

# BATTLESTAR GALACTICA

EL JUEGO DE TABLERO



**Syfy**  
Imagine Greater

EXPANSIÓN ÉXODO  
REGLAS DE JUEGO





La humanidad ha escapado de los cylons y reanudado su búsqueda del legendario planeta Tierra. Pero sus antiguos captores no cejan en su empeño. La única esperanza de supervivencia para la raza humana está en la formidable **Estrella de combate Galáctica**, que deberá proteger las escasas naves civiles que transportan a los últimos humanos en su travesía espacial.

Pero aunque los hombres y mujeres que sirven en **Galáctica** logren eludir a los cylons, ¿podrán superar sus propios defectos? ¿Conseguirán sobreponerse a sus propios y dolorosos secretos y hacer frente común contra sus enemigos? ¿Y si uno de estos individuos descubriera de repente que los recuerdos de su vida humana son una mentira, y que se trata en realidad de uno de los cinco misteriosos modelos finales de los cylons?

## RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

En la expansión **Éxodo** de **Battlestar Galáctica: El juego de tablero**, los jugadores podrán tomar decisiones basándose en los conflictos de lealtades que sufran sus personajes, enfrentarse a los tenaces ataques de la flota cylon, encontrar aliados en **Galáctica** y en la **Colonial Uno**, y posiblemente verse sometidos a rigores inolvidables.

Los nuevos personajes y cartas de Quórum, Salto y Habilidad de esta expansión, así como la mayoría de las cartas nuevas de Crisis y Crisis Extrema, están diseñados para ser utilizados en toda partida que incluya la expansión **Éxodo**.

Sin embargo, los demás componentes de esta expansión pueden usarse en diferentes combinaciones. A partir de la página 10 se describen tres opciones de juego adicionales, entre las que se incluyen la opción de Conflicto de Lealtades, la opción de la Flota Cylon y la opción de la Nebulosa Ionia. Cada una de estas opciones propone nuevas reglas y componentes a los jugadores, y pueden utilizarse en cualquier combinación (o en ninguna).

## LISTADO DE COMPONENTES

- Este manual de reglas
- Tablero de juego de la Flota Cylon
- 4 hojas de personaje
- 86 fichas de cartón:
  - 4 indicadores de Personaje
  - 1 ficha de Pilotaje
  - 1 ficha de Arma Nuclear
  - 38 fichas de Trauma
  - 35 indicadores de Aliado
  - 6 fichas alternativas de Daño en Estrella Base
  - 1 indicador de Persecución

- 110 cartas grandes:
  - 40 cartas de Crisis
  - 35 cartas de Aliado
  - 20 cartas de Lealtad
  - 7 cartas de Encrucijada
  - 3 cartas de Quórum
  - 3 cartas de Crisis Extrema
  - 1 carta de Cargo de CAG
  - 1 carta alternativa de Cargo de Almirante
- 28 cartas pequeñas:
  - 4 cartas de Habilidad de Liderazgo
  - 4 cartas de Habilidad Táctica
  - 4 cartas de Habilidad Política
  - 4 cartas de Habilidad de Pilotaje
  - 4 cartas de Habilidad de Ingeniería
  - 7 cartas de Salto
  - 1 carta de Objetivo de Nebulosa Ionia
- 8 naves de plástico:
  - 4 Vipers Mark VII
  - 4 Incursores Cylons
- 4 peanas de plástico para los personajes

## DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

A continuación se explican brevemente los distintos componentes de la expansión **Éxodo**.

### TABlero DE JUEGO DE LA FLOTA CYLON

Este tablero de juego sólo se utiliza cuando se juega con la opción de la Flota Cylon (ver página 12). El tablero contiene una nueva localización, el “Punto de la Estrella Base”, que proporciona a los jugadores cylons nuevos medios para perjudicar a la humanidad. Alrededor de la Estrella Base dibujada en el tablero de la Flota Cylon hay varias zonas de espacio que se corresponden con las zonas de espacio que rodean **Galáctica**. En la parte superior del tablero hay un medidor de Persecución que se utiliza para determinar la velocidad con que la flota cylon alcanzará la caravana de naves humanas.





## HOJAS DE PERSONAJE

Estas hojas de personaje nuevas introducen en el juego a cuatro personajes nuevos, y en ellas se describen sus correspondientes categorías de habilidades y reglas especiales.



## INDICADORES Y PEANAS DE PERSONAJE

Estos indicadores representan a los nuevos personajes disponibles en esta expansión. Antes de jugar la primera partida, deben encajarse sobre las peanas de plástico.



## FICHA DE PILOTAJE

Se incluye esta ficha para usarla con el nuevo personaje piloto, Samuel T. Anders. Funciona exactamente igual que sus contrapartidas del juego básico.



## FICHA DE ARMA NUCLEAR

Esta ficha representa un potente ingenio nuclear que puede ser desplegado por el Almirante. Sólo debe utilizarse si el Almirante recibe una tercera ficha de Arma Nuclear (por haber usado la carta de Ingeniería "Fabricar arma nuclear", por ejemplo).



## FICHAS DE TRAUMA

Estas fichas sólo se usan cuando se juega con la opción de la Nebulosa Ionia (ver página 16). Representan los efectos duraderos que pueden padecer los personajes a consecuencia de la presión a la que se ven sometidos. Durante la fase de Encrucijada, la cantidad y tipo de fichas de Trauma que posea cada personaje determinarán si se encuentran en disposición de continuar la lucha entre humanos y cylon.



## INDICADORES DE ALIADO

Estos indicadores sólo se usan cuando se juega con la opción de la Nebulosa Ionia (ver página 16). Sirven para señalar la posición de los individuos con los que pueden encontrarse los jugadores, y que pueden ayudarles o interponerse en su camino. Cada uno de estos indicadores tiene asociada una carta de Aliado correspondiente.



## FICHAS ALTERNATIVAS DE DAÑO EN ESTRELLA BASE

Estas fichas sólo se utilizan cuando se juega con la opción de la Nebulosa Ionia (ver página 16). Representan los daños infligidos a los sistemas más importantes de las estrellas base, así como otros detrimentos sufridos por los cylon cuando una de sus estrellas base es alcanzada por un ataque. Estas fichas sustituyen a las fichas de Daño en Estrella Base que vienen en la caja básica de **Battlestar Galactica: El juego de tablero**.



## INDICADOR DE PERSECUCIÓN CYLON

Este indicador sólo se utiliza cuando se juega con la opción de la Flota Cylon (ver página 12). Se utiliza para señalar los progresos en el medidor de Persecución. Cuando el indicador llega al final de este medidor, las naves cylon que hay sobre el tablero de la Flota Cylon efectúan un salto y aparecen en las zonas correspondientes del espacio que rodean **Galactica**.



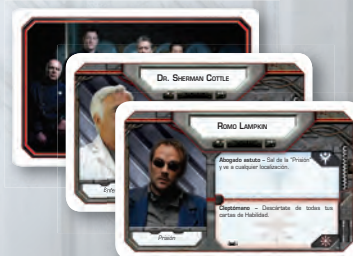
## CARTAS DE CRISIS

Estas cartas expanden el mazo de Crisis del juego básico, y describen situaciones acontecidas tras la huida de Nueva Cáprica. Algunas de estas cartas incluyen mecánicas de juego nuevas exclusivas de la expansión **Éxodo**.



## CARTAS DE ALIADO

Estas cartas sólo se utilizan cuando se juega con la opción de la Nebulosa Ionia (ver página 16). Representan a diversos individuos que pueden ayudar a la humanidad o entorpecer su lucha por la supervivencia. Cada carta se corresponde con un indicador de Aliado del mismo tipo.





## CARTAS DE LEALTAD

Estas cartas añaden variedad al mazo de Lealtad del juego básico. Hay dos nuevos tipos de cartas de Lealtad, y cualquiera de ellos puede usarse con la variante de juego de Conflicto de lealtades (ver página 10).



## CARTAS DE ENCRUCIJADA

Estas cartas sólo se utilizan con la opción de juego de la Nebulosa Ionia (ver página 16). Cada una de ellas representa una importante decisión que deberá realizar un personaje casi al final de la partida, durante la fase de Encrucijada.



## CARTAS DE QUÓRUM

Estas cartas se añaden al mazo de cartas de Quórum del juego básico. El Presidente puede usarlas para incrementar los recursos de los humanos y mantener a raya la amenaza que suponen las fuerzas cylonas.



## CARTAS DE CRISIS EXTREMA

Estas cartas se añaden al mazo de cartas de Crisis Extrema del juego básico. Representan desafíos extremos que los jugadores deberán afrontar.



## CARTA DE CARGO DE CAG

La carta de Cargo de CAG (*Commander, Air Group*; "comandante de grupo de vuelo", aunque en la serie se deja en inglés) sólo se utiliza con la opción de la Flota Cylon (ver página 12). Como ocurre con las cartas de Almirante y Presidente, esta carta confiere al propietario una acción especial y le permite tomar decisiones importantes en situaciones planteadas por ciertas cartas de Crisis.



## CARTA ALTERNATIVA DE CARGO DE ALMIRANTE

Si vais a jugar con la opción de la Flota Cylon (ver página 12), tenéis que utilizar esta carta de Cargo de Almirante en lugar de la que viene incluida en la caja básica del juego.



## CARTAS DE HABILIDAD

Estas cartas nuevas (cuatro para cada mazo) incorporan nuevas y emocionantes capacidades a los mazos de Habilidad del juego básico.



## CARTAS DE SALTO

Estas cartas se añaden al mazo de cartas de Salto del juego básico, e introducen nuevas localizaciones que la flota humana podrá descubrir a lo largo de su viaje.



## CARTA DE OBJETIVO DE LA NEBULOSA IONIA

Esta carta sólo se utiliza con la opción de juego de la Nebulosa Ionia (ver página 16). Debe utilizarse en sustitución de la carta de Objetivo de Kobol del juego básico.



## VIPERS MARK VII DE PLÁSTICO

Estas miniaturas sólo se utilizan con la opción de juego de la Flota Cylon (ver página 12). Representan un nuevo modelo de caza Viper que los humanos podrán pilotar para combatir a las naves cylonas. Son más veloces y resistentes que los Vipers normales.



## INCURSORES CYLONS

Estas miniaturas sólo se utilizan con la opción de juego de la Flota Cylon (ver página 12). Se añaden a la reserva de Incursores que pueden desplegarse contra los humanos.





## ICONO DE LA EXPANSIÓN ÉXODO

El símbolo de la expansión **Éxodo** figura en la parte frontal de todas las cartas de esta expansión para distinguirlas fácilmente de las que vienen en la caja básica de **Battlestar Galáctica: El juego de tablero**.



*Símbolo de la expansión Éxodo*

## PREPARACIÓN DE LA EXPANSIÓN

Antes de preparar el juego siguiendo las instrucciones de la caja básica, sigue estos pasos para incorporar la expansión.

1. **Nuevos personajes:** Añade las cuatro hojas de personaje nuevas a la reserva de personajes disponibles. Si algún jugador escoge uno de los personajes nuevos, recibirá su hoja e indicador correspondientes (y su ficha de Pilotaje, si la tuviera).
2. **Nuevas cartas de Crisis, Quórum, Crisis Extrema, Habilidad y Salto:** Añade las cartas nuevas de Crisis, Quórum, Crisis Extrema, Habilidad y Salto a sus respectivos mazos y barájalos bien. Si no vais a usar la opción de juego de la Flota Cylon, devuelve a la caja todas las cartas de Crisis y Crisis Extrema que planteen una decisión al CAG. En este caso **no se añaden** a los mazos de Crisis y Crisis Extrema.
3. **Ficha de Arma Nuclear adicional:** Coloca junto al tablero la ficha de Arma Nuclear adicional incluida en esta expansión. Los humanos siguen empezando la partida únicamente con 2 Armas Nucleares, pero puede conseguirse una tercera durante el transcurso de la partida.
4. **Conflicto de Lealtades:** Si vais a jugar con la opción del Conflicto de Lealtades, consulta las instrucciones adicionales de preparación que se explican en la página 10. En caso contrario, devuelve a la caja las cartas de Lealtad de Reto Personal y Cinco Últimos, ya que no se utilizarán durante la partida.
5. **Flota Cylon:** Si vais a jugar con la opción de la Flota Cylon, consulta las instrucciones adicionales de preparación que se explican en la página 12. En caso contrario, devuelve a la caja el tablero de juego de la Flota Cylon, el indicador de Persecución, la carta de Cargo de CAG, la carta alternativa de Cargo de Almirante, los Vipers Mark VII y los Incursores adicionales de la expansión, ya que no se utilizarán durante la partida.
6. **Nebulosa Ionia:** Si vais a jugar con la opción de la Nebulosa Ionia, consulta las instrucciones adicionales de preparación que se explican en la página 16. En caso contrario, devuelve a la caja las fichas de Trauma, los indicadores de Aliado, las fichas alternativas de Daño en Estrella Base, las cartas de Aliado, las cartas de Encrucijada y la carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia, ya que no se utilizarán durante la partida.

## CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

En esta sección se describe con detalle cómo utilizar los nuevos componentes y reglas de juego incluidas en esta expansión. Es importante señalar que todas las reglas descritas en **esta** sección deben aplicarse siempre que se juegue con la expansión **Éxodo**. Otras reglas y componentes de esta misma expansión son de uso opcional, y los jugadores sólo deben añadirlos a sus partidas cuando quieran probar una o varias de las opciones de juego descritas en las páginas 10-21.

## CAPACIDADES DE PRUEBA DE HABILIDAD

Algunas de las cartas de Habilidad nuevas poseen capacidades de prueba de Habilidad; tales cartas están señaladas con un icono junto al valor de Pericia de la Habilidad en cuestión.



**Icono de capacidad de prueba de Habilidad**

El texto de una carta de Habilidad que posea uno de estos iconos **sólo se resuelve** cuando dicha carta se juega en una prueba de Habilidad. Se resuelve siempre, con independencia de que la haya añadido un jugador humano, un jugador cylon o el mazo de Destino. **El texto de reglas de una carta de Habilidad añadida a una prueba de Habilidad no debe resolverse si dicha carta no posee el icono de prueba de Habilidad.**

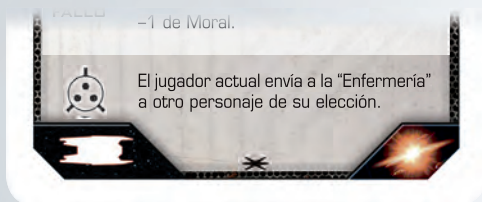
Durante una prueba de Habilidad, cuando todas las cartas de Habilidad se hayan barajado y separado en dos montones (paso número 4 según la página 16 de las reglas del juego), hay que determinar si alguna de las cartas tiene un icono de capacidad de prueba de Habilidad. En caso afirmativo, el jugador actual debe resolver todas las cartas que tengan uno de estos iconos en el orden que prefiera (ver ejemplo en la página 7). Sin embargo, cada capacidad de prueba de Habilidad sólo puede resolverse una vez, aunque se añadieran varias copias de una misma carta a la prueba. Por ejemplo, si hay dos cartas de "Establecer red informática" presentes en la prueba de Habilidad, se duplicaría una vez el valor de Pericia de todas las cartas de Habilidad de Ingeniería añadidas a la prueba, pero no se volvería a duplicar una segunda vez.

Finalmente, si la prueba de Habilidad fue requerida por una carta de Crisis o de Crisis Extrema, se comprueba si la carta posee un resultado de "consecuencia". Si así fuera, deberá resolverse (ver "Cartas de Crisis con resultados de consecuencia" en la página 6).



## Cartas de Crisis con resultados de consecuencia

Algunas cartas de Crisis y Crisis Extrema incluyen un resultado de "consecuencia" (indicado por la presencia de un icono de capacidad de prueba de Habilidad) que se aplica si en su resolución se ha añadido **al menos 1 carta de Habilidad** con un icono de capacidad de prueba de Habilidad.



"Consecuencia" de una carta de Crisis

Después de resolver los efectos de las cartas de Habilidad que tengan iconos de capacidad de prueba de Habilidad, es preciso determinar si la prueba tiene un resultado de "consecuencia". Si así es, y si además se ha añadido a la prueba al menos 1 carta de Habilidad con un icono de capacidad de prueba de Habilidad, este resultado de "consecuencia" deberá aplicarse. Es preciso señalar que la presencia de un icono de capacidad de prueba de Habilidad en una carta de Habilidad añadida a una prueba siempre activa el resultado de "consecuencia", **independientemente** de si la prueba se ha superado o no.

## CREACIÓN DEL MAZO DE LEALTAD CON LA EXPANSIÓN ÉXODO

A la hora de crear el mazo de Lealtad para una partida con la expansión **Éxodo**, es preciso seguir estas indicaciones en lugar de las descritas en la página 6 de las reglas básicas. Ahora los mazos de Lealtad contienen una carta más que en el juego básico.

1. **Organiza las cartas de Lealtad:** Quita la carta de "Eres un simpatizante" del mazo de Lealtad.

Coge todas las cartas de Lealtad de "No eres un cylon" tanto de la caja básica como de la expansión **Éxodo** y barájalas juntas para formar un solo mazo de cartas de "No eres un cylon". Nota: si no vais a jugar con la opción de Conflicto de Lealtades, **no incluyas** las cartas de "Reto Personal" y "Cinco Últimos". Coloca este mazo boca abajo junto al tablero de juego.

A continuación coge todas las cartas de Lealtad de "Eres un cylon" tanto de la caja básica como de la expansión **Éxodo** y barájalas juntas para formar un solo mazo de "Eres un cylon", que deberás poner boca abajo junto al tablero de juego.

2. **Crea el mazo:** Mete la cantidad necesaria de cartas de "Eres un cylon" y "No eres un cylon" en el mazo de Lealtad, según se indica a continuación.

**Con 3 jugadores:** Crea un mazo de 7 cartas formado por:

- 1 carta de "Eres un cylon"
- 6 cartas de "No eres un cylon"

**Con 4 jugadores:** Crea un mazo de 8 cartas formado por:

- 1 carta de "Eres un cylon"
- 7 cartas de "No eres un cylon"

**Con 5 jugadores:** Crea un mazo de 11 cartas formado por:

- 2 cartas de "Eres un cylon"
- 9 cartas de "No eres un cylon"

**Con 6 jugadores:** Crea un mazo de 12 cartas formado por:

- 2 cartas de "Eres un cylon"
- 10 cartas de "No eres un cylon"

3. **Ajusta los mazos para los personajes:** Añade 1 carta adicional de "No eres un cylon" si algún jugador ha escogido al personaje "Gaius Baltar". Añade también 1 carta adicional de "No eres un cylon" si algún jugador ha escogido al personaje "Sharon 'Boomer' Valerii".

4. **Baraja y reparte:** Baraja concienzudamente el mazo y reparte 1 carta de Lealtad boca abajo a cada jugador. Nota: si algún jugador ha escogido al personaje "Gaius Baltar", recibe una segunda carta de Lealtad al principio de la partida.

5. **Añade al simpatizante:** Si vais a jugar una partida con 4 ó 6 jugadores, añade la carta de "Eres un simpatizante" al mazo de Lealtad y luego barájalos.

6. **Coloca el mazo:** Deja el resto del mazo de Lealtad junto al tablero de juego. Todas las cartas de Lealtad adicionales (es decir las que no han sido añadidas al mazo se devuelven a la caja sin mirarlas).



## EJEMPLO DE USO DE LAS CAPACIDADES DE PRUEBA DE HABILIDAD

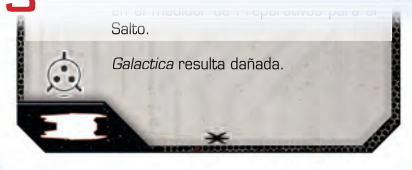
1



2



3



1. Tras barajar y dividir las cartas de Habilidad para una prueba, el jugador actual confirma que se ha añadido 1 carta con un icono de capacidad de prueba de Habilidad.
2. El jugador actual resuelve el efecto de la carta de Habilidad "Confiar en el instinto", añadiendo 2 cartas del mazo de Destino a la prueba de Habilidad. Cabe destacar que, si alguna de estas dos cartas adicionales tiene también un icono de capacidad de prueba de Habilidad (a menos que se trate de otra carta de "Confiar en el instinto"), su texto de reglas también deberá resolverse en este momento.
3. A continuación, el jugador actual resuelve el resultado de "consecuencia" de la carta de Crisis. Como al resolverla se ha añadido al menos 1 carta de Habilidad con un icono de prueba de Habilidad, **Galactica** es dañada una vez.
4. Por último, el jugador suma el valor de Pericia total y determina el resultado de la prueba de la forma habitual.

## EJECUCIÓN

Existen varias reglas en esta expansión que pueden tener como resultado la **EJECUCIÓN** de un personaje. La ejecución es un contratiempo muy desagradable y debería ser evitado a toda costa.

Si un personaje es ejecutado, el jugador que lo controla debe llevar a cabo los siguientes pasos:

1. **Descartar cartas:** El jugador se descarta de toda su mano de cartas de Habilidad (esto no afecta para nada a las cartas de Quórum que tenga en su mano). También deberá descartar todas las cartas de Quórum que hayan sido jugadas sobre su personaje (por ejemplo, la carta "Designar especialista para misión").
2. **Demostrar su lealtad:** Si una o varias de las cartas de Lealtad del jugador son cartas de "Eres un cylon", deberá mostrar **una** de ellas (sin poder resolver la acción descrita en ella) y quedarse con las demás boca abajo. A continuación procede con el paso 4, "Cylon".

Si todas las cartas de Lealtad del jugador son del tipo "No eres un cylon", deberá mostrarlas **todas** y continuar con el paso 3, "Humano".

### 3. Humano:

- A. Se pierde 1 de Moral.
- B. El jugador devuelve su hoja e indicador de Personaje a la caja, y ya no podrán volver a usarse durante el resto de la partida.
- C. El jugador descarta todas sus cartas de Lealtad (si se está jugando con la opción de la Nebulosa Ionia, también debe descartarse de todas sus fichas de Trauma).
- D. A continuación, el jugador escoge un nuevo personaje y coloca su indicador en su correspondiente localización inicial. Si dicha localización no estuviera disponible (por ejemplo, si ha sido destruida por la carta de Crisis Extrema "Bomba en la *Colonial Uno*"), su personaje empezará en la Enfermería. El jugador puede elegir a cualquier personaje, sea cual sea su tipo (aunque debería tener en cuenta la identidad de los humanos conocidos y los presuntos cylons a la hora de seleccionarlo).
- E. El jugador añade 1 carta de "No eres un cylon" al mazo de Lealtad, lo baraja bien y roba 1 carta de Lealtad nueva, que deberá mantener en secreto. Si el personaje ejecutado era Sharon "Boomer" Valerii y la partida aún no ha llegado a la fase de Agentes Durmientes, su jugador roba inmediatamente 1 carta de Lealtad adicional.

### 4. Cylon:

- A. Traslada su indicador de Personaje a la localización "Nave Resurrección".
  - B. Sigue el procedimiento habitual de los cylons descubiertos, **pero no roba carta de Crisis Extrema**.
5. **Fin del turno:** Si el personaje ejecutado estaba controlado por el jugador actual, su turno termina de inmediato (tanto si era humano como si era cylon).

Si el jugador ya ha utilizado la capacidad de un solo uso de su personaje, la capacidad de un solo uso de su nuevo personaje ya no estará disponible. Cada jugador sólo puede emplear una



capacidad de uso único por partida, independientemente del número de personajes que llegue a controlar.

Si un humano es ejecutado y ya no quedan más personajes disponibles para el jugador, los humanos pierden la partida inmediatamente.

Si el Almirante o el Presidente son ejecutados, el cargo se cede **después** de escoger al nuevo personaje. Para más información, consulta la sección “Línea de sucesión revisada” (página 9).

## Selección de personajes concretos tras una ejecución

Sharon Valerii (“Boomer”), Karl Agathon (“Helo”), Lee Adama (“Apolo”), Gaius Baltar y Samuel T. Anders poseen reglas exclusivas que pueden dar lugar a ciertas complicaciones a la hora de escogerlos como personajes nuevos tras una ejecución.

### Sharon Valerii (“Boomer”)

Si Sharon Valerii es seleccionada como nuevo personaje, se añade 1 carta de Lealtad de “No eres un cylon” al mazo de Lealtad. A continuación, si ya ha tenido lugar la fase de Agentes Durmientes, su indicador de Personaje se coloca directamente en la “Prisión” y el jugador que la controla roba 1 carta de Lealtad adicional.

### Karl Agathon (“Helo”)

Si Karl Agathon es seleccionado como nuevo personaje, se considera “Abandonado” durante el próximo turno del jugador que lo controla, aun cuando no sea su primer turno de la partida.

### Lee Adama (“Apolo”)

Si Lee Adama es seleccionado como nuevo personaje, se lanza inmediatamente un Viper pilotado por él. Si no quedan Vipers disponibles en la reserva, su indicador de Personaje se coloca en el “Hangar”.

### Gaius Baltar

Si Gaius Baltar es seleccionado como nuevo personaje antes de la fase de Agentes Durmientes, se añade inmediatamente 1 carta de “No eres un cylon” al mazo de Lealtad; luego se baraja el mazo y se entrega 1 carta de Lealtad al jugador que controla a Baltar.

### Samuel T. Anders

Si Samuel T. Anders es seleccionado como nuevo personaje, el jugador que lo controla debe omitir el paso de Robar cartas de habilidad de su próximo turno.

## CAMBIOS Y ACLARACIONES A LAS REGLAS

Todas las reglas descritas en este manual tienen preferencia sobre las del juego básico y la expansión **Pegasus**, y siempre deberían aplicarse cuando se juegue con los componentes de **Éxodo**. Como es lógico, si no se van a usar las opciones de Conflicto de Lealtades, Flota Cylon o Nebulosa Ionia, sus correspondientes reglas deben ignorarse. Esta sección contiene varios cambios generales que contradicen y sustituyen algunas de las reglas del juego básico.

## “JUGADORES CYLONS” Y “JUGADORES HUMANOS”

Hay ocasiones en que los componentes del juego aluden a los “jugadores”, los “jugadores humanos” o los “jugadores cylons”. El término “jugadores” engloba y hace referencia a todos los individuos que están jugando la partida. Los términos “jugadores humanos” y “jugadores cylons” son más restrictivos; los “jugadores cylons” son los cylons descubiertos, pero no los que poseen una carta de Lealtad oculta de “Eres un cylon”. El término “jugadores humanos” alude a todos los jugadores que no sean cylons descubiertos.

## CONFLICTOS DE SIMULTANEIDAD

Si dos o más jugadores desean utilizar una carta al mismo tiempo (por ejemplo, si dos jugadores quieren hacer uso de las reglas de distintas cartas de Habilidad antes de resolver una prueba de Habilidad), el jugador actual decide cuál de ellos jugará su carta en primer lugar. Si a consecuencia de esta decisión no se puede jugar alguna otra carta (por ejemplo, si dos jugadores tratan de usar una carta de “Planificación estratégica”), ésta última regresa a la mano del jugador que quiso ponerla en juego.

## FICHAS DE ARMA NUCLEAR

Aunque el Almirante sigue empezando la partida con 2 fichas de Arma Nuclear, gracias a la nueva carta de Habilidad de Ingeniería “Fabricar arma nuclear” puede adquirir una tercera o recuperar otras que haya usado. Después de disparar un Arma Nuclear, coloca su ficha junto al tablero de juego en vez de devolverla a la caja. El Almirante no puede tener más de 3 fichas de Arma Nuclear en ningún momento.

## MANO DE QUÓRUM

El límite máximo a la mano de cartas de Quórum del Presidente es de 10 cartas. Al final de cualquier turno, si tiene más de 10 cartas de Quórum en la mano, deberá descartar tantas como sean necesarias hasta quedarse con 10.



## DESTRUCCIÓN DE NAVES CIVILES

Cuando un jugador recibe la orden de "robar y destruir una Nave Civil", debe robar una ficha de Nave Civil al azar **de las que no estén actualmente sobre el tablero** y destruirla. Si todas las Naves Civiles que quedan están sobre el tablero, el jugador actual puede escoger cualquiera de ellas para destruirla.

## LÍNEAS DE SUCESIÓN REVISADAS

Estas líneas de sucesión incluyen personajes de las expansiones **Éxodo** y **Pegasus**, y deben utilizarse en sustitución de las indicadas en la página 28 de las reglas básicas. Los nombres marcados con un asterisco pertenecen a personajes de la expansión **Pegasus**.

### Almirante

1. Helena Cain\*
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl Agathon ("Helo")
5. Felix Gaeta
6. Lee Adama ("Apolo")
7. Anastasia Dualla ("Dee")\*
8. Kara Thrace ("Starbuck")
9. Louanne Katraine ("Kat")\*
10. Sharon Valerii ("Boomer")
11. Samuel T. Anders
12. Galen Tyrol ("Jefe")
13. Callandra Tyrol ("Cally")
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh\*
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

### Presidente

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Tory Foster
5. Ellen Tigh\*
6. Lee Adama ("Apolo")
7. Felix Gaeta
8. William Adama
9. Karl Agathon ("Helo")
10. "Galen Tyrol ("Jefe")
11. Callandra Tyrol ("Cally")
12. Helena Cain\*

13. Anastasia Dualla ("Dee")\*
14. Sharon Valerii ("Boomer")
15. Saul Tigh
16. Samuel T. Anders
17. Kara Thrace ("Starbuck")
18. Louanne Katraine ("Kat")\*

Nótese que aunque el Presidente esté en la "Prisión", conserva su cargo y todas las capacidades asociadas a él.

Si el Presidente o el Almirante se descubren como cylons, el jugador que ocupe el siguiente puesto más alto en la línea de sucesión asumirá el correspondiente cargo. Además, si el Almirante (pero no el Presidente) es enviado a la "Prisión", el jugador que ocupe el siguiente puesto más alto será nombrado Almirante. Si un Almirante despojado de su título sale de la "Prisión" más adelante, **no recupera** su cargo automáticamente.

Si el Presidente o el Almirante son ejecutados (ver página 12), el jugador que ocupe el siguiente puesto más alto en la línea de sucesión (incluido el nuevo personaje que sustituya al ejecutado, en caso de que lo haya) asumirá el correspondiente cargo.

Si después de la ejecución se escoge un nuevo personaje que ocupe un puesto de mayor prioridad en la línea de sucesión que el Presidente o Almirante actuales, el nuevo personaje no recibe automáticamente el cargo.

## JUGADORES CYLONS DESCUBIERTOS

Deben aplicarse los siguientes cambios al turno de los jugadores cylons descubiertos:

- **Robar cartas de Habilidad:** Un jugador cylon puede robar 2 cartas de Habilidad de cualesquier tipos, sin embargo **cada carta debe proceder de un mazo de Habilidad diferente**. En otras palabras, los jugadores cylons no pueden robar más de 1 carta de Habilidad de un mismo tipo durante este paso de su turno.

- **Preparativos para el salto (cuando sea necesario):** Este paso ya no se omite durante los turnos de los jugadores cylons. Por ejemplo, si un jugador cylon hace uso de la regla especial de la localización "Cáprica" y elige una carta de Crisis en la que figura el icono de Preparativos para el salto, el indicador de Flota se desplaza 1 casilla hacia delante en el medidor de Preparativos para el Salto (después de resolver la carta de Crisis). **Importante: esta regla supone un cambio al texto impreso en la localización cylon "Cáprica". Cuando se utilice esta localización, no debe omitirse el paso de Preparativos para el salto.**

Además, **todas** las capacidades descritas en la hoja de personaje de un jugador cylon descubierto se ignoran. Esto significa que si Sharon Valerii se ha revelado a sí misma como cylon antes de la fase de Agentes Durmientes, el jugador que la controla sólo recibirá 1 carta de Lealtad durante dicha fase, en lugar de las 2 que recibiría si no se hubiera descubierto como cylon. La carta de Lealtad no usada permanece en el mazo de Lealtad, del que podrá robarse más adelante como resultado de una ejecución.



# CÓMO USAR LAS OPCIONES DE ESTA EXPANSIÓN

La expansión **Éxodo** ofrece tres opciones de juego que expanden las reglas básicas y añaden mayor profundidad a las partidas. La opción de Conflicto de Lealtades aumenta la variedad de cartas de Lealtad, la opción de la Flota Cylon hace especial hincapié en el combate espacial, y la opción de la Nebulosa Ionia plantea una nueva carta de Objetivo que permite a los jugadores interactuar con aliados y quizá enfrentarse a una dura prueba casi al final de la partida. Ninguna de estas opciones es necesaria para jugar, pero pueden utilizarse por separado o en cualquier combinación.

## OPCIÓN 1: CONFLICTO DE LEALTADES

Con esta opción los jugadores comprobarán que a sus personajes les motiva algo más que pertenecer a una u otra facción. Para algunos se trata de un objetivo personal que esperan cumplir; otros descubrirán que son uno de los misteriosos Cinco Últimos, los enigmáticos modelos cylons que no conviven con el resto de los cylons conocidos. La identidad de los Cinco Últimos es tan secreta que descubrir a uno de ellos puede entrañar un gran peligro. Con la opción de Conflicto de Lealtades, los jugadores pueden utilizar las cartas de Lealtad de Reto Personal, las de los Cinco Últimos o ambas.

Una advertencia: utilizar las cartas de Lealtad de Reto Personal complica sobremedida el juego para el bando humano. Se recomienda que sólo las usen jugadores experimentados.

## PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA DE CONFLICTO DE LEALTADES

Los jugadores deben decidir si van a jugar sólo con las cartas de Lealtad de Reto Personal, sólo con las de los Cinco Últimos, o con ambas. Si sólo van a utilizar las de Reto Personal, devuelve todas las cartas de los Cinco Últimos a la caja del juego. Si sólo quieren usar las cartas de Lealtad de los Cinco Últimos, devuelve las de Reto Personal a la caja.

Al construir el mazo de Lealtad, todas las cartas de Reto Personal y Cinco Últimos que no se hayan devuelto a la caja deben añadirse al montón de cartas de "No eres un cylon" durante el paso de organizar las cartas de lealtad (ver recuadro de la página 6).

## RECOMENDACIÓN PARA LA PRIMERA PARTIDA CON ÉXODO

Tratar de integrar todas las reglas y componentes nuevos de las opciones presentadas en esta expansión puede llegar a abrumar en un principio. Si vais a jugar por primera vez con **Éxodo**, sería conveniente que no utilizéis ninguna de las tres opciones descritas en estas reglas, o bien que sólo uséis las cartas de Lealtad de los Cinco Últimos para la opción de Conflicto de Lealtades. Cuando todos os hayáis familiarizado con las novedades de esta expansión, podréis implementar las distintas opciones combinándolas como más os guste.

## REGLAS DE LA OPCIÓN DE CONFLICTO DE LEALTADES

En esta sección se describe con detalle el modo en que deben usarse los componentes y reglas de la opción de Conflicto de Lealtades. Cabe señalar que, a efectos de determinar si un jugador es humano o cylon, las cartas de Lealtad de Reto Personal y de los Cinco Últimos reciben el mismo trato que las cartas de Lealtad de "No eres un cylon".

### Retos Personales

Cada personaje puede tener una motivación personal que no esté vinculada a su lealtad hacia la humanidad o los cylons. Estas motivaciones se representan mediante las cartas de Lealtad de Reto Personal. Cada una de estas cartas tiene impresa una acción que permite al jugador que la ha recibido mostrar dicha carta. Sin embargo, únicamente podrá mostrarla si reúne todas las condiciones establecidas en su texto.

Si un jugador revele una carta de Lealtad de Reto Personal y la flota ha recorrido 6 unidades de distancia o menos, dicho jugador añade la primera carta del montón de "No eres un cylon" al mazo de Lealtad, lo baraja bien y luego roba una nueva carta de Lealtad, que deberá examinar sin enseñársela a los demás jugadores. Si la flota ha recorrido 7 unidades de distancia o más cuando un jugador revela su carta de Lealtad de Reto Personal, **no robará** una nueva carta de Lealtad.

Usar las cartas de Lealtad de Reto Personal hace que el juego resulte más difícil para los humanos, ya que también deberán cumplir las condiciones descritas en la carta de Objetivo. Sin embargo, cada Reto Personal que pertenezca a un jugador humano y que no haya sido revelado al terminar la partida reduce el recurso indicado en la carta. Si después de aplicar estas reducciones ninguno de los recursos ha bajado a 0 o menos, los humanos ganan la partida. Por el contrario, si alguno de los recursos cae a 0 o menos, la victoria será para los cylons. Si un jugador cylon descubierto posee un Reto Personal no revelado al final de la partida, el recurso indicado en esta carta **no se reducirá**.



## Los Cinco Últimos

Existen doce modelos de cylons, pero los siete que lideran la flota cylon jamás hablan de los otros cinco. Sus identidades están rodeadas de misterio, y todo el que los busca pone en grave peligro su vida. Si un jugador recibe una carta de Lealtad de los Cinco Últimos, su personaje será uno de estos modelos finales (incluso aunque en la carta ponga "No eres un cylon"; ver recuadro de la derecha). Los Cinco Últimos no son como los demás cylons, y sus lealtades en este conflicto no pueden darse por sentado.

El texto de las cartas de Lealtad de los Cinco Últimos sólo se resuelve si otro jugador mira la carta a consecuencia de un efecto de juego (por ejemplo, el Detector de cylons de Gaius Baltar) o si se muestra la carta como resultado de una ejecución.

Si un jugador mira una carta de Lealtad de los Cinco Últimos que pertenece a otro jugador, debe mostrarla de inmediato y devolvérsela a su propietario. A continuación, el propietario de la carta resuelve el texto de la misma, la vuelve a poner boca abajo y la mezcla con las demás cartas de Lealtad que tenga.

Si la carta de Lealtad de los Cinco Últimos se ha descubierto a raíz de una ejecución, su propietario debe resolver el texto de la carta y luego devolverla a la caja. Cabe señalar que, como ocurre con las cartas de Crisis y las pruebas de Habilidad, los jugadores cylons descubiertos no se ven afectados por las capacidades de las cartas de Lealtad de los Cinco Últimos.

## Secretismo y Conflicto de Lealtades

Las reglas de secretismo descritas en la página 20 de las reglas básicas también se aplican a las cartas de Reto Personal y a las cartas de Lealtad de los Cinco Últimos. Los jugadores no pueden comentar el texto de sus cartas de Lealtad salvo para afirmar o negar su condición de humanos o cylons.

Un jugador puede sugerir que posee una carta de Reto Personal o de los Cinco Últimos recomendando encarecidamente a los demás que no miren sus cartas de Lealtad (tanto si esta advertencia tiene fundamento como si no), pero no se le permite declarar abiertamente que tiene cartas de uno u otro tipo ni tampoco podrá dar detalles sobre los efectos de sus cartas.

## ¿NO ERES UN CYLON?

Si un jugador recibe una carta de Lealtad que lo identifica como uno de los Cinco Últimos modelos de cylon, ¿cómo es que en ella dice "No eres un cylon"? La respuesta es que los Cinco Últimos modelos siguen aferrándose a las identidades que han mantenido mientras formaban parte de la flota humana. Aun tras descubrir su verdadero origen, estos individuos no tienen por qué unirse a sus congéneres cylons. En lo relativo al bando que debe pertenecer el jugador para ganar la partida, las cartas de Lealtad de los Cinco Últimos funcionan exactamente igual que las cartas de Lealtad normales de "No eres un cylon".

Si un jugador tiene una carta de Lealtad de los Cinco Últimos y también una carta de Lealtad de "Eres un cylon", se le trata como a cualquier otro jugador que tenga una carta de "Eres un cylon". Temáticamente, el personaje es uno de los Cinco Últimos que ha decidido aliarse con los demás cylons.

## La resurrección y los Cinco Últimos

Si bien es cierto que, según lo establecido en la serie, un miembro de los Cinco Últimos que fuera ejecutado debería resucitar, si el personaje en cuestión no está aliado con los cylons (es decir, si el jugador que tiene la carta de Lealtad de los Cinco Últimos no tiene además una carta de "Eres un cylon"), los demás cylons intentarán retener al personaje en su tanque de resurrección de forma indefinida, por lo que dejará de estar disponible para el resto de la partida. El jugador que lo controla debe resolver la ejecución como si fuera un personaje humano, con la consiguiente pérdida de Moral y selección de un nuevo personaje.





## OPCIÓN 2: LA FLOTA CYLON

Con esta opción, los ataques aleatorios de los cylon se sustituyen por una persecución constante de sus naves. A diferencia del juego básico, la activación de naves cylon siempre tiene algún efecto, ya sea sobre el tablero de juego principal o sobre el de la Flota Cylon. Si **Galactica** efectúa un salto y se aleja de las naves cylons, éstas continuarán persiguiendo a la flota humana, y posiblemente las alcancen una y otra vez.

Esta opción requiere el uso del tablero de la Flota Cylon, el indicador de Persecución, la carta de Cargo de CAG, la carta alternativa de Cargo de Almirante, los Vipers Mark VII y los Incursores adicionales incluidos en la caja de esta expansión. **Esta opción añade muchos elementos novedosos al juego; los jugadores menos experimentados harían mejor en ignorar esta sección hasta haberse familiarizado con las reglas.**

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA CON LA FLOTA CYLON

Antes de seguir las instrucciones de preparación descritas en las reglas básicas, **quita todas las cartas de ataque cylon** de los mazos de Crisis y Crisis Extrema. Devuelve estas cartas a la caja. Cuando añadas las cartas de Crisis y Crisis Extrema de la expansión **Éxodo** a los mazos de la caja básica, no olvides incluir las cartas de "El CAG elige".

Durante el paso 5 de la preparación de la partida con **Éxodo** (ver página 5), sigue estas instrucciones adicionales.

1. **Tablero de la Flota Cylon:** Coloca el tablero de la Flota Cylon a la izquierda del tablero principal.
2. **Naves de plástico nuevas e indicador de Persecución:** Devuelve a la caja 2 Vipers de la "Reserva", coloca los 4 Vipers Mark VII en la casilla de "Vipers dañados" del tablero de juego principal y añade los 4 Incursores cylons nuevos al montón de naves cylons que hay junto al tablero. Pon también el indicador de Persecución en la casilla de "Inicio" del medidor de Persecución que hay en el tablero de la Flota Cylon.
3. **Carta de Cargo de CAG y carta alternativa de Cargo de Almirante:** La carta de Cargo de CAG se entrega al jugador cuyo personaje se encuentre más arriba en la línea de sucesión de dicho cargo (ver página 14). La carta alternativa de Cargo de Almirante se entrega al jugador cuyo personaje se encuentre más arriba en la línea de sucesión de dicho cargo, y la versión original (la incluida en el juego básico) debe devolverse a la caja.

### REGLAS DE LA OPCIÓN DE LA FLOTA CYLON

En esta sección se describe con detalle el modo en que deben usarse los componentes y reglas de la opción de la Flota Cylon.

## Tablero de la Flota Cylon

El tablero de la Flota Cylon representa la base de operaciones desde donde los cylons preparan y lanzan sus ataques contra la humanidad. Está formado por la localización "Puente de la Estrella Base", el medidor de Persecución y seis zonas de espacio cylon que se corresponden con las seis zonas del espacio que rodean **Galactica** en el tablero principal. La zona de espacio cylon designada como "7-8" se corresponde con la zona que hay delante de **Galactica**, las zonas de espacio cylon "4" y "2" se corresponden con las zonas de espacio con iconos de lanzamiento de Vipers que hay a ambos lados de **Galactica**, las zonas de espacio cylon "5-6" y "3" se corresponden con las zonas de espacio sin iconos de lanzamiento de Vipers que hay a ambos lados de **Galactica**, y la zona de espacio cylon "1" se corresponde con la zona del espacio que queda detrás de **Galactica**.

## El Puente de la Estrella Base

La localización "Puente de la Estrella Base" que hay en el tablero de la Flota Cylon brinda a los jugadores cylons nuevas opciones en su lucha contra la humanidad. A esta localización sólo pueden desplazarse los cylons descubiertos. Nota: los jugadores cylons **no tienen que descartar** 1 carta de Habilidad para desplazarse entre el "Puente de la Estrella Base" y cualquiera de las otras localizaciones cylons.

Cuando un jugador activa la acción especial del "Puente de la Estrella Base", debe elegir 2 de las 4 capacidades descritas en ella y resolverlas de una en una. Es preciso señalar que cada capacidad sólo puede utilizarse una vez por cada activación de la localización; así, no podría activar la localización para usar dos veces la capacidad que obliga al CAG a colocar 1 Nave Civil.

## El medidor de Persecución

Así como los humanos pugnan por efectuar un salto eficaz que ponga a salvo a su flota, los cylons los persiguen de manera implacable. Esta cacería se representa utilizando el medidor de Persecución que hay en el tablero de la Flota Cylon. Cuando el indicador de Persecución llega al final de este medidor, todas las naves cylons que haya en las zonas de espacio del tablero de la Flota Cylon se trasladan a las correspondientes zonas de espacio del tablero principal. El medidor de Persecución avanza sobre todo mediante la activación de las naves cylons (tal y como se explica a continuación).

## Activación de naves cylons con la opción de la Flota Cylon

Cuando se juega con la opción de la Flota Cylon, la activación de naves cylons siempre tiene algún efecto, incluso aunque no haya sobre el tablero ninguna nave del tipo activado. Se siguen las reglas habituales de activación de naves cylons (descritas en las páginas 22-24 del manual básico); pero donde la activación no tuviera antes ningún efecto, ahora se aplicará uno de los siguientes, en función del tipo de nave que debiera haberse activado.



**Activación de Incursores:** Si no hay Incursores ni Estrellas Base en el tablero principal, se coloca 1 Incurisor en el tablero de la Flota Cylon (siguiendo las reglas de colocación que se describen más adelante) y el indicador de Persecución avanza 1 casilla por el medidor.

**Activación de Incursores Pesados y Centuriones:** Si no hay Incursores Pesados, Centuriones ni Estrellas Base sobre el tablero principal, se coloca 1 Incurisor Pesado en el tablero de la Flota Cylon (siguiendo las reglas de colocación que se describen más adelante) y el indicador de Persecución avanza 1 casilla por el medidor.

**Lanzamiento de Incursores o activación de Estrellas Base:** Si no hay ninguna Estrella Base sobre el tablero principal a la hora de resolver uno de estos iconos, se coloca 1 Estrella Base en el tablero de la Flota Cylon (siguiendo las reglas de colocación que se describen más adelante) y el indicador de Persecución avanza 1 casilla por el medidor.

### Colocación de naves cylon en el tablero de la Flota Cylon

Cuando la activación de naves cylon requiera la colocación de un Incurisor, Incurisor Pesado o Estrella Base en el tablero de la Flota Cylon, el jugador actual debe tirar el dado y poner la nave en la zona de espacio cylon que se corresponda con el resultado. Esta tirada **sí puede verse modificada** por otros efectos de juego (como la carta de Habilidad "Planificación

## EJEMPLOS DE COLOCACIÓN DE NAVES EN EL TABLERO DE LA FLOTA CYLON

1

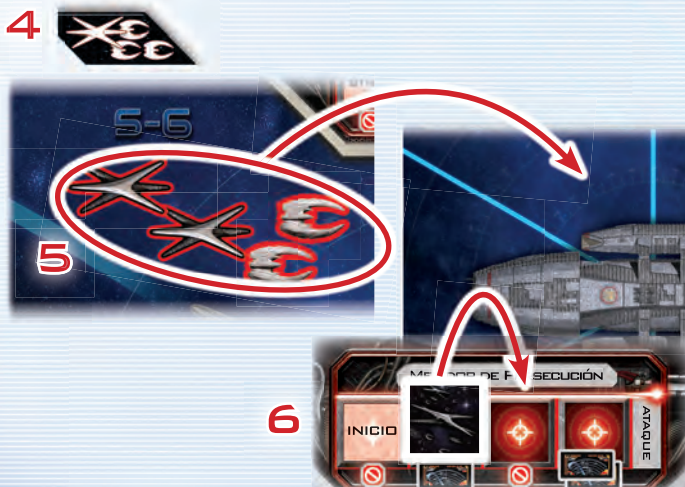


1. Los Incursores se activan durante el paso de Activación de naves cylon.

2. Como no hay Incursores ni Estrellas Base en las zonas de espacio del tablero principal, el jugador actual tira el dado, saca un 7 y coloca 1 Incurisor en la correspondiente zona de espacio cylon.

3. El jugador actual avanza el indicador de Persecución y éste acaba en una casilla que tiene el dibujo de una Nave Civil. Como consecuencia, el CAG debe colocar 1 Nave Civil en el tablero principal.

4



4. Posteriormente durante la partida, en otro paso de Activación de naves cylon, se lanzan Incursores.

5. Dado que no hay Estrellas Base en las zonas de espacio del tablero principal, el jugador actual debería tirar el dado y poner una Estrella Base en la zona de espacio cylon correspondiente al resultado.

Pero ya no quedan más Estrellas Base en la caja, así que el jugador actual busca la zona de espacio de número más alto que contenga al menos 1 Estrella Base (en este caso se trata de la zona de espacio cylon "5-6"), y desplaza todas las naves de esa zona a la equivalente del tablero principal.

6. Por último, el jugador actual avanza el indicador de Persecución 1 casilla por el medidor.



estratégica" o la capacidad "Apuesta arriesgada" de Samuel T. Anders].

Si todas las naves del tipo indicado están ya sobre el tablero principal o sobre el de la Flota Cylon, el jugador actual debe buscar la zona de espacio cylon con el número más alto que contenga al menos 1 nave del tipo necesario. Luego debe desplazar **todas las naves** que haya en esa zona de espacio cylon a la zona de espacio correspondiente del tablero principal.

## Desplazamientos del indicador de Persecución

El medidor de Persecución muestra los preparativos de la flota cylon para iniciar una ofensiva. El indicador que lo recorre avanza principalmente cuando se coloca una nave cylon sobre el tablero de la Flota Cylon, pero también puede moverse debido a otros efectos de juego.

Cada vez que el indicador de Persecución deba avanzar a lo largo del medidor, hay que desplazarlo 1 casilla hacia la derecha. Cuando el indicador entre en la casilla que tiene dibujada una Nave Civil, el CAG debe colocar 1 Nave Civil sobre el tablero principal. Cuando el indicador entre en la casilla que tiene dibujada dos Naves Civiles, el CAG debe colocar 2 Naves Civiles sobre el tablero principal (primero una y después la otra).

Cuando el indicador de Persecución llegue a la casilla en la que pone "Ataque", **todas** las naves cylons que haya en cada una de las zonas de espacio del tablero de la Flota Cylon deben trasladarse a las correspondientes zonas de espacio del tablero principal. A continuación, el indicador de Persecución retrocede hasta la casilla de "Inicio" del medidor de Persecución.

## Colocación de naves cylons en el tablero principal

Cuando un efecto de juego indique a un personaje que debe colocar naves cylons sobre el tablero principal (por ejemplo, para resolver la carta de Salto "Emboscada cylon" o un icono de lanzamiento de Incursores), es preciso seguir estas instrucciones.

1. Elige los tipos de naves cylons adecuados de entre las que no estén en el tablero principal ni en el tablero de la Flota Cylon. Coloca estas naves sobre el tablero principal siguiendo las indicaciones dadas.
2. Si después del paso 1 faltan naves para satisfacer el efecto, coge las necesarias de las zonas de espacio cylon, empezando por las zonas de números más bajos y continuando en orden ascendente hasta haber colocado todas las naves necesarias.
3. Si después del paso 2 aún faltan naves para satisfacer el efecto, el jugador actual decide qué naves quedarán sin colocar.

## El cargo de CAG

El CAG (*Commander, Air Group*, o "comandante de grupo de vuelo" en español) es el oficial al mando que coordina a los pilotos de *Galactica*. La carta de Cargo de CAG se asigna al principio de la partida y proporciona capacidades especiales

muy potentes al jugador que ostenta dicho cargo. Al igual que el Presidente y el Almirante, el CAG deberá enfrentarse a decisiones vitales planteadas por las cartas de Crisis. Si el CAG se descubre como cylon, el cargo se cederá al siguiente personaje en la línea de sucesión (ver más adelante). Además, si el CAG es enviado a la "Prisión", el cargo también se cederá al siguiente personaje en la línea de sucesión. Si un CAG es despojado de su cargo y posteriormente abandona la "Prisión", **no recupera** su cargo de forma automática.

Siempre que un efecto de juego inste al CAG a colocar una Nave Civil sobre el tablero principal, el jugador podrá elegir en qué zona del espacio situarla. A ser posible, el CAG deberá colocar la Nave Civil en una zona de espacio **que no contenga ya otra Nave Civil**. Si ya hay Naves Civiles en todas las zonas de espacio, el CAG puede colocar la nueva en cualquiera de ellas. A la hora de colocar Naves Civiles, el CAG debe tener presente la situación de las naves cylons en el tablero de la Flota Cylon, ya que indica las zonas por donde atacarán cuando aparezcan en el tablero principal.

## Línea de sucesión del CAG

Los nombres marcados con un asterisco pertenecen a personajes de la expansión **Pegasus**.

1. Lee Adama ("Apolo")
2. Kara Thrace ("Starbuck")
3. Louanne Katraine ("Kat")\*
4. Sharon Valerii ("Boomer")
5. Samuel T. Anders
6. Karl Agathon ("Helo")
7. William Adama
8. Helena Cain\*
9. Saul Tigh
10. Felix Gaeta
11. Anastasia Dualla ("Dee")\*
12. Galen Tyrol ("Jefe")
13. Callandra Tyrol ("Cally")
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh\*
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

## Vipers Mark VII

Los Vipers Mark VII son modelos más avanzados de los antiguos Mark II (los utilizados a bordo de *Galactica*), pero los cylons sabotearon la actualización de sus programas de navegación. Si se elimina esta actualización, los cazas podrán volver a utilizarse como las potentes armas que son.

Los Vipers Mark VII funcionan exactamente igual que los demás Vipers, con algunas excepciones. Al principio de la partida, los 4 Vipers Mark VII empiezan en la casilla de "Vipers dañados" y no podrán utilizarse hasta ser reparados.



Si un efecto de juego requiere que un jugador destruya, coloque o active Vipers, y hay disponibles tanto Vipers normales como Mark VII, el jugador actual elige cuáles usar.

Si un personaje está pilotando un Viper Mark VII o activa uno que no esté pilotado, podrá moverlo 2 zonas de espacio en vez de 1. Es decir, una vez que se haya desplazado a una zona de espacio adyacente, podrá moverse a otra zona de espacio adyacente adicional si lo desea.

Cuando un Viper Mark VII es atacado, recibe daños con un resultado de 6 ó 7, y es destruido con un 8 (esta información se incluye en la "Tabla de ataque para la opción de la Flota Cylon" que figura en la página 24).

## CAMBIOS Y ACLARACIONES A LAS REGLAS CON LA OPCIÓN DE LA FLOTA CYLON

Esta sección explica diversos cambios generales en las reglas que contradicen y sustituyen a las del juego básico. Estas reglas siempre deben aplicarse cuando se utilice la opción de la Flota Cylon.

### Activación de Vipers

Cuando cualquier jugador activa un Viper, ahora tiene la opción de escoltar una Nave Civil hasta un lugar seguro en vez de moverse o atacar. Si un jugador activa un Viper para escoltar a una Nave Civil, puede elegir una Nave Civil que esté en su misma zona de espacio y devolverla al montón de Naves Civiles no usadas.

### Saltos de la flota

Cuando la flota humana efectúa un salto, todos los Vipers que haya en zonas de espacio regresan a la "Reserva", y todo personaje que estuviera pilotando uno de estos Vipers se traslada al "Hangar" como es habitual.

Sin embargo, **las Naves Civiles no se retiran del tablero principal**. Todas ellas permanecerán en la misma zona de espacio donde se encontraba cuando la flota efectuó el salto. Las Naves Civiles sólo se quitan del tablero principal cuando son destruidas, escoltadas mediante la activación de un Viper o como consecuencia de un efecto de juego que indique expresamente que los jugadores deben quitar Naves Civiles del tablero principal.

Por último, todas las naves cylons que hubiera en las zonas de espacio del tablero principal se trasladan a las correspondientes zonas de espacio del tablero de la Flota Cylon (ver "Tablero de la Flota Cylon" en la página 12). Todas las fichas de Daño que haya sobre las Estrellas Base se retiran y se mezclan con las demás fichas no usadas de Daño en Estrella Base.

## RETIRAR NAVES DURANTE UN SALTO



1. Devuelve a la "Reserva" todos los Vipers que estén en zonas de espacio, y traslada al "Hangar" a todo personaje que estuviera pilotando un Viper.
2. Las Naves Civiles no se retiran del tablero principal.
3. Traslada todas las naves cylons que haya en las zonas de espacio del tablero principal a las zonas equivalentes del tablero de la Flota Cylon.

## Lanzamiento de Armas Nucleares

Para lanzar un Arma Nuclear, ahora el Almirante debe elegir una **zona de espacio** como objetivo (en lugar de una Estrella Base) y tirar el dado. Si saca 1 ó 2, el artillero nuclear causa 2 daños a una Estrella Base que esté en esa zona de espacio. Si saca entre 3 y 6, el arma nuclear destruye una Estrella Base que esté en esa zona de espacio. Si el resultado es 7, el dispositivo nuclear destruye una Estrella Base y 3 Incursores que estén en esa zona de espacio. Si saca 8, todas las naves que haya en esa zona de espacio son destruidas (incluidos Incursores, Incursores Pesados, Estrellas Base, Vipers y Naves Civiles). En los casos en que el resultado del dado sea 7 o menos y haya varias Estrellas Base en la zona de espacio alcanzada, el Almirante elige cuál de ellas es dañada o destruida. Si el resultado del dado es de 7 o menos y no hay naves del tipo dañado o destruido en la zona de espacio afectada, el Arma Nuclear no habrá surtido efecto (aun así, el Almirante debe descartar la ficha y colocarla junto al tablero principal).



## OPCIÓN 3: LA NEBULOSA IONIA

Durante su travesía hasta la Nebulosa Ionia, las rigurosas experiencias vividas por los personajes pueden traumatizarlos. Además, a la hora de afrontar los desafíos pueden verse apoyados o entorpecidos por los numerosos aliados presentes en la flota. Pero al final del trayecto, cada personaje deberá hacer frente a su propia encrucijada y demostrar su valía.

La opción de la Nebulosa Ionia utiliza las fichas de Trauma, los indicadores de Aliado, las fichas alternativas de Daño en Estrella Base y las cartas de Aliado, Encrucijada y Objetivo Nebulosa Ionia. **Esta opción añade muchos elementos novedosos al juego; los jugadores menos experimentados harían mejor en ignorar esta sección hasta haberse familiarizado con las reglas.**

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA CON LA NEBULOSA IONIA

Durante el paso 6 de la preparación de la partida con **Éxodo** (ver página 5), sigue estas instrucciones adicionales.

1. **Fichas alternativas de Daño en Estrella Base:** Devuelve a la caja las fichas de Daño en Estrella Base del juego básico, y coloca boca abajo junto al tablero principal las que se incluyen en esta expansión.
2. **Fichas de Trauma:** Pon las fichas de Trauma boca abajo junto al tablero principal y mézclalas bien. Este montón es la provisión de fichas de Trauma. Roba 2 fichas al azar de esta provisión y coloca una de ellas en la "Enfermería" y otra en la "Prisión", ambas boca abajo y sin mirarlas.  
  
Cada jugador roba 3 fichas de Trauma al azar de la provisión, las mira (sin revelarlas a los demás jugadores) y las deja junto a la hoja de su personaje. Si alguna de estas fichas de Trauma tiene un símbolo de Desastre, el jugador debe mostrarla, descartarla y robar una nueva ficha de Trauma. Las fichas descartadas de este modo se devuelven a la provisión de fichas de Trauma y se mezclan bien con las demás.
3. **Carta de Objetivo de Nebulosa Ionia y cartas de Encrucijada:** Baraja las cartas de Encrucijada y apártalas a un lado. No se utilizarán hasta la fase de Encrucijada (ver página 18). La carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia se coloca junto al mazo de Salto, y la carta de Objetivo de Kobol se devuelve a la caja.
4. **Cartas e indicadores de Aliado:** Baraja las cartas de Aliado y colócalas junto al tablero principal con los indicadores de Aliado. Roba las 3 primeras cartas de este mazo de Aliados y ponlas boca arriba junto a él. **Nota: si se roba una carta de Aliado que representa a un personaje escogido por un jugador, se devuelve dicha carta a la caja y se roba de nuevo hasta que salga una carta de un personaje que no haya sido escogido por ningún jugador.** Coge 1 ficha de Trauma de la provisión para cada una de estas cartas de Aliado y colócala sobre ella boca abajo y sin mirarla.

Finalmente, coge los indicadores de Aliado de cada una de estas tres cartas y colócalos en las localizaciones señaladas en las cartas (debajo de la imagen).

### REGLAS DE LA OPCIÓN DE LA NEBULOSA IONIA

En esta sección se describe con detalle el modo en que deben usarse los componentes y reglas de la opción de la Nebulosa Ionia.

#### Fichas de Trauma

Durante el transcurso de la partida, los jugadores recibirán fichas de Trauma. Estas fichas representan los efectos psicológicos que tendrán las penurias sufridas por los personajes (por ejemplo, como consecuencia de ir a la "Enfermería" o a la "Prisión"). Las fichas de Trauma se utilizan para influir en la actitud de los Aliados con los que pueden encontrarse los personajes. Pero su utilidad más importante consiste en determinar qué jugadores son eliminados de la partida cuando sus personajes son sometidos a juicio (si son humanos) o cuando se almacena toda su línea (si son cylons).

En algunos casos un jugador recibirá una ficha de Trauma con un símbolo Benigno. Esto significa que su personaje ha desarrollado un cierto grado de compasión o fe en el destino a raíz de su sufrimiento (recibir fichas de Trauma con uno de estos símbolos puede resultar peligroso para los personajes cylons, como se explica en la página 19). En otros casos, un jugador puede recibir una ficha de Trauma con un símbolo Antagónico; esto indica que su personaje se ha resentido a causa de sus problemas y se ha vuelto más agresivo (recibir fichas de Trauma con uno de estos símbolos puede resultar peligroso para los personajes humanos, como se explica en la página 19). También se puede recibir una ficha de Trauma con un símbolo de Desastre, lo que significa que el personaje en cuestión ha sufrido alguna calamidad (ver "Obtención de Traumas" más adelante).



*Símbolo Benigno*



*Símbolo Antagónico*



*Símbolo de Desastre*

#### Obtención de Traumas

Siempre que un jugador coja la ficha de Trauma de una localización o robe una de la provisión de fichas no usadas, deberá llevar a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:

1. Si la ficha de Trauma tiene un símbolo Antagónico o Benigno, el jugador debe añadirla (sin mostrarla) a las demás fichas de Trauma que ya tenga.
2. Si la ficha de Trauma tiene un símbolo de Desastre, el jugador debe enseñarla de inmediato.



A. Si es un jugador humano, su personaje es ejecutado (ver "Ejecución" en la página 7).

B. Si es un jugador cylon, debe robar otras 2 fichas de Trauma y examinarlas sin enseñarlas a los demás jugadores. Si alguna de ellas es igual que la primera en la que figuraba el símbolo de Desastre, deberá mostrarla también y robar otras 2 fichas de Trauma. A continuación debe añadir a sus propias fichas de Trauma todas las fichas robadas que no tengan símbolos de Desastre.

3. El jugador devuelve a la provisión de fichas de Trauma no usadas todas las fichas que tengan el símbolo de Desastre (boca abajo y mezclándolas bien con el resto).

Si la ficha de Trauma se ha cogido de la "Enfermería" o de la "Prisión", debe ponerse en la localización otra ficha de Trauma de la provisión de fichas no usadas (ver "Localizaciones y Traumas" a continuación).

## Localizaciones y Traumas

Al comienzo del turno de un jugador (antes de robar cartas de Habilidad), si su personaje se halla en la "Enfermería" o en la "Prisión", deberá coger la ficha de Trauma que haya en esa localización, examinarla (sin que los demás la vean) y llevar a cabo los pasos descritos en la sección "Obtención de Traumas" (ver más arriba). Después debe sustituir la ficha que ha cogido de la localización por una ficha de Trauma nueva de la provisión de fichas no usadas (esta ficha nueva no puede mirarla).

## Ejecuciones y Traumas

Al resolver una ejecución, un jugador que ha demostrado ser humano debe descartarse de todas sus fichas de Trauma al mismo tiempo que de las cartas de Lealtad. Inmediatamente después de que el jugador haya escogido un nuevo personaje, deberá robar 3 fichas de Trauma y examinarlas sin mostrarlas a los demás jugadores. Como ocurre al principio de la partida, el jugador deberá robar fichas de reemplazo para todas las que tengan un símbolo de Desastre, y devolver éstas a la provisión de fichas no usadas. Si un jugador ha resultado ser cylon al resolverse su ejecución, deberá conservar sus fichas de Trauma.

## Aliados

Tanto *Galactica* como la *Colonial Uno* están pobladas por individuos que poseen talentos extraordinarios, conocimientos prácticos y rasgos positivos que pueden beneficiar a la humanidad. Sin embargo, también poseen malos hábitos, motivaciones egoístas y personalidades destructivas que pueden perjudicar a quienes se relacionan con ellos. Los jugadores pueden interactuar con estos individuos utilizando las cartas e indicadores de Aliado.

Si un personaje se encuentra en la misma localización que un indicador de Aliado al final de su paso de movimiento, **debe** tener un encuentro con la correspondiente carta de Aliado de ese indicador antes de proceder a su paso de acción. Si hay más de un indicador de Aliado en la localización, el jugador elige con cuál de ellos encontrarse (sólo uno). Un jugador sólo puede encontrarse con un aliado en su propio turno, y

únicamente puede tener un encuentro por turno. Para resolverlo, sigue estas instrucciones:

1. **Resolver el efecto de la carta de Aliado:** Cada carta de Aliado plantea dos posibles consecuencias para el encuentro. El efecto de la parte superior se corresponde con el resultado Benigno, y el de la parte inferior es el resultado Antagónico.

Cuando un jugador tiene un encuentro con un aliado, primero ha de darle la vuelta a la ficha de Trauma que hay encima de la carta de Aliado. Si esta ficha tiene un símbolo Benigno, se resuelve el efecto Benigno de la carta. Si la ficha tiene un símbolo Antagónico, se resuelve el efecto Antagónico de la carta de Aliado. Si la ficha presenta un símbolo de Desastre, no se aplica ninguno de los efectos de la carta (resolver una ficha de Trauma con un símbolo de Desastre en un encuentro con un aliado **no causa** la ejecución del personaje que ha iniciado el encuentro). Después de darle la vuelta a la ficha de Trauma, el jugador debe descartarla.

2. **Descartar y robar una nueva carta de Aliado:** Una vez resuelta la carta de Aliado, el jugador retira el indicador de Aliado del tablero y devuelve su carta a la caja. Luego roba una nueva carta del mazo de Aliados para sustituir la que acaba de descartar.

Siempre que se robe una carta de Aliado, si representa a un personaje que está siendo controlado por un jugador o que ha sido ejecutado, deberá devolverse a la caja y robarse otra nueva. Si la localización indicada en la carta de Aliado ya no es accesible (por ejemplo, como resultado de la carta de Crisis Extrema "Bomba en la *Colonial Uno*"), devuelve la carta de Aliado a la caja y roba otra.

A continuación, el jugador coloca el correspondiente indicador de Aliado en la localización señalada en su carta.

3. **Colocar una ficha de Trauma:** Por último, el jugador que ha robado la carta de Aliado elige una de **sus propias** fichas de Trauma y la pone boca abajo sobre la carta que acaba de robar. Si el jugador no tiene fichas de Trauma, debe coger una al azar de la provisión de fichas no usadas y ponerla boca abajo sobre la carta de Aliado sin mirarla (pero **sólo** debe hacer esto si no tiene ninguna ficha de Trauma propia).

Si una localización ocupada por un indicador de Aliado resulta dañada o eliminada del juego, todos los indicadores de Aliado que haya en esa localización deberán retirarse del tablero; si esto ocurre, deben descartarse las fichas de Trauma que haya sobre sus correspondientes cartas de Aliado y devolverse éstas a la caja. Si después de una ejecución un jugador escoge un personaje que se corresponda con un indicador de Aliado presente sobre el tablero, también deberá retirarse este indicador del tablero, descartarse la ficha de Trauma que haya sobre su correspondiente carta de Aliado y devolver ésta a la caja.

En cualquiera de estas situaciones, el jugador cylon que tenga más fichas de Trauma debe robar una nueva carta de Aliado para sustituir a la que se ha devuelto a la caja, y poner su correspondiente indicador de Aliado en la localización señalada en su carta (los indicadores de Aliado sí pueden ponerse en localizaciones dañadas). Después, el jugador cylon elige una de **sus propias** fichas de Trauma y la pone boca abajo sobre



la carta de Aliado que acaba de robar. Si hay varios jugadores cylons con la misma cantidad de fichas de Trauma, el jugador actual elige cuál de ellos debe robar la carta de Aliado y poner una ficha de Trauma sobre ella. Si no hay jugadores cylons con fichas de Trauma, el jugador actual roba una carta del mazo de Aliados, coge una ficha de Trauma al azar de la provisión de fichas no usadas, y la pone boca abajo y sin mirarla sobre la carta de Aliado que acaba de robar. Este proceso se repite hasta haber sustituido todas las cartas de Aliado que se hayan devuelto a la caja.

Cuando se agote el mazo de Aliados, ya no podrán robarse más cartas de Aliado.

## EJEMPLO DE ENCUENTRO CON ALIADO



1. Al final del paso de movimiento de un jugador, su personaje se encuentra en la "Prisión" junto al indicador de Aliado de Romo Lampkin, por lo que debe resolver un encuentro con él. Empieza dándole la vuelta a la ficha de Trauma que hay sobre su carta de Aliado.
2. Dado que la ficha de Trauma tiene un símbolo Benigno, el jugador aplica el efecto Benigno de la carta (que le permite salir de la "Prisión" y desplazarse a cualquier otra localización).
3. A continuación, el jugador descarta la ficha de Trauma y la carta de Aliado, roba una nueva carta de Aliado y pone su correspondiente indicador en la localización señalada. Por último, elige una de sus propias fichas de Trauma y la coloca sobre la carta de Aliado nueva.

Nota: los indicadores de Aliado sólo generan encuentros al final del paso de movimiento de un jugador. Si éste entra en una localización fuera de su paso de movimiento (por ejemplo, a consecuencia del uso de la carta de Liderazgo "Orden ejecutiva"), **no tendrá un encuentro** con su correspondiente carta de Aliado.

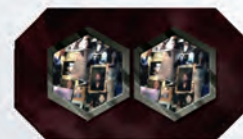
## Secretismo y fichas de Trauma

Las reglas de secretismo descritas en la página 20 de las reglas básicas también se aplican a las fichas de Trauma. Los jugadores no pueden comentar los símbolos que tengan sus fichas de Trauma no reveladas. Un jugador puede mostrarse a favor o desaconsejar el encuentro con un indicador de Aliado concreto, pero no se le permite declarar abiertamente el tipo de ficha de Trauma que haya sobre su carta de Aliado.

## Fichas alternativas de Daño en Estrella Base

Las fichas alternativas de Daño en Estrella Base sustituyen a las del juego básico. Las fichas de impacto crítico, hangar inutilizado, armamento inutilizado y daños estructurales funcionan del mismo modo que se describe en la página 25 de las reglas básicas. Además, hay otros dos tipos de fichas de Daño en Estrella Base, que son los siguientes:

- **Daños colaterales:** Si se roba esta ficha, destruye hasta 3 Incursores que estén en la misma zona de espacio que esta Estrella Base. Coloca esta ficha sobre la Estrella Base. Mientras permanezca sobre ella, se cuenta como 1 ficha de Daño.
- **Daños a tripulación:** Si se roba esta ficha, cada jugador cylon debe robar 2 fichas de Trauma. Coloca esta ficha sobre la Estrella Base. Mientras permanezca sobre ella, se cuenta como 1 ficha de Daño.



## La fase de Encrucijada

Cuando se juega con la carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia, se inicia una fase de Encrucijada cuando los humanos recorren 8 unidades de distancia o más.

La fase de Encrucijada representa un momento trascendental en la búsqueda de la Tierra. Cuando los cylons atacan, cada personaje debe afrontar una decisión crucial.

Tan pronto da comienzo la fase de Encrucijada, se interrumpe el turno del jugador actual y todos los jugadores deben completar estos pasos:

1. Preparar la Batalla de la Nebulosa Ionia
2. Robar y resolver cartas de Encrucijada
3. Resolver el paso de "Juicio/almacenamiento de la línea".

Estos pasos se describen con más detalle a continuación. Una vez resueltos todos ellos, se reanuda el turno del jugador actual.



## 1. Preparar la Batalla de la Nebulosa Ionia

Cuando **Galactica** efectúa el salto que la lleva hasta la nebulosa, cae en una emboscada tendida por varias Estrellas Base e Incursores. El consiguiente enfrentamiento es conocido como la Batalla de la Nebulosa Ionia.

En este paso, el jugador actual debe seguir estas indicaciones en el orden establecido:



- Coloca 1 Estrella Base y 4 Incursores en cada una de las dos zonas de espacio que hay por encima de **Galactica** (tal y como se indica en la ilustración que hay sobre estas líneas). Si se juega también con la opción de la Flota Cylon, hay que seguir los pasos descritos en la sección "Colocación de naves cylon en el tablero de la Flota Cylon" (ver página 14).
- Lanza 2 Vipers en cada zona de espacio que tenga un icono de lanzamiento de Vipers.
- Desplaza el indicador de Flota hasta la casilla de Inicio del medidor de Preparativos para el Salto. Cabe destacar que este paso sustituye al reinicio del medidor descrito en la sección "Saltos de la flota" de la página 13 de las reglas básicas.

## 2. Robar y resolver cartas de Encrucijada

Al llegar a la Nebulosa Ionia, cada personaje debe enfrentarse a un momento crucial. La naturaleza de este momento varía, pero supone una oportunidad para que cada uno de ellos supere su pasado o ejerza un gran impacto en la búsqueda de la Tierra.

Tras haber colocado las naves para iniciar la Batalla de la Nebulosa Ionia y reiniciado el medidor de Preparativos para el Salto, el jugador actual debe barajar el mazo de Encrucijada y repartir 1 carta boca abajo a cada jugador. En cada una de estas cartas hay dos resultados posibles, uno para las fichas de Trauma con símbolos Benignos y otro para las fichas de Trauma con símbolos Antagónicos. Después de mirar en secreto su carta de Encrucijada, cada jugador debe ponerla boca abajo delante de él y poner junto a ella, también boca abajo, una de sus fichas de Trauma (a su elección). Esta ficha indica el resultado de la carta que se resolverá. Si un jugador carece de fichas de Trauma, puede elegir cuál de los dos resultados resolverá cuando se muestre su carta.

## EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE CARTA DE ENCRUCIJADA



Cuando todos los jugadores han recibido una carta de Encrucijada y le han asignado una de sus fichas de Trauma, el jugador actual revela su carta y la ficha que ha puesto junto a ella. Esta ficha de Trauma tiene un símbolo Antagónico, por lo que el jugador debe resolver el efecto Antagónico de la carta de Encrucijada. En consecuencia, cada jugador cylon roba 2 fichas de Trauma y el Almirante es ejecutado. Es preciso señalar que, aunque el Almirante haya sido ejecutado, la carta de Encrucijada robada por el jugador que lo controlaba (así como la ficha de Trauma que éste le hubiera asignado) seguirá en juego y se resolverá cuando le toque el turno.

Una vez que todos los jugadores que tengan fichas de Trauma hayan puesto una de estas fichas sobre sus cartas de Encrucijada, el jugador actual debe mostrar su carta de Encrucijada y la ficha de Trauma que ha puesto junto a ella. A continuación resuelve el resultado que se corresponda con la ficha de Trauma asignada (o el resultado que él prefiera, si no tenía fichas de Trauma que asignar a la carta). Este procedimiento se repite jugador a jugador, siguiendo la dirección de las agujas del reloj.

Si algún personaje es ejecutado en cualquier momento de esta fase, su ejecución se resuelve plenamente. **Sin embargo, el jugador que controlaba al personaje no debe descartar su carta de Encrucijada ni la ficha de Trauma que le hubiera asignado, ya que ambas se resolverán cuando les corresponda.** Cabe destacar que ser ejecutado durante la resolución de cartas de Encrucijada **no es lo mismo** que ser eliminado (ver a continuación).

## 3. Resolver el paso de "Juicio/almacenamiento de la línea"

Después de que todos los personajes hayan afrontado sus encrucijadas particulares, sus iguales deberán evaluar si cada uno de ellos, sea cylon o humano, tiene derecho a seguir existiendo entre sus congéneres.

En caso negativo, el personaje se considera indigno de proseguir la búsqueda de la Tierra. Si se trata de un humano, esta sentencia significa que ha sido hallado culpable y sentenciado a muerte. En el caso de los cylon, esta sentencia significa que toda su línea se ha almacenado de manera indefinida.



Para resolver este paso, los jugadores han de seguir estos pasos:

1. **Quitar cartas y fichas:** Una vez resueltas todas las cartas de Encrucijada, se descartan todas las fichas de Trauma que haya asignadas a dichas cartas, así como todas las que haya sobre cartas de Aliado, en la "Enfermería" y en la "Prisión". Todas las cartas de Aliado, fichas de Trauma y cartas de Encrucijada se devuelven a la caja, y ya no se utilizarán durante el resto de la partida.
2. **Mostrar las fichas de Trauma:** Cada jugador revela todas sus fichas de Trauma. Todos los jugadores humanos (incluidos los cylons no descubiertos) descartan todas sus fichas con símbolos Benignos, y los jugadores cylons descartan todas sus fichas con símbolos Antagónicos.
3. **Descartar 2 fichas de Trauma o menos:** Todo jugador que aún conserve 2 fichas de Trauma o menos deberá descartarse de ellas.
4. **Contar las fichas de Trauma restantes:** Si ningún jugador tiene ya fichas de Trauma, pasa directamente al paso 6. Pero si aún hay jugadores con fichas de Trauma, cada uno de ellos deberá contar las que le quedan.
5. **Eliminación:** El jugador que tenga más fichas de Trauma es eliminado de la partida (ver a continuación). Los empates se resuelven "a favor" del personaje que tenga más fichas de Trauma, siguiendo estas condiciones:
  - A. En caso de empate entre jugadores humanos, el Presidente elige cuál de ellos será eliminado.
  - B. En caso de empate entre jugadores cylons, todos los jugadores empatados son eliminados.

- C. En caso de empate entre jugadores humanos y cylons, todos los cylons empatados son eliminados, y el humano empatado también es eliminado. Si había varios jugadores humanos empatados con jugadores cylons, todos los cylons serán eliminados, pero sólo se eliminará a un jugador humano (a elección del Presidente).

A la hora de eliminar a un jugador, **primero ha de resolverse la ejecución de su personaje**, incluyendo cualquier posible pérdida de Moral causada por la ejecución de un humano. No obstante, un jugador humano eliminado no debe escoger un nuevo personaje. Los jugadores cylons eliminados no desplazan sus personajes a la "Nave Resurrección", sino que debe devolver a la caja sus hojas e indicadores de personaje, así como descartar cualquier carta de Crisis Extrema que posean. En cualquiera de estos casos, un jugador eliminado ya no recibe más turnos; ha quedado fuera de la partida. Si era el jugador actual, el indicador de Jugador Actual se cede al siguiente jugador.

6. **Descartar las fichas de Trauma restantes:** Después de resolver las eliminaciones de jugadores, todas las fichas de Trauma se devuelven a la caja. La partida se reanuda desde el punto en que se interrumpió para dar comienzo a la fase de Encrucijada (o desde el comienzo del turno del nuevo jugador actual si el anterior ha sido ejecutado o eliminado).

Una vez reanudada la partida, la próxima vez que la flota humana efectúe un salto no habrá que robar ninguna carta de Salto; en lugar de eso, habrán ganado la partida (siempre que todos sus recursos estén por encima de 0).

## EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE "JUICIO/ALMACENAMIENTO DE LÍNEA"



1. En este ejemplo, Samuel T. Anders y Sharon Valerii son cylons descubiertos. Todos los jugadores muestran sus fichas de Trauma. Los jugadores humanos descartan todas las fichas que tienen un símbolo Benigno, y los jugadores cylons descartan todas las que tienen un símbolo Antagónico.

2. Los jugadores que conservan 2 fichas de Trauma o menos descartan todas las que les quedan.

3. Si algún jugador sigue teniendo fichas de Trauma, el que tenga más de ellas es eliminado. En este ejemplo hay dos humanos empatados con mayor número de fichas, por lo que el Presidente escoge cuál de ellos es eliminado. Si hubiera un jugador cylon empatado con los humanos en número de fichas de Trauma, también él sería eliminado.



## ESTRATEGIA HUMANA PARA LA OPCIÓN “NEBULOSA IONIA”

Cuando se juega con la opción de la Nebulosa Ionia, al jugador humano le conviene meditar cuidadosamente cómo adquirir y utilizar sus fichas de Trauma, sobre todo en lo que respecta a las cartas de Aliado y de Encrucijada. Por lo general es preferible evitar recibir fichas de Trauma para no correr el riesgo de obtener una con un símbolo de Desastre, ya que causaría la ejecución del personaje. Además, cuantas más fichas de Trauma con símbolos Antagónicos tenga un jugador humano, más probabilidad tendrá de ser eliminado en la fase de Encrucijada.

### Estrategia humana: Aliados y fichas de Trauma

Cuando un jugador humano resuelve un encuentro con un aliado, debe robar una nueva carta de Aliado y poner una de sus fichas de Trauma sobre ella. Ante la duda de asignarle una ficha Benigna o Antagónica, el jugador debe sopesar los efectos de la carta. Si se decanta por una ficha que tenga un símbolo Benigno, el encuentro con ese aliado generará el resultado Benigno de la carta, que normalmente beneficia a los jugadores humanos.

Sin embargo, colocar fichas sobre los aliados es el principal método del que disponen los jugadores humanos para deshacerse de sus fichas de Trauma. Las motivaciones personales pueden hacer que un jugador humano quiera desprenderse de todas sus fichas Antagónicas para evitar ser eliminado durante la fase de Encrucijada. El jugador debe decidir si quiere que una carta de Aliado proporcione beneficios a su bando, so pena de ser eliminado.

Los jugadores cylons pueden asignar fichas de Trauma a las cartas de Aliado en determinadas circunstancias, como por ejemplo después de causar daños o eliminar de juego una localización ocupada por indicadores de Aliado. Aunque al hacerlo puede perjudicar a los humanos colocando fichas Antagónicas, también es posible que aproveche para deshacerse de fichas Benignas y evitar así que lo eliminen durante la fase de Encrucijada.

### Estrategia humana: Encrucijada y fichas de Trauma

La resolución de las cartas de Encrucijada supone la última oportunidad para afectar a las fichas de Trauma antes de pasar al “Juicio/almacenamiento de la línea”. Los jugadores deben tener en cuenta qué efectos de sus cartas de Encrucijada prefieren aplicar, sin perder de vista las fichas de las que quieran librarse antes de resolver el último paso de la fase de Encrucijada.

## ESTRATEGIA CYLON PARA LA OPCIÓN “NEBULOSA IONIA”

Cuando se juega con la opción de la Nebulosa Ionia, al jugador cylon también le conviene meditar cuidadosamente cómo adquirir y utilizar sus fichas de Trauma, sobre todo en lo que respecta a las cartas de Aliado y de Encrucijada. Como ocurre con los jugadores humanos, por lo general es preferible evitar recibir fichas de Trauma para no correr el riesgo de obtener una con un símbolo de Desastre, ya que ello obligaría al jugador cylon a robar otras 2 fichas de Trauma. Sin embargo, y a diferencia de los humanos, cuantas más fichas de Trauma Benignas tenga un jugador cylon, mayores posibilidades tiene de ser eliminado en la fase de Encrucijada.

### Estrategia cylon: Aliados y fichas de Trauma

Los jugadores cylons pueden colocar fichas de Trauma sobre cartas de Aliado en determinadas situaciones (por ejemplo, cuando dañan o eliminan del juego una localización ocupada por indicadores de Aliado). Ante la duda de asignarle una ficha Benigna o Antagónica, el jugador cylon debe sopesar los efectos de la carta. Si se decanta por una ficha que tenga un símbolo Antagónico, el encuentro con ese aliado generará el resultado Antagónico de la carta, que normalmente perjudica a los jugadores humanos.

Sin embargo, colocar fichas sobre los aliados es el principal método del que disponen los jugadores cylons para deshacerse de sus fichas de Trauma. Las motivaciones personales pueden hacer que un jugador cylon quiera desprenderse de todas sus fichas Benignas para evitar ser eliminado durante la fase de Encrucijada. El jugador debe decidir si el perjuicio causado por el efecto Antagónico de una carta de Aliado compensa el riesgo que corre de ser eliminado.

### Estrategia cylon: Encrucijada y fichas de Trauma

La resolución de las cartas de Encrucijada supone la última oportunidad para afectar a las fichas de Trauma antes de pasar al “Juicio/almacenamiento de la línea”. Los jugadores deben tener en cuenta qué efectos de sus cartas de Encrucijada prefieren aplicar, sin perder de vista las fichas de las que quieran librarse antes de resolver el último paso de la fase de Encrucijada.



# CÓMO COMBINAR LAS EXPANSIONES PEGASUS Y ÉXODO

En esta sección se explica cómo integrar las reglas de las expansiones **Pegasus** y **Éxodo**.

## ASIGNACIÓN DE CARTAS DE LEALTAD SOBRANTES

Si vais a utilizar la expansión **Pegasus**, no olvidéis aplicar las reglas revisadas descritas en el apartado “Asignación de cartas de Lealtad sobrantes” (página 7 de las reglas de la expansión).

## EJECUCIONES

Las reglas de las ejecuciones se han revisado con respecto a las que se describen en la expansión **Pegasus**. Aplicad las reglas descritas en la página 7 de este manual, aun cuando estéis utilizando también la expansión **Pegasus**; no obstante, haced la siguiente excepción. Durante el paso 2 (“Demostrar su lealtad”), un jugador que tenga una o varias cartas de Lealtad de “Eres un cylon” deberá mostrar una de ellas y entregar las restantes boca abajo a un jugador humano de su elección, tal y como se describe en la página 12 de las reglas de la expansión **Pegasus**.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA CON LA OPCIÓN DE LA FLOTA CYLON

Si vais a jugar con la opción de la Flota Cylon, quita la carta “Asteroide minero” del mazo de Salto antes de preparar los componentes de la partida.

## LÍDERES CYLONS

Si vais a jugar con líderes cylons, aplica las siguientes reglas para toda partida en la que también se utilice la expansión **Éxodo**.

Un líder cylon ignora todo efecto de juego que le obligue a añadir una carta de “No eres un cylon” al mazo de Lealtad y robar una carta de Lealtad.

## Creación del mazo de Lealtad con la expansión Éxodo y los líderes cylons

A la hora de crear el mazo de Lealtad para una partida que incluya componentes de la expansión **Éxodo** y un líder cylon, es preciso utilizar la siguiente combinación de cartas en lugar de las descritas en el paso 2 de la página 6 de estas reglas.

**Con tres jugadores:** Los líderes cylons no están disponibles en partidas de 3 jugadores.

**Con cuatro jugadores:** Crea un mazo de 7 cartas formado por las siguientes:

1 carta de “Eres un cylon”

6 cartas de “No eres un cylon”

El líder cylon roba 1 carta de Estrategia solidaria al azar.

**Con cinco jugadores:** Crea un mazo de 9 cartas formado por las siguientes:

1 carta de “Eres un cylon”

8 cartas de “No eres un cylon”

El líder cylon roba 1 carta de Estrategia hostil al azar.

**Con seis jugadores:** Crea un mazo de 11 cartas formado por las siguientes:

2 cartas de “Eres un cylon”

9 cartas de “No eres un cylon”

El líder cylon roba 1 carta de Estrategia solidaria al azar.

Si hay un líder cylon en juego, la carta de “Eres un simpatizante” no se utiliza, sea cual sea el número de jugadores.

## Usar líderes cylons con la opción de la Flota Cylon

Un líder cylon infiltrado no puede ser nombrado CAG.

## Usar líderes cylons con la opción de la Nebulosa Ionia

Si jugáis con la opción de la Nebulosa Ionia, un líder cylon infiltrado puede resolver encuentros con cartas de Aliado exactamente igual que cualquier jugador humano.

Al comienzo de la fase de Encrucijada, si un líder cylon se halla infiltrado, deberá resolver la parte del “Juicio/almacenamiento de la línea” como si fuera humano. Si no está infiltrado, deberá resolverla como cylon.

## CARTA DE OBJETIVO DE NUEVA CÁPRICA CON LA OPCIÓN DE LA FLOTA CYLON

Si vais a usar la carta de Objetivo de Nueva Cáprica junto con la opción de la Flota Cylon, no olvidéis seguir los pasos descritos en la sección “Colocación de naves cylons en el tablero principal” (página 14 de estas reglas) a la hora de colocar naves cylons en el tablero principal cuando **Galactica** regrese a la órbita.

Recuerda que, en la fase de Nueva Cáprica, las Naves Civiles siguen las reglas descritas en las páginas 13 a 17 del manual de la expansión **Pegasus**. Las Naves Civiles no permanecen en zonas de espacio durante la preparación de Nueva Cáprica. Sin embargo, después de que **Galactica** haya regresado a la órbita, podrán activarse Vipers para escoltar a las Naves Civiles que estén en zonas de espacio (tal y como se describe en la página 15 de estas reglas).

## VARIANTE PARA SIETE JUGADORES

Si vais a aplicar la variante de juego para partidas de siete jugadores descrita en la página 18 de las reglas de **Pegasus**, debéis construir un mazo de Lealtad de 13 cartas formado por 2 cartas de “Eres un cylon” y 11 cartas de “No eres un cylon”; además, el líder cylon debe robar 1 carta de Estrategia hostil al azar. Recuerda que utilizando esta variante aumenta el tiempo de espera entre turno y turno.



## ERRATAS DEL JUEGO BÁSICO

En la primera impresión del juego básico, aparecen 4 erratas, que fueron subsanadas en la reimpresión. Si eres de los que tienen una primera impresión, ten en cuenta los siguientes puntos.

- En el diagrama del tablero de juego de la página 8, la Proa y la Popa de la *Galactica* se han intercambiado por error; la Proa debería estar a la izquierda y la Popa a la derecha.
- En la página 28, la primera frase de las reglas de la línea de sucesión debería decir: "Si el Presidente o el Almirante son descubiertos como cylons, el jugador que ocupe el escalafón **más alto** en la línea de sucesión asumirá su correspondiente cargo." Por ejemplo, si Lee Adama fuese el Presidente y se descubriera que es en realidad un cylon, el cargo no se cedería a William Adama (el siguiente en la línea de sucesión, tal y como indican erróneamente las reglas), sino a Laura Roslin, Gaius Baltar o Tom Zarek, por ese orden de prioridad. Si ninguno de estos tres personajes estuviese disponible, entonces sí pasaría a William Adama.
- En la página 30, el ejemplo de la carta de Crisis "Escasez de alimentos" debería decir: "Esta carta obliga al Presidente a descartarse de 2 cartas, y al jugador actual a descartarse de 3 cartas", tal y como figura impreso en la carta de Crisis.
- La carta de Quórum "Aceptar profecía" no se aplica cuando se designa a un nuevo Presidente, sino cuando se elige al Presidente actual como objetivo de la acción especial del "Despacho del Almirante".

## ERRATAS DE LA EXPANSIÓN PEGASUS

- La habilidad "Salto a ciegas" de Helena Cain se utiliza cuando la flota ha recorrido una distancia de 6 unidades o menos, y no inferior a 6 como indica su hoja de personaje.

## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de esta expansión:** Corey Konieczka y Tim Uren

**Edición:** Mark O'Connor

**Diseño gráfico:** Brian Schomburg, WiL Springer y Adam Taubenheim

**Composición de cubierta:** Brian Schomburg

**Imágenes proporcionadas por:** NBC Universal

**Director de producción:** Gabe Laulunen

**Jefe de diseño de FFG:** Corey Konieczka

**Jefe de producción de FFG:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

**Productos de mercado de NBC Universal:** Steve Coulter, Kim Niemi, Neysa Siefert y Chris Lucero

**Universal Cable Productions:** Tom Lieber, Matthew Rumford y Chris Sanagustin

**Syfy:** William Lee y Mozghan Setoodeh

**Pruebas de juego:** Fred Beukema, Rita Boersma, Daniel Lovat Clark, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, Andrew Meredith, Eric Olsen, Dylan Vidus, James Voelker, Jason Walden y Jamie Zephyr

**Agradecimientos a:** Blake Callaway, Maril Davis, Ron Moore, Ed Prince, Adam Stotsky y Joy Tashjian

**Traducción:** Juanma Coronil

**Edición:** Darío Aguilar Pereira

**Maquetación:** Edge Studio

**Editor:** Jose M. Rey

También queremos dar las gracias a toda la plantilla de Syfy y NBC Universal, no sólo por crear el extraordinario universo de *Battlestar Galactica*, sino también por brindarnos la oportunidad de llevar toda la magia de la serie al mundo de los juegos de tablero.

*Battlestar Galactica* es © Universal Network Television LLC. Bajo licencia de Universal Studios Licensing LLC. Todos los derechos reservados. La mecánica y las reglas del juego de tablero son © Fantasy Flight Publishing. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin el permiso expreso de sus editores. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc.; la dirección física de sus oficinas es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195.

Visítanos en nuestra página web:

[www.EDGEENT.COM](http://www.EDGEENT.COM)

## ÍNDICE

Activación de naves cylons con la opción de la Flota Cylon	12
Aliados	17
Cambios y aclaraciones a las reglas con la opción de la Flota Cylon	15
Cambios y aclaraciones a las reglas	8
Capacidades de prueba de Habilidad	5
Cartas de Crisis con resultados de consecuencia	6
Colocación de naves cylons en el tablero principal	14
Cómo combinar las expansiones <b>Pegasus</b> y <b>Éxodo</b>	22
Cómo usar esta expansión	5
Cómo usar las opciones de esta expansión	10
Conflictos de simultaneidad	8
Creación del mazo de Lealtad con la expansión <b>Éxodo</b>	6
Descripción de los componentes	2
Desplazamientos del indicador de Persecución	14
Destrucción de Naves Civiles	9
Ejecución	7
Ejemplo de encuentro con aliado	18
Ejemplo de resolución de "Juicio/almacenamiento de línea"	20
Ejemplo de resolución de carta de Encrucijada	19
Ejemplo de uso de las capacidades de prueba de Habilidad	7
Ejemplos de colocación de naves en el tablero de la Flota Cylon	13
El cargo de CAG	14
El Puente de la Estrella Base	12
Estrategia cylon para la opción de la Nebulosa Ionia	21
Estrategia humana para la opción de la Nebulosa Ionia	21
Fase de Encrucijada	18
Fichas alternativas de Daño en Estrella Base	18
Fichas de Arma Nuclear	8
Fichas de Trauma	16
Icono de capacidad de prueba de Habilidad	5
Icono de la expansión <b>Éxodo</b>	5
Jugadores cylons descubiertos	9
Jugadores cylons	8
Jugadores humanos	8
Límite a la mano de Quórum	8
Línea de sucesión del CAG	14
Líneas de sucesión revisadas	9
Listado de componentes	2
Los Cinco Últimos	11
Medidor de Persecución	12
Opción de Conflicto de Lealtades	10
Opción de la Flota Cylon	12
Opción de la Nebulosa Ionia	16
Preparación de la expansión	5
Preparar la Batalla de la Nebulosa Ionia	19
Recomendación para la primera partida con <b>Éxodo</b>	10
Resumen de la expansión	2
Retirar naves durante un salto	15
Retos Personales	10
Secretismo y Conflicto de Lealtades	11
Tablero de la Flota Cylon	12
Vipers Mark VII	14



## REGLAS QUE SUELEN OLVIDARSE

- El Almirante sólo recibe 2 fichas de Arma Nuclear al principio de la partida (la tercera ficha debe colocarse junto al tablero principal).
- Cuando un jugador cylon roba cartas de Habilidad, no puede robar más de 1 de cada tipo.
- El Presidente no puede tener nunca más de 10 cartas de Quórum en la mano. Si al final de cualquier turno tiene más de 10 de estas cartas en su mano, deberá descartarse cuantas sean necesarias hasta quedarse con 10.

## CON LA OPCIÓN DE LA FLOTA CYLON

- Al preparar una partida con la expansión **Éxodo**, quita todas las cartas de ataque cylon de los mazos de Crisis y Crisis Extrema.
- Cuando la flota efectúe un salto, todas las naves cylon que estén en zonas de espacio del tablero principal deben trasladarse a las correspondientes zonas de espacio del tablero de la Flota Cylon. **Las Naves Civiles no deben retirarse del tablero principal.**
- Al disparar un Arma Nuclear, el Almirante elige una zona de espacio como objetivo (y no una Estrella Base).
- Si la activación de una nave cylon exige la colocación de un tipo de nave sobre el tablero de la Flota Cylon, pero no quedan más naves de ese tipo, el jugador actual debe examinar el tablero de la Flota Cylon en busca de la zona de espacio de mayor número en la que haya al menos una nave del tipo necesario. A continuación, todas las naves de esa zona de espacio se trasladan a la zona de espacio correspondiente del tablero principal.

## CON LA OPCIÓN DE LA NEBULOSA IONIA

- Al final del paso de movimiento de un jugador, si su personaje se encuentra en la misma localización que un indicador de Aliado, **debe** tener un encuentro con él.
- Si se roba una carta de Aliado que represente a un personaje controlado por un jugador, que haya sido ejecutado o que deba aparecer en una localización inaccesible (por ejemplo, como resultado de la carta de Crisis Extrema "Bomba en la *Colonial Uno*"), dicha carta de Aliado se descarta y se siguen robando cartas de Aliado hasta obtener una que represente a un personaje que no haya sido controlado por ningún jugador y cuya localización de origen siga siendo accesible.

## TABLA DE ATAQUE PARA LA OPCIÓN DE LA FLOTA CYLON

UNIDAD ATACADA	RESULTADO DEL DADO
	3-8 = Destruído
	7-8 = Destruído
	5-7 = Dañado 8 = Destruído
	6-7 = Dañado 8 = Destruído
	Destruída automáticamente (sin tirada)
	Con Incursor: 8 = Dañada Con Estrella Base: 4-8 = Dañada
	Con Viper: 8 = Dañada Con Galactica: 5-8 = Dañada
	Ataque a una zona de espacio con un Arma Nuclear: 1-2 = Una Estrella Base es dañada 2 veces 3-6 = Una Estrella Base es destruida 7 = Una Estrella Base y 3 Incursos son destruidos 8 = Todas las naves de la zona objetivo son destruidas Sea cual sea el resultado del dado, la ficha de Arma Nuclear se descarta después de su uso.

### ACCESORIOS FANTASY FLIGHT

3

FUNDAS JUEGO TABLERO AMERICANO ESTÁNDAR

1

FUNDAS JUEGO TABLERO AMERICANO MINI