

BATTLESTAR GALACTICA

THE BOARD GAME



RULES OF PLAY



人類は自らの利のためサイロンを生み出した。そしてサイロンは自らのマスターたちを抹殺すると決めた。血を血で洗う長い戦いの後、休戦が宣言され、サイロンは自らが所有する別の世界へ去っていった。

40年後、彼らは舞い戻り、人類は絶滅の危機に立たされた。宇宙空母ギャラクティカのクルーによって導かれた生き残った人間は、伝説のなかで地球として知られている新しい故郷を見つけるために旅を続けた。

人類の唯一の希望は、容赦ないサイロンの攻撃を退け、地球の位置を見つけ出すことだった。しかし徐々に資源は枯渇し、敵は人間と見分けがつかなくなり、内部から船団に潜入していることが明らかになった。

ゲームの概略

バトルスター・ギャラクティカ:ザ・ボードゲームは、他のゲームでは味わえない体験を提供します。プレイヤーの誰かが勝利するほとんどのゲームと異なり、バトルスター・ギャラクティカは協力型ゲームですが、どのプレイヤーがどのチームなのかは秘密のままなので、ゲームは複雑です。

各プレイヤーはゲーム開始時に他のプレイヤーにわからないようにチームに割り振られます。2つのチームは、人類とサイロンで、それぞれ異なる目標を持っています。人類側プレイヤーは地球へのマップを見つけようとし、サイロン側プレイヤーは人類を抹殺しようとしています。プレイヤーは、自分のチームの他のメンバーとともにゲームに勝ったり負けたりしますが、チームを勝利に導くために誰が信頼できるのかを見極めなければなりません。

内容物リスト

- ルールブック
- ゲームボード
- キャラクターシート10枚
- トークン52枚
 - リソース・ダイアル 4枚
 - キャラクター・トークン 10枚
 - パイロット・トークン 4枚
 - 核兵器トークン 2枚
 - 民間船トークン 12枚
 - バトルスター 2枚
 - センチュリオン・マーカー 4枚
 - ベーススター・ダメージ・トークン 4枚
 - ギャラクティカ・ダメージ・トークン 8枚
 - 船団マーカー 1枚
 - 手番プレイヤー・マーカー 1枚

- ラージ・カード110枚
 - クライシス・カード70枚
 - 忠誠カード16枚
 - 治安判事カード17枚
 - スーパー・クライシス・カード5枚
 - 大統領称号カード1枚
 - 艦長称号カード1枚
- スモール・カード128枚
 - リーダーシップ・スキル・カード 21枚
 - 戦術スキルカード 21枚
 - 政治カード 21枚
 - パイロット・カード 21枚
 - エンジニアリング・スキルカード 21枚
 - 目的地カード 22枚
 - コボル目標カード 1枚
- 8面ダイス1個
- プラスチック製航宙艦コマ
 - 戦闘機パイパー8個
 - 哨戒機ラブター4個
 - サイロン・レイダー16個
 - サイロン・ヘビーレイダー4個
- プラスチックコネクター4個(リソースダイアルに使用します)
- キャラクタースタンド10個

内容物詳細

ゲームボード

ゲームボードは、ゲームの主なアクションが行われる場所です。ゲームボードにはギャラクティカおよびコロニアル・ワン区画と、宇宙空間が描かれています。ゲームボードのさらに詳しい図解については、8ページの「ゲームボード詳細」をご覧ください。



リソース・ダイアルと プラスチック・コネクター

リソース・ダイアルは、縮小しつつある人類側の資源を示すのに使います。「プラスチックコネクター」を使ってゲームボードに取り付けます(5ページの「リソース・ダイアルの取り付け」図参照)



キャラクター・シート

各キャラクター・シートには、そのキャラクターのスキルと特殊能力が記されています。



キャラクタートークンとスタンド

各キャラクターはトークンによって示され、プラスチックのスタンドに差し込んで立てます。



パイロット・トークン

パイロット能力のあるキャラクターには対応するパイロット・トークンがあります。キャラクターのパイロットトークンは、キャラクターが操縦するとき戦闘機パイパーの下に置きます。



手番プレイヤー・トークン

このトークンは、現在のプレイヤーが手番を行っているかを示すために使われます。



核兵器トークン

艦長は2つの核兵器トークンを所有してゲームを始めます。これらの強力兵器はベーススターを破壊できますが、制限があるので無駄に使用すべきではありません。



民間船トークン

これらのトークンは、人類がサイロンの攻撃から守られなければならない民間船を現しています。これらのトークンの背面はどれも同じで、表面には資源(たいていは人口)が示されていて、もしその民間船が破壊されたらその資源は失われます。



ベーススター

これらの大きいトークンは、サイロン・ベーススターを表し、ギャラクティカを攻撃したり、戦闘中にレイダーを発進させることができます。



センチュリオン・マーカー

これらのマーカーは、乗艦部隊トラックを進めるのに使います。これらのトークンがトラックの最後にたどり着いたら、人類はゲームに負けます(24ページの「ヘビーレイダーとセンチュリオンの起動」参照)。



ダメージ・トークン

これらのトークンは、ギャラクティカやベーススターが敵の攻撃によって打撃を受けたときにダメージをうけた生命維持システムを表しています。



船団マーカー

このマーカーは、ジャンプ準備トラックでの進行を示すのに使われます。このトークンがトラックの最後にたどり着いたら、船団はその次の目的へジャンプします(13ページ「船団のジャンプ」参照)。



目的地カード

これらのカードは、船団がジャンプするときの目的地へ向かうのかを決めるのに使います。



コボル目標カード

このカードには、スリーパー・エージェンツ・フェイズの発生タイミングや人類側プレイヤーの勝利条件が記されています。



スキル・カード

プレイヤーは手番開始時にこのカードを引きます。これらのカードは危機を克服するのに使い、特殊能力を与えるために使うことができます。各プレイヤーは様々なスキルを手ででき、それらのスキルを使って様々な危機を克服するのを助けることができます。



大統領と艦長称号カード

これらのカードは、その所有者に特別なアクションだけでなく、特定の危機カードによって課される重要な決断を行う能力を与えます。プレイヤーはこれらのカードそれぞれを持ってゲームを開始しますが、ゲームを通して手札を交換しあいます。



治安判事カード

大統領はこのカードを引き、乗員の士気を増大させ、サイロン側プレイヤーに対処するのを助け、他のプレイヤーに特殊能力を与えます。



クライシス・カード

これらのカードは、人類が克服しなければならない様々な障害や災難を表しています。これらのカードの中にはスキル・チェックを必要とするものがあつたり、サイロンの攻撃を表しているものもあります。これらのカードは資源が失われる主要なきっかけとなります。



スーパークライシス・カード

これらの5枚のカードは極度に危険なクライシスを表します。サイロン側プレイヤーは自分の役割を明らかにしたとき、そのプレイヤーはこれらのカードの1枚を受け取ります(19ページ「サイロン・プレイヤーの開示」参照)



忠誠カード

各プレイヤーにはゲーム開始時に忠誠カードを1枚配られ、ゲームの途中でもう1枚配られます。これらのカードは秘密のままにしておき、各プレイヤーに自分がサイロンかサイロンでないのかについての情報を与えます(19ページ「サイロン・プレイヤーの開示」参照)。



8面ダイス

このダイスは戦闘を解決するために使いますが、特定のクライシス・カードによって使用されます。

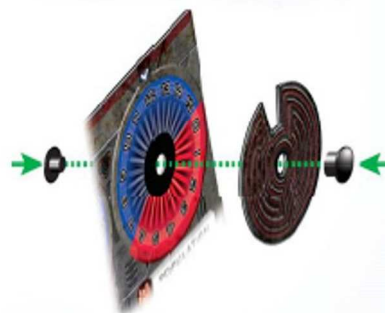


プラスチック製航宙艦

これらの航宙艦はサイロンの攻撃の間に使います。数には限りがあるのでこれらは貴重です。



リソース・ダイアルの取り付け



最初にゲームを行う前に、4つのリソース・ダイアルをゲームボードに取り付けます。それらのダイアルは各ゲームを通して減少する船団のリソースを示すのに使います。ダイアルを取り付けるために、プラスチック・コネクターの一方をボードを通して、もう一方のコネク터를ダイアルに通します。コネクターを押し込んでコネクター通しをはめ合わせます。いったん取り付けたら、取り外さないようがよいでしょう。

各ダイアルが示す数字はそのときにどのくらいのリソースが利用できるかを示しています。何らかの理由でリソースが失われたり、獲得されたら、ダイアルを回して新しい量を示します。もし(プレイヤーの手番終了時に)どれかのリソースが0まで減ったら、人類側プレイヤーはゲームに負けとなります。

セットアップ

以下のステップに従い、「バトルスター・ギャラクティカ:ザ・ボードゲーム」のプレイ準備をします。

1. ゲームボードの配置: テーブルの中央にゲームボードを置きます。食料と燃料ダイアルを「8」にセットし、土気ダイアルを「10」、人口ダイアルを「12」にセットします。
2. トークンと航宙艦のセットアップ: ゲームボードの「パイパー・ラプター格納庫」にパイパー8機とラプター4機を配置します。ジャンプ準備トラックのスタートマスに船団トークンを置きます。最後に全てのトークン(裏向き)とプラスチック製航宙艦コマをゲームボードの隣に配置します。
3. スタートプレイヤーの決定: スタートプレイヤーになるプレイヤーをランダムに決めます。このプレイヤーは自分のキャラクターを最初を選び、手番を最初に行います。

4. キャラクターの選択と配置: スタートプレイヤーから始めて時計回りに進んで、各プレイヤーは最も多いキャラクター・タイプ(政治リーダー、軍事リーダー、パイロット)のキャラクターを選びます。この制限は、好きなときに選べるサポート・キャラクターには適用されません。キャラクターを選んだ後、プレイヤーは対応するキャラクターシートとキャラクター・トークンを受け取り、受け取る人がいればパイロット・トークンを受けとります。プレイヤーは、キャラクターシートの記された場所にキャラクター・トークンを配置します。

例: スタートプレイヤーは、自分のキャラクターとしてローラ・ロズリン(政治リーダー)を選びました。次のプレイヤーは、軍事リーダーかパイロット(これが最も多くあるので)を選ぶことができます。彼はサポートプレイヤーを選ぶことができます。

5. 称号カードの配分: 大統領称号カードは、ローラ・ロズリン、トム・ザレック、ガイアス・バルターの中でこれらを最初に入手したプレイヤーに配られます。艦長称号カードは、ウリアム・アダマ、サル・タイ、ヘロ・アガソンの中でこれらを最初に入手したプレイヤーに配られます。艦長には2個の核兵器トークンが与えられます。大統領は治安判事デッキをシャッフルして、治安判事カードを1枚引きます。
6. 忠誠デッキのセットアップ: 6ページの「忠誠デッキの作成」に従って忠誠デッキをセットアップします。
7. 他のカードのセットアップ: 治安判事デッキ、クライシスデッキ、高度クライシスデッキ、目的地デッキをシャッフルしゲームボードの隣に配置します。それから、スキル・カードをカードの表に記されているタイプ別の5つのデッキに分けます。各デッキを別々にシャッフルし、ゲームボード下の色つきの場所の下に配置します。最後に目的地デッキの隣にコボル目標カードを表向きにして置きます。
8. スキルを受け取る: スタートプレイヤーを除く各プレイヤーは、スキル獲得ステップ(9ページ「スキル獲得ステップ」参照)の間に引くことができるカードのいずれかから合計3枚のスキルカードを引きます。スタートプレイヤーはここではスキルカードを引くことはできませんが、自分の手番開始時にスキルカードを引くことができます。
9. 宿命デッキの作成: ゲームボードの「宿命デッキ」スペースに各スキルタイプから2枚ずつカードを裏向きに配り、それらをシャッフルします。
10. 航宙艦のセットアップ: ギャラクティカの前にベーススター1機とレイダー3機を配置します。ギャラクティカの下方にパイパー2機と背後に民間船2艇を配置します(以下の図を参照)



ゲーム開始時の航宙艦のセットアップ

「忠誠デッキ」の作成

1. 忠誠カードをまとめる: 「同調者」カードを忠誠デッキから取り除きます。デッキの残りを「非サイロン」と「サイロン」の2つのパイルに分けます。「サイロン」パイルをシャッフルします。
2. デッキの作成: 以下に示すように「サイロン」カードと「非サイロン」カードから適切な枚数を忠誠デッキに配ります。
3人ゲーム: 6枚のカード・デッキを作成
「サイロン」1枚
「非サイロン」5枚
4人ゲーム: 7枚のカード・デッキを作成
「サイロン」1枚
「非サイロン」6枚
5人ゲーム: 10枚のカード・デッキを作成
「サイロン」2枚
「非サイロン」8枚
6人ゲーム: 11枚のカード・デッキを作成
「サイロン」2枚
「非サイロン」9枚
3. キャラクターによるデッキ調整: 「ガイアス・バルター」もしくは「シャロン・バレルリ」をプレイするプレイヤーがいることに「非サイロン」カードをデッキに1枚付け加えます。
4. シャッフルと配分: デッキをよくシャッフルして、各プレイヤーに忠誠カードを1枚裏向きで配ります。
5. 同調者の追加: 4人もしくは6人でゲームを行うならば、デッキに「同調者」カードを加えてシャッフルします。
6. デッキの配置: 残った忠誠デッキをゲームボードの脇に置きます。全ての余った忠誠カード(デッキに加えられなかったカード)は、それらを見ずにゲームの箱に戻します。

ゲームの目的

プレイヤーのゲームの目的は、自分がどのチームに属するかによって決まります。プレイヤーのチームは、プレイヤーが受け取った忠誠カードによって決まります(18ページ「忠誠カード」参照)。

もし全ての人類プレイヤーが少なくとも8ジャンプ距離(コボル目的カード)によって示されています。14ページ参照)を航行し、最後の1回ジャンプを行ったらゲームに勝利します(12ページ「人類の目的」参照)。

サイロン・プレイヤーは人類がその目標を達成するのを妨げることでゲームに勝利します。彼らは、船団のリソース(食料、燃料、士気、人口)を不足させることでこの目的を達成します。しかし、彼らはギャラクティカ(25ページ「ダメージ・トークン」参照)を破壊したり、センチュリオン乗艦部隊(24ページ「ヘビーレイダーとセンチュリオンの起動」参照)によってギャラクティカを侵略することでゲームに勝つことができます。

最適なキャラクターの選択

キャラクターを選択するとき、どのキャラクターを選んだのかを意識しておくことは重要です。特に最後のプレイヤーは、選択をするときに他のプレイヤーのキャラクターのスキルを考慮に入れておくべきです。例えば、もしエンジニアリング・スキルをもつキャラクターを選んだプレイヤーがいない場合、エンジニアリング・スキルをもつキャラクターを選ぶことはよい考えです。

セットアップ図



1. 忠誠デッキ
2. 目的地デッキとコボル目標
3. 大統領称号カードと開始時治安判事カード
4. センチュリオン、ダメージ、民間船、バーススタートトークン
5. 治安判事デッキ
6. 宿命デッキ
7. 「格納庫」のプラスチック製航宙艦
8. リソース・ダイアル(スタートポジションにセットします)
9. プラスチック製サイロン・シップ
10. キャラクター・トークン
11. 艦長称号カードと核兵器トークン
12. スーパークライシス・カード
13. クライシス・デッキ
14. スキルデッキ(タイプ別に分けます)
15. 手番プレイヤー・トークン
16. パイロット・トークン
17. キャラクターシート
18. ゲーム開始時の手札スキルカード(スタートプレイヤーは開始時の手札カードをもちません)
19. プレイヤーの忠誠カード

ゲームボード详解



ギャラクティカ
前方

ギャラクティカ
後方

- 宿命デッキ置き場: 各スキルカードからそれぞれ2枚取ってここに置いて、宿命デッキを作ります。このデッキから2枚のカードが各スキルチェックに加えられます。
- 損傷パイパー置き場: パイパーがダメージを受けたとき、ここにおきます。
- パイパー・ラプター格納庫: まだ発進しておらず、ダメージも破壊もされていないパイパーとラプターはここに置きます。このスペースは単に「格納庫」と呼びます。
- リソースダイアル: これらのダイアルは、減少する船団のリソースを示します。
- コロニアル・ワン区画: これらの区画は人類プレイヤーが移動でき活性化させることができます。コロニアル・ワンとギャラクティカの間を移動するためにスキルカードを捨て札にします。
- サイロン区画: サイロンプレイヤーが明らかにされたら、そのプレイヤーのキャラクター・トークンをこれらの区画に移動させます。他のプレイヤーはこの区画に移動させたり活性化させたりできません。
- ジャンプ準備トラック: 船団マークをこのトラックに配置し、船団があとどのくらいでジャンプできるのかを示します。
- 乗艦部隊トラック: センチュリオン・マーカーはこのトラックに配置します。もしセンチュリオン・マーカーがこのトラックの最後についたら、人類はゲームに負けとなります。
- 宇宙空間: ベーススター、民間船、プラスチック製航宙艦を6つのエリアに配置します。それぞれのエリアは青の破線で区切られています。宇宙空間にある同心円はゲームには関係ありません。
- ギャラクティカ区画: これらの区画は人類プレイヤーが移動したり、活性化したりします。ギャラクティカとコロニアル・ワンの間を移動するにはプレイヤーはスキルカードを捨て札にしなければなりません。
- 危険区画: これらの2つの区画は、ネガティブな継続的影響を持ちます。プレイヤーはこれらの区画に自発的に移動することはできません。
- パイパー発進アイコン: これらのアイコンはパイパーが発進できる宇宙空間を表しています。ギャラクティカのもう一方の側面には発進アイコンがないことに注意してください。これは右舷ハンガーデッキは博物館と、収容された避難民がいるからです。
- スキル・デッキ領域: これらの色のついた領域に、それにあったスキルデッキを配置します。

ゲーム・ターン

「バトルスター・ギャラクティカ:ザ・ボードゲーム」は多くのゲームターンに渡ってプレイします。スタートプレイヤーから始めて、時計回りにプレイヤーは、人類かサイロン・プレイヤーがゲームに勝つまで順番にゲームターンを行っていきます。各ゲームターンは、以下のステップからなり、順番に実行していきます。

- スキル獲得ステップ: 手番プレイヤーはキャラクターシートに記載されているスキルカードのタイプから、記されている枚数分カードを引きます(このページの「スキル獲得ステップ」参照)。
- 移動ステップ: 手番プレイヤーは異なる区画へ移動することができます。もし異なる艦船に移動する場合(ギャラクティカからコロニアル・ワンへ、またその逆も)、手札からスキルカードを1枚捨て札にしなければなりません。
- アクション・ステップ: 手番プレイヤーは実行するアクションを1つ選びます。自分のいる区画、キャラクターシート、スキルカードに記載されているアクションから選択します(10ページのアクションのリスト参照)。
- クライシス・ステップ: クライシス・デッキの一番上のカードを引いて処理します(10ページ「クライシス」ステップ参照)。
- サイロン艦起動ステップ: もしプレイされているものがあれば、サイロン艦は引かれたクライシス・カードにしがって起動します(11ページ「サイロン艦起動ステップ」参照)。
- ジャンプ準備ステップ: クライシス・カードに「ジャンプ準備」アイコン(11ページ「ジャンプ準備ステップ」参照)がある場合、ジャンプ準備トラック上の船団トークンを1マス進めます。もしトークンがこのトラックの最後までたどりついたら、船団はジャンプします(13ページ「船団のジャンプ」参照)。

ジャンプ準備ステップの後、手番プレイヤーのターンが終了し、手番プレイヤー・トークンを時計回りに左隣のプレイヤーに渡します。手番プレイヤー・トークンを渡されたプレイヤーはスキル獲得ステップで手番を始めます。

ゲーム・ターン详解

以下のセクションでは、プレイヤーのターンの各ステップを詳しく説明します。

スキル獲得ステップ

このステップの間、手番プレイヤーはキャラクターシートに記載されているスキルにしがってスキルカードを引きます。プレイヤーは常に、手札に何枚カードをもっているかどうかに関係なくキャラクターシートに記載されているカードを引きます。



ウィリアム・アダマのスキル・セット

例:ウィリアム・アダマのスキル獲得ステップです。キャラクターのスキルをみると、3リーダーシップと2戦術が記されています。彼はしたがって3枚リーダーシップ・スキルカードと2枚戦術カードを引きます。

あるキャラクターシートには複数の色のスキルがリストされており、これをマルチ・スキルといいます。マルチ・スキルをもつキャラクターがスキルカードを獲得するとき、プレイヤーは始めに各タイプから何枚カードを引くか決めなければなりません。プレイヤーが引くカードの合計枚数はシートにリストされている数字と等しくなければなりません。



マルチ・スキルの例

例:リー・”アポロ”アダマの手番です。彼は、キャラクターシートにリストされているスキルに従って2枚のパイロット・スキルカードと1枚の戦術スキルカードを引きます。それから彼は2リーダーシップ / 政治マルチスキルをもっているため、2枚のリーダーシップスキルカードか2枚の政治スキルカードを選ぶかそれぞれ1枚ずつ選ぶかを決めることができます。

移動ステップ

このステップの間、手番プレイヤーは自分のキャラクタートークンを自分が望む別の区画に移動させることができます。もし別の航宙艦に移動する場合は、手札からスキルカードを1枚捨て札にしなければなりません。人類キャラクターは、サイロン区画に移動することができません。明らかにされたサイロンだけがサイロンの区画へ移動することができます。

例:リー"アポロ"アダマの移動ステップです。彼は「司令室」(ギャラクティカ)から「プレス・ルーム」(コロニアル・ワン)に移動したいと思いました。彼は手札から「パイロット」スキル・カードを捨て札にして、「プレス・ルーム」区画に移動します。

もしプレイヤーのキャラクターがパイパーを操縦していたら、彼はこのステップの間に隣接する宇宙空間へ移動するか、スキルカードを1枚捨て札にしてギャラクティカもしくはコロニアル・ワンの区画に移動したり、パイパーを「格納庫」へ戻すことができます。

アクション・ステップ

このステップの間、手番プレイヤーは1つアクションを選んで実行します。アクションの種類は以下にリストされており、「アクション」という言葉で表現されています。

- 区画の活性化:プレイヤーはキャラクターの現在の区画にリストされているアクションを実行できます。
- スキル・カード・アクション:プレイヤーは手札から1枚カードをプレイして、そのカードに記されているアクションを実行できます。全てのスキル・カードにアクションがあるわけではありません(15ページ「スキルカード」参照)
- キャラクター・アクション:キャラクターシートにリストされているアクションを実行できます。キャラクターシートにアクションがリストされているのは数名のキャラクターだけです
- パイパーの起動:もしプレイヤーがパイパーを操縦していたら、それを起動させて移動させたり、サイロン艦を攻撃したりできます。
- 称号カードまたは治安判事カード:アクションを提供するような称号カードまたは治安判事カードを持っている場合、このステップでそのアクションを実行することができます。
- 忠誠カード:キャラクターは、特定のアクションを実行するために「サイロン」忠誠カードの1枚を開示することができます。その後、このプレイヤーは19ページの開示されたサイロン・プレイヤーのルールに従います。
- 何も行わない:もしプレイヤーがどのアクションも行いたくない場合、このステップで何も行わないこととして次のクライシス・ステップに進みます。

クライシス・ステップ

このステップの間、手番プレイヤーはクライシス・デッキの一番上のカードを引いて、声を出して読み上げ、処理を実行します。クライシス・カードには、サイロンの攻撃、スキルチェック、イベントの3種類があります。

サイロンの攻撃

このクライシス・カードは、ギャラクティカとそれを取り囲む航宙艦の絵が特徴です。サイロンの攻撃カードを処理するとき、カードに記されているステップに従います。カードをプレイしたままの状態にしておくという指示がない限り、カードの効果を実行した後カードは捨て札にします。



クライシス・カード
「サイロンの攻撃」

スキルチェック

このクライシス・カードには、色つきのボックスとして示されている1つ以上のスキル・タイプがリストされています。これらのカードはスキルチェックのルール(16ページ「スキルチェック」参照)にしたがって処理しますが、プレイヤーがスキルチェックに成功したか失敗したかに基づいて結果が異なります。これらのカードには、手番プレイヤー、大統領、艦長に、スキルチェックを処理するか代わりの指示を実行するかを選択肢を与えるものがあります。



クライシス・カード
「スキル・チェック」

イベント

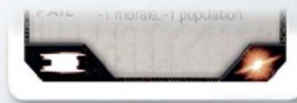
サイロンの攻撃でもスキルチェックでもないクライシス・カードはイベントです。これらのクライシスにはただちに従わなければならない指示がふくまれています。それらのいくつかには、手番プレイヤー、大統領、艦長に決断を与えるものがあります。



クライシス・カード
「イベント」

サイロン艦起動ステップ

もし少なくとも1つのサイロン艦がプレイされているば、サイロン艦は移動するか、クライシスカードの左下のアイコンに基づいて攻撃することができます(22ページ「サイロン艦の起動」参照)。



クライシスカードの下にあるアイコン

ジャンプ準備ステップ

もし引いたクライシス・カードの右下に「ジャンプ準備アイコン」がある場合、ジャンプ準備トラック上の船団トークンを1マス(「自動ジャンプ」マス方向に)移動させます。この結果、トークンが「自動ジャンプ」マスに移動したら、船団は新しい目的地へジャンプします(13ページ「船団ジャンプ」参照)。



ジャンプ準備アイコン

このステップの後、手番プレイヤーのターンは終わります。手番プレイヤーは、このターンに引いたクライシス・カードを捨て札にして、手番プレイヤートークンを左隣のプレイヤーに手渡しして、手番プレイヤートークンを受取ったプレイヤーからターンを始めます(スキル獲得ステップからはじめます)。

リソースの損失

4つのリソース(燃料、食料、士気、人口)は人類が生き残るためにすべて重要です。これらのリソースは通常クライシス・カード、民間船の破壊、ギャラクティカ・ダメージ・トークンによって失われていきます。

クライシス・カードには、例えば「人口-1」というようにテキストとしてリソースの損失が記されています。一方トークンは、赤い色のアイコンの数としてリソースの損失が記されています。例えば、赤の人口アイコン1個は、「人口-1」と同じ意味です。リソース・アイコンのリストは、以下に示してあります。



何らかの理由でリソースが失われたら直ちに、そのリソースに対応するリソース・ダイヤルを回して現在のリソースを示すようにします。リソースダイヤルの表示が赤色になったら、リソースが半分以下になっていることを示しており、同調者の忠誠カードが使用されます(18ページ参照)。

コア・ルール

このセクションでは、ゲームの中核となる内容物とルールについて説明します。特にこのセクションは、人類側プレイヤーについて焦点を当て、キャラクター・船団のジャンプ・スキルについて説明します。

キャラクター

各プレイヤーは、「バトルスター・ギャラクティカ」に登場するキャラクターの役割を担います。各キャラクターには、キャラクターシートに記された様々な強みと弱点があります。以下の情報は、それぞれ各キャラクターシートに記されています。

- キャラクタータイプ:各キャラクターには、キャラクターシートに記載されたタイプがあります。このタイプはセットアップのときにだけ重要で、プレイヤーが偏りなくキャラクターを選ぶのを助けるためのものです。
- キャラクター能力:各キャラクターには役に立つポジティブ・アビリティが2つと、マイナスの影響をもつ能力が1つあります。それらの能力のいくつかはバンプ(常にキャラクターに影響を及ぼす)ですが、プレイヤーがそれを能力として使う必要がある能力もあります(10ページ「アクション・ステップ」参照)。

スキル・セット：各キャラクターシートにはそのキャラクターが専門とするスキルが記されています。手番開始時に、プレイヤーは自分のキャラクターのスキル・セットにリストされているスキルから指示された枚数のスキルカードを獲得します。特に指示のないタイプからスキルカードを引くことが許されている場合、他の指示されているものがなければ、引くカードはそのキャラクターのスキル・セットのタイプ内でなければなりません。

例：ウイリアム・アダマは現在「研究室」にいて、そこに記されている「戦術カードを1枚引く」「エンジニアリングカードを1枚引く」というアクションを使います。エンジニアリングはウイリアム・アダマのスキルセットにはありませんが、その区画はスキル・カードのタイプを指示しているので、エンジニアリング・カードを引くことを選ぶことができます。

セットアップ：各キャラクターにはカードにセットアップの指示が記されています。これは通常、ゲーム開始時にキャラクターを配置する場所が記されています。キャラクターの中には特別指示があるものもあります（「アボロ」のように、パイパーを進ませ、パイロットとしてパイパーに配置させるという指示があるものがあります）。

各キャラクターはキャラクター・トークンとして示され、キャラクター・トークンはゲームボード上で位置を示すのに使います。キャラクター・トークンはプラスチック製のスタンドに差込んで使います。

キャラクターシート



1. キャラクター名
2. キャラクター・タイプ
(政治リーダー、軍事リーダー、パイロット、サポート)
3. ポジティブ・アビリティ
4. ネガティブ・アビリティ
5. セットアップ区画
6. スキルセット

称号カード

称号カードと治安判事カードは、これらを所有するプレイヤーに強力な能力を提供します。称号カードはゲーム開始時に割り当てられますが、特定の区画の使用や特定のクライシス・カードによって手札を交換できます。以下に示した能力に加えて、大統領と艦長にはクライシス・カードによって発生する多くの重要な決断が与えられます。

大統領カードと治安判事カード

大統領は、治安判事カードを1枚手札にもってゲームを開始し、大統領称号カードを使ったり、「大統領執務室」区画によって多くの治安判事カードを引くことができます。これらのカードは、大統領にしか行えない特別アクションを与えたり、大統領に幅広い強力な能力を与えます。

大統領の称号をもつプレイヤーが、治安判事カードをコントロールします。これらのカードは誰にも見せないようにします。大統領が手札にもつことができる治安判事カードの枚数に制限はありません。

艦長

艦長は重要な2つの能力があります。第1に、艦長は2つの核兵器トークンをもってゲームを開始します。このトークンはベーススターに対して破壊的な効果を持ちますが、非常に限られた資源です。

第2に、艦長はジャンプを行なうときに船団が向かう目的地を決定することができます（以下の「船団のジャンプ」参照）。この決定は、人類側プレイヤーにとって非常に有益である可能性もあり、非常に有害である可能性もあります。

人類の目標

人類側プレイヤーがゲームに勝つためには、惑星コボルに到達するまで船団を十分な回数ジャンプさせなければなりません。船団が惑星コボルに辿り着いたら、人類側プレイヤーが直ちにゲームに勝利します。サイロン・プレイヤーの目標についての詳しい情報は、18ページの「サイロンの目標」をご覧ください。

船団は次の2つの方法で新しい目的地へジャンプします。

1. 船団トークンがジャンプ準備トラックの「オート・ジャンプ」マスに移動する（11ページ「ジャンプ準備ステップ」参照）。
2. プレイヤーは、「FTLドライブ」区画を起動させます。もしこの方法で船団がジャンプを行なったら、人口が失われます（以下ページの「FTLドライブ・ジャンプ」参照）。

船団のジャンプ

「バトルスター・ギャラクティカ」では、航宙艦が超光速で移動することを「ジャンプ」と呼んでいます。船団がジャンプするときはいつでも、艦長は目的地カードを引いて船団がどこへジャンプするかを決定します。目的地を選択するために、艦長は以下のステップを実行します。

1. 航宙船を取り除く：ゲームボードから全ての航宙船を取り除きます（25ページ「戦闘中のジャンプ」参照）。
2. 目的地の選択：艦長は目的地デッキからカードを2枚引いて、1枚を選び、残りのカードをデッキの一番下に置きます。
3. 指示に従う：艦長は選んだカードを表向きにしてコボル目標カードの隣に置き、目的地カードの指示に従います。
4. コボル目的地カードの指示：もし前のステップでコボル目標カードの隣に置いた目的地カードのトータル距離が、4もしくは8と等しくなるかそれよりも大きくなった場合、コボル目標カードの指示に従います（14ページ参照）。
5. ジャンプ準備トラックのリセット：ジャンプ準備トラックのスタートマスに船団トークンを戻します。

FTLドライブ・ジャンプ

もし船団マーカーがジャンプ準備トラックの青いマスの1つに移動したら、プレイヤーは「FTLドライブ」区画を使って船団にジャンプを強制させることができます。この区画を起動させたプレイヤーのために船団がジャンプを行なったら、船団は人口を失う可能性があります。

手番プレイヤーがダイスを振り、もし「6」もしくはそれより小さい数字が出たら、現在のジャンプ準備トラックのマスの記されている数字と同じ数だけ人口を失います。プレイヤーは、その後このページの「船団のジャンプ」のステップに従います。

例：船団トークンはジャンプ準備トラックの最後から2マス目にあります（人口-1のマスの）。手番プレイヤーは船団をジャンプさせるために「FTLドライブ」区画を活性化させます。プレイヤーはダイスを振り、出た目は「5」（6もしくはそれより小さい）なので、船団から人口が-1減ります。

目的地カード

各目的地カードには2つの重要な情報が記されています。カードの中央には、この目的地へ航行したときに得られる特別効果が記されています。この効果は大抵、燃料やその他のリソースの損失または特殊指示です。目的地カードの効果には、船団がこの目的地に向かうときに直ちに従います。

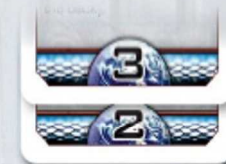
各目的地カードの下にはジャンプ距離が記されています。カードの特別効果に従った後、カードをコボル目標カードの隣に表向きにして置き、船団が航行したトータルのジャンプ距離がすぐに分かるようにしておきます。

能力の使用

キャラクターシート、スキルカード、忠誠カード、治安判事カードは全てプレイヤーに能力を与えます。多くの能力は、「アクション」という出だして始まり、「:」が続きます。これはそのキャラクターがアクション・ステップの間にアクションとして能力を使うことしかできないということを示しています。

その他の能力はアクションを必要とせず、指示されたときに使うことができます。もし複数のプレイヤーが同時に能力を使いたい場合は、手番プレイヤーが能力を使う順番を決めます。

例：無人のパイパーがたった今レイダーに攻撃され、ダイスの目は「8」でした。スターバックは「回避機動」パイロット・カードをプレイし、ダイスをふりなおすことができます。



目的地カードのジャンプ距離

ジャンプの例



- ジャンプ準備ステップの間、現在のクライシス・カードにはジャンプ準備アイコンが記されています。船団マーカーはジャンプ準備トラックを1マス先に進めます。これによって、トークンは「オート・ジャンプ」マスに入るので、船団はジャンプを実行します。全ての宇宙船をゲームボードから取り除きます。
- 艦長は目的地デッキから1番上のカードを2枚引き、1枚を選んで表向きにしてプレイします。残った1枚のカードはデッキの一番下に戻します。
- 選ばれたカードはコボル目標カードの隣に表向きにして配置します。目的地カードの指示に従います(この場合、1燃料を失い、ラプター1機が破壊されます)。

- もしこれによって、トータルジャンプ距離が初めて4(もしくは8)と等しくなるかそれを超えるならば、コボル・カードの指示に従います。この例では、これらのトータルのどちらも初めて超えたわけではないので、何も起こりません。
- 船団トークンをジャンプ準備トラックのスタートに戻します。

コボル目標カード

コボル目標カードには、追加の忠誠カードを配るタイミングや人類側プレイヤーのゲーム勝利条件を含む重要な情報が記されています。初めて船団が記されたジャンプ距離と等しい距離を航行するかそれを超えたとき、プレイヤーは以下の指示を実行します。それらの指示はコボル目標カードに要約されています。

- スリーパーエージェント: 4以上のジャンプ距離を航行したとき、残りの忠誠カードが配られます(18ページ「スリーパー・エージェント」参照)。

- コボルへの到達: 8ジャンプ距離を航行した後、人類はあと1ジャンプでゲームに勝利します。次に人類がジャンプを行ったとき、目的地カードは引かず、代わりにゲームに勝利します(全てのリソースが0より多くなくてはなりません)。

例: 人類側プレイヤーには1人口が残っていて、8単位距離を航行しました。ウリアム・アダマは「FTLDライブ」区画を使って船団をジャンプさせます。「FTLDライブ」区画によって人口が失われなかったら、人類側プレイヤーはこのジャンプによってゲームに勝利することができます。

スキル・カード

各プレイヤーの手番開始時に、プレイヤーは(キャラクターシートに記されている)スキルセットに示されたスキルカードのタイプから、記されている枚数を引きます。手札に何枚カードを持っているかに関係なく、これらのカードを引きます。これらのカードはスキル・チェックを克服し、プレイヤーに特殊アクションを与えるのに使われます。各スキル・タイプは様々な戦略に特化されています。

- 政治: このスキルは士気をコントロールするキャラクターの能力を表し、船団がクライシスを克服するのを助けます。これはクライシス・カードが必要とする最も一般的なスキル・タイプです。政治カードの中には、スキルセット外のスキルからスキル・カードを引くことを可能にさせる能力を与えるものがあります。
- リーダーシップ: このスキルは事態の責任を取り、他の人に命令するキャラクターの能力を表しています。これはクライシス・カードが必要とする2番目に一般的なスキル・タイプです。リーダーシップ・カードの中には、他のキャラクターを移動させたり、ボーナス・アクションを与えるものがあります。
- 戦術: このスキルは障害を物理的に克服したり、ミッションを計画したりするキャラクターの能力を表しています。戦術カードは、ダイスをふるたびにボーナスを得たり、新しい目的地の銀河を偵察させたりします。
- パイロット: このスキルはパイパーを操るキャラクターの能力を表しています。パイロットカードは、追加攻撃だけでなく、敵の攻撃ダメージを振りなおさせます。
- エンジニアリング: このスキルは、メカニカルもしくは科学の分野でのキャラクターの力を現しています。エンジニアリングカードの中にはパイパーやギャラクティカを修理させるものがあります。

手札限界と捨て札

もし誰かのプレイヤーのターン終了時に手札が10枚より多くもっているプレイヤーは、手札が10枚になるまでカードを捨てなければなりません。この手札限界には、治安判事カード、高度クライシスカードは含まれません。

プレイヤーがスキルカードを捨て札にするときには、対応するスキルデッキの隣にカードを表向きにして捨てます。デッキからスキルカードがなくなったら、捨て札パイルをシャッフルして新しいスキルデッキを作ります。

宿命デッキ

ゲーム開始時、10枚のスキルカードのデッキ(各スキルタイプから2枚ずつ)が作られ、シャッフルされます。このデッキからランダムに2枚がスキルチェックに配置され、不確実性の要素が付け加えられます。

宿命デッキの最後のカードがプレイされた後、手番プレイヤーは各スキルタイプから2枚ずつカードを集めて新しい宿命デッキを作ります。そのプレイヤーは集めたカードをよくシャッフルして、ゲームボードの適切なスペースにカードを置きます。



ゲームボード上の宿命デッキ置き場



スキルカードの詳細

スキルチェック

多くのクライシス・カードとゲームボード上区画は、スキルチェックを要求します。スキルチェックは、特定のスキルタイプが克服しなければならぬ努力やチャレンジを表しています。それらは常に、要求されるスキルタイプ(色つきのボックス)と様々な数字で示されています。スキルチェックは以下のように処理されます。

1. カードの読み上げ: 手番プレイヤーは全てのプレイヤーに聞こえるように声を出してカードを読み上げます。プレイヤー同士でカードの処理をどうするか話し合います(20ページ、「秘匿性」のガイドライン参照)。もしカードが手番プレイヤー、大統領、艦長に何か選択することを求めている場合、そのプレイヤーはこの時点で決断を行わなければなりません。カードの選択肢にパスや失敗が含まれていない場合は、スキルチェックを行なう代わりに、プレイヤーは特定の指示に従わなければなりません。
2. 宿命デッキからのプレイ: 宿命デッキから2枚のカードを一緒に表向きに配り、共通パイルを作ります。このパイルは、ゲームボードの「バトルスター・ギャラクティカ」のロゴのところに配置するか、すべてのプレイヤーの手の届く共通のエリアに配置します。
3. スキルのプレイ: 手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから始めて(最後が手番プレイヤーになります)、各プレイヤーは手札から任意の枚数のスキルカードを裏向きのまま共通パイルにプレイできます。この方法でパイルに置いたスキルカードのテキストは無視します。スキルチェックでプレイされたときには、各スキルカードの強さやタイプだけが関係します。
4. カードのシャッフルと配分: 各プレイヤーがスキル・カードをプレイした後、手番プレイヤーはパイルから全てのスキルカードを取って、それをシャッフルします(カードはシャッフルされるので、どのプレイヤーがどのカードをパイルに入れたのか誰にもわかりません)。その後手番プレイヤーはカードを表向きにして配って2つのパイルを作ります。クライシス・カードに記されたスキルタイプ(色)に合う全てのカードを1つのパイルにして、(スキルタイプに合致しない)残りのカードをもう一つのパイルにします。
5. トータル・スキル値: 各パイルのカードのスキル値(カード左上の数値)を合計します。スキルタイプにマッチしていない方のパイルのスキル値の合計を、スキルタイプにマッチしている方のパイルのスキル値から引いて、その値をトータル・スキル値とします。
6. 結果判定: もしトータル・スキルがスキルチェックの難易度と等しいかもしくはそれよりも大きければ、スキルチェックの「パス」のほうの効果を実行します。小さければ「失敗」のほうの効果を実行します。スキルチェックに使った全てのスキルカードは、それぞれの捨て札パイルに捨てます。

スキル・サバイバー

スキルカードが適切に捨てられているかを確認する責任は手番プレイヤーにあるけれども、多くのプレイヤーたちはゲーム開始時に誰か一人に「スキル・サバイバー」の役割を割り当てているようです。

このプレイヤーは、捨てられたスキル・カードを適切な捨て札パイルに分ける担当です。加えて、スキルデッキにカードがなくなったら、このプレイヤーが捨て札パイルをシャッフルして新しいデッキを作ります。最後に宿命デッキがなくなったら、このプレイヤーは(各スキルタイプから2枚ずつカードを集めてシャッフルして)新しい宿命デッキを作る担当です。

部分パス

あるスキル・チェックには、「パス」と「失敗」の間の「部分パス」をもつものがあります。もしスキル・チェックにパスしなくても、この部分パスの値と等しいかそれよりも大きければ、「パス」もしくは「失敗」の代わりにこの結果に従います。



部分パスをもつクライシス・カード

スキル・チェックの例

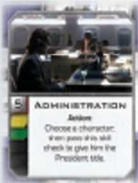
1. クライシス・ステップの間に手番プレイヤーは「予言の成就」クライシス・カードを引きました。彼はそれを声を出して読み、スキル・チェック(第一選択)を行なうか、カードの下に書いてある効果を実行するか選ぶしなければなりません。彼は第一選択を選び、スキルチェックを行なうことになりました。
2. 宿命デッキから2枚のカードを引き、共通パイルに置きます。
3. 手番プレイヤーの左隣のプレイヤーが2枚のスキル・カードを共通パイルに出しました。次のプレイヤーはカードを出さないことにしました。最後に手番プレイヤーがスキルカードを1枚出しました。
4. 手番プレイヤーは、共通パイルのカードをシャッフルし、2つの新しいパイルに配ります。クライシス・カードに示されているスキルタイプと同じスキルカード1つのパイルに、クライシス・カードにはないスキルタイプを別のもう一つパイルにします。
5. 各パイルのスキル値をそれぞれ合計します。マッチしていない方のパイルの合計は「3」で、マッチしている方のパイルの合計値は「6」で、トータル・スキル値は「3」になります。
6. トータル・スキル値は、スキルチェックの難易度以下なので、「失敗」の結果が実行されます。その結果船団は人口を1失い、手番プレイヤーは人口のリソーススタイルを1減らします(12→11へ)。

ゲームボード・スキルチェック

「本部」「艦長室」「営倉」の3つの区画は、その区画を使用するプレイヤーにスキル・チェックを行うことを指示します。これらの場合、スキルチェックを処理します(16ページのルールに従います)。これらの区画でのスキル・チェックに特有のルールは以下で述べられます。

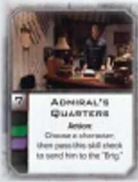
● **本部:** 手番プレイヤーはいずれかのプレイヤーを大統領に指名します。難易度5の政治/リーダーシップスキル

- ーパス: 指名されたプレイヤーが大統領の称号を得ます
- ー失敗: 効果なし



● **艦長室:** 手番プレイヤーは告発するプレイヤーを1人選びます。難易度7のリーダーシップ/戦術スキルチェックを行い、以下の結果を採用します。

- ーパス: 告発されたプレイヤーは「営倉」に移動します
- ー失敗: 効果なし



● **営倉:** 手番プレイヤーは「営倉」区画から逃げようとして、難易度7の政治/戦術スキルチェックを行い、以下の結果を採用します

- ーパス: 手番プレイヤーは自分のキャラクターをギャラクティカの任意のマスに移動させます
- ー失敗: 効果なし



サイロン・プレイヤー

各ゲームで、少なくとも1人のサイロン・プレイヤーが人類に対して活動を行います。サイロン・プレイヤーの数はゲームに参加するプレイヤーの数によって変わります。

サイロンの目標

サイロン・プレイヤーがゲームに勝つために、人類がコボル目標を達成するのを妨げなければなりません。そのためには3つの方法があります。

- **リソースの枯渇:** 誰かの手番終了時に少なくとも1つのリソースが0以下になったら、ゲームはただちに終了しサイロン・プレイヤーの勝ちとなります。これは、サイロン・プレイヤーがゲームに勝つ最も一般的な方法です。人類側プレイヤーにとってあるリソースが0になっても同じターンの間にそのリソースを増加させることができればゲームの負けになりません。
- **センチュリオンの侵略:** 少なくとも1つのセンチュリオン・マーカーが乗艦部隊トラックの最後までたどりついたら、ギャラクティカのクルーは抹殺されたことになりサイロン・プレイヤーがゲームに勝ちます(24ページ「ヘビーレイダーとセンチュリオンの活性化」参照)。
- **ギャラクティカの破壊:** ギャラクティカの6以上の区画にダメージトークンがある場合、ギャラクティカは破壊され、サイロンプレイヤーがゲームに勝ちます(25ページ、「ダメージ・トークン」参照)

忠誠カード

各プレイヤーは1枚忠誠カードをもってゲームを開始します。ゲームの後半で、プレイヤーは追加の忠誠カードを受け取り(19ページ「スリーパー・エージェント・フェイズ」参照)、サイロン・プレイヤーになる可能性が増加します。

忠誠カードは裏向きのままにしておきますが、所有者は好きなきにそれを見ることができます。プレイヤーは、カードもしくは能力によって許可されない限り、他のプレイヤーの忠誠カードをみることができません。プレイヤーが一枚以上の忠誠カードをもつプレイヤーの忠誠カードを1枚みることが許されたとき、見るカードはランダムに選ばれます。

各忠誠カードは、それを所有するプレイヤーがサイロンなのか、非サイロンなのか、同調者なのかを明確にします(19ページ「同調者」参照)。

重要: もしプレイヤーが少なくとも「サイロン」カードをもっている場合、そのプレイヤーは「サイロン」プレイヤーになり、もっている「非サイロン」カードは全て無視されます。

スリーパー・エージェント・フェイズ

船団が少なくとも4ジャンプ距離航行したら、各プレイヤー(サイロン・プレイヤーであることを開示したプレイヤー)には忠誠デッキから1枚ずつカードが配られます。プレイヤーが「同調者」カードを受け取ったら、ただちにそれを明らかにして処理しなければなりません。もしそのプレイヤーが開示されたサイロン・プレイヤーの場合、カードを他のプレイヤーに与えることができます(受け取ったプレイヤーはただちにそれを処理しなければなりません)。

同調者

人類プレイヤーとサイロン・プレイヤーに加えて、船団の中には同調者がいるかもしれません。「同調者」カードは別のチーム側につきたいと思っている人類もしくはサイロンを表しており、4人もしくは6人ゲームでしか使用しません。このカードは、最初の忠誠カードが配りきられるまで忠誠デッキに加えません。

このカードを受け取ったプレイヤーはただちにそれを明らかにしなければなりません。もし少なくとも1つのリソースが半分以下になっていたら(レッドゾーンになっていたら)、プレイヤーは「営倉」区画に移動させられます。このカードはその後「非サイロン」カードとして扱われます。

もし全てのリソースが半分よりも多い場合(レッドゾーンにない場合)、このプレイヤーがゲームの残りで開示サイロン・プレイヤーになったら、このページに記載されているゲームターン・ステップに従います(ステップ4と5は省きます)。このプレイヤーは「サイロン船団」区画を活性化したり、高度クライシス・カードをプレイしたりすることはできません。



同調者忠誠カード

サイロンであるかどうかの決定



カール・”ヒロ”・アガソンは2枚の忠誠カードを持っています。1枚は「サイロン」カードでもう1枚が「非サイロン」カードです。彼は1枚「サイロン」カードを持っているので、サイロン・プレイヤーです。彼は自分のターンで(アクションとして)サイロンであることを明かして、忠誠カードに書かれている特殊能力を実行することができます。もしそれを実行した場合、彼は開示サイロンプレイヤーになります(以下参照)。

開示サイロンプレイヤー

「サイロン」忠誠カードを所有するプレイヤーは、アクションとしてカードを開示することができます。プレイヤーが自分自身をサイロンであると開示した後、そのプレイヤーは以下のステップを実行します。

1. **ディスカード:** スキルカードが3枚になるまでカードを捨てます。
2. **称号の喪失:** プレイヤーが称号カードを所有している場合、別のプレイヤーに渡します(28ページ「継承順位」参照)。
3. **復活:** プレイヤーはキャラクター・トークンをサイロン区画の「復活船」に移動させます。
4. **スーパー・クライシスカードの獲得:** スーパークライシスカードをランダムに1枚受け取ります。このカードは手札に保持し、「カブリカ」サイロン区画を活性化させることでプレイできます。このカードは通常のクライシスカードと同じように扱いますが、クライシス・カードに影響を与えるようなキャラクターの能力の影響を受けません。
5. **ターン終了:** プレイヤーのターンが終了します。手番プレイヤー・トークンを左隣のプレイヤーに渡します。サイロンであることを明かしたプレイヤーはこのターン終了時、また今後のターンでもクライシス・カードを引きません(以下の「開示サイロン・プレイヤーのターン」参照)。

秘匿性

「バトルスター・ギャラクティカ：ザ・ボードゲーム」の重要な要素は、隠れたサイロン・プレイヤーを巡る疑心暗鬼と緊張感です。このため、秘匿性は特に重要です。ゲームの間は以下のルールを守らなければなりません。

- 根拠のない告発：プレイヤーはお互いにサイロンの潜入者であると告発することができます。これらの根拠のない告発はゲームのルールに何の影響も及ぼしませんが、サイロンを見つけ出そうとする人類プレイヤーを助けたり、混乱させたりできます。
- 根拠のある告発：あるプレイヤーが他のプレイヤーの忠誠カードをみる能力を得ることができた場合、この情報を自分の胸の内にとどめて置く事もできますし、他のプレイヤーと共有することもできますし、ウソをついてもかまいません。
- スキルカードとスキルチェック：プレイヤーは手札のカードの実際の強さを明らかにすることを禁止されています。「このクライシスをちょっと手助けすることができるよ」というような曖昧な言い方は許されますが、「5のパイロットをプレイしたよ」というようなはっきりと分かるような表現を使ってはいけません。加えて、スキルチェックが終わった後、プレイヤーは自分がどのカードをプレイしたのか言っていけません。これらの制限をかける理由は、隠された情報の秘密性を守り、サイロン・プレイヤーが簡単に発見されるのを防ぐためです。
- デッキのカード：プレイヤーがデッキの一番上のカードを見ることができる能力を得た場合、そのカードがわかるような情報を言うてはいけません。
- 開示サイロン：開示サイロン・プレイヤーもまた全ての秘匿性のルールに従わなければなりません。自分の手札を他のプレイヤーに見せたり、手札にどの高度クライシス・カードを持っているかを言ったりしてはいけません。

開示サイロン・プレイヤーのターン

開示サイロン・プレイヤーのターンに関して、開示サイロン・プレイヤーはスキルセットに基づくスキル・カードを受取ることはできず、クライシス・カードを引きません。単に2枚カードを引いて、いずれかのサイロン区画に移動し、そこのアクションを行なうことができるだけです。

- スキルカード・ドロー・ステップ：サイロン・プレイヤーは任意のタイプのスキルカードを2枚引くことができます。
- 移動ステップ：サイロン・プレイヤーは他のサイロン区画に移動できます。
- アクション・ステップ：サイロン・プレイヤーは現在いる区画に記されているアクションを行なうことができます。開示サイロンは、スキルカードもしくは治安判事カードにみられるような他のアクションを行なうことはできません。開示サイロン・プレイヤーがもつキャラクターシートに記されている能力全てが無視します。

重要：開示サイロン・プレイヤーのターンには「サイロン艦の活性化」ステップと「ジャンプ準備」ステップはありません。

開示サイロンとクライシス

開示サイロン・プレイヤーは自分手番でクライシス・カードを引きませんが、「カプリカ」サイロン区を使うことでクライシス・カードを引いてプレイすることができます。開示サイロン・プレイヤーが、手番プレイヤーに選択を課すようなクライシス・カードを引いたとき、手番プレイヤーが決定を行います。

開示サイロン・プレイヤーは、クライシス・カードの能力やスキルチェックの影響を受けません。彼らは「営巣」や「医務室」に送ることはできませんし、スキル・カードを捨て札にすることを強制させることもできません。

開示サイロンプレイヤーのスキルカード

開示サイロン・プレイヤーは自分の手番にスキルカードを2枚しか引くことができません。開示サイロン・プレイヤーは、自分の選択として、処理されているスキルチェックに1枚(だけ)スキルカードをプレイすることができます。

開示サイロン・プレイヤーはスキルカードに記されたアクションも能力も使うことができません。彼らは手札制限ルールに従うだけであり、各プレイヤーの手番終了時に10枚になるまでスキルカードを捨てなければなりません。

宿命デッキは、サイロン・プレイヤーが開示された後でも使用することができます。

航宙艦リファレンス

ギャラクティカ

この巨大宇宙空母は人類の船団を率いて守っています。ギャラクティカはゲームボードの中央に描かれています。ギャラクティカの内部にはキャラクターが様々なアクションを行なうことができる区画があります。



コロニアル・ワン

ギャラクティカよりも小さいこの航宙艦は、大統領の活動のベースでゲームボードの上に描かれています。コロニアル・ワン内部にはキャラクターが様々なアクションを行なうことができる区画があります。



戦闘機パイパー

このプラスチック製の戦闘機は、船団を守ったり、サイロン艦を攻撃するために人類側プレイヤーが使います。パイパーは、「格納庫」「損傷パイパー」の区画もしくはゲームボードの宇宙空間に配置します。



哨戒機ラプター

このプラスチック製の哨戒機は、新しい目的地を偵察したり、リソース(燃料や食料)を発見したりするために人類側プレイヤーが使います。ラプターは決して戦闘には使えません。破壊されるまで「格納庫」に配置します。



民間船

これらの小さなトークンは非武装の人類の民間船です。これらの民間船の一つが破壊されると、トークンの表に記されているリソース(通常は人口)が失われます。これらの船は常に裏向きにして置きます。



ベーススター

この大きなサイロン艦は大きな厚紙のトークンによって示されます。このサイロン艦はしばしば様々な宇宙空間に配置され、ギャラクティカを直接攻撃したり、レイダーやヘビーレイダーを発進させることができます。



レイダー

サイロンは、このプラスチック製のレイダーを使って船団を攻撃します。レイダーはそれほど強力ではありませんが大量に存在し、パイパーや民間船を攻撃します。



ヘビー・レイダー

サイロンは、このプラスチック製のヘビーレイダーを使って乗艦部隊をギャラクティカに乗り込ませます。この航宙艦は他の航宙艦を決して攻撃しません。この船の目的は、ハンガーデッキに到達し、センチュリオン乗艦部隊を乗り込ませることにあります。



戦闘

ゲームボード上に1個でもサイロン艦がある場合、船団は戦闘中にあるとみなされます。サイロン艦は、引かれたクライシス・カードに基づいて各プレイヤーの手番終了時に活性化されます。このセクションは、航宙艦の活性化の仕方、攻撃の仕方、操縦の仕方を含む戦闘の詳細について述べます。

サイロン攻撃カード

「サイロンの攻撃」クライシス・カードが引かれたとき、カードに記されているように以下のステップを行います。

- 現在のサイロン艦の起動：現在のサイロン艦が、カードに記されているアイコンに基づいて起動します。もし複数のアイコンが記されていたら、左から右に起動させ標準活性化ルールに従います(以下の「サイロン艦の起動」参照)。
- セットアップ：カードに図示されているようにサイロン艦、パイパー、民間船をゲームボード上に配置します。パイパーは常に「格納庫」から取り、民間船は常にストックパイルからランダムに引き、ゲームボード上に表にして配置します。
- 特別ルール：ほとんどの「サイロンの攻撃」クライシス・カードには特別ルールがあり、それに従います。

「このカードをプレイしたままにしておく」(通常は船団がジャンプするまで続く効果)という指示がない限り上述の3つのステップを実行したら「サイロンの攻撃」クライシス・カードは捨て札にします。

サイロン艦の起動

戦闘中、各プレイヤー手番のクライシス処理ステップの後サイロン艦は起動します。艦を起動させることで移動か攻撃が行なわれます。開示サイロン・プレイヤーがいたとしても、サイロン艦は常に以下のルールに従って起動されます。

もし複数の宇宙空間に起動される必要がある航宙艦がある場合、手番プレイヤーの選んだ順番で一度に1つの宇宙空間にある航宙艦を起動させます。

レイダーの起動



レイダー起動アイコン

起動させるとき、各レイダーは以下に記してあるアクションの中の実行できる、一番優先度の高いアクションだけを行ないます(優先度について、「パイパーへの攻撃」が一番高い優先度で、「ギャラクティカへの攻撃」が最も低い優先度になっています)

- パイパーへの攻撃：レイダーは宇宙空間のパイパーを攻撃します。もし可能であれば無人のパイパーを攻撃します。無人のパイパーがなければパイロットが操縦しているパイパーを攻撃します。
- 民間船の破壊：もしその宙域にパイパーがない場合、レイダーはその宙域の民間船1隻を破壊します。手番プレイヤーはそのエリアの民間船を選んで、それをひっくり返します。表に記してあるリソースが失われます。トークンをゲームから取り除きます。
- 移動：その宙域に民間船がない場合、レイダー(訳注:原文では「パイパー」とある)は民間船に近い宙域へ1マス移動します。もし複数の民間船が同じ距離にいる場合、ギャラクティカの周りを時計回りに移動します。
- ギャラクティカへの攻撃：ゲームボードに民間船が1隻もない場合、レイダーはギャラクティカを攻撃します(24ページ「攻撃」参照)。

レイダーが起動したときゲームボード上にレイダーがない場合、各ベーススターから2機レイダーを発進させます。もしベーススターがプレイされていない場合には、何も起こりません。

例:今プレイされたクライシス・カードが処理されていて、カードにはレイダー起動アイコンがあります。ゲームボード上の全てのサイロン・レイダー機(全て同じエリアにあります)が起動します。最初のレイダーはパイパーに攻撃をして、パイパーを破壊します。結果として、第2のレイダーがいるエリアにはパイパーも民間船もありません。したがってパイパーは(民間船に向かって)隣接するエリアに移動します。

レイダーの発進



レイダー発進アイコン

レイダー発進アイコンがある場合、各ベーススターはレイダーを発進させます。ベーススターがプレイされていない場合は、何も起こりません。

レイダー(もしくはヘビー・レイダー)を発進させたら、手番プレイヤーはゲームボード上のレイダー(もしくはヘビー・レイダー)ではなく脇に置いてあるレイダー(もしくはヘビー・レイダー)をとりまします。それを発進させたベーススターと同じ宙域に配置します。ゲームボード上に全てのレイダーがある場合、これ以上レイダーを発進させることはできません。

サイロン・レイダーの起動



- サイロン艦の起動ステップで、現在のクライシス・カードにはレイダー起動アイコンがあります。ボードには複数のレイダーがあるので、手番プレイヤーは1つの宙域を選んでその宙域のレイダーを起動します。
- 第1のレイダーはこの宙域のパイパーを攻撃します。ダイスの目は「5」でパイパーにダメージを与えます。
- この宙域の他のレイダーは攻撃対象となるパイパーがないので、その宙域の民間船を破壊します。民間船トークンをひっくり返します。トークンの表面に書かれたリソース(人口2)が失われます。
- 起動させる次の宙域にはレイダーは1機しかありません。その宙域には船は1隻もないので、レイダーは民間船に近くなるように(時計回りに)移動します。次にレイダーが起動されたら、そのレイダーはその宙域にいる民間船を破壊することができるでしょう。

ヘビーレイダーとセンチウリオンの起動



ヘビーレイダーとセンチウリオンの起動アイコン

ヘビーレイダーは攻撃をしません。ヘビーレイダーは常にパイパー発進アイコンを含む宙域に近づくように移動します。もしヘビーレイダーがパイパー発進アイコンのある宙域で移動を開始したら、センチウリオンがギャラクティカに乗り込んできます。



パイパー発進アイコン

ヘビーレイダーからセンチウリオンがギャラクティカに乗り込むとき、ヘビーレイダーはゲームボードから取り除いてセンチウリオン・トークンを乗艦部隊トラックのスタートマスに配置します。乗艦部隊トラックにセンチウリオン・トークンがあり、ヘビーレイダーが活性化されたら(開示サイロン・プレイヤーによるものであっても)各センチウリオン・トークンは、「人間の敗北」スペースに向けて1マス移動させます。もしセンチウリオン・トークンがトラックの最後までたどりついたら、サイロンがゲームに勝ちます。



乗艦部隊トラック

人類プレイヤーは、ゲームボードの「兵器庫」区画を活性化することでセンチウリオンの破壊を試みることができます。

もしヘビーレイダーが起動される時ゲームボード上にヘビーレイダーがない場合、各ベーススターからヘビーレイダーを1機発進させます。もしベーススターがプレイされていなければ、何も起こりません。

サイロン・ベーススターの起動



ベーススター起動アイコン

サイロン・ベーススターが起動される時、ベーススターはギャラクティカを攻撃します。手番プレイヤーは、攻撃がギャラクティカにダメージを与えるかどうかを調べるためにゲームボード上の各ベーススターごとにダイスを振ります(このページの「攻撃」参照)。

攻撃

航宙艦が攻撃を行ったら、手番プレイヤーは8面ダイスを振り、攻撃の対象(ときに攻撃の方法)に対応する表の見出しを調べます。ダイスの結果に基づいて、目標はダメージを受けたり、破壊されたりします。

攻撃を受ける対象	ダイスの結果
	3-8=破壊
	7-8=破壊
	5-7=ダメージ 8=破壊
	破壊 (ダイスを振る必要なし)
	レイダーの攻撃:8=ダメージ ベーススターの攻撃:4-8=ダメージ
	パイパーの攻撃:8=ダメージ ギャラクティカの攻撃:5-8=ダメージ 核兵器の攻撃:1-2=ダメージ2倍 3-6=破壊 7-8=破壊プラス同じ宙域のレイダー3機の破壊

プレイヤーはパイパーもしくは「兵器のコントロール」区画で人類の航宙艦を攻撃することはできません。

ダメージ、破壊、ゲームからの除去

航宙艦のタイプによって、航宙艦がダメージを受けたり破壊されたときに行う処理は変わってきます。

サイロン艦が破壊されたら、ゲームボードから取り除きますがまた後でゲームに戻すことができます。

パイパーがダメージを受けたら、パイパーをゲームボードの「損傷パイパー」置き場に置きます。この置き場に置かれたパイパーは(通常エンジニアリング・カードで)修理されるまで発進させたり、使用したりできません。

パイパーもしくはラプターが破壊されたら、ゲームから取り除きます。

民間船が破壊されたら、トークンを表向きにします。船団はトークンに記されているリソース(たいていは人口)を失います。その後トークンはゲームから取り除きます。

航宙艦(もしくはその他のコンポーネント)がゲームから取り除かれたときには、ゲームの箱に戻し、それ以降ゲームでは使いません。

ダメージ・トークン



ギャラクティカ・ダメージ・トークン



ベーススター・ダメージ・トークン

ベーススターもしくはギャラクティカがダメージを受けたときには、手番プレイヤーはダメージをうけた艦に合ったダメージトークンをランダムに引きます。この効果は、トークンのタイプによって変わります。

区画の損傷: このトークンを引いたら、トークンに合ったギャラクティカ内部の区画にトークンを配置します。この区画の全てのキャラクターは「医務室」に移動させられます。キャラクターは、ダメージをうけた区画に移動することができませんが、(エンジニアリングカードによって修理されるまで)その区画に記されているアクションを使うことはできません。ダメージを受けた区画が修理されたら、ダメージトークンを未使用のダメージ・トークンのパイルに戻して、よく混ぜます。

リソースの損失: このトークンを引いたら、船団は記されたリソースを失います。このトークンはその後ゲームから取り除きます。

クリティカル・ヒット: このトークンを引いたら、ベーススターに置きます。このトークンがある間は、ダメージトークン2枚としてカウントします(ダメージトークン3枚でベーススターは破壊されます)。

ハンガースの破壊: このトークンを引いたら、ベーススターに置きます。このトークンがある間はベーススターはレイダーもしくはヘビーレイダーを発進させることはできません。

兵器の破壊: このトークンを引いたら、ベーススターに置きます。このトークンがある間、ベーススターはギャラクティカを攻撃できません。

構造ダメージ: このトークンを引いたら、ベーススターに置きます。このトークンがある間、ベーススターへの全ての攻撃は、ダイスの目に+2修正を受けます。

ベーススターが3個以上のトークンを受けたら、そのベーススターは破壊されたことになり、ゲームボードから取り除きます。ベーススターに乗っていたダメージトークンは未使用のダメージトークンに戻され、よく混ぜます。

ギャラクティカの6箇所に同時にダメージトークンが置かれたら、サイロン・プレイヤーがゲームに勝ちます。

戦闘中のジャンプ

戦闘中に船団がジャンプを行う場合、ゲームボードの宇宙空間から全ての航宙艦を取り除きます。取り除かれたパイパーは「格納庫」に戻され、取り除かれた民間船は未使用の民間船トークンのパイルに戻されシャッフルします。パイパーを操縦していたキャラクターは「ハンガースデッキ」区画に移動させます。

乗艦部隊トラック上のセンチウリオン・トークンは船団がジャンプするときでもプレイされたままにしておきます。

パイパーの起動

ギャラクティカには兵器が搭載してあるけれども、その実際の軍事力はパイパーとして知られる一人乗り用戦闘機の部隊にあります。パイパーの主要な目的は、サイロン艦から船団、特に民間船を守ることにあります。パイパーは通常「司令部」区画を使うことで起動できます。

プレイヤーがパイパーを起動させるとき、プレイヤーは以下の選択肢のうち1つを選ばなければなりません。

パイパーの発進: プレイヤーは「格納庫」からパイパーを取り、パイパー発進アイコンがある2つの宙域のうち1つにパイパーを置きます。

パイパーの移動: プレイヤーは既に宇宙空間にあるパイパーを1機選びます。プレイヤーはそのパイパーを隣接する宙域に移動させることができます。パイパーはギャラクティカを飛び越えることはできません。ギャラクティカの周りを時計回りもしくは反時計回りに移動することしかできません。

パイパーによる攻撃: プレイヤーはパイパー1機と同じ宙域にいるサイロン艦1機を選びます。24ページの「攻撃」のルールに従って攻撃を解決します。

各パイパーはプレイヤーの手番の間何度も起動させることができますが、プレイヤーは他のプレイヤーが操縦するパイパーを起動させることはできません。パイロットトークンのないパイパーは無人数パイパーと呼ばれます。

パイパーの操縦

スキルセットにパイロットが含まれる全てのキャラクターはパイパーを操縦する能力を持っています。操縦されているパイパーは無人パイパーとは少し異なって機能し、「司令部」区画を使うことで起動することはできません。

キャラクターにパイパーを操縦させたい場合は単にキャラクターを「ハンガーデッキ」区画に移動させ、そこに記されているアクションを使用します。その後プレイヤーはパイパーを普通どおりに発進させ、パイパーの下にパイロットトークンを置きます。そしてゲームボードからキャラクタートークンを取って、キャラクターシートの上に置きます。

操縦時の移動とアクション

キャラクターがパイパーを操縦している間、プレイヤーは自分の手番を普通どおりに行います。移動ステップの間、プレイヤーはパイパーを隣接する宙域に移動させるか、キャラクターを区画に戻すことができます（「パイパーからの移動」参照）

プレイヤーがアクション・ステップで行える通常のアクション（例えば、スキルカードのプレイなど）に加えて、プレイヤーは（移動したり攻撃したりするために）パイパーの起動を選ぶこともできます。

パイパーの破壊

キャラクターが操縦するパイパーがダメージを受けたり、破壊されたら、キャラクタートークンは「医務室」に置かれ、パイパーは適切な場所（「損傷パイパー」置き場かゲームの箱）に置きます。

パイパーからの移動

船団がジャンプするとき、パイパーを操縦しているすべてのキャラクターは「ハンガーデッキ」に置かれ、パイパーは「格納庫」に戻されます。

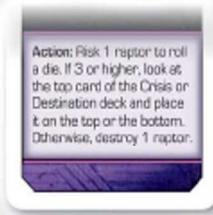
プレイヤーは移動ステップの間、パイパーからキャラクターがコロニアールワンに移動することを選ぶことができます。そうするためには、プレイヤーは1枚スキルカードを捨て札にし、パイパーを「格納庫」に置いてキャラクタートークンを自分の選んだ区画に置くだけでかまいません。どの宙域からもこの移動を行うことができます。

もしパイパーを操縦している間にプレイヤーが「医務室」もしくは「営倉」に移動させられたら、キャラクターは適切な区画に移動させ、パイパーは「格納庫」に戻されます。

キャラクターが操縦しているパイパーから区画へ移動したら、パイロットトークンはゲームボードから取り除きます。

ラプターと賭け

ラプターは戦闘の間使用しません。何らかの利益を獲得するためにスキルカードまたは目的地カードの指示に従って賭けを行います。ラプターで賭けを行うためには、少なくとも「格納庫」に必要とされるタイプの航空艦が1機はないといけません。通常、これらのカードはプレイヤーにダイスを振るよう求め、特定の値を出せば利益を受けられるようになっています。もしダイスの目が特定の数字よりも小さい場合は、カードに記された賭けを行った船は破壊され、利益は得られません。



「哨戒機発進」スキルカード

例：手番プレイヤーはアクションとして「哨戒機発進」スキルカードをプレイしました。プレイヤーは目的地カードかクライシスデッキの一番上のカードを見るためにラプターに賭けを行わせることができるとカードに記載があります。「格納庫」にラプターがあるので、プレイヤーはこのアクションを行うことができます。プレイヤーは指示通りにダイスを振り、「1」の目が出ました。これは目標値「3」に届かないので、利益を受けることはできずラプターは破壊されます。



パイパーの操縦と攻撃



1. 「スターバック」は「ハンガーデッキ」区画のアクションを使ってパイパーを発進させます。プレイヤーは「スターバック」をボードから取って、パイパーを発進させて、パイロットトークンをパイパーの下におきます。
2. プレイヤーは（「ハンガーデッキ」区画に明記されているように）別のアクションを行うことができます。彼女はパイパーを起動させ、このエリアのレイダーを攻撃するためにアクションを使うことにしました。

3. 彼女は、「3」の目を出し、レイダーを破壊するには十分な目です。レイダーはゲームボードから取り除かれ、彼女はクライシス・ステップに進みます。

この例ではスターバックは（キャラクターシートに書いてある）「エキスパート・パイロット」能力を使うことはできません。なぜなら彼女はこのターンの開始時にパイパーを操縦していなかったからです。

その他のルール

このセクションで述べるのは、艦長・大統領の称号の継承順位、コンポーネントが足りなくなった場合の扱い、プレイ難度を下げるゲームの調整方法などのルールです。

継承順位

大統領や艦長がサイロンとして正体を明らかにした場合、継承順位で次のプレイヤーが称号を獲得します。加えて、艦長(大統領ではありません)が「営倉」に配置されたら、継承順位で次のプレイヤーが艦長の称号を獲得します。称号を剥奪された元艦長が「営倉」から出ても、称号は自動的に元艦長には戻りません。

継承順位は以下の通りです。

艦長

1. ウィリアム・アダマ
2. サル・タイ
3. ヒロ・アガソン
4. リー・"アポロ"・アダマ
5. キャラ・"スターバック"・スレイス
6. シャロン・"ブーマー"・バレルリ
7. ゲイレン・チロル
8. トム・ザレック
9. ガイアス・バルター
10. ローラ・ロズリン

大統領

1. ローラ・ロズリン
2. ガイアス・バルター
3. トム・ザレック
4. リー・"アポロ"・アダマ
5. ウィリアム・アダマ
6. カール・"ヒロ"・アガソン
7. ゲイレン・チロル
8. シャロン・"ブーマー"・バレルリ
9. サル・タイ
10. キャラ・"スターバック"・スレイス

大統領が「営倉」にいる場合でも、大統領の称号はそのまま保持し、関連する全ての能力を使うことができます。

コンポーネントの不足

デッキのカードがなくなったら、手番プレイヤーは捨て札パイルのカードをシャッフルして新しいデッキを作ります。スキル・カード、治安判事カード、クライシス・カード、高度クライシス・カード、目的地カードがこれに含まれます。

トークンやプラスチック製航空艦の量は限られているので、ゲーム中に足りなくなることがあります。手番プレイヤーは常にどのタイプのコンポーネントを置くかの順番を決めます。それでも足りなければ、手番プレイヤーはコンポーネントのどれかを置かないということを決めます。

例:引いた「サイロンの攻撃」クライシス・カードには、ゲームボードに2つのベーススターを置くという指示が含まれています。ゲームボードにはすでに1つのベーススターが配置されています。したがって置けるベーススターは1つしかありません。手番プレイヤーは、「サイロンの攻撃」クライシス・カードに記載されている2つのベーススターのうちどちらをゲームボードに配置するか決めます。

もし全てのパイパーがすでにプレイされていて、あるプレイヤーが「ハンガーデッキ」区画を起動させたいと思う場合、プレイヤーはいずれかの宙域からパイパーを1機「格納庫」へ移動させることを選び、そうしてそれを操縦することができます。

難易度の調整

あるプレイヤーたちは、人類側プレイヤーもしくはサイロン・プレイヤーが簡単にゲームに勝ってしまうと感じるかもしれません。ゲームを始める前に人類側プレイヤーかサイロン・プレイヤーに対してゲームを簡単にする決定をすることができます。

人類側プレイヤーに対してゲームの難易度を下げるためには、各リソースの量を2増やしてゲームを開始します(食料10、燃料10、士気12、人口14)。

サイロン・プレイヤーに対してゲームの難易度を下げるためには、各リソースの量を2減らしてゲームを開始します。

人類側プレイヤーの作戦

人類側プレイヤーの最終的な目標は、8ジャンプ距離を航行し最後に惑星コボルにジャンプするのに十分なリソースを温存することです。リソースを温存することが人類側プレイヤーの短期的目標であり、十分なジャンプ距離を航行することが長期的な目標となります。

人類側プレイヤーのターンに関して

人類側プレイヤーのターンに関して2つのことを考慮に入れておく必要があります。一つ目はどのリソースが最も大きな損害を受けているのか、二つ目はどのアクションを利用できるのかということです。

各キャラクタータイプは、それぞれ専門性を有しています。例えばパイロットは、パイパーを操縦したりサイロン艦を破壊することに長けています。一方政治リーダーはクライシス・カードを克服したり、治安判事カードを使用することに長けています。

ゲームの開始時に、リソースの損失は全て同じ形で生じるのではないということを確認しておくことは重要です。例えば、士気はクライシス・カードによって最も失われ、士気の喪失にはしばしば手がつけられません。代わりに、人口は通常クライシスカードから安全ですが、サイロンの攻撃を受けると非常に危険になります。

「FTLドライブ」区画をいつ使用するかを定めることも重要です。例えば、人口が少なくなっているときに「FTLドライブ」を使うことはあまりよい考えではありません。

サイロンプレイヤーへの対処

人類側プレイヤーにとって最も大きな脅威は、船団に潜入するサイロンによるものです。人類側プレイヤーはスキルチェックの間に出されるマイナス効果のスキルカードを注意深く観察し、クライシス・カードについてなされる決断について疑問を抱くようにしておくべきです。人類側プレイヤーがサイロン・プレイヤーを「営倉」に送りこむのが早ければ早いほど、状況はよくなります。「営倉」にいるサイロンプレイヤーはゲームへの影響力が制限され、もしサイロン・プレイヤーが正体を明らかにしても害は少なくなります。

スリーパー・エージェントへの準備

人類側プレイヤーにとって、最初はサイロンでなくてもスリーパー・エージェント・フェイズの間にサイロンに変化するかもしれないということを知っておくことは重要です。ゲーム開始時、他のプレイヤーにあまり親切にしすぎないというのもよい戦略かもしれません。なぜならプレイヤーのうち誰かがスリーパー・エージェント・フェイズの間にサイロン・プレイヤーになるかもしれないからです。人間として非常によく活動することは、サイロン側に転向するプレイヤーにとってゲームに勝利することをより困難なものにするかもしれません。

サイロン・プレイヤーの作戦

サイロン・プレイヤーの最終的な目標は、ある一つのリソースに焦点をあててそれを枯渇させることで人類がゲームに負けることを確実にすることです。

まだ正体を隠している間

スキルチェックの間、サイロン・プレイヤーは手助けするのを避ける方法を見つけておくべきです。手助けするときに、その援助を相殺するためにネガティブなカードを1枚(もしくは2枚)入れるようにすべきです。しかしながら、サイロン・プレイヤーはあまり怪しまれないように注意すべきです。他のプレイヤーがよくプレイしているのと同じタイプのカードを使うようにすべきです。怪しまれないようにする最もよい方法は、他のプレイヤーが怪しまれるようにすることです。

まだ正体を明らかにしていないときに、「営倉」送りにされるのを避けることはサイロン・プレイヤーにとってかなり重要です。「営倉」にいる間、サイロン・プレイヤーは自分の忠誠カードの特殊能力を使うことができます(しかし自分の正体を明かすことはできません)。怪しまれるのを避けるために他のプレイヤーを「営倉」に送りこむのはやってみる価値がある行動です。

適切なタイミングで正体を明かすことで人類側プレイヤーを驚かせることができます。サイロン・プレイヤーは忠誠カードの特殊能力に注意を払い、完璧なタイミングを待つべきです。

正体を明らかにしてから

正体を明らかにしたサイロンには、大きな目的が1つあります。それは最も弱いリソースに焦点を合わせて、それを破壊することです。士気と人口は、減らすのが最も簡単なリソースです。士気は(「カブリカ」区画を通して)クライシス・カードによって簡単に減らせますし、「サイロン艦隊」区画を使ったサイロンの攻撃で人口は簡単に減らせます。

正体を明らかにしたサイロン・プレイヤーは自分の手番にパイロットもしくはエンジニアリングスキル・カードを引くべきです。というのもそれらのスキル・タイプはクライシス・カードにもっとも表れないからです。

カード詳解

このセクションは、あるカードの効果について詳しく述べます。

リソース上限: リソースはときどきカードによって増加させることができますが、15より多くはなりません。

食料不足クライシス・カード: このカードは大統領と手番プレイヤーにカードを2枚ずつ捨てさせます。もし大統領が手番プレイヤーなら、4枚捨て札にしなければなりません。

クライシスの選択: プレイヤーがクライシス・カードで選択を行なうとき、記されているテキストを満たすことができるかどうかに関係なく、常にカードの上セクションのテキストもしくは下セクションのテキストを選ぶことができます。

しばしば忘れがちなルール

手札に何枚もっているかに関係なく、プレイヤーは自分の手番開始時にキャラクターシートに記されているスキルカードを全て引きます。

航宙艦は隣接する宙域にしか移動できません。航宙艦はギャラクティカを飛び越えて移動することはできません。

プレイヤーが「同調者」カードを受取ったら、すぐにそれを明らかにしなければなりません。

「FTLドライブ」区画を使うとき、ダイスの目が6もしくはそれより小さい場合ジャンプ準備トラックに応じて人口が失われます。

各プレイヤーは、自分の手番終了時にスキルカードが10枚になるまでカードを捨てなければなりません。

プレイヤーは何の問題もなく「医務室」から出ることができますが、「営倉」はそうではありません。「営倉」に記されたスキルチェックにパスした場合だけ「営倉」から出ることができます。

サイロンプレイヤーは、アクションとして自分の忠誠カードを明らかにすることができます。

正体を明かしたサイロン・プレイヤーは、スリーパーエージェント・フェイズの間、忠誠カードが配られます。

サイロン艦は、正体を明かしたサイロン・プレイヤーであっても「サイロン艦の起動」ルール(22ページ)に従って常に起動させます。

スーパークライシスカードは、クライシス・カードに影響を与えるキャラクター能力でも影響を受けることはありません。

CREDITS

Game Design and Development: Corey Konieczka

Additional Development: Eric Lang

Executive Developer: Jeff Tidball

Editing and Proofreading: Mark O'Connor and Jeff Tidball

Graphic Design: Kevin Childress, Andrew "Metal" Navaro, Brian Schomberg, and Wil Springer

Sculpt Direction: Zoe Robinson

Cover Composition: Brian Schomberg

Artwork Provided by: NBC Universal

Production Manager: Gabe Laulunen

Publisher: Christian T. Petersen

NBC Universal Consumer Products: Kim Niemi, Mitch Steele, and Neysa Gordon

SCI FI: William Lee and Moshgan Setoodeh

Playtester Coordinator: Mike Zebrowski

Playtesters: AJ Anderson, Brett Bedore, Daniel "Banaan" Bloemendaal, Bryan Bonnueller, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Tamara Cook, Chris Corbett, Emile de Maat, Richard Dewsbury, Jean S Duncan, Rob Edens, Aaron Fenwick, Matt Findley, Kevin Fraley, Dave Froggat, Tod Gelle, Jack Gray, Joe Gray, Edward Gross, Jeremy Haberer, Eric Hanson, Darrell Hardey, Shannon Heibler, Jeroen Hogenkamp, Stephen Horvath, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Eric Lang, Andy Lawley, Jonathan Ledezma, Erik Lind, Liana Loos-Austin, Terry Madden, Bob Maher, David Marks, C. Sebastian Massey, Brad McWilliams, David Mendleson, Jacob Metallo, Gregg Mixdorf, Scott Mullinnix, Sean Murphy, Robin Morren, Andrew "Metal" Navaro, Kelly Olmstead, Hershey Ordman, Tony Plucido, Thaadd Powell, Evan Pritchard, Rhys Pritchard, Danny Procell, Adam Raymond, Ruth Reimer, Martijn Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Schomberg, Piotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, Wil Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young, and Mike Zebrowski

Special Thanks to: Blake Callaway, Steve Coulter, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulbach, Loretta Kraft, William Lee, Ron Moore, Ann Mortao, Jerry Petry, Ed Prince, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward

We would also like to thank everyone at Sci Fi and NBC Universal for not only creating the amazing universe of *Battlestar Galactica*, but also for giving us the opportunity to bring all the magic of the series into the world of board gaming.

INDEX

Abilities, using: page 13
Activating Cylon Ships: pages 22, 24
Activating Vipers: page 25
Adjusting Difficulty: page 28
Attacking: page 24
Boarding Party Track: page 24
Card Clarifications: page 30
Characters: page 11-12
Choosing Optimal Characters: page 6
Combat: pages 22-27
Component Breakdown: pages 2-4
Component Limitations: page 28
Component List: page 2
Creating the Loyalty Deck: page 6
Cylon Attack Cards: page 22
Cylon Players: page 18-20
Determining if You Are a Cylon: page 19
Damage Tokens: page 25
Destination Cards: page 13
Destiny Deck: page 15
Frequently Overlooked Rules: page 30
Game Board Breakdown: page 8
Game Overview: page 2
Game Turn: page 9
 Receive Skills Step: page 9
 Movement Step: page 10
 Action Step: page 10
 Crisis Step: pages 10-11
 Activate Cylon Ship Step: page 11
 Prepare for Jump Step: page 11
Hand Limit: page 15
Installing Resource Dials: page 5
Jumping the Fleet: page 13
 Example of: page 14
 During Combat: page 25
Kobol Objective Card: page 14
Line of Succession: page 28
Losing Resources: page 11
Loyalty Cards: page 18
Object of the Game: page 6
 Human Objective: page 12
 Cylon Objective: page 18

Piloting Vipers: page 26
 Example of: page 27
Raptors and Risking: page 26
Remove from the Game: page 24
Revealed Cylon Players: pages 19-20
Secrecy: page 20
Setup: page 5
 Diagram of: page 7
Ship Reference: page 21
Skill Cards: page 15
Skill Checks: page 16
 Example of: page 17
 On Game Board: page 18
Skill Supervisor: page 16
 Sleeper Agent Phase: page 19
Strategy Tips: page 29
Sympathizer: page 19
Title Cards: page 12
Viper Launch Icon: page 24

Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. All Rights Reserved. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

Visit Us on the Web

www.FantasyFlightGames.com



クイックリファレンス

プレイヤーの手番

1. スキルカード獲得ステップ: キャラクターシートのスキルセットに応じてスキルカードを引きます。正体を明かしたサイロンプレイヤーは任意のタイプのスキルカードを2枚引きます。
2. 移動ステップ: 任意の区画に移動します。別の航宙艦に移動する場合は、スキルカードを1枚捨てなければなりません。
3. アクションステップ: 今いる区画を活性化させるか、アクションを行えるカードを使います。
4. クライシス・ステップ: クライシスデッキの一番上のカードを解決。
5. サイロン艦起動ステップ: クライシスカードに基づいてサイロン艦が起動します。
6. ジャンプ準備ステップ: クライシスカードにジャンプ準備アイコンがあるなら、ジャンプ準備トラックのマーカーを1マス進めます。もしトラックの最後まで来たなら、船団をジャンプさせます。

正体を明らかにしたサイロン・プレイヤーには「サイロン艦起動」ステップと「ジャンプ準備」ステップはありません

スキル・チェック

1. カードを読み上げます
2. 宿命デッキから2枚カードをプレイします
3. スキルカードをプレイします
4. シャッフルしてカードを分けます
5. トータル・スキル値の算出
6. 結果判定

船団のジャンプ

1. ボード上の航宙艦コマを取り除きます
2. 目的地を選びます
3. 目的地カードの指示に従います
4. コボル目標カードの指示に従います
5. ジャンプ準備トラックをリセットします

バイパーの起動

バイパーを起動させるときプレイヤーには3つの行動の選択肢があります

- バイパーの発進
- バイパーの移動
- バイパーによる攻撃

サイロン艦の起動

レイダー: 以下のアクションの1つを行うことができます(上から)

1. その宙域のバイパー(もしあれば無人のもの)を攻撃します
2. その宙域の民間船を破壊します
3. 民間船に近づくように移動します
4. ギャラクティカの攻撃

もしレイダーが場に出ていなければ、各ベースターから2機ずつレイダーを発進させます。

ヘビーレイダー: 決して攻撃することではなく、バイパー発進アイコンめがけて移動します。バイパー発進アイコンがある宙域で起動したら、センチュリオンがギャラクティカに乗り組みます。ヘビーレイダーが起動させること、センチュリオンも起動されます。クライシスによって起動させるときヘビーレイダーが1艇もなければ各ベースターからヘビーレイダーを1隻発進させます。

ATTACK TABLE	
UNIT ATTACKED	DIE RESULT
	3-8 - Destroyed
	7-8 - Destroyed
	5-7 - Damaged 8 - Destroyed
	Automatically Destroyed (no die roll)
	With Raider: 8 - Damaged With Base Star: 4-8 - Damaged
	With Viper: 8 - Damaged With Galactica: 5-8 - Damaged With Nuke: 1-2 - Damaged Twice 3-6 - Destroyed 7-8 - Destroyed and destroy 3 raiders in the same area.

クイック探索

- ダメージ・トークン: 25ページ
- 継承順位: 28ページ
- 正体を明かしたサイロン: 19ページ
- セットアップ: 5ページ
- 作戦のヒント: 29ページ