

BATTLESTAR GALACTICA

The Boardgame ... In Six Easy Steps

В далёком будущем люди создали роботов – сайлонов, которые должны были стать помощниками человека, но взбунтовались и были изгнаны. Через 40 лет сайлоны вернулись и уничтожили человеческую цивилизацию. Мы – последние выжившие представители человечества, которым нужно добраться до забытой колонии на Земле.

1. Это игровое поле.
 - a) Это – звёздный крейсер Галактика, это – борт номер Один, а это – локации на обоих кораблях, на которых мы с вами можем совершать различные действия. Область поля вокруг Галактики – космос, тоже разделена на зоны, в которых размещаются корабли людей и сайлонов.
 - b) Это – наши ресурсы, это – индикатор готовности к гиперпрыжку, а это – шкала, показывающая перемещение сайлонского десанта по нашему крейсеру. Мы побеждаем, если сможем успешно совершить серию сверхсветовых прыжков, о чём я расскажу вам немного позднее. Главная цель - выжить. Мы проигрываем в одном из трёх случаев:
 - I. Если счётчик любого ресурса достигнет отметки «ноль».
 - II. Если десант сайлонов достигает конца этого счётчика.
 - III. Если одновременно окажутся повреждены шесть локаций на Галактике.
2. В начале своего хода каждый будет набирать карты навыков («**Skill Cards**») в соответствии со своей картой персонажа. Я ещё расскажу о картах навыков. Затем наступает фаза передвижения:
 - a) Вы можете перейти на любую локацию в пределах одного корабля.
 - b) Сбросив карту, вы можете переместиться на любую локацию другого корабля.
 - c) Если вы пилотируете вайпер, вы можете переместиться в соседнюю область космоса или сбросить карту и переместиться в любую локацию на любом корабле.
3. После передвижения наступает фаза действий. У каждой локации на кораблях есть связанное с ней действие, на некоторых картах навыков есть действия, у некоторых персонажей тоже есть действия. Все они отмечены словом «**Action**». Если вы пилотируете вайпер, вы, кроме обычных действий, можете ещё раз переместить его или атаковать корабль сайлонов.
4. После своего действия вы должны вытянуть карту кризиса. Это главная движущая сила игры.
 - a) Некоторые карты кризиса добавляют на поле сайлонские корабли.
 - b) Некоторые карты кризиса предлагают людям пройти проверку навыков («**Skill Check**») с определённой сложностью в баллах. Каждый человек добавляет в общую стопку любое количество карт навыков, не показывая их никому, туда же добавляется две случайные карты из колоды судьбы («**Destiny Deck**»), после чего все карты перемешиваются, переворачиваются и подсчитываются их суммарные значения. Эффекты карт не имеют никакого значения, все, что нас интересует – это очки на картах. Если сумма значений карт навыков равна или превышает сложность проверки, мы проходим испытание.

Если сумма меньше сложности проверки, мы проваливаем испытание и происходит что-то плохое.

- I. Каждая проверка навыков кроме сложности включает в себя несколько цветов. Карты указанных в проверке цветов идут в плюс общему зачёту, а карты других цветов – в минус.
 - II. Некоторые локации на кораблях для их активации также требуют проверки навыков.
- с) После того, как мы разберёмся с кризисом, нужно обратить внимание на нижнюю часть карты кризиса: там могут быть иконки активации флота сайлонов (слева) и гиперпрыжка (справа).
- I. Эта иконка говорит о том, какие корабли сайлонов должны быть активированы и какие действия они совершают.
 - II. Эта иконка говорит нам о том, что мы можем передвинуть маркер флота на одно деление по шкале готовности к прыжку. Когда этот маркер дойдёт до конца индикатора, мы автоматически совершим гиперпрыжок, но мы можем инициировать его и раньше, когда маркер будет находиться на одном из этих делений. Это подвергает нас риску потерять некоторое количество населения, потому что некоторые гражданские корабли не будут готовы к прыжку и потеряются в космосе.
 - III. Когда мы совершаем гиперпрыжок, первым делом мы убираем с поля все корабли и возвращаем пилотов в локацию Ангар («**Hangar Deck**»). После этого обладатель звания Адмирал вытягивает две карты места назначения прыжка («**Destination**») и выбирает из них одну. Таким образом, наш флот перемещается на какое-то расстояние, а когда расстояние достигает **8**, это означает, что следующим прыжком люди побеждают. Большинство карт назначения продвигают флот на 1 или 2, но в колоде есть и несколько троек.
5. А теперь – самое интересное. Сайлоны не теряли даром времени и за 40 лет создали новую, более совершенную модель, экземпляры которой могут выглядеть в точности как люди, что означает, что любой из членов экипажа может быть на самом деле сайлоном. В начале игры каждому из нас будет роздана карта лояльности, а когда пройденное флотом расстояние достигнет 4-х, ещё одна. Таким образом, любой из вас может быть агентом сайлонов с самого начала или первую половину игры считать себя человеком, а потом понять, что на самом деле был сайлоном, запрограммированным думать, что он человек.
- а) Если кто-то из вас окажется сайлоном, его задачей будет тайно вредить людям, чтобы уничтожить флот человечества. Сайлоны проигрывают, если людям удаётся сделать последний гиперпрыжок, и, соответственно, побеждают, если люди проигрывают.
- б) Значительная часть удовольствия от игры состоит в попытках угадать, кто из членов команды Галактики - сайлон. Сайлоны могут вредить людям несколькими способами:
- I. Предлагать самостоятельно и поддерживать высказанные другими игроками плохие и неэффективные решения. При этом нужно быть очень осторожным и не вызывать лишних подозрений.
 - II. Пытаться провалить проверки навыков. Вы ведь помните, что карты цветов, не совпадающих с цветами проверки, считаются в минус? Если при вскрытии обнаружится несколько карт навыков неправильных цветов, мы будем уверены, что на борту есть как минимум один сайлон. Именно поэтому при каждой проверке навыков, в стопку карт добавляется две случайные карты из колоды судьбы. В этом случае может быть труднее понять, есть ли среди нас сайлон или просто не судьба ☺
 - III. Если кто-то окажется сайлоном, его карта лояльности позволит совершить ему одно из нескольких специальных действий, которые могут значительно навредить людям. Но для того, чтобы совершить это действие, сайлону необходимо будет раскрыть себя. Для этого, во время своего хода тайный сайлон может потратить действие на то, чтобы раскрыться и,

например, взорвать одну из локаций Галактики. После этого сайлон покидает человеческий корабль и продолжает игру на этих специальных сайлонских локациях. Вскрывшиеся сайлоны способны причинить много неприятностей людям, но, как правило, гораздо более эффективным является тайное вредительство под видом человека.

6. Теперь пришло время выбрать себе персонажа. У каждого из персонажей есть по две полезных способности и одна отрицательная. Полезные способности, как правило, одинаково полезны как для человека, так и для сайлона. Персонажи делятся на военных лидеров, политических лидеров и пилотов, плюс у нас есть один персонаж поддержки. Для успешной игры нашей команде желательно наличие всех типов персонажей.
7. У нас есть адмирал и президент, каждый из которых имеет свои специальные способности. Двое из нас начнут игру, обладая этими титулами, но они являются переходящими и могут менять владельца по ходу игры.
8. Мы начинаем игру каждый в своей стартовой локации, которая указана на карте персонажа, и несколькими сайлонскими и гражданскими кораблями в космосе вокруг Галактики.
9. Теперь я раздаю каждому карту лояльности. Важно, чтобы все внимательно смотрели на свою карту лояльности на протяжении как минимум 20 секунд, не глядя по сторонам, даже если там написано, что ты – не сайлон, потому что на карте сайлона есть какое-то количество текста и нужно дать будущему сайлону возможность его прочитать, не выдавая себя. Итак, начали!
10. Теперь каждый игрок, за исключением первого, получает три карты навыков тех цветов, которые определены его картой персонажа. Я начну первым, чтобы показать вам, как проходит ход. Я набираю пять карт навыков в соответствии со своей картой персонажа и начинаю игру.

