

Règles Battlestar Galactica

Matériel



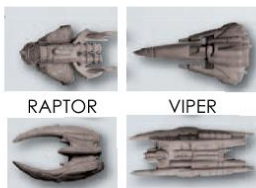
Cartes DESTINATION



Cartes OBJECTIF KOBOL



Cartes COMPETENCES



RAPTOR

VIPER

RAIDER CYLON RAIDER LOURD



Cartes CRISE



Cartes CRISE MAJEURE



Cartes LOYAUTE



Cartes QUORUM



VAISSEAUX CIVILS



CHARGE NUCLEAIRE



PION FLOTTE (piste de saut)



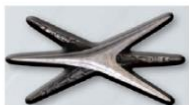
Pions PERSO



Pions PILOTES



JOUEUR ACTIF



BASESTARS (Cylons)



Dégât Basestar (3 pour le détruire)



Coup Critique (2 dégâts)



Ne lance plus ni raiders ni lourds



Ne tire plus sur le Battlestar



+2 au dé d'attaque contre lui



Pions CENTURION (piste Troupes d'abordage)



Dégât Battlestar



Lieu touché



Perte de ressources

Mise en place

Cadrans ressources au départ : Rations = 8 Carburant = 8 Moral = 10 Population = 12

Réserve Vipers et Raptors : 8 vipers + 4 raptors

Pion FLOTTE sur la case Départ de la piste Préparation au Saut

Autres pions vaisseaux civils face cachée à côté du plateau

Choix des personnages : le 1er joueur choisit le personnage qu'il veut, les autres choisissent toujours parmi les personnages des catégories (politique, etc.) où il y en a le plus (à part "Personnel" dont on peut toujours prendre).

- ★ Pion **PRESIDENT** : Laura Roslin, sinon Gaius, sinon Zarek, il mélange le paquet de cartes Quorum et y pioche une carte, le reste est placé près du plateau.
- ★ Pion **AMIRAL** : Bill Adama, sinon Saul, sinon Helo, il reçoit les 2 charges nucléaires

Paquet LOYAUTE : Retirez les cartes "Vous êtes un sympathisant", créez le paquet selon le nombre de joueurs. Distribuez-en une cachée à chaque joueur.

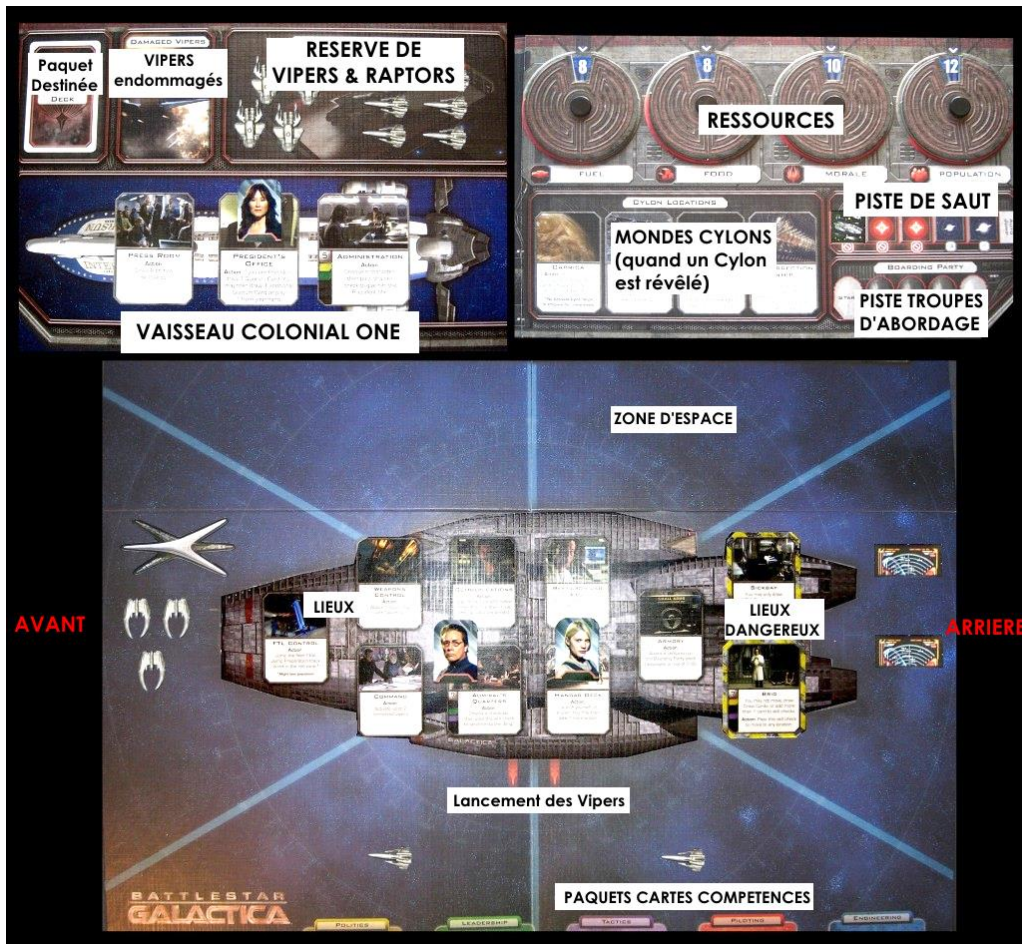
	Vous êtes un Cylon	Vous n'êtes pas un Cylon	Vous êtes un sympathisant
3 joueurs	1	5	
4 joueurs	1	6	+1
5 joueurs	2	8	
6 joueurs	2	9	+1
Si Gaius est là		+1	
Si Sharon est là	+1		

Trier les cartes compétences et faire 5 tas faces cachées.

Recevoir des compétences : le 1er joueur n'en pioche pas car il piochera normalement au début de son tour, les autres piochent 3 cartes au choix parmi les compétences qu'ils peuvent avoir.

Préparer Paquet DESTINEE : 10 cartes, 2 de chaque compétence, bien mélangées, à ajouter à chaque test de compétence.

Placer les vaisseaux : 1 Basestar et 3 raiders devant, 2 vipers dessous, 2 vaisseaux civils derrière.



Pour passer du Colonial One au Galactica : défausser une carte compétence.

Mondes Cylons : uniquement accessibles au cylon qui a été révélé.

Piste de saut : une case par tour, moins on attend plus on risque de perdre des ressources lors du saut.

Piste Troupes d'abordage : quand un raider lourd aborde le Galactica, on y place le pion Centurion et s'il atteint la dernière case, les Humains perdent.

Lieux dangereux : effets négatifs permanents, les joueurs ne peuvent pas y aller volontairement.

Le Tour de Jeu

1. Recevoir des compétences (10 max en main à la fin du tour)
2. Déplacement d'une case à une autre du même vaisseau
3. Action : une seule action parmi les suivantes :
 - ★ Activer la case où se trouve le joueur
 - ★ Jouer une carte compétence
 - ★ Faire une action de sa fiche personnage
 - ★ Activer son Viper (déplacer/attaquer)
 - ★ Faire une action de Président/Amiral ou de carte Quorum
 - ★ Révéler sa carte Loyauté
 - ★ Ne rien faire
4. Résolution de crise : tirer une carte crise et la résoudre (ne pas oublier d'ajouter 2 cartes du paquet Destinée pour les tests de compétence).

Score à atteindre sur le test de compétence

Couleurs des cartes de compétence utilisables pour le test

Activer les raiders cylon

1. attaque un viper s'il y en a un
2. attaque le viper d'un joueur
3. détruit un vaisseau civil
4. se déplace d'une case vers les vaisseaux civils
5. attaque le Galactica s'il n'y a pas de vaisseau civil

Chaque Basestar lance 3 raiders cylon

Activer les raiders lourds (se déplacent vers zone de lancement des vipers, abordent s'ils y sont)
S'il n'y a pas de raider lourd, on en met un sur le plateau.



Effet réussite partielle si le score est atteint mais le test échoue

Avancez d'une case sur la piste de saut

5. Fin de tour, le joueur de gauche commence son tour.

BUT et PHASES DE JEU

Le BUT des Humains : Atteindre Kobol en cumulant les sauts jusqu'à 8 unités de distance, tout en conservant un score supérieur à 0 dans chaque ressource et en évitant l'invasion des toasters à bord du Galactica.

Le BUT des Cylons : Empêcher les Humains d'atteindre Kobol en épuisant leurs ressources (si un cadran est à 0, les Cylons ont gagné), en contrôlant le Galactica avec des Centurions, en détruisant le Galactica.

La 2ème partie du jeu : Lorsque la valeur des cartes Destinations dépasse 4, on passe à la seconde partie du jeu, la phase "Agents dormants".

Si on est 4 ou 6 joueurs, on rajoute la carte Sympathisant dans le paquet de cartes Loyauté restant. On distribue alors les cartes Loyauté restantes (si on a une carte Cylon et une carte non-Cylon, c'est le Cylon qui l'emporte).

Celui qui reçoit une carte Sympathisant doit la révéler immédiatement et la résoudre (s'il est cylon révélé, il peut la donner à un autre joueur qui la résout aussi immédiatement).

Si une ressource est dans la zone rouge, le Sympathisant est placé en cellule et ce n'est pas un cylon. Au contraire, si aucune ressource n'est dans la zone rouge, le Sympathisant devient un Cylon révélé MAIS il ne pourra jamais activer la flotte cylon ou jouer de carte crise majeure.

Se révéler en tant que Cylon, on suit ces étapes :

1. Défausser des cartes compétences pour arriver à 3 en main.
2. Si on a un titre (Amiral/Président), on le donne à un autre joueur dans l'ordre de succession.
3. Déplacer son pion sur le site cylon Vaisseau de résurrection.
4. Recevoir une carte Crise Majeure qui pourra être jouée en activant le site cylon Caprica.
5. Fin de tour, on ne résout pas de crise.

Lors d'un tour de jeu, le Cylon pioche 2 cartes compétences de n'importe quel type, se déplace sur un autre site cylon s'il le souhaite, peut activer un lieu.

Il n'a plus de capacités de personnage, et durant son tour il n'y a jamais d'activation de vaisseaux cylon ou d'avancée sur la piste de saut. Les cartes compétences ne lui servent à rien mais il peut en ajouter une seule à un test de compétence ennemi.

FAIRE UN SAUT PRL

On peut sauter dès qu'on est sur une case bleue de la piste de saut en allant activer le Lieu Contrôle PRL sur le Galactica, ou sauter automatiquement à la fin de la piste.

Pour sauter, **on lance le D8 et il faut faire 7 ou 8 pour sauter** sans perdre de population. Si on fait moins et qu'on a sauté depuis la case -3 ou -1, on perd 3 vaisseaux civils ou 1 vaisseau civil (on les retourne pour connaître les ressources perdues).

1. Retirer tous les vaisseaux du plateau
2. Choisir la destination : l'Amiral pioche 2 cartes destination et choisit.
3. Suivre les instructions de la carte destination choisie uniquement si on dépasse 4 ou 8 unités de distance.
4. Remettre le pion Flotte en début de piste de saut.

A 8 unités de distance, il faudra encore un saut final pour que les Humains soient définitivement en sécurité et gagnent la partie.

ATAQUES & ORDRE DE SUCCESSION

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.

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

BATTLESTAR GALACTICA

Début de jeu :

- ★ Choisissez un personnage parmi la catégorie (politique, etc.) où il en reste le plus.
- ★ Piochez 3 cartes compétences au choix parmi celles notées sur votre fiche.
- ★ Positionnez votre pion sur le lieu indiqué sur votre fiche personnage.
- ★ Recevez votre carte Loyauté, regardez-la et gardez-la bien cachée.

- ☉ **Si vous êtes Humain**, votre but est de faire sauter le vaisseau jusqu'à Kobol tout en préservant vos ressources (population, moral, rations, carburant) et en ne succombant pas aux attaques des Cylons.
- ☉ **Si vous êtes Cylon**, cachez bien votre identité jusqu'au moment où vous révéler (et activer votre carte Cylon) fera le maximum de dommages à la flotte humaine, en attendant faites votre possible pour les ralentir, grignoter leurs ressources, saper leur moral... Lorsque vous serez révélé, vous irez sur les mondes Cylons pour nuire de loin. Votre tour sera alors le suivant : piocher 2 cartes compétences de n'importe quel type, se déplacer sur un autre site Cylon, activer un lieu.
- ☉ **Phase Agents Dormants** : attention, quand vous aurez parcouru la moitié de la distance qui vous sépare de Kobol, vous recevrez une 2^{de} carte Loyauté qui pourra vous transformer en Cylon si vous êtes Humain, ou vous transformer en Sympathisant s'il y en a dans la partie.

A votre tour :

1. **Recevez les cartes compétences** indiquées sur votre fiche (max 10 à la fin du tour)
2. **Déplacement** sur une case de votre choix du vaisseau (se défausser d'une carte pour passer d'un vaisseau à l'autre)
3. **Faites une seule action** au choix :
 - ★ Activer la case où se trouve le joueur
 - ★ Jouer une carte compétence
 - ★ Faire une action de sa fiche personnage
 - ★ Activer son Viper (déplacer/attaquer)
 - ★ Faire une action de Président/Amiral ou de carte Quorum
 - ★ Révéler sa carte Loyauté
 - ★ Ne rien faire
4. **Tirez une carte CRISE** et résolvez-la.

CONSEIL : Profitez du tour des autres pour bien observer le plateau de jeu et les capacités de chaque lieu. Surveillez les autres joueurs de près, il y a de très fortes chances pour qu'un Cylon se cache parmi eux et il vous faut détecter le moindre signe de trahison !

BATTLESTAR GALACTICA

Début de jeu :

- ★ Choisissez un personnage parmi la catégorie (politique, etc.) où il en reste le plus.
- ★ Piochez 3 cartes compétences au choix parmi celles notées sur votre fiche.
- ★ Positionnez votre pion sur le lieu indiqué sur votre fiche personnage.
- ★ Recevez votre carte Loyauté, regardez-la et gardez-la bien cachée.

- ☉ **Si vous êtes Humain**, votre but est de faire sauter le vaisseau jusqu'à Kobol tout en préservant vos ressources (population, moral, rations, carburant) et en ne succombant pas aux attaques des Cylons.
- ☉ **Si vous êtes Cylon**, cachez bien votre identité jusqu'au moment où vous révéler (et activer votre carte Cylon) fera le maximum de dommages à la flotte humaine, en attendant faites votre possible pour les ralentir, grignoter leurs ressources, saper leur moral... Lorsque vous serez révélé, vous irez sur les mondes Cylons pour nuire de loin. Votre tour sera alors le suivant : piocher 2 cartes compétences de n'importe quel type, se déplacer sur un autre site Cylon, activer un lieu.
- ☉ **Phase Agents Dormants** : attention, quand vous aurez parcouru la moitié de la distance qui vous sépare de Kobol, vous recevrez une 2^{de} carte Loyauté qui pourra vous transformer en Cylon si vous êtes Humain, ou vous transformer en Sympathisant s'il y en a dans la partie.

A votre tour :

1. **Recevez les cartes compétences** indiquées sur votre fiche (max 10 à la fin du tour)
2. **Déplacement** sur une case de votre choix du vaisseau (se défausser d'une carte pour passer d'un vaisseau à l'autre)
3. **Faites une seule action** au choix :
 - ★ Activer la case où se trouve le joueur
 - ★ Jouer une carte compétence
 - ★ Faire une action de sa fiche personnage
 - ★ Activer son Viper (déplacer/attaquer)
 - ★ Faire une action de Président/Amiral ou de carte Quorum
 - ★ Révéler sa carte Loyauté
 - ★ Ne rien faire
4. **Tirez une carte CRISE** et résolvez-la.

CONSEIL : Profitez du tour des autres pour bien observer le plateau de jeu et les capacités de chaque lieu. Surveillez les autres joueurs de près, il y a de très fortes chances pour qu'un Cylon se cache parmi eux et il vous faut détecter le moindre signe de trahison.

