



Vin d'jeu d'aide (sur base de l'aide de Groumpf)

Tour de jeu joueur Humain :

1. Piocher les cartes compétence du personnage.

2. Mouvement (un choix) :

- ▶ Vers une autre section du même vaisseau,
- ▶ Vers une section de l'autre vaisseau (défausser 1 carte Compétence),
- ▶ Si pilote un Viper, déplacement d'une case,
- ▶ Si pilote un Viper, déplacement sur Galactica ou Colonial One (défausser 1 carte & Viper en réserve),
- ▶ Ne pas bouger.

3. Action (un choix) :

- ▶ Activer la section de vaisseau où il est présent,
- ▶ Utiliser une carte compétence marquée comme "action",
- ▶ Utiliser l'action de sa carte président, amiral, personnage
- ▶ Utiliser une carte de quorum (président en fonction seulement),
- ▶ Si pilote un Viper, activer son Viper (nouveau déplacement ou attaque),
- ▶ Dévoiler sa carte "You are a Cylon" & réaliser l'action décrite dessus
- ▶ Ne rien faire.

4. Piocher et résoudre une carte de crise (1^{ère} carte de la pioche).

5. Activer les vaisseaux Cylons de la carte de crise (si spécifié sur la carte).

6. Préparer le saut hyperspatial (si spécifié sur la carte de crise).

- ▶ Déplacer la flotte d'une case
- ▶ Si sur case « Saut automatique » → Saut immédiat

7. Défausser carte(s) crise(s) piochée(s) & pion joueur actif à gauche

8. Tous les joueurs doivent avoir max 10 cartes en main (hors cartes Quorum ou Crise Majeure)

Activation des vaisseaux Cylons :

Activer tous les vaisseaux du type spécifié zone par zone (le joueur actif choisit l'ordre)

Raiders :



- Si aucun Raider n'est en jeu, mettre en jeu 2 Raiders depuis chaque Basestar. (si aucun Basestar, rien ne se produit)

- Sinon, pour chaque Raider, première action possible dans la liste suivante :

1. Attaquer un Viper présent dans la zone (d'abord sans personnage puis avec personnage)
2. Détruire un vaisseau civil présent dans la zone (pas de jet de dé : automatiquement détruit & perte de ressource)
3. Déplacer vers le vaisseau civil le plus proche (sens des aiguilles si égalité),
4. Attaquer Galactica. (si pas de vaisseau civil sur le plateau)

Lancement de Raiders :



mettre en jeu 3 Raiders depuis chaque Basestar (si pas de Basestar, rien / Si tous les raiders sur le plateau : rien).

Heavy Raiders et Centurions :



1. Si aucun Heavy Raider n'est en jeu, mettre en jeu un Heavy Raider depuis chaque Basestar, sinon chaque Heavy Raider se déplace vers le "Viper Launch" le plus proche.
2. Chaque Centurion présent sur Galactica ("Boarding Party") se déplace d'une case.
3. Si un Heavy Raider est sur une case contenant une icône "Viper Launch" avant son activation, il dépose un Centurion sur Galactica et est retiré du jeu.

Basestars :



chaque Basestar présent attaque Galactica (pas de Basestar : rien).

Saut de la flotte (PRL = plus rapide que la lumière)

L'amiral réalise les actions suivantes :

1. Retirer les vaisseaux
Vipers → réserve // vaisseaux civils → pioche // pilote de viper → Pont // pions centurions → restent
2. Choisir une destination
Piocher 2 cartes destination & 1 choisir 1 & met l'autre en dessous de la pile destination
3. Suivre les instructions de la carte destination
4. Instructions Kobol
Si la somme des valeurs pour la 1^{ère} fois ≥ à 4 ou 8 : cfr carte Kobol
5. Réinitialiser la piste de préparation au saut : Flotte sur case de départ

Si saut via case « contrôle PRL » (flotte sur une case bleue)

- ▶ Lancer 1 dé. Si résultat ≤ 6 : On perd 1 nombre de personnage = à la valeur de la case bleue
- ▶ Ensuite l'amiral réalise les 5 actions de Saut de Flotte

Test des Compétence

1. Lire la carte (et faire le choix s'il y en a 1)
2. 2 cartes destinée dans 1 pile commune
3. Jouer entre 0 et X cartes compétence face cachée en commençant par le joueur à gauche du joueur actif
4. Mélanger les cartes puis les séparer en 2 tas :
 - 1) Compétence requise (couleur)
 - 2) Les autres
5. Calculer 1) - 2) = Y
6. Si Y ≥ difficulté → Réussite. Sinon, échec (ou réussite partielle)
7. Défausser les cartes compétence

Activation d'un Viper : 1 viper activé peut faire 1 des 3 choses suivantes :

1. **Lancer** 1 viper (dans 1 des 2 zones)
2. **Déplacer** 1 viper vers 1 zone adjacente
3. **Attaquer** avec 1 viper contre 1 vaisseau Cylon dans la même zone

On ne peut pas activer 1 viper piloté par 1 autre joueur

Piloter 1 Viper (perso avec la capacité « pilotage ») : Aller sur le Pont & effectuer l'action :

- Son **pion perso** sous 1 viper
- Autre pion perso sur fiche perso
- Peut encore faire **1 action** bouger ou attaquer

Si le pilote est envoyé à l'infirmerie ou en cellule : pion perso dessus & viper en réserve

Viper endommagé ou détruit

- Perso à l'**infirmerie**
- Viper → **zone endommagé** ou **retiré** du jeu

Objectifs Cylon (= échec des humains)

- 1 **ressource** à 0 à la fin d'un tour d'un joueur
- Invasion de **Centurions**
- **Destruction** du Gallactica si 6 lieux ont des pions dégâts

Révélation d'un Cylon (dévoiler sa carte "You are a Cylon") :







1. **Se dévoiler** (compte pour 1 action)
2. **Défausser** toutes ses cartes pour arriver à 1 total de 3 cartes compétences
3. **Rendre titre** éventuel (président, amiral),
4. **Déplacer** le **pion personnage** dans le Vaisseau de Resurrection
5. **Piocher** une carte **Crise Majeure** (jouée grâce à la case « Caprica »)
Les cartes Crises Majeures sont **immunisées** contre les capacités des personnages qui affectent les cartes
Crises ou les test de Compétence
6. **Fin du tour** (sans piocher de carte Crise)

Tour de jeu Cylon (révélé) :

1. **Piocher 2 cartes Compétence** de n'importe quel type.
2. **Mouvement (un choix) :**
► Vers un site Cylon, ► Ne pas bouger.
3. **Action (un choix) :**
► Activer le lieu où il est présent ► Ne rien faire.
4. **Fin du tour** (pas de phase d'activation de vaisseaux Cylon ni de phase de préparation au saut)

Cylon révélé : Généralités

- Peut piocher 1 carte Crise & la jouer grâce à Caprica (si il y a 1 choix, il peut choisir)
- 1 joueur Cylon n'est pas affecté par les conséquences & capacités des Cartes Crises et cartes Compétence
- 1 Cylon ne peut pas être envoyé à l'infirmerie ou en Cellule
- Lors d'un test de compétence, le Cylon peut jouer max 1 carte compétence
- 1 Cylon ne peut pas faire l'action d'une carte compétence ou Quorum
- Les capacités de la fiche personnage d'un joueur Cylon sont ignorées

Table d'attaque	
Unité attaquée	Résultat du dé
	3 – 8 = Détruit
	7 – 8 = Détruit
	5 – 7 = Endommagé (sur case « Viper endommagé » 8 = Détruit (retiré du jeu)
	Automatiquement détruit (pas de jet de dé)
	Avec Raider : 8 = endommagé Avec Basestar : 4 – 8 = endommagé 6 pions dégâts = détruit (cfr pions dégâts p 25)
	3 dommages = détruit & remélanger les pions dégâts Avec Viper : 8 = Endommagé Avec Galactica : 5-8 = Endommagé Avec tête nucléaire : 1-2 = Endommagé deux fois 3-6 = Détruit 7-8 = Détruit avec 3 Raiders de la même case

Ordre de succession	
Si l'Amiral est en prison ou est 1 Cylon révèle	Si Président est Cylon révélé
1. William Adama	1. Laura Roslin
2. Saul Tigh	2. Gaius Baltar
3. Helo Agathon	3. Tom Zarek
4. Lee « Apollo » Adama	4. Lee « Apollo » Adama
5. Kara « Starbuck » Thrace	5. William Adama
6. Sharon « Boomer » Valerii	6. Karl « Helo » Agathon
7. Galen Tyrol	7. Galen Tyrol
8. Tom Zarek	8. Sharon Valerii
9. Gaius Baltar	9. Saul Tigh
10. Laura Roslin	10. Kara Thrace

Confidentialité

p.20