

# BATTLESTAR GALACTICA

## IL GIOCO DA TAVOLO

Questo documento contiene alcune regole opzionali che i giocatori possono utilizzare nelle loro partite di **Battlestar Galactica: Il Gioco da Tavolo**. All'inizio della partita, tutti i giocatori devono accordarsi su quali regole opzionali utilizzare (se desiderano farlo).

### SENZA SIMPATIZZANTE

Questa opzione è destinata a quei giocatori a cui non piacciono le dinamiche create dalla carta "Sei un Simpatizzante". È importante notare che questa opzione rende il gioco più facile per i giocatori umani.

In una partita a 4 o 6 giocatori si applicano i seguenti cambiamenti:

- In caso di una partita a 6 giocatori, il personaggio Sharon "Boomer" Valerii non può essere scelto durante il setup.
- Anziché aggiungere una carta "Sei un Simpatizzante" al mazzo delle Affiliazioni, si aggiunge 1 ulteriore carta "Non sei un Cylone".
- Gli umani iniziano la partita con le seguenti risorse:
- Carburante 8, Cibo 7, Morale 9, Popolazione 10.
- I giocatori Cyloni rivelati possono pescare 3 Carte Abilità nel loro turno (anziché 2).



### VARIANTI DI GIOCO

In essenza, Battlestar Galactica: Il Gioco da Tavolo è un gioco di sopravvivenza e di sospetto che funziona al meglio con almeno tre giocatori e che include almeno un Cylone. Sebbene l'atmosfera di sospetto vada perduta nelle varianti che seguono, i giocatori possono decidere di usarne una per concentrarsi sulla cooperazione e sulla lotta per la sopravvivenza. È inoltre importante notare che le capacità speciali di certi personaggi risulteranno meno utili in queste varianti.

### ATTENZIONE

Buona parte del divertimento in **Battlestar Galactica: Il Gioco da Tavolo** consiste nel sospetto e nella paranoia latenti. Sebbene queste regole consentano di giocare con meno giocatori Cyloni, il gioco perde comunque uno dei suoi elementi essenziali e molte delle interazioni più entusiasmanti tra i giocatori.

### Partita a Due Giocatori

In una partita a due giocatori, ogni giocatore sceglie un singolo personaggio. Durante il setup non si assegnano Carte Affiliazione.

All'inizio della fase dell'Agente Dormiente si crea un nuovo mazzo delle Affiliazioni composto da 1 carta "Sei un Cylone" e 2 carte "Non sei un Cylone". Dopodiché si aggiunge al mazzo delle Affiliazioni un numero di carte "Non sei un Cylone" pari al numero di risorse con un ammontare pari o inferiore alla metà (indicato in rosso). Si mescola il mazzo così ottenuto e si distribuisce 1 Carta Affiliazione a ogni giocatore.

Si noti che il personaggio Sharon "Boomer" Valerii non può essere scelto quando si gioca questa variante.

## Partita in Solitario

### Setup

In una partita in solitario, il giocatore sceglie un personaggio da controllare all'inizio della partita. Questo personaggio sarà denominato il suo personaggio principale. Il giocatore non può scegliere Laura Roslin o Sharon "Boomer" Valerii come personaggio principale. Dopodiché sceglie un personaggio come "assistente".

Il mazzo delle Affiliazioni va composto come segue: 6 carte "Non sei un Cylone" e 1 carta "Sei un Cylone." Dopo avere creato il mazzo, distribuire tre Carte Affiliazione a faccia in giù al personaggio assistente.

Il personaggio principale riceve sia il titolo di Ammiraglio che quello di Presidente. Inizia la partita con **un solo** segnalino arma nucleare (anziché due).

### Personaggio Assistente

Il personaggio assistente non viene collocato sul tabellone. Non può pescare carte, muoversi, eseguire azioni o diventare Presidente o Ammiraglio.

Il giocatore può usare la capacità utilizzabile una volta per partita del personaggio assistente come se fosse presente sulla scheda del suo personaggio principale.

### Capacità Negative

Tutte le capacità negative dei personaggi (quelle in fondo alle schede dei personaggi) vengono ignorate.

### Ricevere Abilità

Durante la fase di Ricezione delle Abilità, il giocatore può pescare un massimo di cinque Carte Abilità, una delle quali può provenire dal set di abilità del personaggio assistente.

### Rivelare Carte Affiliazione

Alla fine di ogni fase di Attivazione delle Navi Cyloni, una delle Carte Affiliazione del personaggio assistente può essere rivelata. Se gli heavy raider Cyloni sono stati attivati in questa fase, scopri la carta in cima al mazzo delle Affiliazioni del personaggio assistente.

Se si tratta di una carta "Non sei un Cylone", va ignorata. Se si tratta di una carta "Sei un Cylone", tutto il testo della carta va risolto immediatamente. Il personaggio assistente viene rimosso dal tabellone e il giocatore non può più ricorrere al suo set di abilità o ricorrere alla sua capacità utilizzabile una volta per partita.

Tutte le Carte Affiliazione "Sei un Cylone" che bersagliano un personaggio hanno sempre effetto sul personaggio principale. Inoltre, la Carta Affiliazione "Puoi Danneggiare il Galactica" viene risolta come "Pesca e risolvi due Segnalini Danno del Galactica".

Ogni volta che il personaggio assistente riceve altre Carte Affiliazione, o dopo che il giocatore ha esaminato una qualsiasi delle sue Carte Affiliazione non ancora rivelata, mescolare le Carte Affiliazione non ancora rivelate del giocatore assistente.

## Fase dell'Agente Dormiente

All'inizio della fase dell'Agente Dormiente, aggiungere al mazzo delle Affiliazioni un numero di carte "Non sei un Cylone" pari al numero di risorse con un ammontare pari o inferiore alla metà (indicato in rosso). Dopodiché distribuire quattro carte da questo mazzo al personaggio assistente (e mescolare le sue carte).

### Celle

Finché il personaggio principale si trova nelle "Celle", il giocatore pesca comunque una Carta Crisi nel suo turno, non può muoversi e può giocare un massimo di tre Carte Abilità in ogni prova di abilità. Il personaggio assistente non può essere mandato nelle "Celle".

## Partita Interamente Collaborativa

In questa variante, tutti i giocatori collaborano assieme senza timore di traditori tra le loro file. In questa variante, il mazzo delle Affiliazioni non viene usato e l'Ammiraglio parte con **un solo** segnalino arma nucleare (anziché due).

### Setup

All'inizio della partita, rimuovere le carte seguenti dal mazzo del Consiglio: Distribuire Identikit dei Cyloni, Fomentare Ammutinamento, Nominare Arbitratore e Ordine di Arresto (x2). Gli umani iniziano la partita con le risorse seguenti: Carburante 8, Cibo 7, Morale 9, Popolazione 10.

### Ricevere Abilità

Ogni giocatore pesca una Carta Abilità in meno durante la sua fase di Ricezione delle Abilità. A ogni turno, il giocatore può scegliere quale carta non pescare dal suo set di abilità.

### Celle

Finché un personaggio si trova nelle "Celle", pesca comunque una Carta Crisi al suo turno.

