

# BSG Cheat Sheet [CZ]

Vojtěch Rain Vladyka

Verze 1.2

## 1 Tah hráče

- líznout si karty schopností (*skill cards*)
  - pohyb
    - v rámci lodě
    - mezi loděmi - odevzdej jednu kartu schopnosti
    - při pilotování viperu je možný pohyb do vedlejšího sektoru
    - provedení akce místo pohybu pomocí karet *Movement*
  - akce
    - na lokaci
    - na kartě schopnosti
    - speciální schopnost postavy
    - při pilotování viperu
      - let do sousedního sektoru
      - útok
      - použití karty schopnosti
    - odhalit se jako Cylon
  - krize - líznout si kartu krize a vyřešit ji
    - zkouška schopností (*Skill check*)
    - Cylonský útok
    - Událost (*Event*)
  - aktivace raiderů, heavy raiderů nebo basestar
  - příprava na skok
- Maximální počet karet v ruce je 10.

## 2 Zkouška schopností

- sestavení balíčku
  - zahrát karty modifikující balíček (např. *Reckless*)
  - přidat 2 karty z Osudu (*Destiny deck*)
  - každý hráč popořadě od aktivního hráče přidá libovolný počet karet
- vyřešení
  - zamíchání balíčku
  - roztřídění podle barev - barvy na kartě zkoušky a zbylé barvy
  - požadované barvy se sečtou a odečtou se zbylé barvy
  - je-li výsledek roven nebo vyšší než síla zkoušky, úspěch.
  - zahrát karty modifikující výsledek
- vedlejší účinky
  - Bezohledná (*Reckless*) - pokud byla zkouška učiněna Bezohlednou, musí se provést případné důsledky z karet Zrady (*Treachery*)
  - Pokud byla zkouška označena s důsledky (*Skill Check ability icon*) a byla v ní alespoň jedna takto označená karta, musí se provést scénář s důsledky.

## 3 Událost

Aktivní hráč, prezident, admirál nebo CAG vybírají z variant určitých kartou krize.

## 4 Boj

Kdykoli jsou na herní ploše Cylonské lodě, je flotila pod útokem.

Lod'	Vyhodnocení
Raider	3-8 = zničený
Heavy Raider	7-8 = zničený
Viper mk.II	5-7 = poškozený 8 = zničený
Viper mk.VII	6-7 = poškozený 8 = zničený
Civilní loď Galactica	zničená automaticky
Basestar	Raiderem: 8 poškozená Basestar: 4-8 poškozená
Útok atomovou hlavicí	Viperem Viperem: 8 poškozená Galacticou: 5-8 poškozená
	Pro vybranou oblast: 1-2 poškodit basestar 2x 3-6 zničit basestar 7 zničit basestar spolu s 3 raidery 8 zničit <b>všechny</b> lodě v oblasti

Zničení Galacticy - 6 a víc poškození

Zničení Pegasu - 4 poškození

Zničení Basestar - 3 a víc poškození

### 4.1 Aktivace Raiderů

Pouze jedna z akcí za tah

- útok:
  - nepilotovaný Viper
  - pilotovaný Viper
  - civilní loď
  - Galactica
- let nejkratší trasou k cílům, je-li trasa stejně dlouhá, letí po směru hodinových ručiček
  - když v sektoru není na koho by mohl útočit (tj. raiderů je víc jak cílů)
  - vždy o jeden sektor

### 4.2 Aktivace Heavy raiderů

Let

- nejkratší trasou k hangáru
- začíná-li let v sektoru s hangárem, naloďují se

## 4.3 Aktivace viperů

Vždy jen jedna z možností

1. let do sousedního sektoru (Viper mk.II)
2. let do sousedního nebo do následujícího sektoru (Viper mk.VII)
3. útok
4. eskortování civilní lodě<sup>1</sup>

- jsou bráni jako lidé,
- nemohou získat Admirálský ani Prezidentský titul,
- lížou si jednu kartu navíc ze svých schopností,
- mohou dát pouze dvě karty do Zkoušek,
- může se kdykoli vrátit v rámci akce na Loď znovuzrození.

### Cíl Cylonského vůdce

Každý Cylonský vůdce získává kartu se svým osobním cílem. Veškeré podmínky jsou uvedeny na kartě.

## 5 Tah cylona

1. líznout si 2 karty schopností, každou jiného druhu
2. pohyb
  - v rámci cylonských lokací
  - v rámci karet Pohyb (Movement)
3. příprava na skok

Poznámka: neaktivují se Raidery

## 6 Poprava

1. zahodí všechny karty schopností z ruky a všechny přiřazené karty Kvora. Karty Kvora v ruce zůstávají nedotčené.
2. ověří se hráčova loajalita
3. Člověk
  - ztráta jednoho bodu morálky
  - hráčova postava se vrací a nesmí se už do konce hry použít
  - hráč si vybere novou postavu
  - pokud byla popravena před fází Spícího agenta Boomer, její hráč dostává druhou kartu loajality okamžitě
4. Cylon
  - přesun na Loď znovuzrození
  - pokračuje normálně jako odhalený Cylon, ale nedostává Super Krizi

## 7 Nová Caprica

### Příprava

1. Vyměnit balíček krizí za krize Nové Capricy
2. Přesunout lidi do *Resistance HQ*, cylony do *Occupation Autohority*
3. Přesunout civilní lodě do zásobníku *Uzamčených lodí*

### Cíl

Odletět z Nové Capricy. Admirál rozkáže poslední skok, všechny lodě na Nové Caprice jsou zničeny, všichni lidé zanecháni pozadu popraveni. Poté hra končí. Pokud zůstaly všechny ukazatele nad nulou, lidé vyhráli.

### Speciální pravidla

- Okupační síly - Cylonské okupační síly postupují k Loděnici s cílem zničit lodě. Když dojdou až k nim, otočí se vrchní a zničí ji. Okupační síly se vracejí. Může současně jít několik okupačních sil za sebou.
- Příprava lodí a Evakuace - Dokud se Galactica nevrátí na orbitu, lodě se pouze přemísťují z *Uzamčených lodí* do *Připravených lodí*. Když je Galactica na orbitě (ukazatel skoku na auto-jump), mohou se Připravené lodě přesunout na orbitu.

## 8 Cylonští vůdci

Cylonští vůdci hrají jako odhalní Cyloni s následujícími výjimkami:

- Lížou si karty dle svých schopností
- Musí se řídit svými schopnostmi (i negativními), mohou aktivovat lokace a akce na kartách zrady.
- Mohou infiltrovat Galacticu. Poté se jich týkají následující změny:

---

<sup>1</sup>Varianta s Cylonskou flotilou