

バトルスターギャラクティカ

■セットアップ

キャラクターの選択

- ・スタートPLからキャラクターを選択し、指定された場所に自分のトークンを配置する。
- ・その時点で残っている数が一番多いタイプから1人を選ぶ。
- ・ただし、サポートタイプはいつでも選択できる。

職位カードの配分

- ・大統領の優先度はローラ>ガイウス>トム
- ・提督の優先度ウィリアム>サル>カール
- ・大統領は審議会カード1枚、提督は核トークン2個を受け取る。

忠誠カードデッキの作成

- ・「忠誠カードの枚数」を参照し、デッキを作成する。
- ・「ガイウス」「シャロン」がいる場合、その分人類側のカードを加えること。
- ・デッキを全PLに裏向きに1枚ずつ配る（ガイウスは2枚）。
- ・PL人数が偶数の場合、[配られなかったカード](#)に同調者カードを1枚加える。

その他のカードの準備

- ・コボルカードを目的地デッキの横に表向きに置き、それ以外のカードは全て裏向きに配置する。

技能カードの受け取り

- ・[ファーストPL以外](#)のPLはキャラクターシートに指定された技能カードのうち、3枚を獲得する。

運命デッキの作成

- ・技能カードのデッキから各色2枚ずつ取り、シャッフルし運命デッキスペースに置く。

宇宙船の配置

- ・ギャラクティカの前方……ベーススター1個、レイダー3個
- ・ギャラクティカの下方……ヴァイパー2個（右下、左下のエリアに各1個ずつ）
- ・ギャラクティカの後方……民間船トークン2個

■忠誠カードデッキの枚数

PL人数	サイロン	人類	合計枚数
3	1	5	6
4	1	6	7
5	2	8	10
6	2	9	11

(+同調者カード1枚)

(+同調者カード1枚)

■勝利条件

人類側

- ・合計で8単位以上ジャンプを行い、その後にもう1度ジャンプを行えば勝利。
- ・ただし、ジャンプ後に全ての資源が1以上残っていなければならない。

サイロン側

- ・以下のどれか1つを満たすと勝利する。
 - 1) 誰かのターンの終了時に、資源のどれかが0になっている。
 - 2) センチュリオンマーカが侵攻部隊記録トラックの最後に到達する。
 - 3) ギャラクティカ上のエリアが6箇所以上破壊される。

■大統領と審議会カード

- ・審議会カードは大統領のみ使用できる。
- ・審議会カードには手札上限は存在しない。
- ・審議会カードは他のPLに絶対に見せないこと。

■その他のルール

- ・大統領／提督がサイロン側だと暴露された場合、継承権に従って権利が移動する。
- ・提督が営業入りした場合も権利が移動する（大統領の場合は移動しない）。
- ・配置するトークン類が足りなくなった場合、どこになにを配置するかは手番PLが決定する。
- ・ヴァイパーが全て出撃している状態でハンガーデッキのアクションを行った場合、任意のヴァイパーをボードから予備スペースに移動して発進させること。

■情報制限

- ・他人の忠誠カードを確認できるPLは、その情報を公開しても構わない。
- ・手札の内容や、技能チェックで出したカードの色や数値を公開してはならない。
ただし、漠然とした発言を行うことはできる。
【例】「その危機には少しだけ手助けが出来る」「今回は期待しないでくれ」
- ・山札を確認できるPLは、その情報を公開してはいけない。

※サイロン側PLもこれらを全て守らなければならない。

■ゲームターン

1) 技能カード受け取りステップ

- ・自分の「技能セット」で示されただけの技能カードを引く（強制）。
- ・マルチ技能の場合、好きな組み合わせでカードを引くことができる。

2) 移動ステップ

- ・任意のエリアに移動できる。
- ・他の宇宙船に移動する場合は技能カードを1枚捨てなければならない。
- ・人類側はサイロン艦隊に移動できず、サイロン側はサイロン艦隊のエリアにしか移動できない。

3) アクションステップ

- ・アクション表に示されたアクションを1つだけ実行できる。

4) 危機ステップ

- ・危機カードを1枚引き、処理を行う。

5) サイロン艦アクティベートステップ

- ・危機カード左下アイコンの処理を行う。
- ・サイロン艦が1機も出ていない場合は行わない。

6) ジャンプ準備ステップ

- ・危機カード右下にジャンプ準備アイコンがある場合のみ行う。
- ・ジャンプ準備記録トラックのコマを1マス動かす。
- ・手番プレイヤーマーカーを左隣のPLに渡すこと。

■アクション表

エリアのアクティベート

- ・自分がいまいるエリアのアクションを実行する。

技能カードのアクション

- ・技能カードを1枚捨て、そこに書かれたアクションを実行する。

キャラクター固有のアクション

- ・キャラクターシートに書かれたアクションを実行する。

ヴァイパー機の移動/攻撃

- ・自分がヴァイパーに搭乗している場合のみ可能。

職位/審議会カードのアクション

- ・職位カード/審議会カードに書かれたアクションを実行する。

忠誠カードのアクション

- ・自分がサイロンであることを宣言し、忠誠カードに書かれたアクションを実行する。
- ・即座に「サイロンの暴露処理」を行うこと。
- ・以降は「暴露されたサイロン側プレイヤー」ルールに従うこと。

なにもしない

- ・アクションステップをパスする。

基本ルール

■ジャンプの手順

1) 船の排除

- ・ボード上の船を全て排除する。
- ・ヴァイパーは予備スペース、民間船は未使用民間船トークンに混ぜる。
- ・ヴァイパーで出撃していたキャラクターはハンガーデッキエリアに移動する。

2) 目的地の選択

- ・提督が目的地デッキから2枚引き、1枚を選択する。
- ・もう1枚はデッキの一番下に戻す。

3) 目的地カードの指示を実行

- ・「目的地コボルカード」の隣に表向きに置き、指示を実行する。
- ・ジャンプ距離の合計が分かるようにずらして重ねておくこと。

4) 目的地コボルカードの指示を実行

- ・ジャンプ距離の合計が4以上になった……忠誠カードを配る。
- ・ジャンプ距離の合計が8以上になった……次にジャンプに成功すれば人類側の勝利。

5) ジャンプ準備表示トラックのリセット

- ・ジャンプ準備表示トラックの艦隊トークンを最初に戻す。

■FTLコントロールによるジャンプ

- ・ジャンプ準備表示トラックで、トークンが青色のスペースにある場合はFTLジャンプが可能。
- ・FTLコントロールエリアによるジャンプを行った場合、D8を振り6以下であれば、トラックに示されただけ人口が減少する。

■技能チェック

1) カードのテキストを読む

- ・決定権がPLに存在する場合、ここで決定する。

2) 運命デッキからカードを引く

- ・運命デッキから2枚引く。
- ・運命デッキがなくなった場合、新たに各種類2枚ずつ、10枚のデッキを作成する。

3) 技能カードのプレイ

- ・手番PLの次のPLから時計回りにカードをプレイする。
- ・任意の枚数の技能カードを裏向きに出す。

4) カードの公開/達成値計算

- ・全てのカードをシャッフルした後公開する。
- ・危機カードに指定された色はプラス、それ以外のカードはマイナスとして数字を合計する。

5) 結果の判定

- ・数字の合計が危機カードに示された数値以上ならチェック成功。
- ・危機カードの指示を実行する。

■その他のルール

- ・複数のPLが同時にカードや技能の効果を宣言した場合、その順番は手番PLが決定する。
- ・技能カードの上限は10枚。ターン終了時に10枚になるように調整すること。

■忠誠カード

- ・特殊能力などで忠誠カードを複数持つPLのカードを見る場合、1枚をランダムに見る。
- ・人類側、サイロン側両方の忠誠カードを持つPLは、必ずサイロン側となる。
- ・「同調者」カードを受け取ったPLは、即座にそれを公開し、カードに書かれた指示に従わなければならない。
- ・ただし、すでに暴露されたサイロン側PLが同調者カードを受け取った場合、同調者カードを他のPLに渡すことができる。
渡されたPLは即座に指示に従うこと。

■同調者を渡されたPLの処理

資源がどれか1つでも半分以下になっている

- ・即座に営業に移動し、以降そのカードは「サイロンではない」カードとして扱う。

資源が全て半分以上

- ・そのPLは以降「暴露されたサイロン側PL」として扱われる。
以降、「暴露されたサイロン側PLのターン」に従ってターン進行を行うこと。
ただし、サイロン艦エリアのアクティベート、スーパー危機カードの使用は行えない。

■サイロンの暴露処理

- 1) 手札を3枚まで減らす
- 2) 職位を喪失する（審議会カードは全て捨てる）
- 3) サイロン艦の「復活船」エリアに移動する
- 4) スーパー危機カードを1枚獲得する
- 5) ターンを終了する

■暴露されたサイロン側PLのターン

1) 技能カード受け取りステップ

- ・任意の種類のカードを2枚引く。

2) 移動ステップ

- ・サイロン艦のエリアにのみ移動可能。

3) アクションステップ

- ・自分がいるエリアのアクションのみ可能。
- ・その他のアクション（キャラクターシートや技能カードなど）のアクションは一切行えない。

■暴露されたサイロン側PLの特殊ルール

- ・危機カードを使用する際、必ず自分に決定権が存在する。
- ・危機カードや技能チェックがもたらす影響を一切受けない。
- ・技能チェックの際、望むなら技能カードを1枚だけプレイできる。

戦闘ルール

■危機カード「サイロンアタック」の処理

1) サイロン艦のアクティベート
<ul style="list-style-type: none"> ・カードのアイコンに記された艦がアクティベートする。 ・手順は「サイロン艦のアクティベート」を参照。 ・複数ある場合は左からアクティベートしていくこと。
2) セットアップ
<ul style="list-style-type: none"> ・カードのイラストに示されたとおりに各艦を配置する。
3) 特別ルール
<ul style="list-style-type: none"> ・特別ルールがある場合はここで適用する。

■サイロン艦のアクティベート

- ・アクティベートする艦が複数のエリアに存在する場合、エリアごとに行う（そのエリアの全ての該当艦をアクティベートしてから次のエリアに移る）
- ・どのエリアからアクティベートするかは手番PLが決定する。
- ・1ターン中に1つの艦が複数回アクティベートされることはない。

レイダー機のアクティベート
<ul style="list-style-type: none"> ・アクションを1回だけ行う。 ・行うアクションは以下の優先度で自動的に決定される。 <ol style="list-style-type: none"> 1) 同じエリアにいるヴァイパー機を攻撃（無人機を優先） 2) 同じエリアにいる民間船を1隻破壊（民間船の裏に描かれた資源が減少する） 3) 最も近い民間船に向けて1エリア移動する（時計回りを優先） 4) ギャラクティカを攻撃 ※ボードにレイダーが1機も存在しない場合、ベーススターからレイダー2機が発進する。 ※目標が複数存在する場合、手番PLが目標を決定する。
レイダー機発進
<ul style="list-style-type: none"> ・全てのベーススターからレイダー機が3機発進する。 ・レイダー機のストックが足りない場合は発進しない。
ヘビーレイダー機とセンチュリオン機のアクティベート
<ul style="list-style-type: none"> ・各ヘビーレイダーごとに、以下の手順に従って処理を行う。 <ol style="list-style-type: none"> 1) ボード上のセンチュリオンマーカーを1マス進める。 2) ヴァイパー発進エリアにヘビーレイダー機を除去し、センチュリオンマーカーをボードに配置する。 3) ヘビーレイダーをヴァイパー発進エリアに1エリア移動させる。
ベーススターのアクティベート
<ul style="list-style-type: none"> ・全ベーススターがギャラクティカを攻撃する。

■司令室によるヴァイパー機のアクティベート

発進	ヴァイパーを発進エリアに配置する。
移動	ヴァイパーを隣接エリアに移動する。
攻撃	ヴァイパーで攻撃を行う。

- ・以上のうち1つを選択。
- ・同じヴァイパーを1ターン内に複数回アクティベート可能。
- ・他のキャラクターが搭乗している機体は使用できない。

■ヴァイパーの操縦

<ul style="list-style-type: none"> ・搭乗中はアクションでヴァイパーの移動／攻撃が行える。 ・ヴァイパーが損傷／破壊されるとパイロットは治療室に移動する。 ・搭乗中にギャラクティカがジャンプした場合、ハンガーに移動する。 ・移動フェイズにギャラクティカ／コロニアル・ワンに移動する場合はカードを1枚捨てる。
--

■ベーススター・ギャラクティカの損傷／破壊

- ・手番PLが損傷トークンを引き、処理を行う。
- ・ベーススターは損傷トークン3個で破壊される。

ギャラクティカの損傷	
エリア損傷	修理されるまでアクティベート不可。 そのエリアにいたキャラクターは治療室に移動される。 処理後、トークンを戻しシャッフルすること。
資源喪失	指定された資源を失う。 処理後、ゲームから除去。
ベーススターの損傷	
クリティカル	損傷トークン2個分と計算する。
格納庫機能不全	レイダー／ヘビーレイダー発進不可
武器無力化	攻撃不可
構造損傷	このベーススターに攻撃する場合出目+2

■船の損傷／破壊／除去

サイロン艦	破壊＝ボードから除去（再利用）
ヴァイパー	損傷＝損傷ヴァイパー機ボックスに移動 破壊＝ゲームから除去
ラプター	破壊＝ゲームから除去
民間船	破壊＝ゲームから除去&資源減少

※ヴァイパーが損傷／破壊した場合、操縦者は治療室に移動する。

バトルスターギャラクティカ プレイヤー用サマリー

■人類側のターン進行

- 1) 技能カード受け取りステップ
- 2) 移動ステップ
- 3) アクションステップ
- 4) 危機ステップ
- 5) サイロン艦アクティベートステップ
- 6) ジャンプ準備ステップ

■アクション表

- 1) エリアのアクティベート
- 2) 技能カードのアクション
- 3) キャラクター固有のアクション
- 4) ヴァイパー機の移動/攻撃(※1)
- 5) 職位/審議会カードのアクション
- 6) 忠誠カードのアクション(※2)

※1 自分がヴァイパーに搭乗している場合のみ可能。
 ※2 サイロン側PLが正体を暴露する際のみ行える。

■サイロン側ターン進行

- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1) 技能カード受け取りステップ | ・任意の種類のカードを2枚引く。 |
| 2) 移動ステップ | ・サイロン艦のエリアにのみ移動可能。 |
| 3) アクションステップ | ・自分がいるエリアのアクションを実行する。 |

■サイロン側PLの特殊ルール

- ・危機カードや技能チェックがもたらす影響を一切受けない。
- ・技能チェックの際、望むなら技能カードを1枚だけプレイできる。

■勝利条件

- | |
|---|
| 人類側 |
| <ul style="list-style-type: none"> ・合計で8単位以上ジャンプを行い、その後もう1度ジャンプを行えば勝利。 ・ただし、ジャンプ後に全ての資源が1以上残っていないなければならない。 |
| サイロン側 |
| <ul style="list-style-type: none"> ・以下のどれか1つを満たすと勝利する。 1) 誰かのターンの終了時に、資源のどれかが0になっている。 2) センチュリオンマーカが侵攻部隊記録トラックの最後に到達する。 3) ギャラクティカ上のエリアが6箇所以上破壊される。 |

■情報制限

- ・他人の忠誠カードを確認できるPLは、その情報を公開しても構わない。
- ・手札の内容や、技能チェックで出したカードの色や数値を公開してはならない。
 ただし、漠然とした発言を行うことはできる。
 【例】「その危機には少しだけ手助けが出来る」「今回は期待しないでくれ」
- ・山札を確認できるPLは、その情報を公開してはいけない。

※サイロン側PLもこれらを全て守らなければならない。

■攻撃結果表

ターゲット	攻撃側	損傷目標値		出目/結果										
		損傷	破壊	1	2	3	4	5	6	7	8			
レイダー	人類側	-	3-8										破壊	
Hレイダー		-	7-8										破壊	
センチュリオン														
ヴァイパー	サイロン側	5-7	8									損傷	破	
民間船		-	1-8										破壊	
ギャラクティカ	レイダー	8	-										損	
	ベーススター	4-8											損傷	
ベーススター	ヴァイパー	8												損
	ギャラクティカ	5-8												損傷
	核	特殊	×2									破壊	+3	

※×2 = 2回損傷 / +3 = 破壊 + 同エリアのレイダー3機破壊

キャラクター能力一覧

ローラ・ロズリン	A	危機カードを引く際、2枚引いて1枚を選択する。
	B	審議会カードを4枚引き、うち1枚の効果を発揮する。自分が大統領でなくても可。
	C	エリアをアクティベートする際、技能カードを2枚捨てなければならない。
ガイウス・バルター	A	危機カードを引く際、任意の技能カードを1枚引く。
	B	任意のPLの忠誠カードを全て見る。
	C	ゲーム開始時に忠誠カードを2枚受け取る。
トム・ザレック	A	誰かが「行政部」「営倉」をアクティベートした際、その難易度を±2できる。
	B	人口を-1することで他の任意の資源を+1できる。
	C	他のキャラクターがいるエリアをアクティベートできない（営倉を除く）。
ウィリアム・アダマ	A	自分が危機カードを引いた場合のみ、「1」の技能カードは全てプラス値として扱う。
	B	技能チェックが終わった際、それに使われた技能カードを全て自分の手札に加える。
	C	「提督室」をアクティベートできない。
カール“ヒロ”アガソン	A	自分のターン中、振られたサイコロを振りなおす。1ターン1回。
	B	誰かが危機カード上にある判断を行った際、その選択を変更できる。
	C	2ターン目からゲームに登場する。1ターン目は行動できない。
サウル・タイ	A	誰かが「提督室」をアクティベートした際、その難易度を3下げても良い。
	B	大統領の職位を提督プレイヤーに与える。
	C	ターン開始時に手札が1枚しかない場合、そのカードを捨てなければならない。
カーラ“スターバック”スレス	A	ターン開始時にヴァイパーに搭乗している場合、アクションを2回行える。
	B	危機カードが公開された際、それを捨てて新しい危機カードを引きなおす。
	C	誰かが自分を対象に「提督室」をアクティベートする際、その難易度が3低下する。
リー“アポロ”アダマ	A	ヴァイパーが宇宙エリアに発進する際、即座にそのパイロットとなって1アクション行っても良い。
	B	6機の無人ヴァイパーを1度にアクティベートする。
	C	技能カードを捨てることを強要された際、必ずランダムに捨てなければならない。
シャロン“ブーマー”ヴァレリー	A	ターンの最後に、危機デッキの一番上を見て、それをデッキの上に戻すか、底に移動させてもよい。
	B	危機カードの技能チェックを解決する代わりに、その結果（成功／失敗）を決定することが出来る。
	C	潜伏エージェントフェイスに忠誠カードを2枚受け取らなければならない。さらに、営倉に移される。
“チーフ”ガレン・チロル	A	「修理」アクションを行った場合、もう1回アクションが可能。
	B	技能チェック時、指定した色の数字を全て0として扱う。
	C	手札上限が8となる。

※Bの能力は全て、1ゲーム中に1回しか使用できない。

エリア一覧表

■ギャラクティカ号

FTLコントロール	船を強制的にジャンプさせる。
武装コントロール	敵船をギャラクティカで攻撃する。
司令室	無人ヴァイパーをアクティベートする。
通信室	民間船の内容を確認し、1マス移動させる。
研究室	青か紫の技能カードを1枚引く。
ハンガーデッキ	無人ヴァイパーを操作し敵を攻 ¹
武器庫	船内に侵入したセンチュリオンを攻撃する。
治療室	技能カードを1枚しか引けない。
営倉	移動不可、危機カードを引けない。
提督室	他人を営倉に移動させる。

■コロニアル・ワン

プレスルーム	緑の技能カードを1枚引く。
大統領執務室	大統領専用。審議会カードを2枚引く／1枚引き、1枚を使う。
行政部	誰かを大統領にする。

