

BATTLESTAR GALACTICA Aide de jeu - Le Nain Braillard

Base

ext. Pegasus

ext. Exodus

ext. Renouveau

Préparation :

Placer le plateau avec les cadrans sur leurs positions de départ.		
Définir le mode de jeu (ou variante) afin de connaître les modifications de préparation et des règles par rapport à ce qui suit.		
Préparer la réserve de Vipères (8) et de Raptors (4).		Un Viper ou un Raptor détruit est retiré du jeu.
Placer le pion Flotte sur la case de départ sur la piste Préparation du saut.		
Placer tous les jetons face cachée et les autres pions près du plateau.		Un Vaisseau civil détruit est retiré du jeu.
Définir le 1er joueur et lui donner le pion Joueur actif.		
Choisir et placer son Personnage :	En commençant par le 1er Joueur, chaque joueur choisit un Personnage selon le type dont il reste le plus.	Les types Personnel et Leader Cylon ne sont pas contraint à cette règle.
	Prendre la fiche et le pion du Personnage.	Leader Cylon : 1 seul peut être choisi (hors partie à 3 joueurs).
	Placer le pion Personnage sur le lieu indiqué par la fiche Personnage.	
Donner le titre Président selon l'ordre de succession, créer une pioche de carte Quorum et ce joueur pioche 1 carte Quorum.		
Donner le titre Amiral selon l'ordre de succession et donner au joueur les 2 pions Charge nucléaire.		
Préparer le paquet Loyauté :	Trier les cartes Loyauté selon les types ("Vous n'êtes pas un Cylon", "Vous êtes un Cylon", "Sympathisant", "Cylon Compatissant", "Mutin") et mélanger chaque paquet.	
	Réunir les cartes Loyauté selon le barème de la variante jouée.	
	Ajuster le paquet Loyauté en fonction des Personnages en jeu.	+1 carte Non Cylon si Gaius Baltar "Leader politique" . +1 carte Non Cylon si Sharon "Boomer" Valerii .
	Mélanger le paquet et distribuer 1 carte à chaque joueur (sauf Leader Cylon).	
	Ajouter une seule des cartes suivantes et mélanger.	Le Sympathisant Uniquement 4 ou 6; sauf si Leader Cylon. Le Cylon Compatissant Le Mutin Voir conditions dans livret de règles Renouveau p7.
Placer le reste du paquet Loyauté près du plateau.		Si Exodus, créer un paquet avec les cartes "Vous n'êtes pas un cylon" restantes.
Préparer et mélanger séparément les autres paquets de cartes.		
		Si ext. Pegasus : retirer les cartes Politique "Commission d'enquête", mélanger chaque paquet avec les nouvelles cartes et ajouter le paquet Traîtrise.
Si Leader Cylon , mélanger et donner une carte Projet au Leader Cylon du paquet correspondant au nombre de joueurs.		
Placer à côté du paquet Destination la carte Objectif (Kobol; Nouvelle Caprica; Nébuleuse ionienne; Terre).		
À l'exception du 1er joueur, chaque joueur pioche 3 cartes Compétence selon les Compétences inscrites sur sa fiche.		Un Leader Cylon n'en pioche que 2.
Piocher 2 cartes Compétence de chaque type, les mélanger et les poser sur la zone Destinée.		
Placer les Vaisseaux autour du Battlestar Galactica : 1 Basestar + 2 Raiders devant ; 1 Viper à 10H ; 1 Viper à 8H ; 2 Vaisseaux Civils derrière.		


Fin de partie :










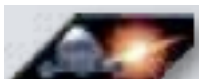
Les Humains gagnent selon :	La carte Objectif soit Kobol, Nébuleuse ionienne ou Terre.	
	Si Nouvelle Caprica, après le retour du Galactica, un dernier saut sans finir avec une Ressource à 0 après application des pertes.	
Les Cylons gagnent si :	Une ressource tombe à 0.	
	La Galactica est détruit (6 lieux).	
	Le Galactica est envahi par les Centurions des Troupes d'abordage.	
Le Leader Cylon gagne uniquement selon sa carte Projet.		

Tour de jeu du joueur actif Cylon révélé et Sympathisant Cylon :

1 - Phase de Pioche des Compétences :	2 cartes compétence de n'importe quel type.	Si ext. Pegasus : les 2 cartes doivent être de types différents.
	Si Leader Cylon ou Compatissant, le nombre et le type selon sa fiche personnage.	Pas plus d'une carte par type.
2 - Phase de Mouvement :	Uniquement sur un site Cylon.	
	Peut jouer une Action de Mouvement.	
	Si Nouvelle Caprica est en jeu :	Si le Galactica n'est pas revenu, uniquement les cases du plateau Nouvelle Caprica. Défausser une carte Compétence si déplacement depuis une case des Sites Cylons vers une case Nouvelle Caprica ou inversement.
3 - Phase d'Action :	Uniquement celle du site Cylon où il se trouve.	
	Si Leader Cylon, également les actions de sa fiche Personnage ou de ses cartes Traîtrise.	
Règles Spéciales :	Test de Compétence : il ne peut jouer qu'une seule carte.	
	Pas de phase de Crise.	
	Si activation de la case Caprica :	Pas de phase Activation des Cylons si symbole sur carte Crise. Pas de phase Préparation au saut si symbole sur carte Crise (sauf ext. Pegasus, Exodus et Renouveau).

Tour de jeu du joueur actif Humain, Sympathisant non-Cylon ou Leader Cylon infiltré :

1 - Phase des Compétences :	Piocher les cartes Compétence selon type et nombre indiqués sur la fiche Personnage.	Si Leader Cylon infiltré ou Compatissant, 3 cartes différentes de n'importe quel type.
2 - Phase de Mouvement :	Le joueur peut déplacer son pion Personnage OU jouer une carte Mouvement :	Vers une case du même vaisseau ou site (gratuit). Sauf Lieux dangereux (bordure rayée de jaune).
		Vers la case d'un autre vaisseau (défausser 1 carte Compétence). Si Pilote dans un Viper, vers une case d'Espace adjacente (gratuit), ou une case de vaisseau (défausser 1 carte Compétence et mettre Viper dans la Réserve).
3 - Phase d'Action (une seule au choix) :	Activer une case : réaliser l'action indiquée sur la case où se trouve le Personnage. Activer une carte Loyauté avec la mention "Action" : révéler la carte Loyauté et réaliser l'action spécifique.	Si Nouvelle Caprica est en jeu :
		Si le Galactica n'est pas revenu , uniquement les cases du plateau Nouvelle Caprica. Défausser une carte Compétence si déplacement depuis un vaisseau vers une case Nouvelle Caprica ou inversement. Les cases du Colonial One ne sont plus utilisables.
		Contrôle PRL :
		Uniquement si le marqueur Préparation au saut est sur une case bleue. Suivre les mêmes instructions que la Phase Préparation au Saut. Lancer 1D8. Si le résultat est inférieur à 7, appliquer la perte en Population.
		Quartiers de l'Amiral :
		Si l' Amiral est envoyé en Prison, le titre d'Amiral est donné selon l'ordre de succession.
		Passerelle :
		Lancer un Viper : Prendre n'importe quel type de Viper de la réserve et le placer dans une zone de lancement de Vipers.
		Déplacer un Viper : choisir n'importe quel Viper sans Personnage et le déplacer vers une zone d'espace adjacente autour du Galactica..
		Attaquer avec un Viper : désigner n'importe quel Viper sans Personnage et une cible dans la même zone d'espace, lancer 1D8 et appliquer le résultat.
		Pont :
		Lancer un Viper : Retirer le pion Personnage, le remplacer par n'importe quel type de Viper de la réserve et son pion Pilote, et les placer sur une zone de lancement de Vipers.
		Jouer une carte Compétence avec la mention "Action".
		Activer une capacité du Personnage avec la mention "Action".
		Activer son Viper : (Uniquement Pilote dans un Viper)
Déplacer un Viper : se déplacer vers une zone d'espace adjacente autour du Galactica..		
Attaquer avec un Viper : désigner n'importe quelle cible située dans la même zone d'espace que son Viper, lancer 1D8 et appliquer le résultat.		
Jouer une carte Quorum avec la mention "Action".		
Défausser des cartes Compétence pour n'en garder que 3.		
Si ext. Renouveau, défausser son pion Miracle.		
Perdre les Titres Président et/ou Amiral et les donner selon l'Ordre de succession (hors Leader Cylon infiltré).		
Déplacer son pion Personnage sur la case Vaisseau de résurrection.		
Piocher une carte Crise majeure.		
Passer à l'étape Phase de nettoyage.		
Donner face cachée toutes ses cartes Loyauté excédentaires à un autre joueur (si la distance parcourue est inférieure ou égale à 6).		
Leader Cylon infiltré : Retourner sur le Vaisseau de Résurrection :		
Gratuit sauf si en Prison ou en Détention; n'est plus Infiltré. Si en Prison ou en Détention, il ne peut garder que 3 cartes Compétence.		
Attaquer les Forces d'occupation sur le même lieu qu'un joueur Humain (voir plateau).		
Si Nouvelle Caprica est en jeu :		
Arrêter un Humain sur le même lieu que le joueur Cylon et un pion Forces d'occupation (voir plateau).		
Ordonner le départ du Galactica (Amiral uniquement) : déclarer le départ du Galactica, exécuter chaque Personnage resté sur Nouvelle Caprica, et détruire chaque Vaisseau civil Gardé ou Préparé resté sur Nouvelle Caprica.		
Ne rien faire et passer à la phase de Crise.		
4 - Phase de Crise :	Piocher la 1ère carte du paquet Crise ou Crise Nouvelle Caprica, la lire à haute voix et la résoudre.	Attaque de Cylons : Suivre les indications de la carte et la défausser sauf contre-indication.
		Si ext. Pegasus , possibilité de jouer 1 seule carte Désespéré.
		Piocher 2 cartes du paquet Destinée et créer une pile Vote face cachée.
		Faire procéder à un vote selon les Compétences demandées.
		En terminant par le joueur actif, chaque joueur peut ajouter autant de cartes Compétence de sa main qu'il le souhaite, face cachée sur la pile Vote.
		Si Leader Cylon , ce dernier ne peut mettre que jusqu'à 2 cartes Compétence.
		Test de compétence :
		Mélanger la pile de cartes Compétences jouées.
		Séparer les cartes selon les types requis (une pile Requis, une pile Refusées).
		Calculer la valeur finale de chaque pile, puis soustraire la pile Refusées à la pile Requis.
Comparer la différence obtenue à la valeur requise par le test (supérieur ou égale), et appliquer les effets "Réussite", "Réussite partielle" ou "Échec".		
 Si symbole Capacité de test , appliquer les effets de la carte Compétence après le tri.		
Si plusieurs cartes identiques, n'appliquer qu'une fois la capacité.		
Si un résultat Conséquence sur la carte Crise, appliquer l'effet Conséquence après la résolution des Capacités de test , que le Test de compétence soit une réussite ou un échec.		
Événement : Appliquer l'effet indiqué (au choix du joueur concerné si indiqué).		

<p>5 - Phase d'Activation des Cylons :</p>	<p>Si la carte Crise porte un symbole Activation des vaisseaux Cylons, activer les vaisseaux indiqués.</p>	   	<p>Activation des Raiders : pour chaque Raider (selon l'ordre de priorité).</p> <p>Lancer des Raiders : pour chaque Basestar en jeu, placer 3 Raiders dans sa zone.</p> <p>Activation des Raiders Lourds et des Centurions :</p> <p>Activation des Basestars : lancer 1D8 pour chaque Basestar en jeu et appliquer le résultat.</p>	<p>Attaque un Viper : dans sa zone, si possible sans Personnage à bord.</p> <p>Détruire un Vaisseau civil : retourner un Vaisseau civil au choix du joueur actif, appliquer l'effet et le défausser.</p> <p>Se déplace : vers le Vaisseau civil le plus proche (ou dans le sens horaire si même distance).</p> <p>Attaque le Galactica.</p> <p>Si pas de Raiders en jeu, lancer 2 Raiders depuis chaque Basestar en jeu.</p> <p>Pour chaque Raider lourd dans une zone d'espace, le déplacer vers la zone de lancement de Vipers la plus proche.</p> <p>Pour chaque Raider lourd dans une zone de lancement de Vipers, placer un pion Centurion sur la piste Troupes d'abordage.</p> <p>Pour chaque Centurion sur la piste Troupes d'abordage, l'avancer d'une case.</p> <p>S'il n'y pas de Raiders lourds en jeu, lancer 1 Raider lourd depuis chaque Basestar en jeu.</p>
<p>6 - Phase de Préparation au Saut / Évacuation des Vaisseaux Civils :</p>	<p>Si la carte Crise Nouvelle Caprica porte le symbole Forces d'occupation, activer les pions Forces d'occupation.</p> <p>Si la carte Crise porte le symbole Préparation au saut, avancer le marqueur Préparation au saut d'une case vers la case Saut automatique.</p>	    	<p>Si pas de pion Forces d'occupation en jeu, en placer un sur la case Autorités d'occupation.</p> <p>Déplacer chaque pion présent sur le plateau d'une case vers la droite.</p> <p>Si un pion est sur le Chantier Spatial lors de son activation, retirer le pion du jeu et détruire le premier Vaisseau civil de la pile Vaisseaux civils gardés.</p> <p>Ignorer toutes instructions en rapport aux Vaisseaux et aux Centurions.</p> <p>Retirer tous les vaisseaux et les réintégrés dans leurs réserves respectives, et les Pilotes sur le Pont.</p> <p>L'Amiral pioche deux cartes Destination, en choisit une et défausse l'autre sous la pioche Destination.</p> <p>Résoudre la carte Destination choisie.</p> <p>Si la valeur totale des cartes Destination jouées égale ou dépasse 4, suivre les instructions de la phase Agent Dormant (distribuer les cartes restantes du paquet Loyauté).</p> <p>Si le marqueur Préparation au saut atteint la case Saut automatique, faire sauter la Flotte.</p> <p>Si Nouvelle Caprica, dès que 7 est atteint, mettre en place le plateau Nouvelle Caprica.</p> <p>Réinitialiser la piste de Préparation au saut.</p> <p>Si le Saut est obtenu en activant le Contrôle PRL, suivre les mêmes instructions, puis lancer 1D8. Si le résultat est inférieur à 7, appliquer la perte en Population.</p>	<p>Si plus de pion, ne rien faire.</p> <p>Si plus de Vaisseaux dans la pile Vaisseaux civils gardés, prendre dans la pile Vaisseaux civils préparés. Si aucun vaisseau disponible, ne rien faire.</p> <p>Si la carte Sympathisant est donnée à un Cylon révélé, ce joueur ne la révèle pas et la donne à n'importe quel joueur.</p> <p>Si ext. Pegasus : un joueur Cylon révélé regarde sa nouvelle carte Loyauté et la donne à n'importe quel joueur.</p> <p>Le Sympathisant, le Cylon Compatissant ou le Mutin doit se révéler.</p> <p>Laisser les pions Centurions et les vaisseaux cylons (liés à une carte Destination).</p> <p>Déplacer les Humains sur le QG de la Résistance.</p> <p>Déplacer les Cylons sur le lieu Autorités d'occupation.</p> <p>Empiler tous les vaisseaux civils non détruits (plateau et réserve) sur la case Vaisseaux civils gardés.</p> <p>Préparer le paquet Crise Nouvelle Caprica.</p> <p>Placer 4 Raiders et 1 Basestar sur chaque case au-dessus du Galactica, et 2 Vipers sur chaque case Lancement de Vipers.</p> <p>Si plus de pions Vaisseaux civils dans la pile Vaisseaux préparés, ne rien faire.</p>
<p>7 - Phase nettoyage :</p>	<p>Si la carte Crise Nouvelle Caprica porte le symbole Évacuation :</p>	 <p>Si le Galactica n'est pas revenu, appliquer l'effet du symbole Préparation au saut.</p> <p>Si le Galactica est revenu, mettre le premier Vaisseau Civil de la pile Vaisseaux Préparés dans une zone de lancement de Vipers.</p>	<p>Défausser toutes les cartes Crises jouées durant ce tour.</p> <p>Tous les joueurs ne doivent pas avoir plus de 10 cartes Compétences en main.</p> <p>Si ext. Exodus ou Renouveau, le Président ne doit pas avoir plus de 10 cartes Quorum en main.</p> <p>Donner le pion joueur actif au joueur suivant.</p>	<p>Défausser toutes les cartes Crises jouées durant ce tour.</p> <p>Tous les joueurs ne doivent pas avoir plus de 10 cartes Compétences en main.</p> <p>Si ext. Exodus ou Renouveau, le Président ne doit pas avoir plus de 10 cartes Quorum en main.</p> <p>Donner le pion joueur actif au joueur suivant.</p>

Règles Spéciales :	
Tout matériel "Retiré du jeu" est placé dans la boîte.	
Joueur = Tous les joueurs Joueur Cylon = Joueur Cylon uniquement révélé Joueur Humain = tous les joueurs sauf les joueurs Cylon révélé.	
"Piocher un vaisseau civil et détruisez-le" : prendre un pion Vaisseau civil hors du plateau si disponible, sinon un au hasard sur le plateau.	Si Nouvelle Caprica, le premier de la pile "Vaisseaux gardés", puis le premier de la pile "Vaisseaux préparés", sinon aucun.
Un Basestar est détruit avec 3 pions Dégâts.	
Si ext. Pegasus, possibilité de répartir les dégâts contre le Galactica vers le Pegasus.	Si les 4 lieux du Pegasus sont endommagés, le vaisseau est détruit définitivement et les Personnages sont envoyés à l'Infirmierie.
Défausser toutes les cartes en main sauf Quorum, et les cartes Quorum jouées sur lui.	Si ext. Pegasus et Renouveau , défausser les pions Miracle et les cartes Mutinerie.
Prouver sa Loyauté :	Si au moins une carte "Vous êtes un Cylon", en révéler une et donner les autres cartes Loyauté face cachée à un autre joueur (sans jouer l'action de la révélation).
	Si aucune carte "Vous êtes un Cylon", les révéler toutes.
	Si Leader Cylon, passer à l'étape "Joueur Cylon" sans révéler sa carte Projet.
	Perdre 1 Moral.
Retirer du jeu la fiche et le pion Personnage.	Si Sharon "Boomer" Valerii, le joueur pioche immédiatement une carte Loyauté sans la révéler.
Si ext. Exodus, défausser ses cartes Loyauté.	Si variante Nébuleuse ionienne , défausser ses pions Trauma. Sauf la carte "Vous êtes le Mutin" qui sera donnée au nouveau personnage.
Si plus de personnages disponibles, les Humains ont perdus.	
Si Capacité du précédent Personnage a été utilisé, celle du nouveau n'est plus disponible.	
Si Exécution d'un Personnage :	Si joueur Humain : Le joueur choisit un nouveau Personnage de n'importe quel type. (hors Leader Cylon).
	Si Sharon "Boomer" Valerii ou Gaius Baltar "Leader politique" avant la phase d'Agent Dormant, ajouter une carte Loyauté "Vous n'êtes pas un Cylon" dans le paquet Loyauté.
	Si Sharon "Boomer" Valerii après la phase Agent Dormant, la placer en Prison ou en Détention en fonction du lieu de l'exécution du précédent personnage.
	Si Gaius Baltar "Leader Politique" après la phase Agent Dormant, il ne peut pas utiliser sa capacité Détecteur de Cylons.
	Si Karl Agathon "Chef Militaire", "Isolé" pendant le prochain tour.
	Si Lee Adama "Pilote", le placer sur un Viper.
	Si Samuel Anders, il passe sa prochaine phase Compétences.
	Si Tom Zarek "Chef Militaire", il pioche une carte Mutinerie.
	Si ext. Exodus , ajouter une carte "Vous n'êtes pas un cylon" au paquet Loyauté, le mélanger et piocher une carte (2 si Sharon Valerii avant la phase d'Agent dormant).
	Si joueur Cylon : Aller sur le Vaisseau de Résurrection. Appliquer les procédures d'un Cylon révélé sans piocher de carte de Crise Majeure.
Si ext. Exodus et le Personnage exécuté est le joueur actif, le tour du joueur actif est terminé.	
Si Nouvelle Caprica est en jeu et que le Galactica n'est pas revenu :	Détention = Cellule sauf pour l'Amiral qui conserve son Titre et ses cartes.
	Centre Médical = Infirmierie ou Vaisseau de Résurrection.
	Les joueur Cylons ne vont pas en Détention .