. A tevékenységként megtámadja az őrzőjáratot, dob a kockával egy 2-es, tehát nem sikerült. Eldob egy Maximum Firepower kártyát hogy újra dobhasson, ezúttal egy 4-est dob, ami szintén kudarc.*

## Ember játékosok rabosítása

Ha egy Cylon karakter és egy Cylon őrzőjárat (lásd 15. oldal) egy ember karakterrel azonos helyszínen tartózkodik, a Cylon karakter tevékenységként őrizetbe veheti az ember játékosot. Ezt úgy teheti meg, hogy dob egy kockával, ha az 3-6, az ember játékos a Kórházba, ha 7-8, a Börtönbe kerül.

*Példa: Aaron egy Cylon karakter, a körében a Breeder's Canyon helyszínre megy. Mivel egy Beth ember karaktere és Cylon őrzőjárat is van a helyszínen, tevékenységként őrizetbe veheti az embert. Dob a kockával egy 6-ost, ezáltal Kórházba küldve Beth karakterét.*

## Új Caprica Krízis kártyák

Az ember játékosok körének Krízis húzás fázisában, a soron lévő játékosok nem a jól ismert Krízis pakliból, hanem az Új Caprica Krízis pakliból húznak. Ezeket a válságokat, ugyanúgy kell megoldani, mint a normál kríziseket, az alábbi különbségekkel.

Bármilyen játékbeleni hatás, ami a Krízis paklira vonatkozik, ugyanúgy hat az Új Caprica Krízisekre is (például a Launch scout szakértelem kártya).

## Cylon hajók és őrzőjáratok

Amyg a *Galactica* visszatér (lásd 17. oldal) **minden Cylon hajók aktiválása ikont figyelmen kívül kell hagyni.** A hajókkal ellentétben az Új Caprica fázis alatt, a Cylon megszállók őrzőjáratok aktiválódnak a Cylon őrzőjárat ikonok által (lásd 15. oldal).



*Cylon őrzőjárat aktiválása ikon*

Továbbá, a heavy raider és centurion aktiváló ikonok nem hatnak a Cylon őrzőjáratokra, és ugyanígy, a Cylon őrzőjárat ikonok sem viszik előre a centurionokat a megszálló sávon.



## Cylon megszálló őrjáratok aktiválása

A Cylon őrjáratok jelképezik a megszálló Cylon erők centurion hadseregét.

Az őrjáratokat az Occupation Authority helyszínen, vagy az Új Caprica Krízis kártyák Cylon őrjárat ikonjai által lehet aktiválni (lásd előző oldal). Minden egyes alkalommal mikor az őrjáratok aktiválódnak, minden megszálló erő egyet halad a tábla alján, jobb felé a Shipyard mező felé.

Amennyiben egy őrjárat eléri a Shipyard-ot, és ezen a mezőn aktiválódik, le kell venni a tábláról, és elpusztítja a kupac tetején lévő Zárt Civil hajót. Ha nincs Zárt civil hajó a mezőn, akkor az Előkészített Civil hajók közül pusztít el egyet. Ha mindkét kupac üres, akkor nem pusztul el civil hajót.

Ha nincs a táblán Cylon őrjárat, amikor a őrjárat ikon aktiválódik, el kell helyezni egyet a Cylon Occupation helyszínen. A Cylon őrjáratokra ugyanúgy vonatkozik a korlátozott alkatrészek szabálya, mint a többi elemre. Ha nincs több őrjárat token amit felhelyezhettek, akkor nem tehetek fel újabbat.

## Ugrás előkészítése és Civil hajók evakuálása

Az Új Caprica Krízis kártyák alján két ikon található, ami az Ugrás előkészítő fázisra vonatkozik.



Evakuáló és Ugrás előkészítő ikon

Amíg a *Galactica* vissza nem tér, az Evakuációs ikonokat figyelmen kívül kell hagyni, de az ugrás előkészítő ikonokat a hagyományos módon kell kezelni. Amint a Flotta jelző eléri az Auto ugrás mezőt az Ugrás jelző sávon, a *Galactica* visszatér bolygó körüli pályára. Ekkortól kezdve, ha egy Evakuációs ikon feltűnik valamelyik Új Caprica Krízisen, a soron lévő játékos feltesz egy civil hajót az előkészített civil hajók tetejéről bármelyik űrszektorba, ahol található Viper indító ikon. Amennyiben az Előkészített Civil hajó kupac üres, akkor hagyjátok figyelmen kívül az Evakuációs ikont. Miután a *Galactica* visszatért, az Ugró sávra már nem lesz szükség, és az ugró ikonokat mellőzések.

### PÉLDA CYLON ŐRJÁRATOK AKTIVÁLÁSÁRA



1. A Cylon hajók aktiválása fázisban, az őrjárat ikon aktiválja a Cylon őrjáratokat.
2. Minden őrjárat halad előre a táblán a Shipyard felé.
3. A már a shipyard helyszínen lévő megszálló erők mikor aktiválódnak elpusztítják a Lezárt Civil hajók kupac tetején lévő hajót. Az őrjáratot levesszük ezek után a tábláról, és visszatesszük a dobozba.
4. Az elpusztított civil hajót megfordítjuk, és a rajta lévő erőforrásokat levonjuk, a civil hajó pedig kikerül a játékból.





## Előkészített, és Zárt Civil hajók

Az Új Caprica fázis azzal kezdődik, hogy minden megmaradt civil hajó rákerül a Zárt Civil hajó mezőre. Amikor egy játékos előkészít egy civil hajót evakuálásra, átmozgatja a hajót a Zárt Civil hajó kupac tetejéről, az Előkészített Civil hajó kupac **aljára**.

Az Előkészített civil hajókat, csak akkortól lehet Evakuálni (áthelyezni a *Galactica* melletti olyan űrszektorokba, ahol Viper indító ikon látható), ha a *Galactica* visszatért bolygókörüli pályára.

A *Galactica* visszatérésétől számítva, amikor egy játékos evakuál egy civil hajót a kupac tetejéről, felteszi a *Galactica* mellé egy olyan szektorba, ahol Viper indító ikon található.

Amikor az Admirális befejezi a játékot (az Új Admirális kártyán található tevékenységével), minden Új Capricán maradt civil hajó (Zárt vagy előkészített) elpusztul, és a rajtuk levő erőforrások levonódnak.

## Mielőtt a *Galactica* visszatér

A *Galactica* visszatéréséig (lásd 17. oldal) figyelmen kívül kell hagyni minden olyan hatást, ami hajókat helyezne fel, mozgatna, vagy elpusztítana a *Galactica* körül, vagy centuriókat mozgatna az Inváziós sávon. Ezenkívül a *Pegasus* és *Galactica* helyszínek nem sérülhetnek meg, és nem is javíthatók a visszatérésig. Miután a *Galactica* megérkezik, természetesen vége a felfüggesztésnek, és újra a normál szabályok érvényesek.

A Raptor felderítőket az Új Caprica fázis alatt is az eddig megszokott módon lehet használni.

Amennyiben egy új karakter csatlakozik Új Capricán egy sikeres kivégzésnek köszönhetően a visszatérés előtt, nem a karakterlapja szerinti induló helyszínre, hanem a Resistance HQ mezőre kell helyezni.

## CIVIL HAJÓK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS EVAKUÁLÁSA



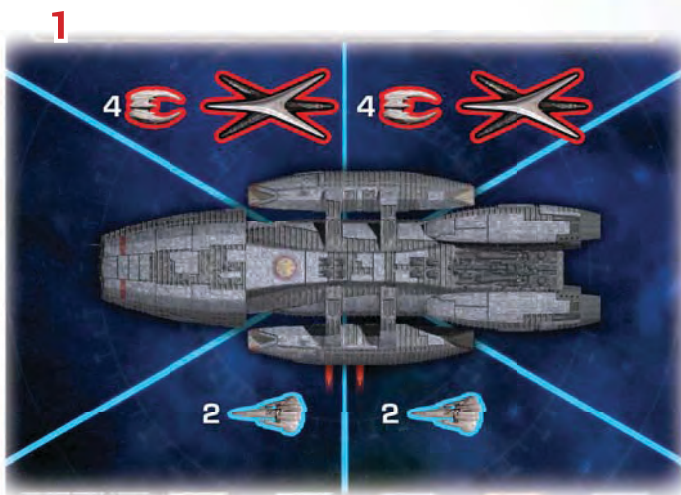
1. Az Új Caprica fázisban a minden megmaradt civil hajó a Zárt civil hajó kupacba kerül.
2. Amikor egy civil hajót előkészítenek, a Zárt kupac tetejéről az Előkészített kupac aljára helyezik.
3. A civil hajókat csak azután lehet evakuálni, hogy a *Galactica* visszatért (lásd következő oldal). Amikor egy civil hajót evakuálnak, az Előkészített kupac tetejéről át-helyezzük a Viper indító ikont tartalmazó űrszektorokba.





## A Galactica visszatér

Amint a Flotta token eléri az Auto Ugrás mezőt az Ugró sávon, a *Galactica* visszaugrik bolygókörüli pályára, hogy kimentse a bolygón maradtakat, és Új Caprica kiürítése megkezdődik.



A visszatérés után a következőket kell tenni:

1. Helyezzünk egy báziscsillagot és négy raidert *Galactica* felett lévő két űrszektorba (a hajó jobboldala melletti 2 mező)
2. Helyezzünk 2 Vipert **minden** Viper indító ikont tartalmazó szektorba (összesen négyet)

Ettől a ponttól kezdve a Cylon hajók aktiválása ikonokat alkalmazni kell ismét, a normál szabályok szerint.

Amikor egy Evakuáló ikon feltűnik egy Krízis kártyán, a jelenlegi játékos mozgassa át az Előkészített hajó kupac tetején lévő hajót, a Viper indító ikont tartalmazó valamelyik űrszektorba.

Most már az ember játékosok ismét mozoghatnak a *Galactica*, *Pegazus*, vagy Új Caprica között, egy szakértelem kártya eldobásával. A Cylonok Új Caprica és a Cylon helyszínek között tudnak mozogni egy szakértelem kártya eldobásával.

A *Galactica* visszatérése után az Admirális egy akcióként bármikor elugorhat a *Galacticával*. Ez a játék befejezés jelenti (továbbiakat lásd a Játék megnyerése fejezetben a következő hasámban.)

## A játék megnyerése

Amint az Admirális elrendeli az ugrást, Új Caprica elhagyására, és befejezi a játékot, minden a bolygón maradt civil hajó elpusztul, és minden bolygón hátrahagyott ember játékos azonnal kivégeznek a Cylonok. Ezek után az elpusztult civil hajók, és kivégzett karakterek utáni erőforrásokat levonjuk, és amennyiben egyik erőforrás sem csökken 0, vagy alá, az emberek megnyerték a játékot!

Viszont ha bármelyik erőforrás 0 vagy az alá csökken, vagy a *Galactica* hatnál több sérülést kap (a *Pegazus*t nem számítva), vagy egy centurió egység végig megy az Inváziós sávon, a Cylon játékosok nyerik meg a játékot.

Ezután a Cylon vezér felfedi Titkos Küldetés kártyáját, és megnézi, vajon Ő is megnyerte-e a játékot.

*Példa: Deidre egy Cylon vezérrel játszik, akinek a Join the Colonials Barátságos küldetése van. A küldetés kártyája szerint, akkor nyer, ha az emberiség nyer, miközben Deidre karaktere épp Beszivárog a Flottába (és ezenfelül nem a Börtönben vagy a Fogdában ül.)*

Az Admirális parancsot ad a **Galacticának** az ugrásra, és véget vet a játéknak. Nem hagytak hátra ember karaktert Új Capricai helyszínen, de egy Civil hajó maradt az Előkészített Civil hajó mezőn. Amikor bolygón maradt civil hajó elpusztul, levonják a rajta lévő erőforrásokat 2 populációt, és ezáltal a populáció 0-ra csökken, kihal az emberiség. A Cylonok nyertek. Deidre karaktere ép az Armory-ban végez beszivárgást, de mivel az emberek nem nyertek, Deidre is veszített.





## JÁTÉK VÁLTOZATOK

A következőkben felsorolunk néhány változatot, amivel a játékot módosítva, egyedi változatokat lehet játszani. Minden ilyen változtatás előtt, minden játékosknak tisztában kell lennie a változtatásokkal, és jóvá kell hagynia azt.

### VÁLOGATOTT VÁLTOZAT

A legtöbb új karakter, új Krízis, vagy úti cél kártya, azt feltételezi, hogy a játékosok használják az árulás kártyákat, új Cylon helyszíneket, és a *Pegazus* táblát. Ezért nem ajánljuk, hogy a kiegészítő bármelyik elemét használjátok, anélkül hogy az új Krízis, szakértelem, Úti cél, árulás kártyákat, az új Cylon helyszíneket, vagy a *Pegazus* játéktáblát használnátok. A következő két változat azoknak szól, akik Új Caprica, vagy Cylon vezérek nélkül szeretnék kipróbálni a játékot.

#### Új Caprica nélkül

Ebben az esetben a Kobol úti cél kártyát használjátok (úgy mint az alapjátékban), hagyjátok az Új Caprica táblát, az Új Caprica kríziseket, és a cylon őriáratokat a dobozban.

#### Cylon vezérek nélkül

Ha Vezérek nélkül szeretnétek játszani, vagy egyszerűen senki sem választott Cylon vezért, akkor egyszerűen a Cylon Vezér karakterlapokat tegyétek vissza a Küldetés kártyákkal a dobozba. A Hűségpaklit pedig a Cylon vezér nélküli, alapjátékos felállás szerint állítsátok össze.

### CYLON KOLLABORÁNS

Amikor a hűségpaklit összeállítjátok és tennétek bele Kollaboráns kártyát (Sympathizer), helyette használjátok a „Szimpatizáns Cylon vagy” kártyát. Amikor egy játékos megkapja ezt a hűségkártyát az Alvó ügynök fázisban azonnal fel kell fednie. Innentől kezdve a Kollaboráns kártyával ellentétben a játékos Lepleződött Cylonná válik, és húz egy Barátságos Küldetés kártyát a Barátságos Küldetés pakliból. A küldetés kártyán szereplő összes feltételnek sikerülnie kell, hogy a játékos nyerjen.

A Szimpatizáns Cylon nem kap Szuper Krízis kártyát, de beszívarghat a Flottába, az Ember Flotta helyszín aktiválásával, akár csak egy Cylon vezér. Amikor beszívárog, nincsenek saját szakértelmei, bármelyik 3 szakértelem pakliból húzhat, de mindegyik szakértelem fajtából csak egyet.

## HÉT JÁTÉKOS

Ha hét játékosal szeretnétek játszani, egy játékosnak a Cylon vezért kell választania. A Hűségpaklit 10 „Nem vagy Cylon”, és 2 „Cylon vagy” kártyából állítsátok össze. A Cylon vezér pedig húz egy Ellenséges Küldetés kártyát. Ebben a változatban a hét játékos miatt, hosszabb lesz egy kör, mint általában.

## KIVÉTELES ELEMEEK

**A Resistance Bombing Új Caprica Krízis kártya** negatív hatását (kivégzés) a felfedett Cylonok nem hagyhatják figyelmen kívül.

**A Gas Cloud Úti cél kártya:** Ha ezzel az Úti cél kártyával jut el az emberiség Új Capricára, az Admirális nem a Krízis pakli, hanem az Új Caprica Krízis kártyákat vizsgálhatja meg.

Louanne „Kat” Katraine Stim Junkie negatív képessége nem mozgja ki a Börtönből a Betegszobára, ha nem mozog a körében.

## GYAKRAN KERESETT SZABÁLYOK

- Az Elnök maximum 10 tanács kártyát tarthat a kezében a köre végén. Ha a köre végén több tanács kártyája van el kell dobnia a többletet.
- A játékosok nem mozoghatnak önként a Veszélyes helyszínekre, csak abban az esetben mehetnek ezekre a helyekre, ha a szabályok, vagy a játék hatások utasítják őket.
- A játékosok csak a saját körükben használhatnak egy Mozgás képességet (nem használhatják például ha egy másik játékos körében cselekednek egy Executive Order kártya hatására). A játékos a körében mozoghat, vagy használhat egy Mozgás képességet, de sosem mindkettőt. Egynél többször nem használhat Mozgás képességet körönként.
- Amikor egy Cylon játékos felfedi magát, az összes fel nem fedett Hűségkártyáját át kell adni egy tetszőleges ember játékosnak a köre vége előtt.
- Amikor egy játékos egy kivégzésnek köszönhetően kénytelen felfedni Cylon kártyáját, nem kap Szuperkrízis kártyát.
- Amikor egy Cylon játékos szakértelem kártyákat húz, nem húzhat egy fajtából egynél többet.
- Az Új Caprica fázisban a játékosok nem mehetnek többet a *Colonial One*-ra, még azután sem, hogy a *Galactica* visszatért.
- Két Árulás kártyát adunk a Végzet paklihoz minden egyes összeállításakor, így a Végzet pakli 12 lapból fog állni.



# KÉSZÍTŐK

**A játékot tervezte és fejlesztette:** Corey Konieczka

**A kiegészítőt tervezte és fejlesztette:** Corey Konieczka, Daniel Lovat Clark és Tim Uren

**Szerkesztés:** Sam Stewart

**Grafikai tevezés:** Andrew „Metal” Navaro és Brian Schomburg

**Borítóterv:** Brian Schomburg

**Miniatúrák:** Zoë Robinson

**Az illusztrációkat biztosította:** NBC Universal

**Termelés menedzser:** Gabe Laulunen

**Kiadó:** Christian T. Petersen

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

**Syfy:** William Lee és Mozghan Setoodeh

**Teszter-koordinátor:** Robert A. Kouba

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

**Fordítás:** Gápel Ákos

**Szerkesztés:** Farkas Milán

**Korrektúra:** Tóth László

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

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

*Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. All Rights Reserved. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.*

*Visit Us on the Web*

**www.FantasyFlightGames.com**

## TÁRGYMUTATÓ

A Galactica visszatér: 17. oldal  
A játék megnyerése: 17. oldal  
A játékelemek leírása: 2–5 oldal  
A műanyag báziscsillagok összeszerelése: 5. oldal  
Árulás: 10. oldal  
Átdolgozott Cylon helyszínek: 9. oldal  
Átdolgozott utódlási sorrend: 8. oldal  
Beszívárgás: 11. oldal  
Civil hajók előkészítése és evakuálása: 16. oldal  
Civil hajók elpusztítása: 7. oldal  
Cylon játékosok: 7. oldal  
Cylon megszálló őrzőjáratok aktiválása: 15. oldal  
Cylon vezérek: 10. oldal  
Ember játékosok: 7. oldal  
Felesleges Hűség kártyák átadása: 7. oldal  
Felfedett Cylon játékosok: 7. oldal  
Gyakran keresett szabályok: 18. oldal  
Hogyan használd ezt a kiegészítőt: 9–17 oldal  
Hűség pakli összeállítása Cylon vezérrel: 11. oldal  
Időzítés: 8. oldal  
Játékelemek listája: 2. oldal  
Játék változatok: 18. oldal  
Kiegészítő elhelyezése: 6. oldal  
Kivégzés: 12. oldal  
Kivételes elemek: 18. oldal  
Küldetés kártyák: 10. oldal  
Mielőtt a Galactica visszatér: 16. oldal  
Mozgás képesség: 9. oldal  
Pegazus játéktábla: 9. oldal  
Pegazus kiegészítő áttekintés: 2. oldal  
Pegazus kiegészítő ikon: 5. oldal  
Szabályok letisztítása és módosítása: 7–8 oldal  
Szakértelem kártyák: 9–10 oldal  
Tanácskártyák a kézben: 8. oldal  
Új Caprica fázis: 13–17 oldal  
Új Caprica játéktér elhelyezése: 13. oldal  
Új Caprica Krízis kártyák: 14. oldal  
Vakmerő képesség: 9. oldal  
Vakmerő szakértelem próba: 10. oldal  
Veszélyes helyek: 8. oldal



# GYORS ÁTTEKINTÉS

## CYLON KARAKTER FELFEDÉSE

1. **Lapok eldobása:** A játékos csak 3 szakértelem kártyát tarthat meg (ha kivégezték akkor egyet sem), a többit el kell dobnia. Ezentúl minden rá kijátszott Tanács kártyát is eldob (amennyiben a lelepleződött játékos az Elnök, a kezében lévő Tanács kártyáit nem dobja el, hanem tovább adja a következő Elnöknek).
2. **Címek elvesztése:** Ha a felfedett játékos volt az Elnök vagy az Admirális, az Utódlási sorrend szerinti következő játékos kapja meg a pozíciót (lásd Utódlási sorrend, 8. oldal).
3. **Feltámadás:** A játékos átmozgatja a karakterét a Resurrection ship cylon helyszínre.
4. **Szuper Krízis kártya húzása:** A játékos húz egy véletlen Szuper Krízis kártyát. Ez a kártya nála marad, és a Caprica helyszín aktiválásával játszható ki. A kivégés által lelepleződött Cylon játékos nem kap Szuper Krízis kártyát.
5. **Hűség kártyák továbbadása:** A játékos átadja fel nem fedett Hűségkártyáit egy tetszőleges ember játékosnak.
6. **Kör vége:** A játékos körének vége. Az a játékos aki Cylon játékos aki lelepleződött/felfedte magát, onnantól kezdve nem húz a köre végén Krízis kártyát, mint az ember játékosok.

## ÚJ CAPRICA FÁZIS ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. **Új Caprica játéktábla elhelyezése:** Helyezzük el az Új Caprica játéktáblát a fő játéktábla mellé jobbra.
2. **Fő játéktábla:** Hagyjunk minden centurion inváziós tokent a helyén, ugyanúgy ahogy minden Cylon hajót is amit esetleg az Úti cél kártya szövege miatt kellett feltenni. Ezek az egységek nem aktiválódnak semmilyen hatásra, amíg a *Galactica* vissza nem tér Új Capricára.
3. **Emberek átmozgatása:** Minden ember játékos áthelyezi a karakterét a Resistance HQ helyszínre.
4. **Cylonok átmozgatása:** Minden Cylon karakter áthelyezi a karakterét a Cylon Occupation helyszínre.
5. **Civilek áttelepítése:** Helyezzünk egy kupacba minden (nem elpusztult) civil hajót, beleértve az esetleg az Úti cél kártya szövege miatt felhelyezetteket, a Shipyard helyszín mellett lévő Zárolt Civil hajók mezőre.
6. **Új Caprica Krízis pakli elhelyezése:** Megkeverjük az Új Caprica Krízis paklit, és elhelyezzük a játéktéren. A normál Krízis paklit visszahelyezzük a játék dobozába, mivel nem használjuk többet a játék hátra lévő részében.
7. **Ugrás jelző visszaállítás:** Visszacúsztatjuk az Ugrás tokent az Ugró sáv elejére.

## MIUTÁN A GALACTICA VISSZATÉRT

1. Helyezzünk egy bázis csillagot, és 4 raidert **mindkét** űrszektorba a Galactica felett[*a Galactica jobb oldala mellett*].
2. Helyeztetek el 2 Vipert **mindkét** Viper indító ikonnal rendelkező űrszektorba.

## KIVÉGZÉS VÉGREHAJTÁSA

1. **Kártyák eldobása:** A kivégzett karakter eldobja minden szakértelem kártyáját[ez a kezében tartott Tanácskártyákra nem vonatkozik]. Szintén eldob minden rá kijátszott Tanács kártyát[például: Assign Mission Specialist Tanács kártya].
2. **Hűség bizonyítása:** Amennyiben a halálraítélt Hűségkártyái között egy vagy több Cylon vagy kártya van, az egyik Cylon kártyát felfedi, és a többi megmaradt Hűségkártyáját lefordítva átadja egy tetszőleges ember játékosnak. [A Cylon játékos nem használhatja a Hűségkártyáján leírt Cylon vagy akciót]. Majd tovább lép a 4-es Cylon ponthoz. Ha a kivégzett ember – tehát minden Hűségkártyája „Nem vagy Cylon” –, mindegyik Hűségkártyáját felfedi, és a 3-as Ember ponttal folytatja. [Ha a játékos egy Cylon Vezér, nincs Hűségkártyája amit felfedhet, ekkor a 4-es Cylon ponthoz lép tovább. **Nem fedi fel a Titkos Küldetés Kártyáját.**]
3. **Ember:**
  - A. Levonunk -1 morált.
  - B. A játékos visszateszi a karakterlapját, és tokenjét a dobozba-ezt a karaktert többet nem lehet használni ebben a játékban.
  - C. Amennyiben Sharon Boomer Valerii-val végeztek a játékosok az alvó ügynök fázis előtt, azonnal adjatok egy Új Hűségkártyát a Hűségpakliból a játékosnak.
  - D. A játékos ezek után választ egy új karaktert, és elhelyezi az induló helyszínén. Bármilyen karaktert választhat, kivéve a Cylon vezéreket[viszont a játékosnak érdemes átgondolnia, milyen hiányszakmák vannak a játékosok között, figyelembe véve a Cylon-gyanús játékosokat]. Ha a játékos már elhasználta a kivégzett karakter egyszer használatos karakter képességét, az új karakter egyszer használatos képességét nem használhatja. Minden játékos csak egyszer használhat a játék során ilyen képességet, attól függetlenül hogy a karakterrel játszik a játék folyamán.
4. **Cylon:**
  - A. Mozgassuk a karaktert a Resurrection ship helyszínre.
  - B. Kövessétek a Cylon karakter felfedése eljárást, **de a játékos nem kap Szuper Krízis kártyát.**