

BATTLESTAR GALACTICA

LE JEU DE PLATEAU



RÈGLES DU JEU

SciFi



Les Cylons furent créés pour rendre la vie plus facile sur les Douze Colonies. Puis, vint le jour où les Cylons décidèrent de tuer leurs maîtres. Après une lutte longue et sanglante, un armistice fût déclaré et les Cylons s'en furent pour un autre monde qui serait leur.

Quarante ans plus tard, ils revinrent et anéantirent presque toute l'humanité. Les humains survivants, menés par l'équipage du *Battlestar Galactica*, s'enfuirent avec l'espoir de trouver un nouveau foyer sur la planète que les légendes désignent sous le nom de Terre.

Le seul espoir de l'Humanité est de trouver la Terre tout en repoussant les implacables attaques des Cylons. Mais alors que les ressources étaient en train de s'épuiser, on découvrit que l'ennemi pouvait avoir apparence humaine et qu'il s'était infiltré au sein de la flotte.

PRÉSENTATION DU JEU

Battlestar Galactica : Le Jeu de Plateau propose une expérience de jeu unique. Contrairement à la plupart des jeux où les joueurs gagnent individuellement, **Battlestar Galactica** se joue par équipe, au détail près que l'appartenance de chaque joueur à une équipe est tenue secrète.

Chaque joueur est secrètement placé dans une équipe au début de la partie. Les deux équipes sont les humains et les Cylons, et chacune a des objectifs spécifiques. Les joueurs humains tentent de trouver la route de la Terre, tandis que les joueurs Cylon essaient plus simplement d'annihiler l'espèce humaine. Les joueurs gagnent ou perdent avec les autres membres de leur équipe, mais doivent trouver à qui ils peuvent se fier pour pouvoir mener leur équipe vers la victoire.

MATÉRIEL

- Le présent livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 10 fiches de Personnage
- 52 pions en carton comprenant :
 - 4 cadrans de Ressource
 - 10 pions Personnage
 - 4 pions Pilotage
 - 2 pions Charge Nucléaire
 - 12 pions Vaisseau Civil
 - 2 Basestars
 - 4 pions Centurion
 - 4 pions Dégât au Basestar
 - 8 pions Dégât au Galactica
 - 1 pion Flotte
 - 1 pion Joueur Actif
- 110 grandes cartes comprenant :
 - 70 cartes Crise

- 16 cartes Loyauté
- 17 cartes Quorum
- 5 cartes Crise Majeure
- 2 cartes Titre (1 carte Amiral et 1 carte Président)
- 128 petites cartes comprenant :
 - 21 cartes Compétence Commandement
 - 21 cartes Compétence Tactique
 - 21 cartes Compétence Politique
 - 21 cartes Compétence Pilotage
 - 21 cartes Compétence Ingénierie
 - 22 cartes Destination
 - 1 carte Objectif Kobol
- 1 dé à huit faces (d8)
- 32 vaisseaux en plastique comprenant :
 - 8 Vipers
 - 4 Raptors
 - 16 Raiders Cylon
 - 4 Raiders Lourds Cylon
- 4 axes en plastique (pour les cadrans de Ressource)
- 10 bases de Personnage en plastique

LE MATÉRIEL EN DÉTAIL

PLATEAU DE JEU

C'est ici que se déroule l'action principale du jeu. Le plateau possède des cases représentant les lieux importants du Galactica et de Colonial One, ainsi que les zones d'espace qui les entourent. Un schéma complet du plateau de jeu est présenté en page 8 («Le plateau en détail»).



CADRANS DE RESSOURCE ET AXES EN PLASTIQUE

Les cadrans de Ressource servent à indiquer la diminution des ressources des humains. Ils sont fixés au plateau de jeu grâce aux axes en plastique (cf. le schéma «Installer les cadrans de Ressource» page 5).



FICHES DE PERSONNAGE

Chaque personnage possède une fiche qui décrit ses compétences et capacités spéciales.



PIONS PERSONNAGE ET BASES

Chaque personnage est représenté par un pion qui s'insère sur une base.



PIONS PILOTAGE

Chaque personnage possédant la capacité Pilotage dispose d'un pion Pilotage correspondant. Lorsqu'un personnage pilote un Viper, son pion Pilotage est placé sous celui-ci.



PION JOUEUR ACTIF

Ce pion sert à désigner le joueur dont c'est le tour.



PIONS CHARGE NUCLÉAIRE

L'Amiral commence la partie avec 2 pions Charge Nucléaire. Ces armes puissantes peuvent détruire des Basestars. Leur nombre est limité, ne les gaspillez pas.



PIONS VAISSEAU CIVIL

Ces pions représentent les vaisseaux que les humains doivent protéger lors des attaques Cylon. Ces pions ont un dos identique et une face qui indique quelles ressources sont perdues si le vaisseau est détruit (généralement de la population).



BASESTARS

Ces grands pions représentent les Basestars cylons qui peuvent attaquer le Galactica et lancer des Raiders au combat.



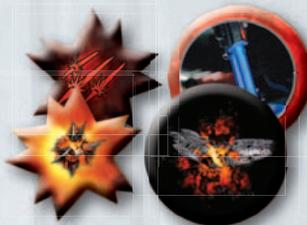
PIONS CENTURION

Ces pions servent à indiquer la progression des Cylons sur la piste Troupes d'Abordage. Si un pion arrive sur la dernière case de la piste, les humains perdent la partie (cf. «Activer les Raiders Lourds et les Centurions», page 24).



PIONS DÉGÂTS

Ces pions représentent les systèmes vitaux qui peuvent être endommagés lorsqu'un Basestar ou le Galactica est touché lors d'une attaque ennemie.



PION FLOTTE

Ce pion sert à indiquer la progression sur la piste Préparation au Saut. Lorsque ce pion atteint la fin de la piste, la Flotte saute vers sa prochaine destination (cf. «Faire sauter la Flotte», page 13).



CARTES DESTINATION

Ces cartes servent à déterminer la destination atteinte par la Flotte lors d'un saut.



CARTE OBJECTIF KOBOL

Cette carte indique à quel moment jouer la phase d'Agent Dormant et comment les humains peuvent gagner la partie.



CARTES COMPÉTENCE

Ces cartes sont piochées par les joueurs au début de leur tour. Elles servent à surmonter les crises ou peuvent être jouées pour donner des capacités spéciales. Chaque joueur dispose de compétences différentes lui permettant de résoudre certains types de crises.



CARTES PRÉSIDENT ET AMIRAL

Ces cartes donnent à leur possesseur une action spéciale, ainsi que la capacité de prendre d'importantes décisions imposées par certaines cartes Crise. Un joueur commence la partie avec chacune de ces cartes, mais elles changent souvent de main au cours du jeu.



CARTES QUORUM

Ces cartes peuvent être piochées par le Président et peuvent améliorer le moral, aider à s'en sortir avec les joueurs Cylon ou fournir des capacités spéciales aux autres joueurs.



CARTES CRISE

Ces cartes représentent les embûches et autres désastres que les joueurs humains doivent surmonter. Certaines cartes requièrent un test de compétence tandis que d'autres représentent des attaques de Cylons. Ces cartes sont la principale cause de perte de ressources.



CARTES CRISE MAJEURE

Ces cinq cartes représentent des crises particulièrement dangereuses. Lorsqu'un joueur Cylon se révèle, il reçoit l'une de ces cartes (cf. «Joueurs Cylons Révélés» page 19).



CARTES LOYAUTÉ

Chaque joueur reçoit une carte Loyauté au début de la partie et une autre en milieu de partie. Ces cartes sont gardées secrètes et informent le joueur s'il est un Cylon ou non (cf. «Joueurs Cylons Révélés» page 19).



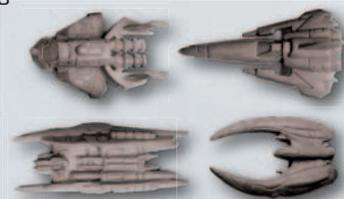
DÉ À HUIT FACES

Ce dé est principalement utilisé en combat, mais peut aussi être requis par certaines cartes Crise.

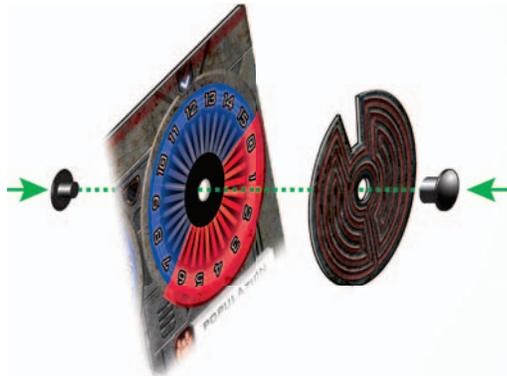


VAISSEAUX EN PLASTIQUE

Ces vaisseaux sont utilisés lors des attaques Cylon. Leur quantité limitée fait d'eux un produit précieux.



INSTALLER LES CADRANS DE RESSOURCE



Avant votre première partie, attachez les quatre cadrans de Ressource au plateau de jeu. Ces cadrans servent à indiquer la diminution des ressources tout au long de la partie. Pour attacher un cadran, passez simplement une partie de l'axe en plastique à travers le plateau, et l'autre partie à travers un cadran. Poussez ensuite jusqu'à ce que les deux soient solidement attachés. Ils ne devraient alors plus être séparés.

Le nombre indiqué par un cadran représente le montant de cette ressource disponible à ce moment. Lorsque, pour une raison ou une autre, on perd ou gagne de la ressource en question, on fait tourner le cadran jusqu'à indiquer la nouvelle valeur de la ressource. Si une ressource est réduite à zéro (à la fin du tour d'un joueur), les joueurs humains perdent la partie.

MISE EN PLACE

Suivez ces étapes pour préparer une partie de **Battlestar Galactica**.

- Placer le plateau de jeu** : placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les cadrans «Rations» et «Carburant» sur 8, le cadran «Moral» sur 10 et le cadran «Population» sur 12.
- Préparer les pions et les Vaisseaux** : placez 8 Vipers et 4 Raptors sur la case « Réserve de Vipers et de Raptors » du plateau. Placez ensuite le pion Flotte sur la case de départ de la piste de Préparation au Saut. Enfin, placez tous les autres pions face cachée et les vaisseaux en plastique près du plateau de jeu.
- Déterminer le premier joueur** : choisissez au hasard qui sera le premier joueur et donnez-lui le pion Joueur Actif. Ce joueur choisira son personnage en premier et effectuera le premier tour de jeu.
- Choisir et placer les personnages** : en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit un personnage du type (Leader politique, Chef militaire

ou Pilote] dont il reste le plus. Cette restriction ne s'applique pas au type Personnel, qui peut être choisi à tout moment. Après avoir choisi son personnage, le joueur reçoit la fiche et le pion sur son support correspondants, ainsi que le pion Pilotage si nécessaire. Il place ensuite son personnage sur la case du plateau indiquée sur sa fiche.

Exemple : le premier joueur choisit de jouer Laura Roslin (Leader politique). Le joueur suivant peut choisir n'importe quel Pilote ou Chef militaire (puisque se sont les types dont il reste le plus). Il peut aussi choisir un personnage issu du Personnel.

- Distribuer les cartes Titre** : le titre de Président est donné au premier personnage, incarné par un joueur, disponible dans la liste suivante : Laura Roslin, Gaius Baltar et Tom Zarek. Le titre d'Amiral est donné au premier personnage, incarné par un joueur, disponible dans la liste suivante : William Adama, Saul Tigh et Helo Agathon. L'Amiral reçoit ensuite les deux pions Charge Nucléaire, tandis que le Président mélange le paquet Quorum avant d'y piocher une carte. Le paquet Quorum est ensuite placé près du plateau de jeu.
- Préparer le paquet Loyauté** : préparez le paquet de cartes Loyauté comme indiqué dans l'encadré «Créer le paquet Loyauté» page 6.
- Préparer les autres paquets de cartes** : mélangez les différentes cartes séparément de façon à créer un paquet Crise, un paquet Crise Majeure et un paquet Destination. Ces paquets sont ensuite placés près du plateau de jeu. Regroupez les cartes Compétence par types en cinq paquets distincts et mélangez-les séparément avant de les placer face cachée sous la zone de couleur correspondante du plateau de jeu. Enfin, placez la carte Objectif Kobol face visible près du paquet Destination.
- Recevoir des Compétences** : à l'exception du premier joueur, chaque joueur pioche un total de 3 cartes Compétence dans un ou plusieurs paquets desquels il pourrait normalement piocher durant sa phase Recevoir des Compétence (cf. «Phase Recevoir des Compétence » page 9). Le premier joueur ne reçoit pas de cartes Compétence car il en piochera normalement au début de son tour.
- Créer le paquet Destinée** : distribuez face cachée 2 cartes Compétence de chaque type sur la case «Paquet Destinée» du plateau de jeu, puis mélangez-les bien.
- Placer les Vaisseaux** : placez un Basestar et trois Raiders devant le Galactica. Placez 2 Vipers sous le Galactica et 2 Vaisseaux Civils derrière le Galactica (cf. schéma ci-dessous).



Placement des Vaisseaux au début de la partie.

CRÉER LE PAQUET LOYAUTÉ

1. Trier les cartes Loyauté : retirez la carte «Vous êtes un Sympathisant» du paquet de cartes Loyauté. Séparez les cartes restantes en deux piles («Vous n'êtes pas un Cylon» et « Vous êtes un Cylon»). Mélangez la pile « Vous êtes un Cylon».

2. Créer le paquet : réunissez en 1 paquet le nombre approprié de cartes « Vous êtes un Cylon » et le nombre de cartes « Vous n'êtes pas un Cylon », comme indiqué ci-dessous.

À trois joueurs, créez un paquet de six cartes comprenant :
1 x « Vous êtes un Cylon »
5 x « Vous n'êtes pas un Cylon »

À quatre joueurs, créez un paquet de sept cartes comprenant :

1 x « Vous êtes un Cylon »
6 x « Vous n'êtes pas un Cylon »

À cinq joueurs, créez un paquet de dix cartes comprenant :
2 x « Vous êtes un Cylon »
8 x « Vous n'êtes pas un Cylon »

À six joueurs, créez un paquet de 11 cartes comprenant :
2 x « Vous êtes un Cylon »
9 x « Vous n'êtes pas un Cylon »

3. Ajustez le paquet en fonction des personnages : ajoutez une carte «Vous n'êtes pas un Cylon» si le personnage Gaius Baltar est en jeu et une carte «Vous n'êtes pas un Cylon» si Sharon Valerii est en jeu.

4. Mélanger et distribuer : mélangez bien le paquet de cartes Loyauté et distribuez-en une face cachée à chaque joueur.

5. Ajoutez le sympathisant : si vous jouez à quatre ou six joueurs, ajoutez la carte « Vous êtes un Sympathisant » au paquet et mélangez-le.

6. Placer le paquet : placez le paquet Loyauté près du plateau de jeu. Toutes les cartes restantes (celles qui ne font pas partie du paquet) sont remises dans la boîte de jeu sans les regarder.

BUT DU JEU

Pour chaque joueur, le but du jeu dépend du camp auquel il appartient. Le camp de chaque joueur est déterminé par les cartes Loyauté qu'il reçoit au cours de la partie (cf. «Cartes Loyauté» page 18).

Tous les joueurs humains gagnent la partie s'ils voyagent sur 8 unités de distance (comme indiqué sur la carte Objectif Kobol, cf. page 14) et effectuent un dernier saut (cf. «Objectif des Humains», page 12).

Tous les joueurs Cylons gagnent la partie en empêchant les humains d'atteindre leur objectif. Ils y parviennent généralement en faisant perdre entièrement une de ses ressources à la Flotte (Rations, Carburant, Moral ou Population), mais peuvent aussi gagner en détruisant le Galactica (cf. «Pions Dégâts» page 25), ou en l'envahissant avec les Centurions des Troupes d'Abordage (cf. «Activer les Raiders Lourds et les Centurions» page 24).

BIEN CHOISIR LES PERSONNAGES

Lorsque vous choisissez votre personnage, vous devez bien connaître ceux qui ont déjà été pris. Le dernier joueur doit particulièrement tenir compte des compétences des personnages déjà pris lors de son choix. Par exemple, si aucun autre personnage ne dispose de la compétence Ingénierie, c'est sûrement une bonne idée de prendre un personnage qui le possède.

SCHÉMA DE MISE EN PLACE



- | | |
|---|---|
| 1. Paquet Loyauté | 11. Carte Amiral et pions Charge Nucléaire |
| 2. Paquet Destination et carte Objectif Kobol | 12. Paquet Crise Majeure |
| 3. Carte Président et carte Quorum de départ | 13. Paquet Crise |
| 4. Pions Centurion, Dégâts, Vaisseau civil et Basestar | 14. Paquets Compétence (triés par types) |
| 5. Paquet Quorum | 15. Pion Joueur Actif |
| 6. Paquet Destinée | 16. Pion Pilotage d'un joueur |
| 7. Figurines en plastique des Vaisseaux humains dans la «Réserve» | 17. Fiche de Personnage d'un joueur |
| 8. Cadrons de Ressource (sur leurs positions de départ) | 18. Main de cartes Compétence de départ d'un joueur (notez que le premier joueur n'a pas de main de départ) |
| 9. Figurines en plastique des Vaisseaux Cylon | 19. Carte Loyauté d'un joueur |
| 10. Pions Personnage (sur leurs positions de départ) | |

LE PLATEAU EN DÉTAILS



1. **Emplacement du paquet Destinée** : deux cartes de chaque type de Compétence sont placées ici pour former le paquet Destinée. Deux cartes de ce paquet sont ajoutées à chaque test de compétence.
2. **Case des Vipers endommagés** : à chaque fois qu'un Viper est endommagé, on le place ici.
3. **Réserve de Vipers et de Raptors** : tous les Vipers et Raptors qui n'ont pas été lancés, endommagés ou détruits sont placés ici. On désigne souvent cette case sous le nom de «Réserve».
4. **Cadran de Ressources** : ces cadrans indiquent les différents niveaux de ressources de la Flotte.
5. **Cases de Colonial One** : les joueurs humains peuvent se rendre sur ces cases (ou lieux) et les activer. Les joueurs doivent se défausser d'une carte Compétence pour se déplacer entre Colonial One et le Galactica.
6. **Emplacements Cylons** : lorsqu'un joueur Cylon est révélé, son personnage est déplacé sur, puis, au cours de la partie, entre, ces cases. Les autres joueurs ne peuvent jamais se rendre sur ces cases ou les activer.
7. **Piste de Préparation au Saut** : le pion Flotte est placé sur cette piste et indique si la Flotte est sur le point de sauter ou non.
8. **Piste des Troupes d'Abordage** : les pions Centurion sont placés sur cette piste. Si un pion Centurion atteint la fin de la piste, les humains perdent la partie.
9. **Zones d'Espace** : les Basestars, les vaisseaux civils et les vaisseaux en plastique sont placés dans ces six zones séparées par des lignes bleues épaisses. Les cercles concentriques dans les zones d'espace n'ont pas d'effet sur le jeu.
10. **Cases du Galactica** : les joueurs humains peuvent se rendre sur ces cases (ou lieux) et les activer. Les joueurs doivent se défausser d'une carte Compétence pour se déplacer entre le Galactica et Colonial One.
11. **Lieux Dangereux** : ces deux cases ont des effets négatifs permanents. Les joueurs ne peuvent jamais aller volontairement sur ces cases.
12. **Symbole de lancement des Vipers** : ces symboles indiquent les zones d'espace dans lesquelles les Vipers peuvent être lancés. Notez qu'il n'y a pas de symbole de lancement sur le bord opposé du Galactica car dans la série, le pont tribord servait de musée avant d'accueillir des réfugiés.
13. **Emplacements de paquets Compétence** : ces zones colorées indiquent où placer les paquets Compétence.

TOUR DE JEU

Battlestar Galactica : Le Jeu de Plateau se joue en un certain nombre de tours. En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, les joueurs vont effectuer des tours de jeu complets jusqu'à ce que soit les humains, soit les Cylon aient gagné la partie. Chaque tour de jeu est découpé en phases, qui se succèdent dans l'ordre suivant :

1. **Phase Recevoir des Compétences** : le joueur actif reçoit des cartes Compétence comme indiqué sur sa fiche de personnage.
2. **Phase de Mouvement** : le joueur actif peut se déplacer sur une case différente. S'il change de vaisseau (du Galactica vers Colonial One ou vice-versa), il doit défausser une carte Compétence de sa main.
3. **Phase d'Action** : le joueur actif choisit d'effectuer une action. Il peut faire une action indiquée sur la case où il se trouve, sur sa fiche de personnage ou sur une carte Compétence (cf. liste d'actions complète page 10).
4. **Phase de Crise** : on pioche la première carte du paquet Crise et on la résout (cf. «Phase de Crise» page 10).
5. **Phase d'Activation de Vaisseaux Cylons (si nécessaire)** : s'il y en a en jeu, les vaisseaux Cylons sont activés comme indiqué sur la carte Crise piochée (cf. «Phase d'activation de Vaisseaux Cylons» page 11).
6. **Phase de Préparation au Saut (si nécessaire)** : si la carte Crise contient un symbole «Préparation au Saut» (cf. «Phase de Préparation au Saut» page 11), le pion Flotte avance d'une case sur la piste de Préparation au Saut. Si le pion atteint la fin de cette piste, la Flotte saute (cf. «La Flotte saute» page 13).

Après la phase de Préparation au Saut, le tour du joueur actif est terminé et il doit donner le pion Joueur Actif au joueur à sa gauche. Ce joueur commence alors son tour en effectuant sa phase Recevoir des Compétences.

LE TOUR DE JEU EN DÉTAIL

Cette section détaille chaque phase du tour d'un joueur.

Phase Recevoir des Compétences

Lors de cette phase, le joueur actif pioche des cartes Compétence conformément à ce qui est indiqué sur sa fiche de personnage. Le joueur pioche toujours le nombre de cartes indiqué sur sa fiche quel que soit son nombre de cartes déjà en main.



Compétences de William Adama

Exemple : C'est la phase de Réception de Compétences de William Adama. Ses compétences indiquent 3 en Commandement et 2 en Tactique. Il pioche donc trois cartes Commandement et deux cartes Tactique.

Les compétences de certains personnages sont multicolores et sont donc appelés multi-compétences. Lorsqu'un personnage disposant de multi-compétences reçoit ses cartes Compétence, il doit choisir combien de cartes de chaque type il reçoit. Le nombre total de cartes piochées doit correspondre à la valeur indiquée sur sa fiche.



Exemple d'une multi-compétence

Exemple : C'est le début du tour de Lee Adama. Il pioche donc 2 cartes Pilotage et 1 carte Tactique comme indiqué sur sa fiche. Il peut ensuite décider de piocher 2 cartes Commandement, ou 2 cartes Politique - ou une de chaque - puisqu'il a une multi-compétence de 2 en Commandement/Politique.

Phase de Mouvement

Lors de cette phase, le joueur actif peut, s'il le désire, déplacer son pion personnage sur une autre case du plateau. S'il change de vaisseau, il doit défausser une carte Compétence de sa main. Les joueurs humains ne peuvent pas aller sur les sites Cylons, et les Cylons révélés ne peuvent se déplacer **que** sur les sites Cylons.

Exemple : C'est la phase de mouvement de Lee Adama et il souhaite aller de la «Passerelle» (sur le Galactica) à la «Salle de Presse» (sur Colonial One). Il choisit de défausser une carte Compétence Pilotage et place son pion sur la case «Salle de Presse».

Si le personnage du joueur pilote un Viper, il peut aller sur une zone d'espace adjacente, ou il peut défausser une carte Compétence pour aller sur une case du Galactica ou de Colonial One et remettre son Viper dans la «Réserve».

Phase d'Action

Lors de cette phase, le joueur actif choisit une action à effectuer. Les actions possibles sont décrites ci-dessous, et sont généralement indiquées par l'inscription «Action :» suivie d'une capacité.

- **Activer une case** : le joueur peut réaliser l'action indiquée sur la case où se trouve son personnage.
- **Jouer une carte Compétence** : le joueur peut jouer une carte Compétence de sa main pour réaliser l'action de la carte. Notez que les cartes Compétence ne proposent pas toutes d'action à effectuer (cf. «Cartes Compétence» page 15).
- **Action de Personnage** : le joueur peut réaliser une action décrite sur sa fiche de personnage. Notez que les fiches de personnages ne proposent pas toutes d'action à effectuer.
- **Activer son Viper** : si le joueur est en train de piloter un Viper, il peut l'activer pour se déplacer ou attaquer un vaisseau Cylon.
- **Cartes Titre ou Quorum** : si le joueur dispose d'une carte Titre ou d'une carte Quorum qui lui permet de réaliser une action, il peut l'effectuer durant cette phase.
- **Carte Loyauté** : le joueur peut révéler une de ses cartes «Vous êtes un Cylon» et réaliser l'action spécifique qui est inscrite dessus. Il suit désormais les règles pour les joueurs Cylon révélés décrites page 19.
- **Ne rien faire** : si un joueur ne désire pas réaliser d'action durant cette phase, il peut décider de ne rien faire et d'aller immédiatement à la phase de Crise.

Phase de Crise

Durant cette phase, le joueur actif pioche la première carte du paquet Crise, la lit à haute voix puis la résout. Il y a trois types de cartes Crise : Attaque de Cylons, Tests de Compétence et Événement.

Crise Attaque de Cylons

Ces cartes montrent le Galactica et des vaisseaux l'entourant. Pour résoudre une carte Crise Attaque de Cylons, on suit simplement les étapes indiquées. On défausse ensuite la carte à moins qu'il ne soit indiqué qu'elle reste en jeu.



Une carte Crise Attaque de Cylons

Crise Tests de Compétence

Ces cartes Crise indiquent une valeur de difficulté et une ou plusieurs compétences listées dans des cadres colorés dans le coin supérieur gauche. On résout ces cartes conformément aux règles de tests de compétence (cf. «Tests de Compétence», page 16) et leur effet dépend de la réussite ou de l'échec du test. Certaines de ces cartes donnent le choix au joueur actif, au Président ou à l'Amiral de résoudre le test d'aptitude, ou d'appliquer des instructions alternatives.



Une carte Crise Test de Compétence

Crise Événement

Toute carte Crise qui n'est ni une Attaque de Cylons, ni un Test de Compétence est un Événement. Ces crises donnent des instructions qui doivent être immédiatement suivies. Certaines requièrent des choix de la part du joueur actif, du Président ou de l'Amiral.



Une carte Crise Événement

Phase d'Activation de Vaisseaux Cylons

S'il y a au moins un vaisseau Cylon en jeu, les vaisseaux Cylons peuvent se déplacer ou attaquer conformément au symbole qui se trouve en bas à gauche de la carte Crise (cf. «Activer des vaisseaux Cylons» page 22).



Le bas d'une carte Crise

Phase de Préparation au Saut

Si la carte Crise piochée montre un symbole «préparation au saut» dans son coin inférieur droit, alors le pion Flotte est déplacé d'une case sur la piste de Préparation au Saut (vers la case «Saut Automatique»). Si cela amène le pion sur la case «Saut Automatique», la Flotte saute vers une nouvelle destination (cf. «Faire Sauter la Flotte» page 13).



Symbole de Préparation au Saut

Après cette phase, le tour du joueur actif est terminé. Il défausse toutes les cartes Crise piochées à ce tour et donne le pion Joueur Actif au joueur à sa gauche, qui commence alors son tour (en effectuant sa phase de Réception de Compétence).

PERTE DE RESSOURCES

Les quatre ressources (carburant, rations, moral et population) sont toutes vitales pour la survie de l'humanité. Ces ressources sont généralement perdues à cause des cartes Crise, lorsque des vaisseaux civils sont détruits ou lorsque le Galactica reçoit des pions dégâts.

Sur les cartes Crise, un texte indique les pertes de ressources, par exemple «-1 Population», tandis que les pions indiquent les ressources perdues par un système de symboles rouges. Par exemple, un symbole de population rouge signifie «-1 Population». Les différents symboles de ressources sont indiqués ci-dessous ainsi que sur le plateau de jeu.



Lorsque, pour n'importe quelle raison, des ressources sont perdues, on ajuste le cadran de ressource correspondant de façon à indiquer le nouveau total. La partie rouge de chaque ressource indique aux joueurs quand une ressource est à moitié vide, et a une utilité avec la carte Loyauté «Vous êtes un Sympathisant» (cf. page 18).

RÈGLES PRINCIPALES

Cette section détaille les principaux éléments et les règles du jeu. Elle se concentre en particulier sur les joueurs humains et décrit les personnages, le saut de la Flotte et les compétences.

PERSONNAGES

Chaque joueur endosse le rôle d'un personnage de l'univers de **Battlestar Galactica**. Chaque personnage a des forces et des faiblesses différentes comme indiqué sur sa fiche de personnage. Les informations suivantes peuvent être trouvées sur chaque fiche de personnage.

- **Type de Personnage** : chaque personnage appartient à un type indiqué sur sa fiche de personnage. Ce type n'a une importance que durant la mise en place du jeu et ne sert qu'à aider les joueurs à constituer un groupe de personnages bien équilibré.
- **Capacités des Personnages** : chaque personnage a deux capacités et un défaut. Certaines capacités et défauts sont passifs (ils affectent le personnage en permanence) tandis que d'autres nécessitent que le joueur les utilise comme une action (cf. «Phase d'Action», page 10).

- **Liste de Compétences** : chaque fiche de personnage indique les compétences que le personnage maîtrise. Au début de son tour, le joueur pioche le nombre de cartes Compétence indiqué dans chaque type de compétence de sa liste. Lorsqu'un personnage est autorisé à piocher des cartes Compétence d'un type non spécifié, il doit le faire parmi les compétences de sa liste, sauf mention contraire.

Exemple : William Adama est dans le Laboratoire de Recherche et utilise l'action de la case pour piocher une carte Tactique ou une carte Ingénierie. Il peut choisir de piocher une carte Ingénierie même s'il ne possède pas cette compétence, car la case où il se trouve l'autorise à le faire.

- **Mise en place** : chaque personnage possède des instructions de mise en place sur sa fiche. C'est généralement une indication de la case où est placé le personnage au début de la partie. Certains personnages ont des instructions spéciales (comme Apollo, dont la fiche indique de lancer un Viper et d'en prendre les commandes).

Chaque personnage est représenté par un pion qui sert à le localiser sur le plateau de jeu. Chaque pion de joueur doit être placé sur un support en plastique.

FICHE DE PERSONNAGE



1. Nom
2. Type de Personnage (Leader Politique, Chef Militaire, Pilote ou Personnel)
3. Capacités
4. Défaut
5. Indications de mise en place
6. Liste des compétences

CARTES TITRE

Les cartes Titre et Quorum offrent de grandes possibilités aux joueurs qui les contrôlent. Les cartes Titre sont assignées au début de la partie mais, peuvent changer de mains avec l'utilisation de certaines cases ou à cause des effets de certaines cartes Crise. En plus des capacités décrites ci-dessous, le Président et l'Amiral devront prendre d'importantes décisions lors de la résolution de cartes Crise.

Le Président et les cartes Quorum

Le Président débute la partie avec une carte Quorum en main et peut en piocher plus en utilisant sa carte Titre Président ou la case «Bureau du Président». Ces cartes offrent des actions spéciales que seul le Président peut réaliser et lui donnent une grande variété de capacités puissantes. C'est le joueur qui possède le titre de Président qui contrôle cette main de cartes Quorum. Ces cartes sont gardées secrètes, et il n'y a pas de limite au nombre de cartes Quorum dans la main du Président.

L'Amiral

L'Amiral dispose de deux capacités importantes. Tout d'abord, il débute la partie avec deux pions Charge Nucléaire. Ces pions peuvent avoir des effets dévastateurs contre des Basestars, mais il n'en existe que deux. Ensuite, c'est l'Amiral qui décide de la destination de la Flotte lors d'un saut (cf. «Faire Sauter la Flotte» page suivante). Cette décision peut avoir des conséquences extrêmement positives ou négatives pour les joueurs humains.

OBJECTIF DES HUMAINS

Pour gagner la partie, les joueurs humains doivent réussir à faire sauter la Flotte suffisamment de fois pour atteindre Kobol. Une fois que la Flotte atteint Kobol, les humains gagnent immédiatement la partie. Pour les informations concernant les objectifs des joueurs Cylons, cf. «Objectif Cylon» page 18.

La Flotte saute vers une nouvelle destination de deux façons.

1. Le pion Flotte atteint la case «Saut Automatique» de la piste de Préparation au Saut (cf. «Phase de Préparation au Saut» page 11).
2. Un joueur active la case «Contrôle PRL». Si la Flotte saute de cette façon, il est possible de perdre de la population (cf. «Saut avec le Contrôle PRL» page suivante).

Saut de la Flotte

Dans **Battlestar Galactica**, déplacer des vaisseaux plus vite que la lumière c'est faire un saut PRL (Plus Rapide que la Lumière) ou plus simplement sauter. À chaque fois que la Flotte saute, l'Amiral pioche des cartes Destination pour déterminer où saute la Flotte. Pour choisir la destination, l'Amiral réalise les étapes suivantes :

1. **Retirer les Vaisseaux** : retirez tous les vaisseaux du plateau de jeu (cf. «Sauter durant un Combat» page 25)
2. **Choisir la Destination** : l'Amiral pioche deux cartes Destination, en choisit une et met l'autre au-dessous de la pile Destination.
3. **Suivre les Instructions** : l'Amiral place la carte Destination choisie à côté de la carte Objectif Kobol et suit ses instructions.
4. **Instructions de Kobol** : si l'étape précédente amène la valeur des cartes Destination placées près de la carte Objectif Kobol à évaluer ou dépasser pour la première fois 4 ou 8, il faut alors suivre les instructions de la carte Objectif Kobol (cf. page 14).
5. **Réinitialiser la Piste de Préparation au Saut** : remettez le pion Flotte sur la case de départ de la piste de Préparation au Saut.

UTILISER DES CAPACITÉS

Les fiches de personnage, les cartes Compétences, les cartes Loyauté et les cartes Quorum peuvent donner des capacités aux joueurs. De nombreuses capacités commencent par le mot «Action» suivi de deux points, ce qui signifie que le joueur ne peut utiliser cette capacité que durant sa phase d'Action.

Toutes les autres capacités qui ne requièrent pas d'action sont utilisées au moment qu'elles indiquent. Si plusieurs joueurs veulent utiliser des capacités au même moment, c'est le joueur actif qui décide de l'ordre de leur résolution.

Exemple : un Viper sans personnage à bord vient d'être attaqué par un Raider et un «B» au dé a été obtenu. Starbuck joue une carte Pilotage «Manœuvres d'Évasion», ce qui lui permet de relancer le dé.

Saut avec le Contrôle PRL

Si le pion Flotte est arrivé sur une case bleue de la piste de Préparation au Saut, les joueurs peuvent forcer la Flotte à sauter en utilisant la case «Contrôle PRL». Si la Flotte saute parce qu'un joueur active cette case, il est possible que des points de population soit perdue dans la manœuvre.

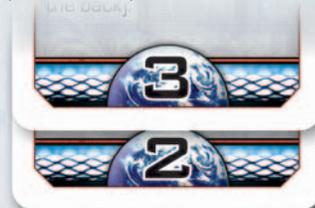
Le joueur actif lance le dé, et **si on obtient 6 ou moins**, la Flotte perd un nombre de population égal à la valeur indiquée sur la case de la piste de Préparation au Saut où elle se trouvait. Les joueurs suivent ensuite les étapes de la procédure «Faire sauter la Flotte» décrites sur cette page.

Exemple : Le pion Flotte est sur l'avant dernière case de la piste de Préparation de Saut (celle qui indique -1 en population). Le joueur actif active la case «Contrôle PRL» où il se trouve pour faire sauter la Flotte. Il lance le dé et obtient «5» [ce qui correspond à «6» ou moins], faisant perdre à la Flotte 1 population.

Cartes Destination

Chaque carte Destination contient deux informations importantes. Au centre de la carte, on trouve l'effet produit quand on atteint cette destination. Ces effets incluent généralement la perte de carburant ou d'autres ressources, et/ou des instructions spéciales à suivre. Les effets d'une carte Destination sont immédiatement appliqués lorsque la Flotte a sauté.

Le bas de chaque carte Destination indique une valeur de distance. Après avoir appliqué l'effet de la carte, elle est placée face visible près de la carte Objectif Kobol, de façon à ce que la distance totale parcourue par la Flotte soit facilement visible.



Distance sur les cartes Destination

EXEMPLE DE SAUT



1. Lors de la Phase de Préparation au Saut, la carte Crise en jeu montre un symbole «préparation au saut». Le pion Flotte est avancé d'une case sur la piste de Préparation au Saut. Comme cela fait arriver le pion sur la case Saut Automatique, la Flotte saute. Tous les vaisseaux sont retirés du plateau.

2. L'Amiral pioche les deux premières cartes de la pile Destination et choisit d'en jouer une face visible. L'autre carte est remise sous le paquet.

3. La carte choisie est placée près de la carte Objectif Kobol. On suit les instructions de la carte Destination (dans le cas présent, on perd 1 carburant et on détruit 1 Raptor).

4. Si la distance égale ou dépasse 4 (ou 8) pour la première fois, alors on suit les instructions correspondantes sur la carte Objectif Kobol. Dans cet exemple, puisque aucune de ces valeurs n'est dépassée pour la première fois, rien ne se passe.

5. Le pion Flotte est remis au départ de la piste de Préparation au Saut.

Carte Objectif Kobol

La carte Objectif Kobol contient des informations importantes, notamment à quel moment les cartes Loyauté supplémentaires doivent être distribuées, et quand et comment les joueurs humains peuvent gagner la partie. Lorsque la Flotte atteint ou dépasse une distance indiquée pour la première fois, les joueurs doivent suivre les instructions qui sont résumées sur la carte Objectif Kobol.

- **Agents Dormants** : lorsqu'au moins quatre unités de distance ont été parcourues, les cartes Loyauté restantes sont distribuées (cf. «Phase d'Agents Dormants» page 18).

- **Atteindre Kobol** : lorsqu'au moins huit unités de distance ont été parcourues, les humains ne sont plus qu'à un saut de remporter la partie. Ils ne piocheront pas de carte Destination lors de leur prochain saut. À la place, ils gagneront simplement la partie (si toutes leurs ressources sont supérieures à 0).

Exemple : Les humains ont parcouru 8 unités de distance et il leur reste 1 population. William Adama utilise la case « Contrôle PRL » pour faire sauter la Flotte. Les humains gagneront la partie s'ils ne perdent pas de population à cause de la case « Contrôle PRL ».

CARTES COMPÉTENCE

Au début de son tour, le joueur pioche le nombre et le type de cartes Compétence indiqué sur sa liste de compétences (sur sa fiche de personnage). Il pioche toujours ces cartes, quel que soit son nombre de cartes déjà en main. Ces cartes sont utilisées pour réussir des tests de compétence ou pour fournir aux joueurs des actions spéciales (et autres capacités) à réaliser. Chaque compétence est spécialisée dans un registre particulier :

- **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 couramment requise par les cartes Crise. Certaines cartes Politique donnent également la capacité aux joueurs de piocher des cartes Compétence en dehors de leur Liste de compétences.
- **Commandement** : cette compétence représente la capacité d'un personnage à assumer des responsabilités et à commander d'autres individus. C'est la deuxième compétence la plus souvent requise par les cartes Crise. Certaines cartes Commandement permettent également de déplacer d'autres joueurs et de leur offrir des actions bonus.
- **Tactique** : cette compétence représente la capacité d'un personnage à planifier des missions aussi bien qu'à surmonter des obstacles physiques. Les cartes Tactique offrent aux joueurs des bonus aux jets de dés ou la possibilité d'explorer de nouvelles destinations dans la galaxie.
- **Pilotage** : cette compétence représente la capacité d'un personnage à piloter un Viper. Les cartes Pilotage donnent la possibilité de relancer les dés d'attaque ennemis ou de gagner des attaques supplémentaires.
- **Ingénierie** : cette compétence représente les dispositions d'un personnage dans les domaines de la mécanique et de la science. Certaines cartes Ingénierie permettent aux joueurs de réparer des Vipers ou des emplacements du Galactica.



Nom et Type

Valeur

Capacité

Détails d'une carte Compétence

Taille de la main et Défausse

Si un joueur a plus de 10 cartes Compétence en main à la fin du tour **de n'importe quel joueur**, il doit défausser des cartes (de son choix) pour ne plus en avoir que 10. Cette limite de la taille de la main **ne tient pas compte** des cartes Quorum ou Crise Majeure qui pourraient être dans la main d'un joueur. Lorsqu'un joueur défausse des cartes Compétence, elles sont placées face visible dans une défausse près de la pile de cartes Compétence correspondante. Quand une pile est épuisée, on mélange sa défausse de façon à former une nouvelle pile de cartes Compétence.

Paquet Destinée

Au début de la partie, on crée une pile de 10 cartes Compétence (deux de chaque type) que l'on mélange. Deux cartes de ce paquet sont piochées à chaque test de compétence pour ajouter un élément d'incertitude.

Une fois la dernière carte du paquet Destinée jouée, le joueur actif en crée un nouveau en piochant deux cartes Compétence de chaque type. Il les mélange bien avant de les placer sur la case du plateau prévue à cet effet.



La case Paquet Destinée sur le plateau de jeu.

Tests de Compétence

De nombreuses cartes Crise et emplacements du plateau de jeu demandent des tests de compétence. Ces tests simulent les luttes et les défis qui nécessitent des compétences particulières pour être surmontés. Ils sont toujours représentés par une valeur de difficulté (indiquée en premier) suivie des types de compétence nécessaires (cases colorées). Tous les tests de compétence sont résolus de la façon suivante :

- 1. Lire la carte :** le joueur actif lit entièrement la carte (ou la case) à haute voix pour les autres joueurs. Les joueurs peuvent ensuite discuter de ce qu'ils veulent faire (en suivant les conseils indiqués dans les «Règles de Confidentialité» page 20). Si la carte demande au joueur actif, au Président ou à l'Amiral de faire un choix, il doit prendre sa décision à ce moment. Un choix qui n'a pas un effet indiquant réussite/échec impose aux joueurs de suivre ses instructions **au lieu** de faire un test d'aptitude.
- 2. Utiliser le paquet Destinée :** deux cartes du paquet Destinée sont distribuées face cachée de façon à débiter une pile commune. Cette pile peut être placée sur le **Battlestar Galactica** du plateau de jeu, ou sur n'importe quelle autre zone commune accessible à tous les joueurs.
- 3. Jouer des Compétences :** en commençant par le joueur à la **gauche** du joueur actif (et en terminant par le joueur actif), chaque joueur peut jouer **autant de cartes Compétence de sa main qu'il le souhaite** pour les mettre face cachée sur la pile. Le texte des cartes Compétence placées dans la pile est ignoré. Lorsqu'une carte est jouée dans un test de compétence, seuls sa valeur et son type de compétence comptent.
- 4. Mélanger et séparer les cartes :** après que chaque joueur ait eu la possibilité de jouer des cartes Compétence, le joueur actif prend la pile de cartes et la mélange (de façon à ce que personne ne sache qui a mis quelle carte dans la pile). Il les met ensuite en deux piles face visible : une pile avec les cartes correspondant au type de compétence requis (couleurs) de la carte Crise et une pile avec les autres cartes (de couleurs différentes).
- 5. Calculer la Valeur Finale :** la valeur totale de chaque pile est calculée (on additionne la valeur en haut à gauche de chaque carte). On soustrait ensuite la valeur de la pile de cartes non-requises de celle des compétences nécessaires pour obtenir la valeur finale du test.
- 6. Déterminer le Résultat :** Si la valeur finale est **supérieure ou égale** à la difficulté du test d'aptitude, on applique les effets de «réussite» du test. Sinon, on suit les instructions pour l'«échec» du test. Les cartes utilisées pour le test sont ensuite placées dans les défausses appropriées.

INTENDANT

Bien que ce soit techniquement au joueur actif de s'assurer que les cartes Compétence sont correctement défaussées, de nombreux groupes préfèrent assigner à un joueur le rôle d'INTENDANT au début de la partie.

Ce joueur est responsable du tri des cartes Compétence et de leur placement dans les défausses appropriées. De plus, lorsqu'un paquet est épuisé, c'est à lui de mélanger la défausse correspondante pour former la nouvelle pile. Enfin, lorsque le paquet Destinée est épuisé, c'est lui qui le reforme (en prenant deux cartes dans chaque paquet compétence et en les mélangeant).

Réussite Partielle

Certains tests de compétence ont une valeur de réussite partielle indiquée entre les résultats «réussite» et «échec». Si le test n'est pas réussi mais que la valeur de réussite partielle est atteinte ou dépassée, alors suivez les instructions correspondantes [au lieu de celles d'une «réussite» ou d'un «échec»].



Une carte Crise avec un résultat de Réussite Partielle

EXEMPLE DE TEST DE COMPÉTENCE

1



2



3



5

$6 - 3 = 3$

4



6



1. Durant sa phase de Crise, le joueur actif pioche la carte Crise «Celui qui Accomplit la Prophétie». Il la lit à voix haute et doit choisir entre passer le test d'aptitude (option du haut) ou appliquer le texte de la section du bas. Il choisit l'option du haut et va donc résoudre le test d'aptitude.
2. On prend deux cartes du paquet Destinée pour commencer la pile commune.
3. Le joueur à la gauche du joueur actif ajoute deux cartes Compétence à la pile. Le joueur suivant décide de ne pas mettre de carte et enfin, le joueur actif joue une dernière carte.
4. Le joueur actif mélange la pile de cartes avant de former deux nouvelles piles. Les cartes correspondant aux compétences requises par la carte Crise sont placées dans la première, les autres sont mises dans la deuxième.
5. On calcule la valeur de chaque pile. La pile de cartes différentes a une valeur de «3», qu'on soustrait de la valeur de «6» de la pile de compétences correspondantes, donnant une valeur finale de «3» au test.
6. Comme la valeur finale n'atteint pas la valeur du test d'aptitude, on applique le résultat «échec». La Flotte perd 1 population et le joueur actif baisse le cadran de population de 12 à 11.

Tests de Compétence du Plateau de jeu

Trois lieux du plateau de jeu – Administration, Quartiers de l'Amiral et Cellule – demandent aux joueurs qui les utilisent de passer un test de compétence. Lorsque cela se produit, on résout un test de compétence (comme décrit page 16). Les règles spécifiques des tests de compétence pour ces cases sont décrites ci-dessous :

- **Administration** : le joueur actif désigne n'importe quel joueur qui est nommé pour la présidence. On résout un test de compétence en Politique/Commandement de difficulté 5 avec les résultats suivants :

- **Réussite** : Le joueur désigné reçoit le titre de Président.
- **Échec** : pas d'effet.



- **Quartiers de l'Amiral** : le joueur actif accuse n'importe quel joueur. On résout un test d'aptitude en Commandement/Tactique de difficulté 7 avec les résultats suivants :

- **Réussite** : Le personnage accusé est envoyé en Cellule.
- **Échec** : pas d'effet.



- **Cellule** : le joueur actif tente de s'évader de la Cellule. On résout un test d'aptitude en Politique/Tactique de difficulté 7 avec les résultats suivants :

- **Réussite** : le joueur peut déplacer son personnage sur n'importe quelle case du *Galactica*.
- **Échec** : pas d'effet.



JOUEURS CYLONS

Dans chaque partie, au moins un joueur Cylon travaillera contre les humains. Le nombre de joueurs Cylon varie selon le nombre de joueurs prenant part au jeu.

OBJECTIF CYLON

Pour gagner la partie, les joueurs Cylons doivent empêcher les humains d'atteindre leur objectif de Kobol. Il existe trois façons d'y parvenir :

- **Épuisement des Ressources** : si au moins une ressource descend à 0 ou moins à la fin du tour d'un joueur, la partie se termine immédiatement sur une victoire Cylon. C'est la façon la plus courante pour les Cylons de gagner. Notez qu'il est possible pour les humains d'avoir une ressource à 0 et de la faire remonter durant le même tour sans perdre la partie.
- **Invasion de Centurions** : si au moins un pion centurion atteint la fin de la piste Troupes d'Abordage, alors l'équipage du *Galactica* est tué et les Cylons gagnent la partie (cf. «Activer les Raiders Lourds et les Centurions» page 24).
- **Destruction du Galactica** : Si au moins six lieux du *Galactica* contiennent des pions dégâts, alors le *Galactica* est détruit et les Cylons ont gagné (cf. «Pions Dégâts» page 25).

CARTES LOYAUTÉ

Chaque joueur commence la partie avec une carte Loyauté. Au cours du jeu, les joueurs reçoivent des cartes Loyauté supplémentaires (cf. «Phase d'Agent Dormant» page 19), ce qui augmente leur possibilité d'être un joueur Cylon.

Les cartes Loyauté sont tenues secrètes, mais leurs propriétaires peuvent les regarder à tout moment. On ne peut pas regarder les cartes Loyauté des autres joueurs à moins d'y être autorisé par une carte ou une capacité. Quand un joueur est autorisé à regarder une carte loyauté appartenant à un joueur qui en a plusieurs, la carte est alors prise au hasard.

Chaque carte loyauté indique si son possesseur est un Cylon, ou non, ou encore un Sympathisant (cf. «Sympathisant» page 19).

Important : quand un joueur a au moins une carte «Vous êtes un Cylon», il est alors un joueur Cylon et il ignore les autres cartes «Vous n'êtes pas un Cylon» qu'il pourrait avoir.



SAVOIR SI VOUS ÊTES UN CYLON

VOUS ÊTES UN CYLON



PEUT ENVOYER UN PERSONNAGE EN CELLULE

Action : révéléz cette carte. Si vous n'êtes pas en Cellule, vous pouvez choisir un personnage à bord du Galactica. Ce personnage est envoyé en Cellule.

VOUS N'ÊTES PAS UN CYLON



Nos analyses indiquent que vous n'êtes pas un Cylon, mais on ne peut jamais être sûr...

Carl "Helo" Agathon a deux cartes Loyauté, une carte «Vous êtes un Cylon» et une carte «Vous n'êtes pas un Cylon». Comme il a au moins une carte «Vous êtes un Cylon», c'est un joueur Cylon. Il peut se dévoiler lors de son tour (pour une action) pour effectuer la capacité spéciale indiquée sur sa carte Loyauté. S'il le fait, il devient un joueur Cylon révélé (voir plus loin).

Phase d'Agent Dormant

Une fois que la flotte a parcouru au moins quatre en distance, chaque joueur (y compris les joueurs Cylon révélés) reçoit une carte du paquet Loyauté. Quand un joueur reçoit la carte «Vous êtes un Sympathisant», il doit alors la révéler immédiatement la résoudre. Si c'est un joueur Cylon révélé, il peut alors donner cette carte à un autre joueur (qui la résout alors immédiatement).

Sympathisant

En plus des joueurs humains et Cylons, il peut y avoir un sympathisant dans la flotte. La carte «Vous êtes un Sympathisant» représente un humain ou un Cylon qui souhaitent rejoindre l'autre camp. Cette carte n'est utilisée que lors des parties à quatre ou six joueurs. Cette carte n'est ajoutée au paquet Loyauté qu'après la distribution initiale de cartes Loyauté.

Un joueur qui reçoit cette garde **doit** immédiatement la révéler. Si au moins une ressource est à moitié pleine ou en dessous (dans la zone rouge), le joueur est alors placé en Cellule. Cette carte est alors traitée comme une carte «Vous n'êtes pas un Cylon».

Si toutes les ressources sont à plus de la moitié (en dehors de la zone rouge), ce joueur devient alors un joueur Cylon pour le reste de la partie et suit les étapes du tour de jeu d'un joueur Cylon révélé (à l'exception des phases 4 et 5). Ce joueur ne pourra jamais activer le lieu Flotte Cylon ni jouer de cartes Crise Majeure.



La carte Loyauté Sympathisant

JOUEURS CYLONS RÉVÉLÉS

Un joueur qui a la carte Loyauté «Vous êtes un Cylon» peut la révéler pour une action. Une fois qu'un joueur a révélé être un Cylon, il effectue les étapes suivantes :

- 1. Défausser :** le joueur défausse des cartes pour arriver à un total de 3 cartes Compétence.
- 2. Perte de Titre :** si le joueur avait une carte Titre, il la donne à un autre joueur (cf. «Ordre de Succession» page 28).
- 3. Résurrection :** le joueur déplace son pion personnage sur le site Cylon «Vaisseau de Résurrection».
- 4. Réception d'une carte Crise Majeure :** le joueur reçoit aléatoirement une carte Crise Majeure. Cette carte est conservée et pourra être jouée en activant le site Cylon Caprica. Les cartes Crise Majeure sont traitées comme des cartes Crise normales, mais sont immunisées à toutes les capacités des personnages qui affectent les cartes Crise.
- 5. Fin du Tour :** le joueur a alors fini son tour, et il passe le pion Joueur Actif au joueur à sa gauche. Notez qu'un joueur qui révèle être un Cylon ne pioche pas de carte crise à la fin de ce tour, ni aux suivants.(cf. «Tour d'un Joueur Cylon Révélé» plus loin).

CONFIDENTIALITÉ

Un élément primordial de **Battlestar Galactica : Le Jeu de Plateau** est la paranoïa et la tension générée par la dissimulation des joueurs Cylons. La confidentialité est donc très importante et il faut toujours respecter les règles suivantes :

- **Accusations aveugles** : les joueurs peuvent à tout moment s'accuser les uns les autres d'être des Cylons. Si ces accusations aveugles ne respectent pas de règles, elles peuvent aider les joueurs humains dans leur chasse aux Cylons, ou au contraire semer la confusion.
- **Accusations ouvertes** : si un joueur gagne la possibilité de regarder les cartes loyauté d'un autre joueur, il peut garder cette information pour lui, ou la partager avec le groupe, voir même mentir à son propos.
- **Carte Compétence et Tests de Compétence** : les joueurs n'ont pas le droit de révéler la valeur exacte des cartes en main. Ils peuvent employer des termes vagues comme «je peux t'aider un peu pour résoudre cette crise», mais ils ne peuvent pas déclarer des choses comme «je joue un 5 en pilotage». De plus, après la résolution d'un test de compétence, les joueurs n'ont pas droit de dire les cartes qu'ils ont jouées. La raison de ces restrictions est de garder les informations cachées et d'éviter que les joueurs Cylons soient découverts trop facilement.
- **Cartes dans les paquets** : quand un joueur regarde des cartes au sommet d'un paquet, il n'a pas le droit de révéler d'informations à ce sujet.
- **Cylons révélés** : les joueurs Cylons révélés doivent aussi respecter les règles de confidentialité. Ils ne peuvent pas montrer leurs cartes aux autres joueurs, ni dire ce qu'ils ont en main.

Tour d'un Joueur Cylon Révélé

Lors de son tour, le joueur Cylon révélé ne reçoit pas de carte Compétence selon sa liste de compétences et il ne pioche pas de carte Crise. Il pioche simplement 2 cartes, se déplace sur un site Cylon et y effectuer l'action indiquée.

1. **Phase de pioche de Compétences** : le joueur Cylon peut piocher 2 cartes compétence de n'importe quel type.
2. **Phase de Mouvement** : le joueur Cylon peut se déplacer sur un autre site Cylon.
3. **Phase d'Action** : le joueur Cylon peut effectuer l'action indiquée sur le lieu où il se trouve. Les Cylons révélés **ne peuvent pas** faire d'autres actions, comme celles rencontrées sur des cartes Compétence ou Quorum. Toutes les capacités sur la fiche de personnage d'un joueur Cylon révélé sont également ignorées.

Important : il n'y a pas de phase d'Activation de Vaisseau Cylon ni de phase de Préparation au Saut lors du tour d'un joueur Cylon révélé.

Cylons Révélés et Crises

Même si un joueur Cylon révélé ne pioche pas automatiquement de carte Crise lors de son tour, il peut piocher et jouer une carte Crise en utilisant le site Cylon Caprica. Quand un joueur Cylon révélé pioche une carte Crise qui pose un choix au joueur actif, c'est ce dernier qui prend la décision.

Un joueur Cylon révélé n'est pas affecté par les capacités des cartes Crise et des tests de compétence. Il ne peut pas être envoyé à l'Infirmierie ou en Cellule, et n'est pas obligé de défausser de carte Compétence.

Cartes Compétence d'un Joueur Cylon Révélé

Un joueur Cylon révélé ne pioche que deux cartes Compétence lors de son tour. Il peut en jouer **une seule** (celle de son choix) à chaque résolution d'un test de compétence. Il ne peut utiliser les actions ou les capacités des cartes Compétence. Il doit toujours obéir à la règle de limite de cartes en main et doit revenir à 10 cartes Compétence à la fin du tour de chaque joueur.

On utilise toujours le paquet Destinée une fois qu'un joueur Cylon a été révélé.

LISTE DES VAISSEAUX

GALACTICA

Ce grand vaisseau dirige et défend la flotte humaine, et il se trouve au centre du plateau de jeu. Il y a de nombreux lieux (cases) sur le Galactica où les personnages peuvent effectuer différentes actions.



COLONIAL ONE

Ce vaisseau, plus petit que le Galactica, est la base d'opérations du président et est représenté en haut du plateau de jeu. Il y a plusieurs lieux sur le Colonial One où les personnages peuvent effectuer différentes actions.



VIPERS

Ces figurines plastiques sont utilisées par les humains pour défendre leur flotte et pour attaquer les vaisseaux Cylons. Les Vipers sont placés dans la Réserve, dans la case Vipers Endommagés, et dans les zones d'espace du plateau.



RAPTORS

Ces figurines plastiques sont utilisées par les humains pour chercher de nouvelles destinations, et pour trouver de nouvelles ressources (tel que du carburant et des rations). Ces vaisseaux ne sont jamais utilisés au combat et restent dans la Réserve jusqu'à leur destruction.



VAISSEAUX CIVILS

Ces petits pions représentent les vaisseaux humains non armés. Quand l'un de ces vaisseaux est détruit, les ressources (généralement la population) indiquées sur la face du pion sont perdues. Ces vaisseaux sont toujours conservés face cachée.



BASESTARS

Ces grands vaisseaux Cylons sont représentés par de grands pions en carton. Ces vaisseaux sont souvent placés dans différentes zones d'espace et peuvent à la fois attaquer directement le Galactica et lancer des raiders et des raiders lourds.



RAIDERS

Ces vaisseaux en plastique sont utilisés par les Cylons pour attaquer la flotte. Ces vaisseaux fragiles sont nombreux et attaquent fréquemment les vipers et les vaisseaux civils.



RAIDERS LOURDS

Ces vaisseaux en plastique sont utilisés par les Cylons pour amener les troupes d'abordage sur le Galactica. Ces vaisseaux n'attaquent jamais d'autres vaisseaux, leur seul objectif est d'atteindre le pont pour lâcher leurs troupes mortelles de centurions à l'abordage.



COMBAT

Tant qu'il y a au moins un vaisseau Cylon sur le plateau, on considère que la flotte est engagée en combat. Les vaisseaux Cylons sont activés à la fin de chaque tour, selon la carte Crise piochée. Cette section explique le combat, ainsi que l'activation et le pilotage des vaisseaux.

CARTES ATTAQUE DE CYLONS

Quand on pioche une carte Crise Attaque de Cylons, il faut suivre les étapes indiquées sur la carte :

1. **Activation de vaisseaux Cylons existants** : les vaisseaux Cylons existants sont activés sur la base du ou des symboles listés sur la carte. S'il y a plusieurs symboles, on les active de la gauche vers la droite, selon les règles standard d'activation.
2. **Mise en place** : on place sur le plateau les nouveaux vaisseaux Cylons, les vipers, et les vaisseaux civils comme indiqué par la carte. Les vipers proviennent toujours de la réserve et les vaisseaux civils sont toujours piochés aléatoirement parmi le stock et sont placés sur le plateau face cachée.
3. **Règles spéciales** : la plupart des cartes Crise Attaque de Cylons ont une règle spéciale, que l'on applique maintenant.

La carte Crise Attaque de Cylons est défaussée une fois que ces trois étapes ont été effectuées, à moins que la carte ne spécifie qu'elle doit être conservée en jeu. Dans ce cas c'est une capacité continue qui dure généralement jusqu'au saut de la flotte.

ACTIVATION DE VAISSEAUX CYLONS

Quand ils sont au combat, les vaisseaux Cylons sont activés après la phase de résolution de crise du tour de chaque joueur. Activer un vaisseau le fait se déplacer ou attaquer. Les vaisseaux Cylons sont toujours activés selon les règles suivantes, même s'il y a un joueur Cylon révélé.

Si plusieurs zones d'espace contiennent des vaisseaux devant être activés, les vaisseaux sont activés d'une zone complète d'espace à la fois dans l'ordre du choix du joueur actif. Chaque vaisseau Cylon ne peut être activé qu'une seule fois lors du tour d'un joueur.

Activation des Raiders



Symbole d'Activation des Raiders

Quand il est activé, chaque raider cylon effectue **une seule** des actions suivantes, faisant **seulement** la première action qu'il est capable d'effectuer (par priorité numérique, Attaquer un Viper ayant la priorité la plus forte et Attaquer le Galactica ayant la priorité la plus faible).

1. **Attaquer un Viper** : le raider attaque un viper dans sa zone d'espace. Il attaque un viper sans personnage à bord si possible, sinon il attaque un viper piloté.
2. **Détruire un Vaisseau Civil** : s'il n'y a pas de viper dans sa zone, le raider détruit un vaisseau civil dans sa zone. Le joueur actif choisit un vaisseau civil dans la zone et le retourne. Les ressources indiquées sur le vaisseau sont perdus, et le pion est retiré du jeu.
3. **Mouvement** : s'il n'y a pas de vaisseau civil dans sa zone, le viper se déplace d'une zone d'espace vers le vaisseau civil le plus proche. S'il y a plusieurs vaisseaux civils à même distance, il se déplace dans le **sens horaire** autour du Galactica.
4. **Attaquer le Galactica** : s'il n'y a pas de vaisseau civil sur le plateau, le raider attaque le Galactica (cf. Attaque page 24).

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

Exemple : la carte Crise actuelle a été résolue et elle a le symbole d'activation des raiders. Tous les raiders cylons du plateau (ils sont tous dans la même zone) sont activés. Le premier raider Attaque un viper dans sa zone et le détruit. Il n'y a donc pas de viper ou de vaisseau civil dans la zone du deuxième raider, il se déplace donc sur une zone adjacente (vers le vaisseau civil le plus proche).

Lancer des Raiders



Symbole de Lancement de Raiders

Quand le symbole lancer des raiders apparaît, chaque Basestar lance trois raiders. S'il n'y a pas de Basestar en jeu, alors il ne se passe rien.

Quand un raider (ou un raider lourd) est lancé, le joueur actif prend un vaisseau du type spécifié parmi ceux qui ne sont pas actuellement sur le plateau. Il le place dans la zone de lancement du Basestar. Quand tous les raiders sont sur le plateau, on ne peut plus lancer de nouveaux raiders.

ACTIVATION DE RAIDERS CYLONS



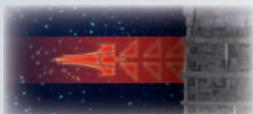
1. Lors de la phase d'activation de vaisseaux cylons, la carte Crise actuelle a le symbole d'activation de raiders. Il y a plusieurs raiders sur le plateau, donc le joueur actif choisit une zone et active tous les raiders de cette zone (un par un).
2. Le premier raider attaque un viper dans sa zone, obtient un 5 au dé et endommage le viper.
3. L'autre raider dans la zone n'a plus viper à attaquer, il détruit donc un vaisseau civil dans sa zone. On retourne le vaisseau civil et les ressources indiquées (2 populations) sont perdues.
4. La prochaine zone à être activée contient un seul raider. Comme il n'y a pas de vaisseau dans cette zone, le raider se déplace vers le vaisseau civil le plus proche (dans le sens horaire). La prochaine fois que ce raider sera activé, il y a de grandes chances qu'il détruise le vaisseau civil dans sa zone.

Activation des Raiders Lourds et des Centurions



Symbole d'Activation des Raiders Lourds et des Centurions

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



Symbole de Lancement de Viper

Quand des centurions d'un raider lourd abordent le Galactica, ce raider lourd est retiré du plateau, et on place un pion centurion sur la case départ de la piste de Troupes d'Abordage. S'il y a des pions centurion sur cette piste et que des raiders lourds sont activés (y compris par un joueur cylon révélé), chaque pion centurion avance d'une case vers la case «Défaite des Humains». Quand un pion centurion atteint la fin de la piste (case Défaite des Humains), les Cylons ont alors gagné la partie.



Piste de Troupes d'Abordage

Les joueurs peuvent essayer de détruire les centurions en activant la case «Arsenal» sur le plateau. S'il n'y a pas de raiders lourds sur le plateau lors de l'activation de raiders lourds, un raider lourd est lancé de chaque Basestar. S'il n'y a pas de Basestar en jeu, alors il ne se passe rien.

Activation des Basestars Cylons



Symbole d'Activation des Basestars

Quand un Basestar cylon est activé, il attaque le Galactica. Le joueur actif lance un dé pour chaque Basestar sur le plateau afin de connaître les dégâts de l'attaque sur le Galactica.

ATTAQUE

Quand un vaisseau attaque, le joueur actif lance un dé à 8 faces et consulte la table suivante. Selon le résultat du dé, la cible peut ne rien avoir, être endommagée ou détruite.

TABLE D'ATTAQUE	
UNITÉ ATTAQUÉE	RÉSULTAT DU DÉ
	3-8 = Détruit
	7-8 = Détruit
	5-7 = Endommagé 8 = Détruit
	Automatiquement Détruit (pas de jet de dé)
	Avec un Raider : 8 = Endommagé Avec un Basestar : 4-8 = Endommagé
	Avec un Viper : 8 = Endommagé Avec le Galactica : 5-8 = Endommagé Avec une Charge Nucléaire : 1-2 = Endommagé deux fois 3-6 = Détruit 7-8 = Détruit et détruisez 3 raiders dans la même zone.

N'oubliez pas que les joueurs ne peuvent jamais attaquer les vaisseaux humains avec les vipers ou avec le lieu Contrôle de l'Armement.

Dégâts, Destruction, et Retirer du Jeu

Selon son type, il peut arriver différentes choses à un vaisseau lorsqu'il est endommagé ou détruit.

Quand un vaisseau cylon est détruit, il est retiré du plateau et peut revenir en jeu par la suite.

Quand un viper est endommagé, il est placé sur la case «Viper Endommagé» du plateau. Un viper dans cette case ne peut pas être lancé ou utilisé avant d'être réparé (généralement par une carte ingénierie).

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

Quand un vaisseau civil est détruit, il est retourné face visible. La flotte perd alors les ressources indiquées sur le pion (généralement de la population). Le pion est ensuite retiré du jeu.

Quand un vaisseau (ou un autre élément) est retiré du jeu, il est placé dans la boîte et ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie.

Pions Dégâts



pion dégâts Galactica



pion dégâts Basestar

Quand un Basestar ou le Galactica est endommagé, le joueur actif pioche au hasard un pion dégâts du type de vaisseau approprié. Les effets dépendent du pion pioché.

- **Dégâts sur un Lieu** : quand il est pioché, ce pion est placé sur le lieu correspondant du Galactica. Tous les personnages à ce lieu sont déplacés à l'infirmerie. Les personnages peuvent aller à un lieu endommagé, mais ne peuvent pas y faire son action tant qu'il n'a pas été réparé par une carte ingénierie. Quand un lieu endommagé est réparé, on remet le pion dégâts dans la pile de pions dégâts inutilisés et on les mélange.
- **Perte de Ressources** : quand on pioche ce pion, la flotte perd les ressources indiquées. Puis ce pion est retiré du jeu.
- **Coup Critique** : quand il est pioché, ce pion est placé sur le Basestar. Tant qu'il s'y trouve, il compte pour deux pions dégâts. Il faut trois pions dégâts pour détruire un Basestar.
- **Hangar Avarié** : quand il est pioché, ce pion est placé sur le Basestar. Tant qu'il s'y trouve, le Basestar ne peut plus lancer de raiders, ni de raiders lourds.
- **Armes Hors de Combat** : quand il est pioché, ce pion est placé sur le Basestar. Tant qu'il s'y trouve, le Basestar ne peut plus attaquer le Galactica.
- **Structure Endommagée**: quand il est pioché, ce pion est placé sur le Basestar. Tant qu'il s'y trouve, toutes les attaques contre ce Basestar gagnent +2 à leurs jets de dé.



Quand un Basestar reçoit au moins trois pions dégâts, il est détruit et retiré du plateau. Tous les pions dégâts sont remélangés dans la pile de pions dégâts inutilisés.

Quand le Galactica a au moins six zones avec des pions dégâts au même moment, les joueurs cylons ont gagné la partie.

SAUTER DURANT LE COMBAT

Quand la flotte saute durant le combat, tous les vaisseaux sont retirés des zones d'espace du plateau. Les vipers ainsi retirés retournent dans la Réserve. Les vaisseaux civils ainsi retirés seront mélangés dans la pile de vaisseaux civils inutilisés. Un pilote qui était en train de piloter un viper est déplacé sur le Pont.

Les pions centurion sur la piste Troupes d'Abordage restent où ils se trouvent quand la flotte saute.

ACTIVATION DES VIPERS

Si le Galactica a son propre armement, sa véritable force militaire réside dans ses escadrons de chasseurs appelés vipers. L'objectif principal des vipers est de défendre la flotte, particulièrement les vaisseaux civils, des vaisseaux cylons. Les vipers sont généralement activés en utilisant le lieu Passerelle.

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

- **Lancer un viper** : le joueur prend un viper de la Réserve et le place dans l'une des deux zones d'espace marquées par un symbole de lancement de viper (voir page 24).
- **Déplacer un viper** : le joueur choisit un viper dans une zone d'espace. Il peut le déplacer vers une zone d'espace adjacente. Notez que les vipers ne peuvent pas voler par-dessus le Galactica. Ils ne peuvent se déplacer qu'autour de lui (sens horaire ou inversé) entre des zones d'espace directement adjacentes.
- **Attaquer avec un viper** : le joueur choisit un viper et un vaisseau cylon dans la même zone d'espace. Il lance alors un dé à 8 faces pour résoudre l'attaque selon les règles d'attaque de la page 24.

Il n'y a pas de limite au nombre d'activation d'un viper lors du tour d'un joueur. Mais un joueur ne peut pas activer un vaisseau piloté par un autre joueur. Les vipers sans pion pilotage sont des vipers sans personnage à bord (aucun joueur ne les contrôle directement).

PILOTER UN VIPER

Tous les personnages qui ont pilotage dans leur liste de compétences ont la capacité de piloter personnellement un viper. Un viper piloté fonctionne de manière légèrement différente par rapport à un viper sans personnage à bord et il ne peut pas être activé avec le lieu Passerelle. Un joueur qui veut que son personnage pilote un viper le déplace sur le Pont et y effectue l'action. Puis il lance un viper normalement et place son pion pilotage dessous. Il retire son pion personnage du plateau pour le placer sur sa fiche de personnage.

Déplacement et Actions lors du Pilotage

Quand un personnage est en train de piloter un viper, le joueur qui le contrôle effectue son tour normalement. Lors de sa phase de mouvement, il peut déplacer le viper sur une zone d'espace adjacente ou déplacer son personnage vers un lieu (cf. «Sortir d'un Viper»).

En plus ce qu'un joueur peut faire durant sa phase d'action (comme jouer une carte Compétence), celui-ci peut aussi choisir d'activer son viper (pour attaquer ou se déplacer à nouveau).

Destruction d'un Viper

Si un personnage est en train de piloter un viper quand celui-ci est endommagé ou détruit, son pion personnage est placé à l'Infirmierie, et le viper est placé dans la case appropriée (zone Viper Endommagé ou remis dans la boîte).

Sortir d'un Viper

Quand la flotte saute, tous les personnages qui étaient en train de piloter des vipers sont placés sur le Pont, et leurs vipers retournent dans la Réserve.

Un joueur peut aussi choisir d'aller sur le Galactica ou sur Colonial One à partir d'un viper lors de sa phase de mouvement. Pour ce faire, il doit défausser une carte Compétence, et il place son viper dans la Réserve et son pion personnage sur le lieu de son choix. Il peut le faire à partir de n'importe quelle zone d'espace.

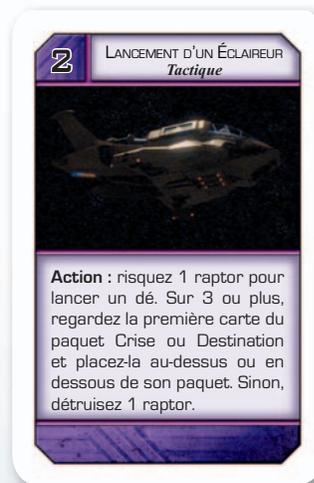
Si un joueur est envoyé à l'infirmierie ou en cellule alors qu'il pilote un viper, il est déplacé sur le lieu approprié, et son viper retourne à la Réserve.

Quand un personnage sort du pilotage d'un viper pour aller dans un lieu, son pion pilotage est retiré du plateau.

Risquer les Raptors

Les raptors ne servent pas au combat et généralement on les « risque » selon les instructions des cartes Compétence et Destination pour recevoir des récompenses particulières. Pour risquer un vaisseau, il doit y avoir au moins un vaisseau du type requis dans la Réserve. Ces cartes demandent généralement au joueur de lancer un dé pour récupérer une récompense en cas de résultat positif.

Si le jet de dé est inférieur au nombre demandé, les vaisseaux risqués sont détruits, et il n'y a pas de récompense.



carte Compétence «Lancement d'un Éclaireur»

Exemple : le joueur actif joue la carte tactique Lancement d'un Éclaireur pour une action. La carte indique qu'il peut risquer un raptor pour regarder la première carte du paquet Destination ou Crise. Comme il y a au moins un raptor dans la Réserve, le joueur a le droit de faire cette action. Il lance un dé et obtient 1. C'est en dessous du chiffre à atteindre (3), il n'a pas de récompense et perd un raptor.



PILOTER UN VIPER ET ATTAQUER



1. Starbuck utilise l'action du lieu Pont pour se mettre aux commandes d'un viper. Elle retire son pion personnage du plateau, lance un viper, et place son pion pilotage dessous.

2. Elle peut alors faire une autre action (comme indiqué par le lieu Pont). Elle décide d'utiliser cette action pour activer son viper et attaquer un raider dans sa zone.

3. Elle obtient 3 au dé, ce qui est suffisant pour détruire le raider qui est retiré du plateau. Elle passe ensuite à sa phase de crise.

Notez que Starbuck ne peut pas utiliser la capacité de son personnage «Experte en Pilotage» dans cet exemple car elle ne pilotait pas un viper au début de son tour.

AUTRES RÈGLES

Cette section couvre des règles diverses non abordées précédemment, comme l'ordre de succession pour les titres d'Amiral et de Président, comment les limitations de matériel affectent le jeu, et les moyens d'ajuster la difficulté du jeu pour les humains ou les cylons.

ORDRE DE SUCCESSION

Si le Président ou l'Amiral se révélait être un Cylon, le prochain joueur dans l'ordre de succession pour ce titre le réclame. De plus, si l'Amiral (mais pas le Président) est placé en Cellule, le prochain joueur dans l'ordre de succession peut réclamer le titre d'Amiral. Si un Amiral dépouillé de son titre finit par sortir de Cellule, il ne récupère **pas** automatiquement son titre.

Les ordres de succession 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

Notez que si le Président est en Cellule, il garde son titre et les capacités associées.

LIMITATIONS DE MATÉRIEL

Quand un paquet de cartes est épuisé, le joueur actif mélange la pile de défausse appropriée pour former un nouveau paquet. Cela vaut pour les cartes Compétence, Quorum, Crise, Crise Majeure, et Destination.

Les pions et vaisseaux en plastique sont limités par la quantité fournie dans la boîte et on peut être à court de ces éléments durant la partie. Le joueur actif décide toujours de l'ordre de placement d'un élément, et s'il n'y en a pas assez, il décide lesquels ne sont pas placés.

Exemple : une carte Crise Attaque de Cylons demande que deux basestars soient placés sur le plateau. Il y a déjà un basestar sur le plateau, il n'en reste donc plus qu'un à placer. Le joueur actif décide lequel des deux basestars indiqués sur la carte doit être placé sur le plateau.

Si tous les vipers sont déjà en jeu et qu'un joueur souhaite activer le lieu Pont, il peut choisir de déplacer un viper d'une zone d'espace vers la Réserve afin de pouvoir le piloter.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Certains joueurs peuvent trouver que le jeu est trop facile pour les humains ou les cylons. Ces règles permettent d'équilibrer le jeu à leur convenance.

Pour rendre le jeu plus facile pour les joueurs humains, commencez le jeu avec 2 ressources en plus de chaque type (rations 10, carburant 10, moral 12, et population 14).

Pour rendre le jeu plus facile pour les joueurs cylons, commencez le jeu avec 2 ressources en moins de chaque type.

STRATÉGIE DES JOUEURS HUMAINS

L'objectif des joueurs humains est de conserver suffisamment de ressources pour parcourir 8 unités de distance pour sauter sur Kobol. Leur but immédiat est de préserver les ressources, et leur but à long terme est de parcourir suffisamment de distance.

Lors des Tours des Humains

Il y a deux choses à prendre en compte lors du tour d'un joueur humain : d'abord, identifier les ressources les plus exposées, ensuite savoir de quelles actions disposent le joueur.

Chaque type de personnage a une spécialisation. Par exemple, les pilotes excellent au pilotage des vipers et à la destruction des vaisseaux cylons, alors que les leaders politiques sont doués pour venir à bout des cartes Crise et utiliser le paquet Quorum.

Au début du jeu, il est important de savoir comment on perd des ressources. Par exemple, on perd le plus souvent du moral à cause des cartes Crise. Par contre la population est peu affectée par les cartes Crise mais se retrouve exposée quand les Cylons attaquent.

Il est également important d'être capable de déterminer quand il faut utiliser le lieu Contrôle PRL. Par exemple, c'est rarement une bonne idée d'utiliser ce lieu quand on a peu de population.

Gérer les Joueurs Cylons

La plus grande menace pour les joueurs humains est posée par les Cylons qui ont infiltré la flotte. Les joueurs humains doivent garder un œil sur les cartes Compétence négatives qui sont jouées durant les tests de compétence et prendre les bonnes décisions sur les cartes Crise. Plus tôt les humains auront jeté les joueurs cylons en Cellule, mieux ce sera. Un joueur cylon en Cellule a un impact limité sur le jeu, et est moins dangereux quand il décide de se révéler.

Se Préparer pour la Phase d'Agent Dormant

Il est important pour les joueurs humains de garder à l'esprit que même s'ils ne commencent pas en tant que cylon, cela peut changer lors de la phase d'agent dormant. Au début du jeu, cela peut être une bonne stratégie pour un humain d'éviter de trop bien jouer dans le cas où il deviendrait par la suite un cylon lors de la phase d'agent dormant.

STRATÉGIE DU JOUEUR CYLON

L'objectif des joueurs cylons est de faire perdre les joueurs humains, généralement en se focalisant sur une ressource pour l'amener à zéro.

Non Révélé

Lors des tests de compétence, les joueurs cylons doivent éviter de contribuer à sa réussite. Mais il ne faut pas attirer l'attention sur soi. Lors d'un test, il faut à la fois donner des cartes positives et des cartes négatives pour annuler l'aide fournie, mais sans se faire repérer. L'idéal est de jeter la suspicion sur les autres.

Il est vital pour un joueur cylon de ne pas être jeté en Cellule car ses possibilités y sont réduites.

Une révélation au moment opportun peut être dévastatrice pour les humains. Les joueurs cylons doivent exploiter au mieux la capacité spéciale de leur carte Loyauté et attendre le bon moment pour frapper.

Révélé

Un joueur cylon révélé n'a qu'un objectif : se focaliser sur la ressource la plus faible et la détruire. Le Moral et la population sont généralement les deux ressources les plus aisées à faire baisser. Le moral diminue facilement à cause des cartes Crise (grâce au site Caprica), alors que la population est plus facile à détruire avec les attaques de Cylons (grâce au site Flotte Cylon).

Les joueurs cylons révélés ont intérêt à piocher des cartes Compétence pilotage ou ingénierie car ces cartes apparaissent moins fréquemment sur les cartes Crise.

CLARIFICATIONS DE CARTES

Ce paragraphe clarifie les effets de certaines cartes.

- **Maximum de Ressources** : une ressource ne peut jamais dépasser la valeur 15.
- Carte **Crise À Court de Rations** : cette carte fait que le Président et le joueur actif défausse chacun deux cartes. Si le Président **est** le joueur actif, il doit alors défausser 4 cartes.
- **Choix pour les crises** : quand un joueur fait un choix pour une carte Crise, il a toujours la possibilité de choisir la section haute ou basse de la carte, qu'il soit ou non capable de remplir les conditions du texte (à moins que la carte ne l'interdise spécifiquement).

PRÉCISIONS SUR CERTAINS POINTS DE RÈGLES

- Au début de leur tour, les joueurs piochent toujours les cartes Compétence indiquées sur leur fiche de personnage.
- Les vaisseaux ne peuvent se déplacer que vers des zones d'espace adjacentes. Ils ne peuvent pas passer sur le Galactica.
- Quand un joueur reçoit la carte «Vous êtes un Sympathisant», il doit immédiatement la révéler.
- Quand on utilise le lieu Contrôle PRL, on perd de la population selon ce qu'indique la piste de Préparation au Saut sur un jet de 6 ou moins.
- Chaque joueur doit défausser des cartes Compétence pour en avoir 10 à la fin du tour de chaque joueur.
- Les joueurs peuvent sortir sans difficulté de l'Infirmerie, mais pas de la Cellule. On ne peut en sortir qu'en réussissant le test de compétence indiqué.
- Les joueurs cylons ne peuvent révéler leur carte Loyauté qu'au prix d'une action.
- Les joueurs cylons révélés reçoivent une carte Loyauté lors de la phase d'agent dormant.
- Les vaisseaux cylons sont toujours activés selon les règles d'Activation de Vaisseaux Cylons (cf. page 22), même s'il y a un joueur cylon révélé.
- Les cartes Crise Majeure sont immunisées aux capacités des personnages qui affectent les cartes Crise.

CRÉDITS

Création du jeu et développement : Corey Konieczka

Développement supplémentaire : Eric Lang

Développeur exécutif : Jeff Tidball

Maquette et relecture : Mark O'Connor et Jeff Tidball

Création graphique : Kevin Childress, Andrew "Metal" Navaro, Brian Schomberg, et WiL Springer

Composition de la couverture : Brian Schomberg

Photos fournies par : NBC Universal

Responsable de production : Gabe Laulunen

Éditeur : Christian T. Petersen

Produits des consommateurs NBC Universal : Kim Niemi, Mitch Steele, et Neysa Gordon

SCI FI : William Lee et Mozhgan Setoodeh

Coordinateur des tests : Mike Zebrowski

Testeurs : AJ Anderson, Brett Bedore, Daniel "Banaan" Bloemendaal, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Tamara Cook, Chris Corbett, Emile de Maat, Richard Dewsbury, Jean9 Duncan, Rob Edens, Aaron Fenwick, Matt Findley, Kevin Fraley, Dave Froggat, Tod Gelle, Jack Gray, Joe Gray, Edward Gross, Jeremy Haberer, Eric Hanson, Darrell Hardey, Shannon Heibler, Jeroen Hogenkamp, Stephen Horvath, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Eric Lang, Andy Lawley, Jonathan Ledezma, Erik Lind, Liana Loos-Austin, Terry Madden, Bob Maher, David Marks, C. Sebastian Massey, Brad McWilliams, David Mendleson, Jacob Metallo, Gregg Mixdorf, Scott Mullinnix, Sean Murphy, Robin Morren, Andrew "Metal" Navaro, Kelly Olnstead, Hershey Ordman, Tony Plucido, Thaadd Powell, Evan Pritchard, Rhys Pritchard, Danny Procell, Adam Raymond, Ruth Reimer, Martijn Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Schomberg, Pjotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, WiL Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young, et Mike Zebrowski

Remerciements spéciaux à : Blake Callaway, Steve Coulter, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulbach, Loretta Kraft, William Lee, Ron Moore, Ann Morteo, Jerry Petry, Ed Prince, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward

CRÉDITS DE L'ÉDITION FRANÇAISE

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Marc Taillefer

Mise en page : Edge Studio

Nous aimerions également remercier les gens de Sci Fi et NBC Universal, non seulement pour avoir créé l'univers incroyable de **Battlestar Galactica**, mais également pour nous avoir donné la possibilité de transposer la magie de la série en jeu de plateau.

INDEX

Activation des vaisseaux cylons : pages 22, 24
Activation des vipers : page 25
Ajuster la difficulté : page 28
Attaque : page 24
Bien choisir les personnages : page 6
But du jeu : page 6
Cadrans de ressources : page 5
Capacités : page 13
Carte objectif Kobol : page 14
Cartes Attaque de Cylons : page 22
Cartes Compétence : page 15
Cartes Destination : page 13
Cartes Loyauté : page 18
Cartes Titre : page 12
Clarifications des cartes : page 30
Combat : pages 22–27
Confidentialité : page 20
Conseils stratégiques : page 29
Créer le paquet Loyauté : page 6
Joueurs cylons : page 18–20
Joueurs cylons révélés : pages 19–20
Limitation du matériel : page 28
Limite de cartes : page 15
Matériel : pages 2–4
Mise en place : page 5, 7
Objectif cylon : page 18
Objectif humain : page 12
Ordre de succession : page 28
Paquet Destinée : page 15
Personnages : page 11–12
Perte de ressources : page 11
Phase d'action : page 10
Phase de mouvement : page 10
Phase de réception de compétences : page 9
Phase de crise : pages 10–11
Phase d'activation de vaisseaux cylons : page 11
Phase d'agent dormant : page 19
Phase de préparation au saut : page 11

Pions dégâts : page 25
Piste de troupes d'abordage : page 24
Plateau en détails : page 8
Précisions de règles : page 30
Piloter les vipers : page 26, 27
Risquer les raptors : page 26
Référence des vaisseaux : page 21
Retirer du jeu : page 24
Saut de la flotte : page 13, 14, 25
Savoir si vous êtes un Cylon : page 19
Sympathisant : page 19
Symbole de lancement de viper : page 24
Tests de compétence : page 16, 17, 18
Tour de jeu : page 9

*Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. Tous Droits Réservés.
Mécanismes du jeu de plateau et règles © Fantasy Flight Publishing. Aucune
partie de ce produit ne peut être reproduite dans autorisation. Fantasy Flight
Games, et le logo FFG sont des marques commerciales de Fantasy Flight
Publishing, Inc. Edge, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 05 34
36 40 50. Fabriqué en Chine.*

Visitez notre site internet

WWW.EDGEENT.COM

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



RÉSUMÉ DES RÈGLES

TOUR D'UN JOUEUR

1. **Phase de Réception de Compétences** : le joueur actif pioche des cartes Compétence selon ce qu'indique la liste de compétences de sa fiche de personnage. Les joueurs cylons révélés piochent deux cartes Compétence de n'importe quel type.
2. **Phase de Mouvement** : le joueur actif peut aller sur n'importe quel lieu. S'il change de vaisseau, il lui faut défausser une carte Compétence.
3. **Phase d'Action** : le joueur actif peut activer le lieu où il se trouve, ou utiliser une carte qui coûte une action.
4. **Phase de Crise** : on résout la première carte du paquet Crise.
5. **Phase d'Activation de Vaisseaux Cylons** : les vaisseaux cylons sont activés en fonction de la carte Crise.
6. **Phase de Préparation au Saut** : si la carte Crise a un symbole de saut, on avance d'une case le marqueur sur la piste de Préparation au Saut. Si le marqueur est à la fin de cette piste, la flotte saute.

Note Importante : il n'y a pas de phases d'Activation de Vaisseaux Cylons et de Préparation au Saut lors du tour d'un joueur cylon révélé.

TESTS DE COMPÉTENCE

1. On lit la carte
2. On pioche deux cartes du paquet Destinée
3. On joue des cartes Compétence
4. On mélange et on trie les cartes
5. On additionne les valeurs
6. On détermine le résultat

SAUT DE LA FLOTTE

1. On retire les vaisseaux
2. On choisit la destination
3. On suit les instructions de la carte Destination
4. On suit les instructions de la carte Kobol le cas échéant
5. On réinitialise la piste de Préparation au Saut

ACTIVATION D'UN VIPER

Il y a trois choses possibles qu'un joueur peut faire quand un viper est activé :

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

ACTIVATION DE VAISSEaux CYLONS

Raiders : ils effectuent une des actions suivantes (en commençant par le haut).

1. Attaquer un viper dans sa zone (sans personnage à bord si possible).
2. Détruire un vaisseau civil dans sa zone (au choix du joueur actif).
3. Se déplacer vers le vaisseau civil le plus proche (en cas d'égalité, déplacement dans le **sens horaire**).
4. Attaquer le Galactica.

S'il n'y a pas de raiders en jeu, on lance deux raiders de chaque basestar.

Raiders lourds : ils n'attaquent jamais et se déplacent vers le symbole de lancement de viper le plus proche. S'ils sont activés dans une zone avec ce symbole, leurs centurions abordent le Galactica (voir page 24). Chaque fois que des raiders lourds sont activés, les centurions sont aussi activés. S'il n'y a pas de raiders lourds en jeu quand une crise les active, on lance à la place un raider lourd de chaque Basestar en jeu.

TABLE D'ATTAQUE

UNITÉ ATTAQUÉE	RÉSULTAT DU DÉ
	3-8 = Détruit
	7-8 = Détruit
	5-7 = Endommagé 8 = Détruit
	Automatiquement Détruit (pas de jet de dé)
	<i>Avec un Raider : 8 = Endommagé</i> <i>Avec un Basestar : 4-8 = Endommagé</i>
	<i>Avec un Viper : 8 = Endommagé</i> <i>Avec le Galactica : 5-8 = Endommagé</i> <i>Avec une Charge Nucléaire :</i> 1-2 = Endommagé deux fois 3-6 = Détruit 7-8 = Détruit et détruisez 3 raiders dans la même zone.

RAPPEL

- Pions Dégâts : page 25
- Ordre de Succession (Amiral et Président) : page 28
- Cylons Révélés : page 19
- Mise en Place : page 5
- Conseils Stratégiques : page 29