

BSG Cheat Sheet [CZ]

Vojtěch Rain Vladyka

Verze 1.1

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
 - v rámci karet Pohyb (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 zbylých (v tahu nehraných) raiderů (heavy raidery se nehýbou)
 - příprava na skok
- Maximální počet karet v ruce je 10.

2 Zkouška schopností

- sestavení balíčku
 - (a) zahrát karty modifikující balíček (např. Rec-kless)
 - (b) přidat 2 karty z Osudu (Destiny deck)
 - (c) každý hráč popořadě od aktivního hráče přidá libovolný počet karet
- vyřešení
 - (a) zamíchání balíčku

- (b) roztrídění podle barev - barvy na kartě zkoušky a zbylé barvy
- (c) požadované barvy se sečtou a odečtou se zbylé barvy
- (d) je-li výsledek roven nebo vyšší než síla zkoušky, úspěch.
- (e) zahrát karty modifikující výsledek

3 Událost

Aktivní hráč, prezident nebo admirál vybírají z několika předložených variant

4 Boj

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

Lod'	Vyhodnocení
Raider Heavy Raider Viper	3-8 zničený 7-8 zničený 5-7 poškozený 8 zničený
Civilní loď Galactica	zničená Raiderem - 8 poškozená
Basestar	Basestar - 4-8 poškozená Viperem - 8 poškozená Galacticou - 5-8 poškozená atomovou hlavicí - 1-2 poškozené 2x - 3-6 zničená - 7-8 zničená spolu s 3 raidery ve stejné oblasti

Zničení Galacticy - 6 a víc poškození
Zničení Basestar - 3 a víc poškození

4.1 Aktivace Raiderů

Pouze jedna z akcí za tah

- útok:
 1. nepilotovaný Viper
 2. pilotovaný Viper
 3. civilní loď
 4. 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

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

4.3 Aktivace viperů

Vždy jen jedna z možností

1. let do sousedního sektoru
2. útok

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 Authority*
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 zanechání 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 vrací. Může současně jít několik okupačních sil za sebou.
- Příprava lodí a Evakuace - Dokud se Galactica nevrátí na orbitu, lodě se pouze přemisťují 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:
 - 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.