

BATTLESTAR GALACTICA



Syfy
Imagine Greater

EXPANSIÓN AMANECER
REGLAS DE JUEGO



La estrella de combate **Galactica**, el gran faro de esperanza para la humanidad, se halla al borde del colapso. La frágil solidaridad entre humanos y cylons amenaza con quebrarse bajo el peso abrumador de la desesperación y la duda. Para quienes buscan la promesa de la paz, el futuro depende de una sola nave: la **Demetrius**, guiada por fuerzas desconocidas, se embarca en un viaje a través de las estrellas... rumbo a casa.

Muchos se oponen a esta visión de futuro. En estos tiempos desesperados, humanos y cylons se ven obligados a actuar por su cuenta. Algunos estarán dispuestos a arriesgarlo todo; otros lo verán como un motín.

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

La expansión **Amanecer** para **Battlestar Galactica: El juego de tablero** narra el apogeo del agónico éxodo de la humanidad. Los jugadores emprenderán misiones desesperadas para encontrar la Tierra, se debatirán bajo la constante amenaza de un motín y negociarán con líderes cylons que poseen sus propias motivaciones.

LISTADO DE COMPONENTES

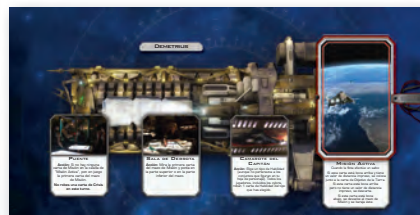
- Este manual de reglas
- Tablero de juego de la *Demetrius*
- Tablero de juego de la Estrella Base rebelde
- 12 hojas de personaje
- 29 fichas de cartón:
 - 1 plancha con localizaciones cylons
 - 1 plancha con localizaciones para la *Colonial Uno*
 - 12 indicadores de Personaje
 - 4 fichas de Pilotaje
 - 10 fichas de Milagro
 - 1 indicador de Afiliación de la Estrella Base
- 77 cartas grandes:
 - 30 cartas de Crisis
 - 2 cartas de Lealtad
 - 22 cartas de Motín
 - 8 cartas de Misión
 - 14 cartas de Motivación
 - 1 carta de referencia de infiltración
- 52 cartas pequeñas:
 - 5 cartas de Habilidad Política
 - 5 cartas de Habilidad de Liderazgo
 - 5 cartas de Habilidad Táctica
 - 5 cartas de Habilidad de Pilotaje
 - 5 cartas de Habilidad de Ingeniería
 - 26 cartas de Habilidad de Traición
 - 1 carta de Objetivo de la Tierra

- 8 miniaturas de plástico:
 - 4 Centuriones
 - 4 Raptors de asalto
- 12 peanas de plástico para los personajes

ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES

A continuación se describen brevemente los distintos componentes de la expansión **Amanecer**.

TABLERO DE JUEGO DE LA *DEMETRIUS*



Este tablero de juego contiene localizaciones que los jugadores pueden visitar para emprender misiones de exploración al utilizar la opción de juego "En busca del hogar".

TABLERO DE JUEGO DE LA ESTRELLA BASE REBELDE



Las localizaciones de este tablero ofrecen importantes capacidades especiales a los jugadores humanos y cylons al utilizar la opción de juego "En busca del hogar".

HOJAS DE PERSONAJE

Estas hojas de personaje representan a los nuevos humanos y líderes cylons incluidos en esta expansión, así como a versiones alternativas de los personajes humanos de la caja básica. Cada hoja de personaje explica sus habilidades y capacidades especiales.



LOCALIZACIONES CYLONS



Esta pieza rectangular sustituye las localizaciones cylons del tablero de juego de la caja básica de **Battlestar Galactica: El juego de tablero**.

LOCALIZACIONES DE LA COLONIAL UNO



Esta pieza rectangular sustituye las localizaciones de la *Colonial Uno* del tablero de juego de la caja básica de **Battlestar Galactica: El juego de tablero**.

INDICADORES Y PEANAS DE PERSONAJE

Estos indicadores representan a los nuevos personajes disponibles en esta expansión. Deben encajarse sobre peanas de plástico y utilizarse para señalar la posición de cada personaje sobre el tablero de juego.



FICHAS DE PILOTAJE

Estas fichas se usan para representar a los nuevos pilotos incluidos en esta expansión cuando pilotan una nave.



FICHAS DE MILAGRO

Los jugadores deben gastar estas fichas para activar las capacidades milagrosas de sus personajes.



INDICADOR DE AFILIACIÓN DE LA ESTRELLA BASE

Este indicador de doble cara se utiliza para señalar qué jugadores (humanos o cylons) pueden desplazarse a las localizaciones del tablero de juego de la Estrella Base rebelde.



CARTAS DE CRISIS

Estas cartas representan los nuevos obstáculos que la humanidad debe luchar por superar.



CARTAS DE LEALTAD

Estas cartas añaden un nuevo tipo de Lealtad que designa al personaje como Amotinado, un partidario de los humanos que se opone activamente al mando de la flota colonial. También se incluye una carta de Lealtad adicional del tipo "No eres un cylon".



CARTAS DE MOTÍN

Estas cartas representan las acciones que pueden llevar a cabo los jugadores humanos para ayudar a la humanidad, aun a riesgo de acabar encerrados en la "Prisión" por ello.



CARTAS DE MISIÓN

Estas cartas se utilizan con la opción de juego "En busca del hogar". Representan misiones peligrosas que los humanos pueden emprender para hallar la Tierra y derrotar definitivamente a sus enemigos.



CARTAS DE MOTIVACIÓN

Estas cartas representan tareas que debe cumplir un líder cylon para ganar la partida con el bando humano o con el bando cylon.



CARTA DE REFERENCIA DE INFILTRACIÓN

Esta carta de consulta sirve como referencia para los líderes cylons que se infiltran en la flota humana.



CARTAS DE HABILIDAD

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



CARTAS DE TRAICIÓN

Estas cartas de Habilidad representan tácticas ruines y solapadas que los jugadores cylons pueden emplear para sabotear pruebas de Habilidad.



CARTA DE OBJETIVO DE LA TIERRA

Esta carta debe utilizarse en sustitución de la carta de Objetivo de Kobol del juego básico al utilizar la opción de juego "En busca del hogar". En ella se indica cuándo debe resolverse la fase de Agentes Durmientes y cómo puede el bando humano ganar la partida.



MINIATURAS DE CENTURIONES

Estas miniaturas de plástico sustituyen a los indicadores de Centurión de la caja básica.



MINIATURAS DE RAPTORS DE ASALTO

Estas miniaturas de plástico se usan para representar el nuevo y potente modelo de caza espacial disponible para los humanos.



ICONO DE LA EXPANSIÓN AMANECER

El símbolo de la expansión **Amanecer** figura en la parte frontal de todas las cartas de esta expansión para distinguirlas fácilmente de las que vienen en la caja básica del juego.



Símbolo de la expansión Amanecer

CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Para utilizar la expansión **Amanecer** es preciso completar los pasos enumerados en la sección "Preparación de la expansión" (ver más adelante).

Algunos de los componentes sólo se usan cuando se juega con una opción especial denominada "En busca del hogar" (ver página 14). Si no va a utilizarse esta opción, se devuelven a la caja la carta de Objetivo de la Tierra, las cartas de Misión, el indicador de Afiliación de la Estrella Base y los tableros de la *Demetrius* y la Estrella Base rebelde. Estos componentes no se usarán en toda la partida. Todos los demás componentes deben utilizarse cuando se juega con la expansión **Amanecer**, y su uso se explica en las siguientes secciones.

Con esta expansión es posible jugar con un máximo de hasta 7 jugadores. En una partida con 7 jugadores, uno de ellos **debe** escoger un líder cylon como personaje.

Para combinar la expansión **Amanecer** con otras expansiones de **Battlestar Galactica: El juego de tablero**, consulta la sección "Cómo combinar *Amanecer* con otras expansiones" en la página 16.

PREPARACIÓN DE LA EXPANSIÓN

Después del primer paso de la preparación del juego básico ("1. Colocar el tablero de juego"), sigue los que se indican a continuación para incluir la expansión en la partida:

1. **Nuevas localizaciones cylons y de la *Colonial Uno*:** Cubre las localizaciones cylons y las localizaciones de la *Colonial Uno* del tablero de juego básico con las nuevas planchas de localizaciones revisadas que se incluyen en esta expansión. Asegúrate de dejar boca abajo los lados en los que pone "*Colonial Uno* destruida" y "Centro destruido".

Nota: Es importante que los jugadores lean los textos de las planchas nuevas para familiarizarse con las capacidades revisadas. Por ejemplo, al activar el efecto de la localización "Cáprica" no se omite el paso de Preparativos para el salto, y la "Nave Resurrección" es ahora una localización de riesgo (ver "Localizaciones de riesgo" en la página 12).

2. **Miniaturas de Centuriones y Raptors de asalto:** Coloca 1 Raptor de asalto en el espacio del tablero marcado como "Reserva de Vipers y Raptors". Deja el resto de los Raptors de asalto a un lado del tablero. Devuelve a la caja los indicadores de Centurión del juego básico y sustitúyelos por las miniaturas de los Centuriones.
3. **Personajes nuevos:** Añade las hojas de personaje nuevas a la reserva de personajes disponibles (ver "Selección de personajes con *Amanecer*" en la página 5).
4. **Fichas de Milagro:** Cada jugador coge 1 ficha de Milagro y la pone sobre su hoja de personaje (después de haberlo elegido). Las demás fichas de Milagro se amontonan formando un suministro común junto al tablero.
5. **Nuevas cartas de Crisis y Habilidad:** Añade las cartas nuevas de Crisis y Habilidad a sus respectivos mazos y bárralos bien. Luego baraja las cartas de Habilidad de Traición y ponlas a la derecha del mazo de cartas de Habilidad.

de Ingeniería. Cuando se crea el mazo de Destino hay que añadirle 2 cartas de Habilidad de Traición, de tal modo que el mazo tenga un total de 12 cartas (esto se aplica tanto a los preparativos de la partida como durante el transcurso de la misma; ver “Cartas de Traición” en la página 10).

6. **Cartas de Motín:** Baraja las cartas de Motín formando un mazo y colócalo boca abajo junto al mazo de Crisis.

7. **Nuevas cartas de Lealtad, referencia de infiltración y Motivación:** Sólo se debe añadir la carta de Lealtad “Eres un amotinado” si así lo requieren las reglas (ver “Creación del mazo de Lealtad con *Amanecer*” en la página 6).

Si un jugador elige un líder cylon como personaje, debe coger la carta de referencia de infiltración. A continuación se barajan las cartas de Motivación y se dejan a un lado del tablero. Si ninguno de los jugadores ha escogido un líder cylon, se devuelven a la caja las cartas de Motivación y la referencia de infiltración.

8. **En busca del hogar:** Si vais a utilizar la opción de juego “En busca del hogar”, sigue las instrucciones dadas en la página 14.

NUEVAS REGLAS

En esta sección se explican las nuevas reglas que añade esta expansión al juego básico. En caso de que surja algún conflicto entre estas reglas y las del reglamento básico de **Battlestar Galactica: El juego de tablero**, tienen prioridad las reglas de esta expansión.

SELECCIÓN DE PERSONAJES CON AMANECEER

Esta expansión contiene versiones alternativas de Lee Adama, Tom Zarek, Karl Agathon (“Helo”) y Gaius Baltar. Si un jugador elige la versión original o la alternativa de uno de estos personajes, ningún otro jugador podrá escoger la otra versión de ese personaje. Sin embargo, sí que se tendrán en cuenta estas versiones sobrantes a la hora de determinar qué tipo de personaje (líder político, líder militar o piloto) abunda más.

Los líderes cylons son un tipo especial de personaje (ver “Líderes cylons” en la página 8). Cualquier jugador puede escoger un líder cylon como personaje, pero sólo puede haber uno en cada partida. Cuando un jugador decide jugar como líder cylon, ningún otro podrá escoger un líder cylon para esa partida. No puede haber líderes cylons en partidas de 3 jugadores.

FICHAS DE MILAGRO

Cada personaje posee una capacidad especial cuyo texto de reglas empieza con la expresión “Una vez por partida”. Esta aptitud especial se denomina **CAPACIDAD MILAGROSA**. Al principio de la partida, cada jugador recibe 1 ficha de Milagro que representa un uso de la capacidad milagrosa de su personaje. Cuando el jugador utiliza esta capacidad milagrosa, debe descartar la ficha de Milagro. Si un jugador no tiene ninguna ficha de Milagro, **no puede** utilizar la capacidad milagrosa de su personaje.

Un jugador no puede tener más de 1 ficha de Milagro en ningún momento. Si alguna regla especial le proporciona 1

ficha de Milagro, sólo podrá cogerla si no tiene ninguna en ese momento. Si un jugador utiliza la capacidad milagrosa de su personaje y luego gana una ficha de Milagro, podrá volver a usar la capacidad milagrosa, pero deberá descartar la nueva ficha de Milagro.

Cuando un jugador se descubre como cylon, debe descartar su ficha de Milagro. Los jugadores cylons descubiertos no pueden ganar fichas de Milagro. Los líderes cylons no descartan sus fichas de Milagro cuando dejan de estar infiltrados (ver “Infiltración” en la página 8).

Si un jugador debe escoger a otro para que gane una ficha de Milagro, debe elegir a un jugador que no tenga ninguna. Si todos los jugadores que están en posición de recibir una ficha de Milagro ya tienen una, ninguno de ellos gana la nueva ficha. Un líder cylon que no tiene ficha de Milagro puede ser seleccionado para recibir una nueva, incluso aunque no esté infiltrado.

Versión alternativa de Gaius Baltar

La capacidad milagrosa de la versión alternativa de Gaius Baltar, “Emisiones piratas”, se rige por reglas especiales. Baltar puede tener un máximo de 3 fichas de Milagro en cualquier momento, y debe descartar las 3 para utilizar las “Emisiones piratas”. Si tiene menos de 3 fichas de Milagro sobre su hoja de personaje, puede ser elegido para recibir una nueva ficha de Milagro.

Si un jugador escoge la versión alternativa de Gaius Baltar, no se añade una carta adicional al mazo de Lealtad durante el paso “3. Ajustar los mazos para los personajes” del procedimiento de creación del mazo de Lealtad (ver “Creación del mazo de Lealtad con *Amanecer*” en la página 6).

CARTAS DE MOTÍN

Las cartas de Motín ponen a disposición de los jugadores capacidades especiales que pueden utilizar como acciones. Si un jugador recibe instrucciones de robar una carta de Motín, debe cogerla de la parte superior del mazo de cartas de Motín y no mostrarla a los demás jugadores.

Cuando un jugador descarta una carta de Motín, debe ponerla boca arriba en una pila de descartes situada junto al mazo de cartas de Motín. Si este mazo se agota, basta con barajar la pila de descartes para formar un nuevo mazo de cartas de Motín.

Las cartas de Motín y la “Prisión”

Cuando un jugador que ya tiene una carta de Motín roba una segunda carta de ese tipo, debe trasladarse inmediatamente a la “Prisión” a menos que se indique expresamente lo contrario (por ejemplo, si un jugador ha sido seleccionado como objetivo del efecto especial de la localización “Sala de Prensa” o utiliza la capacidad “Abuso de poder” de la versión alternativa de Tom Zarek). Siempre que un jugador tenga más de 1 carta de Motín y se encuentre en la “Prisión”, debe quedarse con una de ellas a su elección y descartar las demás.

Mientras un jugador está en la “Prisión”, puede robar y jugar cartas de Motín con normalidad. Si un jugador que está en la “Prisión” ya tiene una carta de Motín y roba una segunda,

debe elegir inmediatamente con cuál de ellas quedarse y descartar la otra.

A diferencia de los demás jugadores, el Amotinado es un jugador especial que **no se traslada** a la "Prisión" cuando roba una segunda carta de Motín. Las reglas aplicables a las cartas de Motín y a la "Prisión" para el Amotinado se describen con más detalle en la sección "El Amotinado" (ver más adelante).

Las cartas de Motín y los cylons

Los jugadores que se han descubierto como cylons no pueden robar ni jugar cartas de Motín, ni tampoco ser elegidos para robarlas. Cuando un jugador cylon oculto se descubre a sí mismo, debe descartar todas sus cartas de Motín.

Los líderes cylons solamente roban y usan cartas de Motín si están infiltrados. Cuando la acción de una carta de Motín requiere que un jugador elija a otro, puede escoger a un líder cylon infiltrado. Si un líder cylon pone fin a su infiltración, debe descartar todas las cartas de Motín que tenga (ver "Infiltración" en la página 8).

EL AMOTINADO

La expansión **Amanecer** introduce un nuevo tipo de carta de Lealtad: "Eres un amotinado". A continuación se describen con detalle las reglas concernientes a su uso (que también están resumidas en el texto de la carta).

La carta "Eres un amotinado" es una carta de Lealtad única que sustituye a la carta "Eres un simpatizante" de la caja básica. Para determinar si el jugador que la posee es humano o cylon, la carta "Eres un amotinado" se trata como si fuera una carta "No eres un cylon". Mientras un jugador tenga la carta "Eres un amotinado", se hace referencia a él como Amotinado. El Amotinado roba cartas de Motín con mayor frecuencia, lo que incrementa sus probabilidades de ser enviado a la "Prisión" (ver "Las cartas de Motín y la Prisión" más arriba).

Cuando un jugador recibe boca abajo la carta "Eres un amotinado", **debe mostrarla de inmediato** y luego robar una carta de Lealtad adicional. Siempre que un jugador reciba la carta "Eres un amotinado", debe robar una carta de Motín y entregar todas sus cartas de Cargo al siguiente personaje en el orden de sucesión correspondiente (exceptuándose él mismo). A partir de aquí, el Amotinado puede obtener y perder cartas de Cargo con normalidad.

Después de que todos los jugadores hayan recibido cartas de Lealtad durante la fase de Agentes Durmientes, si la carta "Eres un amotinado" está incluida en el mazo de Lealtad y no ha aparecido aún, el jugador actual debe designar a un jugador humano para que robe una carta adicional. Si al hacerlo el jugador revela la carta "Eres un amotinado", debe seguir los pasos descritos sobre estas líneas (pero sin robar una carta de Lealtad adicional).

Durante el paso de Preparativos para el salto del turno del Amotinado, **si en su carta de Crisis figura el icono de preparativos para el salto, debe robar una carta de Motín.**

El Amotinado **no se traslada** a la "Prisión" al robar una segunda carta de Motín. En vez de eso, cuando el Amotinado roba una tercera carta de Motín debe desplazarse inmediatamente a la "Prisión" (a menos que se especifique lo contrario). Siempre que el Amotinado tenga más de 2 cartas de Motín estando en la "Prisión", deberá quedarse con 2 de ellas de su elección y descartar el resto.











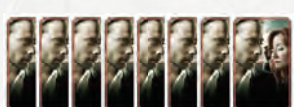













Si el Amotinado se descubre como cylon, debe entregar la carta "Eres un amotinado" a un jugador humano de su elección. A diferencia de las cartas de Lealtad ocultas, esta carta se entrega a otro jugador independientemente de la distancia que se haya recorrido. A continuación ese jugador debe robar una carta de Motín y entregar sus cartas de Cargo al siguiente personaje en el orden de sucesión correspondiente (exceptuándose él mismo). Si un jugador recibe la carta "Eres un amotinado" de manos de otro jugador, no roba una carta de Lealtad adicional.

CREACIÓN DEL MAZO DE LEALTAD CON AMANECEER

A la hora de crear el mazo de Lealtad para una partida con la expansión **Amanecer**, es preciso seguir estas indicaciones en lugar de las descritas en la página 6 de las reglas básicas.

1. **Organiza las cartas de Lealtad:** Quita las cartas de "Eres un simpatizante" y "Eres un amotinado" del mazo de Lealtad. Devuelve las de "Eres un simpatizante" a la caja y deja la carta "Eres un amotinado" junto al tablero. Luego separa las demás cartas en dos montones, uno con las cartas de "Eres un cylon" y otro con las cartas de "No eres un cylon". Baraja cada montón por separado y ponlos boca abajo junto al tablero.
2. **Crea el mazo:** Consulta la tabla "Creación del mazo de Lealtad" en la página siguiente y forma un mazo de Lealtad añadiendo las cartas indicadas de "Eres un cylon" y "No eres un cylon".
3. **Reparte las cartas de Motivación al líder cylon:** Si algún jugador ha escogido un líder cylon, debe coger 2 cartas de Motivación (ver "Cartas de Motivación" en la página 8).
4. **Ajusta los mazos:** Añade 1 carta adicional de "No eres un cylon" si vais a jugar con la expansión **Éxodo**. Añade también 1 carta adicional si algún jugador ha escogido al personaje Sharon Valerii ("Boomer") o la versión original de Gaius Baltar. Si ambos personajes han sido elegidos, se añaden 2 cartas adicionales al mazo. **No debe añadirse** una carta adicional si la versión de Gaius Baltar que se va a utilizar es la alternativa. Todas cartas de Lealtad sobrantes se devuelven a la caja sin mirarlas.
5. **Baraja y reparte:** Baraja concienzudamente el mazo y reparte 1 carta de Lealtad boca abajo a cada jugador. Reparte 1 carta de Lealtad adicional al jugador que haya escogido la versión original de Gaius Baltar. Si algún jugador ha escogido un líder cylon, no recibe ninguna carta de Lealtad.
6. **Coloca el mazo:** Deja el resto del mazo de Lealtad boca abajo junto al tablero de juego.

CREACIÓN DEL MAZO DE LEALTAD

Número de jugadores	Cartas de "Eres un cylon"	Cartas de "No eres un cylon"	Amotinado	Total de cartas
3	 1	 5*	 No se incluye	6*
4	 1	 7*	 Se incluye	9*
4 con un líder cylon	 1	 5*	 No se incluye	6*
5	 2	 8*	 No se incluye	10*
5 con un líder cylon	 1	 7*	 Se incluye	9*
6	 2	 10*	 Se incluye	13*
6 con un líder cylon	 2	 8*	 No se incluye	10*
7 con un líder cylon	 2	 10*	 Se incluye	13*

* Se añade 1 carta adicional de "No eres un cylon" en cada uno de los siguientes casos:

- +1 carta si se juega con la expansión **Éxodo**.
- +1 carta si algún jugador ha escogido la versión original de Gaius Baltar.
- +1 carta si algún jugador ha escogido a Sharon Valerii ("Boomer").

LÍDERES CYLONS

A diferencia de los demás jugadores, un líder cylon es reconocido abiertamente como cylon desde el principio de la partida. Sin embargo, su verdadera afiliación puede ser humana o cylon, según lo indiquen las cartas de Motivación que recibe durante el transcurso de la partida.

Jugar como líder cylon

Los líderes cylons se consideran cylons descubiertos en lo relativo a cartas y efectos de juego, con las excepciones indicadas en este reglamento.

Los líderes cylons poseen su propio conjunto de Habilidades y deben robar sus cartas de Habilidad de los tipos señalados por ese conjunto. Durante la preparación de la partida, los líderes cylons roban 2 cartas de Habilidad, no 3. **Nota:** Sharon Agathon ("Athena") empieza la partida infiltrada (ver "Infiltración" en la página 8), por lo que roba **3 cartas de Habilidad** al principio de la partida.

Todas las capacidades impresas en la hoja de personaje de un líder cylon están siempre activas. Los líderes cylons pueden utilizar las capacidades de acción impresas en sus hojas de personaje en vez de la acción especial de la localización en la que se encuentren.

Cartas de Motivación

A diferencia de los demás jugadores, los líderes cylons deben mostrar sus cartas de Motivación y cumplir todos sus requisitos para ganar la partida.

Durante la preparación de la partida, un jugador que ha elegido ser líder cylon recibe 2 cartas de Motivación. Durante la fase de Agentes Durmientes, recibe **2 cartas de Motivación adicionales**. Los líderes cylons no reciben cartas de Lealtad.

¿BOOMER Y ATHENA?

Tanto Sharon Valerii como Sharon Agathon pueden estar presentes en la misma partida. Aunque la presencia de Athena implica que Boomer no es humana, no por ello limita su afiliación al bando cylon. Boomer es un personaje único, capaz de profesar una lealtad inquebrantable o cometer la más abyecta de las traiciones. Su verdadera naturaleza es un enigma incluso para los propios cylons.

Las cartas de Lealtad de Boomer pueden indicar una devoción tal por sus prójimos humanos que jamás se arriesgaría a trasladarse voluntariamente a la "Nave Resurrección" por temor a verse atrapada en el tanque de renacimiento de forma indefinida. Por otro lado, sus cartas de Lealtad también podrían revelar que su fidelidad hacia los humanos es en realidad una farsa por la cual los demás cylons la recibirían como a una heroína. Es tarea de los jugadores humanos descubrir sus verdaderas intenciones.

Cada carta de Motivación muestra una **AFILIACIÓN**, que determina si la victoria del líder cylon depende de la victoria humana o cylon, y también los requisitos que deben cumplirse para que el líder cylon pueda mostrar la carta.

Mostrar las cartas de Motivación

Un líder cylon puede mostrar una carta de Motivación en cualquier momento en que se cumplan sus requisitos. Es posible mostrar una carta de Motivación en plena resolución de una acción, una prueba de Habilidad o una carta de Crisis. Al final de la partida, un líder cylon puede mostrar cartas de Motivación si se cumplen los requisitos indicados en ellas, dependiendo del estado de la partida en el momento de su finalización. No podrá mostrar una carta de Motivación si sus requisitos no se cumplen en ese momento, aun cuando sí se cumplieran anteriormente.

Es posible que un líder cylon muestre sus 4 cartas de Motivación. Si 2 de estas cartas indican una afiliación humana y las otras 2 señalan una afiliación con los cylons, el líder cylon gana la partida con cualquiera de los dos bandos.

Ganar la partida como líder cylon

Un líder cylon gana la partida junto con el bando victorioso si se cumplen estas dos condiciones:

- Al final de la partida, el líder cylon no tiene más de 1 carta de Motivación sin mostrar.
- El líder cylon ha mostrado al menos 2 cartas de Motivación cuya afiliación se corresponde con el bando victorioso (humanos o cylons).

Infiltración

Un líder cylon puede infiltrarse entre los humanos utilizando la regla especial revisada de la localización "Flota Humana". Si un líder cylon se infiltra en la flota, puede desplazarse desde dicha casilla hasta cualquier localización de *Galactica*. Mientras esté infiltrado, un líder cylon debe seguir estas reglas especiales, que aparecen resumidas en la carta de referencia de infiltración.

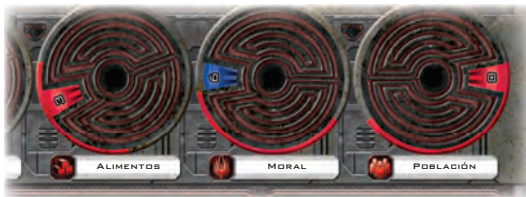
Un líder cylon infiltrado se considera humano, con la siguiente excepción: puede desplazarse a cualquier localización disponible para los jugadores humanos, y no podrá ir a ninguna localización cylon. Un líder cylon infiltrado roba 1 carta de Crisis al final de su turno y puede usar los textos de reglas de sus cartas de Habilidad.

Un líder cylon infiltrado roba 1 carta de Habilidad adicional (de entre los tipos que figuran en su hoja de personaje) durante el primer paso de su turno (para un total de 3 cartas en lugar de 2).

Un líder cylon infiltrado no puede convertirse en Presidente ni Almirante. No se le puede entregar la carta de Quórum "Nombrar vicepresidente", pero sí puede recibir otras cartas de Quórum como "Designar especialista para misión" o "Designar tribunal independiente". Cuando un líder cylon pone fin a su infiltración, debe descartar todas sus cartas de Quórum sin resolver ni aplicar ninguno de sus efectos.

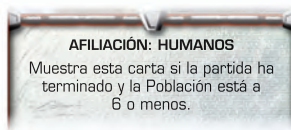
Un líder cylon infiltrado puede añadir un máximo de 2 cartas de Habilidad a cada prueba de Habilidad (si se encuentra en la "Prisión", sólo podrá añadir 1 carta a cada prueba).

EJEMPLO: CÓMO MOSTRAR CARTAS DE MOTIVACIÓN AL FINAL DE LA PARTIDA

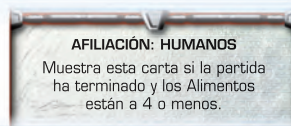


Los cylons han ganado la partida tras reducir la Población a 0; los humanos sólo habían recorrido 5 unidades de distancia. El líder cylon tiene 1 carta de Política y 3 cartas de Traición en su mano de cartas de Habilidad, y todavía no ha mostrado ninguna carta de Motivación. Llegado este punto, el líder cylon tiene una última oportunidad para mostrar cartas de Motivación:

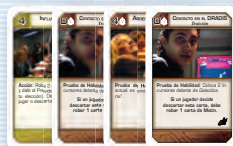
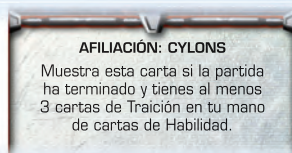
1. En una de las cartas de Motivación del líder cylon pone lo siguiente: "Muestra esta carta si la partida ha terminado y la Población está a 6 o menos". Como la Población es de 0, el jugador muestra la carta. Su afiliación lo vincula al bando de los humanos.



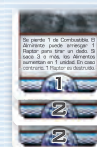
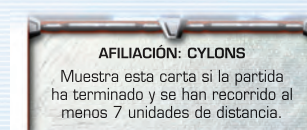
2. La segunda carta de Motivación del líder cylon dice así: "Muestra esta carta si la partida ha terminado y los Alimentos están a 4 o menos". Como el medidor de Alimentos marca 3, muestra la carta. También es de afiliación humana.



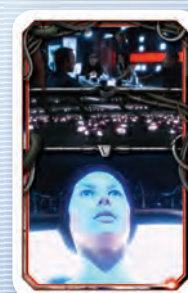
3. La tercera carta de Motivación del líder cylon contiene el siguiente texto: "Muestra esta carta si la partida ha terminado y tienes al menos 3 cartas de Traición en tu mano de cartas de Habilidad". Dado que el líder cylon tiene 3 cartas de Traición al final de la partida, también puede mostrar esta carta. Indica afiliación al bando cylon.



4. En la cuarta carta de Motivación del líder cylon pone: "Muestra esta carta si la partida ha terminado y se han recorrido al menos 7 unidades de distancia". Como la flota sólo ha recorrido 5 unidades de distancia, el líder cylon no puede mostrar esta carta.



5. El líder cylon tiene 1 carta de Motivación que no puede mostrar. Sin embargo, sólo 1 de las cartas mostradas indica una afiliación con el bando cylon. Por lo tanto, el líder cylon pierde la partida a pesar de la victoria cylon.



Un líder cylon infiltrado gana o pierde la partida en función de sus cartas de Motivación; la infiltración no afecta a su afiliación.

Un líder cylon infiltrado siempre puede emplear una acción para regresar a la "Nave Resurrección". Si hace uso de esta acción mientras está en la "Prisión", deberá descartar todas las cartas de Habilidad de su mano menos 3 (de su elección). Si un líder cylon regresa a la "Nave Resurrección" por cualquier motivo, deja de estar infiltrado.

Aclaración al uso de la capacidad "Decidida" de Athena

Si Athena está infiltrada y utiliza su capacidad "Decidida" para activar la "Flota Humana", no puede optar por infiltrarse en *Galactica*. Si usa la acción especial de "Cáprica" estando infiltrada, **sí resuelve** el paso de Activación de naves cylons en su turno. Si utiliza la acción especial de la localización "Centro destruido" estando infiltrada, se traslada a la "Flota Cylon" y deja de estar infiltrada. Athena no puede usar la acción especial del "Hangar" mientras está en la "Prisión".

CARTAS DE HABILIDAD

Esta expansión incluye 5 nuevas cartas de Habilidad para todos los tipos, además de una nueva versión del mazo de cartas de Traición, incluido por primera vez en la expansión **Pegasus**. A continuación se describen los efectos de estas cartas nuevas.

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 añade a 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), el jugador actual debe comprobar 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. 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.

Ejemplo: La carta "Instalar mejoras" dice así: "Prueba de Habilidad: Si se supera esta prueba de Habilidad, el jugador actual roba 2 cartas de Ingeniería. Si no se supera, roba 1 car-

ta de Ingeniería". Si se añaden 2 copias de la carta "Instalar mejoras" a una misma prueba de Habilidad, el jugador actual roba 2 cartas de Ingeniería si se supera la prueba (y no 4), y solamente 1 (en vez de 2) si no se supera.

Aclaraciones a las capacidades de prueba de Habilidad

Cuando el jugador actual resuelve la capacidad de prueba de Habilidad de las cartas "Duelo de cazas" o "Reacción rápida", puede tener la opción de retirar 1 carta de la prueba de Habilidad. Si decide quitar una carta cuya capacidad de prueba de Habilidad **ya se ha resuelto**, dicha capacidad no se ve afectada.

Ejemplo: El jugador actual resuelve la carta "Zafarrancho", que dice así: "Por cada carta de Habilidad añadida a esta prueba cuya Pericia sea 0, añade 1 a la Pericia total de la prueba". A continuación resuelve la carta "Reacción rápida", que le permite elegir 1 carta de Pericia 3 o menos, retirarla de la prueba y añadirla a su mano. Escoge la carta "Zafarrancho". Aunque se haya retirado la carta de la prueba, las restantes cartas de Habilidad con Pericia 0 seguirán añadiendo 1 a la Pericia total de la prueba.

Si el jugador actual quita una carta de Habilidad **antes** de que se resuelva su capacidad de prueba de Habilidad, entonces **no se resuelve** dicha capacidad.

Cartas de Traición

Todas las cartas de Traición de esta expansión poseen capacidades de prueba de Habilidad (ver apartado anterior) que amenazan las probabilidades de supervivencia de los jugadores humanos. A no ser que se indique lo contrario, **la Pericia de las cartas de Traición se considera negativa en todas las pruebas de Habilidad**. A diferencia de las demás cartas de Habilidad, las cartas de Traición son utilizadas principalmente por los jugadores cylons, aunque ciertos efectos de juego pueden obligar a los jugadores humanos a usarlas también.

Cada vez que los jugadores construyan el mazo de Destino, incluida la preparación de la partida, **deben añadirle 2 cartas de Traición** (para un total de 12 cartas en el mazo). Para más información, consulta la sección "Mazo de Destino" en la página 15 del reglamento básico.

Descartar cartas de Traición y robar cartas de Motín

Algunas cartas de Traición contienen la frase "Si un jugador decide descartar esta carta, debe robar 1 carta de Motín". Siempre que un jugador opte por descartar una de estas cartas por cualquier motivo (incluido a consecuencia de una carta de Crisis, tras exceder el límite de cartas de Habilidad que puede tener en su mano, o para poder desplazarse de una nave a otra), debe robar 1 carta de Motín. No necesita hacerlo si la carta de Traición se descarta al azar, ni tampoco al añadirla a una prueba de Habilidad.

Un jugador **no puede** robar más de 1 carta de Motín en cada turno como resultado del descarte de cartas de Traición. Después de robar la primera carta de Motín, debe ignorar la frase "Si un jugador decide descartar esta carta, debe robar 1 carta de Motín" durante el resto del turno.

RAPTORS DE ASALTO

Los Raptors de asalto son un nuevo y potente modelo de caza, más capacitado para atacar Estrellas Base que los Vipers; además, están equipados con un motor de salto y un blindaje más resistente. Los humanos empiezan la partida con 1 Raptor de asalto en la casilla de "Reserva de Vipers y Raptors". Los jugadores **no pueden** colocar este Raptor de asalto sobre el tablero durante el paso "10. Preparar las naves" de los preparativos de iniciales de la partida. Los demás Raptors de asalto deben dejarse a un lado del tablero.

Los jugadores pueden adquirir más Raptors de asalto utilizando la carta de Habilidad "Técnico de Raptors", la carta de Motín "Armamento activado" o el efecto de la carta de Crisis "Bautismo de fuego". Si se indica a los jugadores que deben destruir un Raptor para construir un Raptor de asalto, deberá destruirse uno de los Raptors de la casilla "Reserva de Vipers y Raptors". Si no quedan Raptors en la casilla, no se puede construir el Raptor de asalto. Cuando los jugadores consiguen un Raptor de asalto, deben colocar su miniatura en la "Reserva de Vipers y Raptors". Los Raptors de asalto **no pueden** arriesgarse ni destruirse en lugar de un Raptor normal.

Los Raptors de asalto se consideran Vipers (y no Raptors) para todos los efectos de juego. Cuando un efecto de juego indique a los jugadores que lancen, dañen, destruyan, coloquen o activen un Viper de su elección, el jugador que está resolviendo la acción puede elegir entre utilizar un Viper o un Raptor de asalto. Si no es un jugador quien resuelve la acción, la decisión se deja en manos del jugador actual. Los Raptors de asalto que se dejaron junto al tablero al principio de la partida y que aún no se han colocado sobre el mismo **no se consideran** Vipers destruidos de cara a otros efectos de juego.

A diferencia de los Vipers, los Raptors de asalto no pueden ser dañados. Cuando un Raptor de asalto es atacado, resulta destruido con un resultado de 7 u 8 en el dado. Si un jugador debe escoger un Viper para que reciba daños y decide elegir un Raptor de asalto, éste es destruido.

Raptors de asalto y saltos de la flota

Durante el paso "1. Retirar naves" de la resolución de un salto de la flota, todo jugador cuyo personaje esté pilotando un Raptor de asalto puede optar por permanecer en la zona del espacio donde se encuentra actualmente. Ese Raptor de asalto no regresa a la "Reserva de Vipers y Raptors", y su personaje tampoco se traslada al "Hangar". Por cada Raptor de asalto no pilotado que esté en una zona del espacio durante el paso "1. Retirar naves" de la resolución de un salto de la flota, el jugador actual puede elegir si dejarlo donde está en vez de devolverlo a la "Reserva de Vipers y Raptors".

LOCALIZACIONES REVISADAS DE LOS CYLONS Y LA *COLONIAL UNO*

Ciertos efectos de juego requieren que los jugadores le den la vuelta a la plancha de localizaciones de la *Colonial Uno* para dejar boca arriba su cara de "destruida" (por ejemplo, si se aplica el resultado de "Fallo" de la carta de Crisis Extrema "Bomba en la *Colonial Uno*"). Cuando esto ocurre, todos los personajes que estuvieran en la *Colonial Uno* son trasladados a la "Enfermería".

Cuando hay que darle la vuelta a la plancha de localizaciones cylons para dejar boca arriba la cara de "Centro destruido", se retiran de ella todos los indicadores de Personaje, se le da la vuelta a la plancha y luego se vuelven a dejar los indicadores sobre las mismas localizaciones en las que estaban antes de la destrucción del Centro. Si había algún indicador en la casilla de la "Nave Resurrección", deben ponerse en la de "Centro destruido" tras darle la vuelta a la plancha. Si algún efecto o capacidad hace referencia a la "Nave Resurrección" después de que se le haya dado la vuelta a la plancha de localizaciones cylons para dejar boca arriba la cara "destruida", se utiliza el "Centro destruido" en su lugar.

CAMBIOS Y ACLARACIONES A LAS REGLAS

Cuando se juega con la expansión **Amanecer**, todas las reglas descritas en este manual tienen preferencia sobre las del juego básico y las expansiones **Pegasus** y **Éxodo**.

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.

DESTRUCCIÓN DE NAVES CIVILES

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

CARTAS DE CRISIS Y CRISIS EXTREMA

Las cartas de Crisis Extrema se consideran cartas de Crisis normales, pero no pueden verse afectadas por las capacidades de personaje que afecten a las cartas de Crisis o a las pruebas de habilidad.

REDUCIR O INCREMENTAR EL RECURSO MÁS ALTO/BAJO

Si los jugadores deben reducir o incrementar el medidor del recurso con mayor o menor puntuación, y hay varios recursos con el mismo valor, el jugador actual decide cuál de los recursos empatados se incrementará o reducirá.

LÍMITE DE LA MANO DE QUÓRUM

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

JUGADORES CYLONS

Las secciones siguientes describen las reglas que deben aplicarse cuando un jugador cylon descubre su identidad, así como la resolución del turno de un jugador cylon, cuando se utiliza la expansión **Amanecer**.

Descubrirse como cylon

Cuando un jugador descubre su verdadera identidad como cylon, debe descartar todas sus cartas de Motín y su ficha de Milagro (si aún la tiene) durante el primer paso de su revelación (que consiste en descartar cartas de Habilidad hasta quedarse con sólo 3 cartas).

Todas las capacidades descritas en la hoja de personaje de un jugador cylon descubierto se ignoran. Sin embargo, si un jugador lleva a Sharon Valerii ("Boomer") y se descubre como cylon antes de la fase de Agentes Durmientes, recibe igualmente 2 cartas de Lealtad. Si se está utilizando la expansión **Éxodo**, dicho jugador recibe 1 sola carta de Lealtad durante la fase de Agentes Durmientes (ver "Jugadores cylons descubiertos" en la página 9 del reglamento de **Éxodo**).

Asignación de cartas de Lealtad sobrantes

Deben aplicarse estos cambios cuando los jugadores cylons entregan cartas de Lealtad boca abajo a los jugadores humanos:

- **Revelar una carta de Lealtad:** Cuando un jugador cylon se descubre como tal, debe entregar todas sus cartas de Lealtad boca abajo a un solo jugador humano de su elección (durante el último paso del proceso de su revelación como cylon).

JUGADORES CYLONS Y JUGADORES HUMANOS

Ciertos 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.

Los líderes cylons se consideran "jugadores humanos" cuando están infiltrados, pero son "jugadores cylons" si no lo están.

- **Fase de Agentes Durmientes:** Cuando un jugador cylon recibe cartas de Lealtad durante la fase de Agentes Durmientes, debe mirar todas las cartas de Lealtad que tenga boca abajo y entregárselas todas a un solo jugador humano de su elección.
- Si un jugador cylon recibe una carta de Lealtad con el texto "Eres un amotinado", no debe mostrarla; en vez de eso, el jugador humano al que se la entregue debe revelar inmediatamente esta carta de Lealtad como si la hubiera robado él.

Nota: Si *Galactica* ha recorrido 7 unidades de distancia o más, un jugador cylon **no entrega** a otro jugador las cartas de Lealtad que tiene boca abajo. Sin embargo, **sí debe entregar** la carta de Lealtad "Eres un amotinado" a un jugador humano de su elección.

El turno de los jugadores cylons

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 cualquier tipo, pero 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.
- **Movimiento:** Los jugadores cylons resuelven este paso con normalidad.
- **Acción:** Los jugadores cylons resuelven este paso con normalidad.
- **Preparativos para el salto (cuando sea necesario):** Este paso ya no se omite durante los turnos de los jugadores cylons. Si se resuelve una carta de Crisis en la que figura el icono de preparativos para el salto, el indicador de Flota avanza 1 casilla en el medidor de Preparativos para el Salto; si esto lo lleva al final del medidor, la flota efectúa un salto (ver "Saltos de la flota" en la página 13 del reglamento básico).

LOCALIZACIONES DE RIESGO

Las localizaciones rodeadas por un borde con franjas amarillas se consideran zonas de alto riesgo: son la "Prisión", la "Enfermería" y la "Nave Resurrección". Ningún jugador puede entrar voluntariamente en ellas como parte de su movimiento normal. Sólo se puede entrar en una localización de riesgo como resultado del efecto de una carta o regla de juego.



Una localización de riesgo

LÍNEAS DE SUCESIÓN REVISADAS

Estas líneas de sucesión incluyen personajes de las tres expansiones del juego (**Pegasus**, **Éxodo** y **Amanecer**), y deben utilizarse en sustitución de todas las versiones anteriores. Hay cuatro personajes con una versión original y otra alternativa, y ambas versiones figuran en cada línea de sucesión (según se indica entre paréntesis a continuación del nombre). Los nombres marcados con un asterisco (*) pertenecen a personajes de la expansión **Pegasus**, y los señalados con una cruz (†) pertenecen a personajes de la expansión **Éxodo**.



ALMIRANTE

1	Helena Cain*
2	William Adama
3	Saul Tigh
4	Karl Agathon, "Helo" (versión original, líder militar)
5	Felix Gaeta†
6	Louis Hoshi
7	Tom Zarek (versión alternativa, líder militar)
8	Lee Adama, "Apolo" (versión original, piloto)
9	Anastasia Dualla, "Dee"*
10	Karl Agathon, "Helo" (versión alternativa, piloto)
11	Kara Thrace, "Starbuck"
12	Louanne Katraine, "Kat"*
13	Sharon Valerii, "Boomer"
14	Brendan Costanza, "Hot Dog"
15	Samuel T. Anders†
16	Galen Tyrol, "Jefe"
17	Callandra Tyrol, "Cally"†
18	Sherman Cottle, "Doc"
19	Lee Adama (versión alternativa, líder político)
20	Tom Zarek (versión original, líder político)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (versión alternativa, apoyo)
23	Gaius Baltar (versión original, líder político)
24	Romo Lampkin
25	Tory Foster†
26	Laura Roslin



PRESIDENTE

1	Laura Roslin
2	Gaius Baltar (versión original, líder político)
3	Lee Adama (versión alternativa, líder político)
4	Tom Zarek (versión original, líder político)
5	Romo Lampkin
6	Tory Foster†
7	Ellen Tigh*
8	Lee Adama, "Apolo" (versión original, piloto)
9	Tom Zarek (versión alternativa, líder militar)
10	Felix Gaeta†
11	William Adama
12	Karl Agathon, "Helo" (versión original, líder militar)
13	Galen Tyrol, "Jefe"
14	Gaius Baltar (versión alternativa, apoyo)
15	Callandra Tyrol, "Cally"†
16	Sherman Cottle, "Doc"
17	Helena Cain*
18	Anastasia Dualla, "Dee"*
19	Louis Hoshi
20	Karl Agathon, "Helo" (versión alternativa, piloto)
21	Sharon Valerii, "Boomer"
22	Saul Tigh
23	Brendan Costanza, "Hot Dog"
24	Samuel T. Anders†
25	Kara Thrace, "Starbuck"
26	Louanne Katraine, "Kat"*

OPCIÓN DE JUEGO “EN BUSCA DEL HOGAR”

En la hora más aciaga de la humanidad, un destello de esperanza despunta en el horizonte. Emprendiendo una serie de peligrosas y desafiantes misiones, la flota colonial tiene una oportunidad no sólo de sobrevivir un día más, sino de derrotar de una vez por todas a sus enemigos y encontrar un hogar en el que iniciar una nueva vida.

La opción de juego “En busca del hogar” utiliza los tableros de juego de la *Demetrius* y de la Estrella Base rebelde, así como el indicador de Afiliación de la Estrella Base, las cartas de Misión y la carta de Objetivo de la Tierra.

PREPARACIÓN DE “EN BUSCA DEL HOGAR”

Una vez completados los preparativos normales para jugar con **Amanecer** (ver “Preparación de la expansión” en la página 4), sigue los que se enumeran a continuación:

1. **Tablero de la *Demetrius*, tablero de la Estrella Base rebelde e indicador de Afiliación:** Coloca el tablero de juego de la *Demetrius* a la izquierda del tablero principal. Deja espacio para el tablero de la Estrella Base rebelde a la izquierda de la *Demetrius*, pero **no lo coloques** todavía; el tablero de la Estrella Base rebelde y su indicador de Afiliación no entran en juego hasta que lo requiera la carta de Misión “Guerra civil cylon”.
2. **Cartas de Misión y carta de Objetivo de la Tierra:** Baraja el mazo de cartas de Misión y colócalo junto al tablero de juego de la *Demetrius*. Luego pon la carta de Objetivo de la Tierra junto al mazo de Salto y devuelve la carta de Objetivo de Kobol a la caja.

CÓMO USAR LA OPCIÓN “EN BUSCA DEL HOGAR”

En esta sección se describen los componentes y reglas necesarios para jugar con la opción “En busca del hogar”.

La carta de Objetivo de la Tierra

Cuando se utiliza la opción de juego “En busca del hogar”, la carta de Objetivo de la Tierra sustituye a la de Kobol. Tal y como se indica en la carta, los jugadores humanos deben recorrer 10 unidades de distancia y efectuar un último salto para ganar la partida.

El tablero de juego de la *Demetrius*

El tablero de juego de la *Demetrius* pone a disposición de los jugadores humanos opciones adicionales para recorrer la distancia adicional que los separa de la Tierra. Utilizando las localizaciones del tablero de la *Demetrius*, los jugadores humanos pueden emprender misiones e interactuar con el mazo de cartas de Misión. Como ocurre con las demás naves, si un jugador se mueve desde un Viper hasta una localización de la *Demetrius*, o se desplaza entre las localizaciones de la *Demetrius* y las de cualquier otra nave, debe descartar 1 carta de Habilidad de su mano.

Las localizaciones del tablero de juego de la *Demetrius* no pueden sufrir daños.

El “Puente” y las cartas de Crisis

Si un jugador utiliza la acción especial de la localización “Puente” en cualquier momento durante un turno, el jugador actual no roba una carta de Crisis durante el paso de Crisis de su turno.

La casilla de “Misión Activa”

Los jugadores emprenden misiones utilizando la capacidad especial de la localización “Puente” del tablero de juego de la *Demetrius*. Cuando un jugador emprende una misión, debe coger la primera carta del mazo de Misión y colocarla boca arriba sobre la casilla de “Misión Activa” del tablero. Si ya hay una carta en esta casilla, los jugadores no podrán activar la capacidad especial del “Puente” de la *Demetrius*. Si el mazo de cartas de Misión se ha agotado, se baraja su pila de descartas boca abajo para formar un nuevo mazo de Misión.

Cuando se coloca una carta en la casilla de “Misión Activa”, permanece en ella hasta el siguiente salto de la flota. Esto impide que los jugadores emprendan una nueva misión hasta después del siguiente salto.

Cómo emprender una misión

Cada carta de Misión plantea una prueba de Habilidad que los jugadores deben resolver cuando se muestra la carta. Si la superan, se aplica el resultado de Éxito de la carta. Si no logran superar la prueba, se aplica el resultado de Fallo.

Las capacidades de personajes y cartas que afectan a las cartas de Crisis **no afectan** a las cartas de Misión. De igual modo, las capacidades de personajes y cartas que afectan a las pruebas de Habilidad **tampoco afectan** a las pruebas de Habilidad exigidas por las cartas de Misión. Esto incluye las cartas “Comité de investigación”, “Restaurar el orden” y “Declarar estado de emergencia”. Se considera que los jugadores **no están realizando** pruebas de Habilidad cuando resuelven las cartas de Misión.

Los efectos y capacidades que limitan el número de cartas que puede aportar un jugador a una prueba de Habilidad (por ejemplo, estar encerrado en la “Prisión”, ser cylon o aplicar la capacidad negativa “Vanidad” de Aaron Doral) **sí limitan** el número de cartas que puede añadir un jugador a las pruebas de Habilidad exigidas por las cartas de Misión.

Cartas de Misión que recorren distancia adicional

Algunas cartas de Misión cuentan como distancia recorrida adicional cuando se aplica su resultado de Éxito. Estas cartas pueden identificarse fácilmente por el número que tienen en la parte inferior.



Distancia adicional recorrida por una carta de Misión

Si se aplica el resultado de Fallo de una de estas cartas, se le da la vuelta para dejarla boca abajo en la casilla de "Misión Activa" y no se cuenta su distancia adicional recorrida.

Las cartas de Misión que permiten recorrer una distancia adicional suman este número a la distancia total recorrida por la flota en el instante en que se resuelve su resultado de Éxito.

Ejemplo: La flota ha recorrido 8 unidades de distancia en el momento en que se supera la prueba de Habilidad de la carta de Misión "Buscar un hogar". La carta se cuenta inmediatamente como 2 unidades adicionales de distancia recorridas. Dado que la distancia total que ha recorrido la flota es entonces de 10, los jugadores humanos ganarán la partida cuando efectúen el próximo salto.

Eliminación de cartas de Misión

Durante el paso "1. Retirar naves" del procedimiento de salto de la flota, se quita la carta de Misión de la casilla de "Misión Activa" y se resuelve una de las siguientes acciones, dependiendo de si la carta estaba boca arriba o boca abajo, y también de si tenía un número de distancia adicional recorrida:

- Si la carta estaba **boca arriba** en la casilla de "Misión Activa" y además **tiene un valor de distancia** impreso, la carta se coloca junto a la carta de Objetivo de la Tierra.
- Si la carta estaba **boca arriba** en la casilla de "Misión Activa" pero **no tiene un valor de distancia** impreso, la carta se pone boca arriba en la pila de descartes del mazo de Misión.
- Si la carta estaba **boca abajo** en la casilla de "Misión Activa", se devuelve al mazo de Misión y luego se baraja éste.

El tablero de juego de la Estrella Base rebelde

El tablero de la Estrella Base rebelde entra en juego después de que se resuelva la prueba de Habilidad de la carta de Misión "Guerra civil cylon". Una vez que esto ocurre, debe colocarse a la izquierda del tablero de juego de la *Demetrius*.

En este tablero hay una casilla marcada como "Afiliación de la Estrella Base", que sirve para indicar si la Estrella Base rebelde está de parte de los humanos o de los cylon.



Casilla de "Afiliación de la Estrella Base"

Si se resuelve el resultado de Éxito de la carta de Misión "Guerra civil cylon", debe colocarse el indicador de Afiliación de la Estrella Base en la casilla del mismo nombre **con el símbolo del bando humano boca arriba**. Por el contrario, si la carta de Misión "Guerra civil cylon" se salda con un resultado de Fallo, el indicador se coloca en esta casilla **con el símbolo del bando cylon boca arriba**.



Indicador de Afiliación al bando humano



Indicador de Afiliación al bando cylon

Si el indicador de Afiliación de la Estrella Base tiene el símbolo del bando humano boca arriba, la Estrella Base rebelde se considera una nave más del bando humano (como la *Colonial Uno* y la *Demetrius*). Si un jugador desea trasladarse desde un Viper hasta una localización de la Estrella Base rebelde, o bien entre distintas localizaciones de otras naves y la Estrella Base rebelde, debe descartar 1 carta de Habilidad de su mano. Si el indicador de Afiliación de la Estrella Base rebelde muestra el símbolo del bando humano boca arriba, los jugadores cylon **no pueden** entrar en el tablero de la Estrella Base rebelde ni activar sus localizaciones.

Si el indicador de Afiliación de la Estrella Base tiene el símbolo del bando cylon boca arriba, los jugadores cylon pueden descartar 1 carta de Habilidad para desplazarse de cualquier localización cylon al tablero de la Estrella Base rebelde (y viceversa). En este caso los jugadores humanos no pueden entrar en el tablero de la Estrella Base rebelde ni activar sus localizaciones.

Las localizaciones de la Estrella Base rebelde no pueden sufrir daños.

Aclaración sobre el uso del "Hangar de Incursores"

Cuando un jugador activa la capacidad especial de la localización "Hangar de Incursores", solamente puede activar los 2 Incursores o los 4 Vipers que coloque. No puede activar ningún Incursor o Viper que ya estuvieran colocados antes de que activase la localización.

Si un jugador lleva la versión original de Apolo y utiliza su capacidad "Piloto de Vipers de guardia" para pilotar uno de los Vipers colocados tras activarse el "Hangar de Incursores", el jugador que haya activado dicha localización no podrá activar el Viper que pilota Apolo. El jugador que lleva a Apolo puede utilizar la acción que le concede la capacidad "Piloto de Vipers de guardia" aunque ello interrumpa el turno del jugador que ha activado el "Hangar de Incursores".

CÓMO COMBINAR AMANECER CON OTRAS EXPANSIONES

Las siguientes secciones explican con detalle cómo combinar las reglas de **Amanecer** con las expansiones **Pegasus** y **Éxodo** a la vez o por separado.

Antes de jugar con varias expansiones, los jugadores deben acordar qué carta de Objetivo van a utilizar durante la partida. Deben elegir una de las siguientes opciones:

- La carta de Objetivo de Kobol de la caja básica del juego.
- La carta de Objetivo de Nueva Cáprica de la expansión **Pegasus**.
- La carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia como parte de la opción de juego Nebulosa Ionia de la expansión **Éxodo**.
- La carta de Objetivo de la Tierra como parte de la opción de juego En busca del hogar de la expansión **Amanecer**.

Aunque se combine **Amanecer** con otras expansiones, siempre deben utilizarse las reglas de **Amanecer** para la creación del mazo de Lealtad (ver “Creación del mazo de Lealtad con **Amanecer**” en la página 6).

COMBINAR PEGASUS CON AMANECER

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

Componentes de **Pegasus** que no se usan

Para jugar combinando las expansiones **Pegasus** y **Amanecer**, es preciso devolver a la caja los siguientes componentes de **Pegasus**:

- Plancha de localizaciones cylons
- Carta de referencia de infiltración
- Cartas de Habilidad de Traición
- Carta de Lealtad “Eres un colaborador cylon”
- Cartas de Estrategia solidaria y Estrategia hostil

Las cartas de Traición de **Pegasus** no deben mezclarse con las de **Amanecer**.

Variantes de juego “colaborador cylon” y “7 jugadores”

Con la expansión **Amanecer** no se utiliza la variante de juego que incluye un colaborador cylon. Para jugar una partida con 7 jugadores deben utilizarse las reglas de esta expansión en lugar de la variante descrita en la expansión **Pegasus**.

Capacidades de movimiento

Los efectos que prohíben el uso de acciones de un tipo específico también prohíben el uso de las capacidades de movimiento de ese mismo tipo. Por ejemplo, mientras esté en juego la carta de ataque cylon “Avispero”, ningún jugador podrá utilizar las acciones o capacidades de movimiento de las cartas de Habilidad de Pilotaje.

Medidas desesperadas

Una vez resueltas todas las capacidades de una prueba de Habilidad señalada como Medida desesperada, debe girarse la primera carta del mazo de Traición y realizar una de las siguientes acciones en función del valor de Pericia de la carta mostrada:

- Si la Pericia de la carta es mayor que 0, se descarta y se sigue resolviendo la prueba de Habilidad. La capacidad de prueba de Habilidad de la carta no se resuelve, ni tampoco se cuenta en el cómputo final de Pericia.
- Si la Pericia de la carta es igual a 0, también se le da la vuelta a la siguiente carta del mazo de Traición. A continuación se resuelven las capacidades de prueba de Habilidad de ambas cartas, aun cuando ya se haya resuelto la capacidad de la prueba actual. Luego se descartan las dos cartas y se sigue resolviendo la prueba de Habilidad. Estas dos cartas no se incluyen en el cómputo final de Pericia.

Cuando se juega una carta de “Restaurar el orden” antes de una prueba de Habilidad, dicha prueba no puede convertirse en una Medida desesperada. Del mismo modo, no se puede jugar una carta de “Restaurar el orden” en una prueba que ya se ha convertido en una Medida desesperada. Si dos o más jugadores desean jugar cartas a la vez, el jugador actual decide cuál de los dos juega su carta primero.

Líderes cylons

Los líderes cylons de **Pegasus** se añaden a los demás personajes que los jugadores pueden elegir al principio de la partida. Aunque se utilice un líder cylon de la expansión **Pegasus**, deben seguirse las reglas descritas en la expansión **Amanecer** para todos ellos (ver “Líderes cylons” en la página 8).

Ejecuciones

Cuando un jugador resuelve los pasos de una ejecución en una partida que incluye las reglas de **Amanecer**, debe realizar los siguientes ajustes:

- Durante el paso “1. Descartar cartas” del proceso de ejecución de un personaje, éste debe descartar también sus cartas de Motín y sus fichas de Milagro. Al escoger un nuevo personaje no recibe una ficha de Milagro, pero sí puede conseguirla más adelante mediante cualquier efecto de juego.
- Si el personaje ejecutado era el Amotinado y sólo ha mostrado cartas de Lealtad de “No eres un cylon” durante el paso “2. Demostrar su lealtad” del proceso de ejecución, el nuevo personaje del jugador recibe inmediatamente la carta de Lealtad “Eres un amotinado” boca arriba.
- Si el personaje ejecutado era el Amotinado y ha mostrado una carta de Lealtad de “Eres un cylon” durante el paso “2. Demostrar su lealtad” del proceso de ejecución, debe elegir a otro jugador humano y entregarle su carta de Lealtad “Eres un amotinado” boca arriba (como haría al descubrirse como cylon).
- Si escoge la versión alternativa de Tom Zarek como nuevo personaje, debe robar inmediatamente una carta de Motín.

La fase de Nueva Cáprica

Si los jugadores van a usar la carta de Objetivo de Nueva Cáprica, deben aplicarse las siguientes reglas a la fase de Nueva Cáprica.

Raptors de asalto

Al principio de la fase de Nueva Cáprica, todos los Raptors de asalto que estén en zonas del espacio se devuelven a la "Reserva de Vipers y Raptors", y todos los pilotos se colocan en el "CG de la Resistencia".

Colonial Uno

Al principio de la fase de Nueva Cáprica, si el lado destruido de la plancha de localizaciones de la *Colonial Uno* no está boca arriba, hay que darle la vuelta para ponerlo así.

Colocación de Naves Civiles

Una vez iniciada la fase de Nueva Cáprica, los jugadores no pueden poner Naves Civiles en zonas del espacio hasta que *Galactica* regrese a la órbita. Cuando *Galactica* haya regresado a la órbita, los jugadores podrán colocar Naves Civiles en las zonas del espacio, pero **no podrán** cogerlas de los montones de Naves Civiles Bloqueadas o Naves Civiles Preparadas a menos que lo permita algún efecto de juego.

Cartas de Motivación y el salto final

Después de que el Almirante ordene partir a *Galactica*, las cartas de Motivación que contengan la expresión "Muestra esta carta si la partida ha terminado" no podrán mostrarse hasta después de que los jugadores hayan destruido todas las Naves Civiles de Nueva Cáprica y ejecutado a todos los jugadores humanos de Nueva Cáprica.

COMBINAR ÉXODO CON AMANECER

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

Creación del mazo de Lealtad con Éxodo

Cuando se crea el mazo de Lealtad utilizando la expansión **Éxodo**, debe añadirse 1 carta adicional del tipo "No eres un cylon". Las cartas de "No eres un cylon" que no se hayan utilizado no se devuelven a la caja; en vez de eso, se amontonan junto al mazo de Lealtad de forma que no se confundan ambos mazos.

Ejecuciones

Cuando un jugador resuelve los pasos de una ejecución en una partida que incluye las reglas de **Amanecer**, debe realizar los siguientes ajustes:

- Durante el paso "1. Descartar cartas" del proceso de ejecución de un personaje, éste debe descartar también sus cartas de Motín y sus fichas de Milagro. Al escoger un nuevo personaje no recibe una ficha de Milagro, pero sí puede conseguirla más adelante mediante cualquier efecto de juego.
- Si el personaje ejecutado era el Amotinado y sólo ha mostrado cartas de Lealtad de "No eres un cylon" durante el paso "2. Demostrar su lealtad" del proceso de ejecución, el nuevo personaje del jugador recibe inmediatamente la carta de Lealtad "Eres un amotinado" boca arriba.

- Si el personaje ejecutado era el Amotinado y ha mostrado una carta de Lealtad de "Eres un cylon" durante el paso "2. Demostrar su lealtad" del proceso de ejecución, debe elegir a otro jugador humano y entregarle su carta de Lealtad "Eres un amotinado" boca arriba (como haría al descubrirse como cylon).
- Si ha mostrado una carta de Lealtad de "Eres un cylon" durante el paso "2. Demostrar su lealtad" del proceso de ejecución, debe entregar sus restantes cartas de Lealtad no mostradas a un jugador humano de su elección al descubrirse como cylon.
- Si escoge la versión alternativa de Tom Zarek como nuevo personaje, debe robar inmediatamente una carta de Motín.

La opción de juego "Conflicto de Lealtades"

Las cartas de Motivación que contengan la expresión "Muestra esta carta si la partida ha terminado" no podrán mostrarse hasta después de que se hayan reducido los recursos por efecto de todas las cartas de Lealtad de Reto Personal que no se hayan mostrado.

La opción de juego "Flota Cylon"

Esta sección contiene aclaraciones a las reglas de la opción de juego "Flota Cylon" incluida en la expansión **Éxodo**.

Preparativos de la opción "Flota Cylon"

Todas las cartas de Crisis de ataque cylon incluidas en la expansión **Amanecer** se devuelven a la caja junto con las demás cartas de ataque cylon.

El "Puente de la Estrella Base"

El "Puente de la Estrella Base" del tablero de la Flota Cylon es una localización cylon. Los jugadores humanos no pueden trasladarse a ella ni tampoco activarla. Si el indicador de Afiliación de la Estrella Base está sobre el tablero de la Estrella Base con el símbolo del bando cylon boca arriba, los jugadores cylons pueden desplazarse entre el "Puente de la Estrella Base" y cualquier localización del tablero de la Estrella Base rebelde descartando 1 carta de Habilidad.

La opción de juego «Nebulosa Ionia»

Esta sección contiene aclaraciones a las reglas de la opción de juego "Nebulosa Ionia" incluida en la expansión **Éxodo**.

Cartas alternativas de Personaje y Aliado

Si un jugador ha elegido la versión alternativa de un personaje, y durante la partida se roba una carta de Aliado que representa a ese mismo personaje, la carta se devuelve a la caja y se siguen robando cartas de Aliado hasta que salga un personaje que no haya sido elegido por ningún jugador (incluidos los que hayan sido ejecutados) o hasta que se agote el mazo de cartas de Aliado.

Sharon Agathon ("Athena") y la carta de Aliado de Sharon Valerii ("Boomer")

Sharon Agathon ("Athena") no es el mismo personaje que Sharon Valerii ("Boomer"). Si ningún jugador ha escogido a Sharon Valerii ("Boomer") como personaje, la carta de Aliado de Sharon Valerii ("Boomer") no se devuelve a la caja cuando se roba, ni aunque un jugador esté controlando a Sharon Agathon ("Athena").

La línea de sucesión del CAG

La línea de sucesión del CAG que se presenta a continuación incluye a todos los personajes de las tres expansiones (**Pegasus**, **Éxodo** y **Amanecer**) junto con sus versiones alternativas. Los nombres marcados con un asterisco (*) pertenecen a personajes de la expansión **Pegasus**, y los señalados con una cruz (†) pertenecen a personajes de la expansión **Éxodo**.

CAG	
1	Lee Adama, "Apolo" (versión original, piloto)
2	Kara Thrace, "Starbuck"
3	Louanne Katraine, "Kat"*
4	Karl Agathon, "Helo" (versión alternativa, piloto)
5	Sharon Valerii, "Boomer"
6	Brendan Costanza, "Hot Dog"
7	Samuel T. Anders†
8	Lee Adama (versión alternativa, líder político)
9	Karl Agathon, "Helo" (versión original, líder militar)
10	William Adama
11	Helena Cain*
12	Saul Tigh
13	Felix Gaeta†
14	Anastasia Dualla, "Dee"*
15	Louis Hoshi
16	Tom Zarek (versión alternativa, líder militar)
17	Galen Tyrol, "Jefe"
18	Callandra Tyrol, "Cally"†
19	Sherman Cottle, "Doc"
20	Tom Zarek (versión original, líder político)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (versión alternativa, apoyo)
23	Gaius Baltar (versión original, líder político)
24	Tory Foster†
25	Romo Lampkin
26	Laura Roslin

COMBINAR PEGASUS Y ÉXODO CON AMANECEER

Para combinar **Pegasus**, **Éxodo** y **Amanecer**, se deben utilizar todas las reglas descritas en la sección "Cómo combinar **Amanecer** con otras expansiones" de este mismo reglamento, así como las explicadas en la sección "Cómo combinar las expansiones **Pegasus** y **Éxodo**" (página 22 del reglamento de **Éxodo**). Sin embargo, hay que ignorar la sección "Creación del mazo de Lealtad con la expansión **Éxodo** y los líderes cylons" (página 22 del reglamento de **Éxodo**); en su lugar se utilizan las reglas de la expansión **Amanecer** para crear el mazo de Lealtad (ver "Creación del mazo de Lealtad con **Amanecer** en la página 6).

REGLAS QUE SUELEN OLVIDARSE

- Durante el paso de preparativos para el salto del turno del Amotinado, si en su carta de Crisis figura el icono de preparativos para el salto, **debe** robar una carta de Motín.
- Cuando un jugador recibe la carta "Eres un amotinado" durante la preparación de la partida o en la fase de Agentes Durmientes, debe mostrarla inmediatamente y robar una carta de Lealtad adicional. También debe robar una carta de Motín y renunciar a todas sus cartas de Cargo.
- Después de que todos los jugadores hayan recibido cartas de Lealtad durante la fase de Agentes Durmientes, si se había incluido en el mazo la carta "Eres un amotinado" y aún no ha aparecido, el jugador actual elige a un jugador humano para que robe una carta de Lealtad adicional. Si acto seguido este jugador revela la carta "Eres un amotinado", no roba una carta de Lealtad adicional.
- Cuando el Amotinado está en la "Prisión", debe descartar cartas de Motín de su mano hasta quedarse con sólo 2. Todos los demás jugadores deben hacer lo mismo hasta quedarse con 1 carta de Motín en la mano cuando están en la "Prisión".
- Los jugadores cylons no pueden robar ni jugar cartas de Motín.
- Un jugador cylon siempre puede ignorar los efectos negativos de las cartas de Crisis. No tienen que descartar cartas de Habilidad como consecuencia de la resolución de cartas de Crisis. Tampoco se les puede elegir para ser enviados a la "Enfermería" ni a la "Prisión", ni pueden desplazarse a ninguna de estas localizaciones.
- El paso de Preparativos para el salto **no se omite** cuando un jugador cylon activa la localización "Cáprica".
- Al crear el mazo de Destino deben añadirse 2 cartas de Traición.
- Si vais a utilizar la opción de juego "En busca del hogar", las capacidades de personajes y cartas que afecten a las pruebas de Habilidad **no afectan** a las pruebas de Habilidad de las cartas de Misión.

ERRATA 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 del juego básico: Corey Konieczka
Diseño de esta expansión: James Kniffen y Tim Uren
Productor: Tim Uren
Producción administrativa: Christopher Hosch
Redacción técnica: Brendan Weiskotten
Revisión de texto: David Johnson
Diseño gráfico: Taylor Ingvarsson
Coordinación de diseño gráfico: Brian Schomburg
Maquetación: Edge Studio
Composición de cubierta: Taylor Ingvarsson
Ilustración de la *Demetrius*: Henning Ludvigsen
Traducción: Juanma Coronil
Dirección artística general: Andrew Navaro
Fotografías e ilustraciones cedidas por: NBC Universal
Coordinación de desarrollo y licencias: Deb Beck
Coordinador de producción: Eric Knight
Diseño ejecutivo de juegos: Corey Konieczka
Productor ejecutivo: Michael Hurley
Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey
Productos de mercado de NBC Universal: Chris Lucero, Kim Niemi, Jessica Nubel, Genevieve Ojeda, Ed Prince, Neysa Siefert y Mitch Steele
Universal Cable Productions: Tom Lieber y Chris Sanagustin
Syfy: William Lee y Mozhgan Setoodeh
Pruebas de juego: Nikki Aden, Nick Agranoff, Claire Alexander, Bill Anderson, Chris Beck, Joe Becker, Rhonda Becker, Charles Borchert, Willson Borchert, Neal Burghardt, Daniel Lovat Clark, Sam Connolly, Ryan Crimmins, Daniel Debace,

Andrew Fischer, Michael W. Foster, Steve Foster, Jared Gable, Taylor Gresser, Dale Hall, Evan Hall, Tom Harty, Ellen Hein, Gregg Helmberger, Tim Huckelbery, Gwen Jorgens, Kalar Komarec, Jon Kottke, Rob Kouba, Michael Krefting, Mark Larson, Bob Lau, Lukas Litszinger, Corey Litten, Ben Mattson, Rob McKenzie, Patrick McMahon, Jill McTavish, Stephanie Miller, Arlene Morrison, Joe Morrison, Andrew Northrop, Allana Olson, Mark Pollard, Lori Jean Richards, Jesse Richardson, Laurie Richardson, Adam Sadler, Brady Sadler, Cole Sarar, Noah Stein, Seth Sweep, Zach Tewalthomas, James Voelker, Clint Vogel, Jacob Wellington, Peter Wocken, Paul Woolsoncroft, Matthew Xavier y Katrina Zahradka

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.

© 2013 Universal Network Television LLC. Bajo licencia de NBC Universal Television Consumer Products Group. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. **Battlestar Galactica** es una marca comercial o registrada de Universal Network Television LLC. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc.; la dirección física de sus oficinas es 1995 West County Road B2, 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. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

WWW.EDGEENT.COM

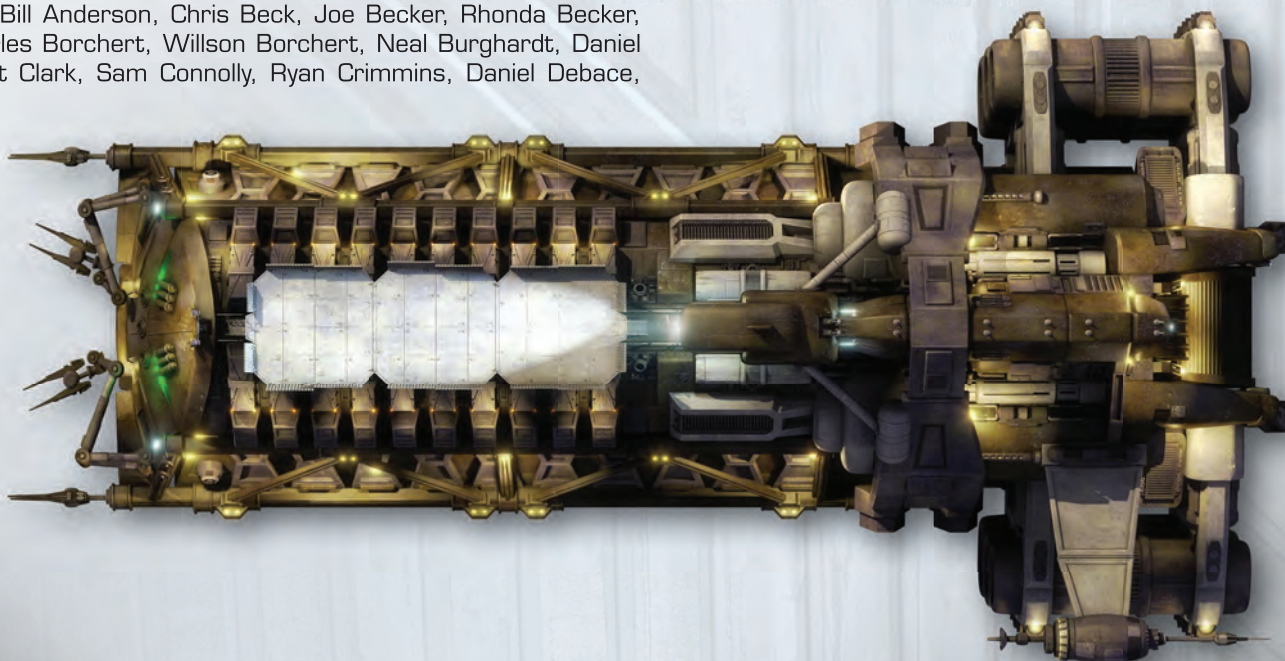


TABLA DE ATAQUE

Unidad atacada	Resultado del dado
	3 – 8 = Destruído
	7 – 8 = Destruído
	5 – 7 = Dañado 8 = Destruído
	7 – 8 = Destruído
	Destruída automáticamente (sin tirada)
	Con Incursor: 8 = Dañada Con Estrella Base: 4 – 8 = Dañada
	Con Incursor: 8 = Dañada Con Estrella Base: 4 – 8 = Dañada Con Viper: 8 = Dañada Con Raptor de asalto: 7 – 8 = Dañada Con Galactica: 5 – 8 = Dañada Con un Arma Nuclear: 1 – 2 = Dañada 2 veces 3 – 6 = Destruída 7 – 8 = Destruída junto con 3 Incursores de la misma zona Sea cual sea el resultado del dado, la ficha de Arma Nuclear se descarta después de su uso.
CON LA OPCIÓN “FLOTA CYLON” DE ÉXODO	
	Con Incursor: 8 = Dañada Con Estrella Base: 4 – 8 = Dañada
	Con Viper: 8 = Dañada Con Raptor de asalto: 7 – 8 = Dañada Con Galactica: 5 – 8 = Dañada Con un Arma Nuclear: 1 – 2 = Dañada 2 veces 3 – 6 = Destruída 7 – 8 = Destruída junto con 3 Incursores de la misma zona Sea cual sea el resultado del dado, la ficha de Arma Nuclear se descarta después de su uso.

ÍNDICE

Aclaración de la capacidad “Decidida” de Athena	10
Aclaraciones a las capacidades de prueba de Habilidad	10
Afiliación	8
Asignación de cartas de Lealtad sobrantes	12
Cambios y aclaraciones a las reglas	11
Capacidades de movimiento	16
Capacidades de prueba de Habilidad	10
Cartas de Crisis y Crisis Extrema	11
Cartas de Habilidad	10
Cartas de Motín	5
Cartas de Motivación	8
Cartas de Traición	10
Combinar Amanecer con otras expansiones	16
Combinar Éxodo con Amanecer	17
Combinar Pegasus con Amanecer	16
Combinar Pegasus y Éxodo con Amanecer	18
Cómo emprender una misión	14
Cómo usar esta expansión	4
Cómo usar la opción “En busca del hogar”	14
Componentes de Pegasus que no se usan	16
Conflictos de simultaneidad	11
Creación del mazo de Lealtad con Amanecer	6
Creación del mazo de Lealtad con Éxodo	17
Descubrirse como cylon	12
Destrucción de Naves Civiles	11
Ejecuciones	16, 17
El “Puente” y las cartas de Crisis	14
El Amotinado	6
El tablero de juego de la Demetrius	14
El tablero de juego de la Estrella Base rebelde	15
El turno de los jugadores cylons	12
Errata de la expansión Pegasus	19
Fichas de Milagro	5
Ganar la partida como líder cylon	8
Infiltración	8
Jugadores cylons	12
Jugar como líder cylon	8
La carta de Objetivo de la Tierra	14
La casilla de “Misión Activa”	14
La fase de Nueva Cáprica	17
La opción de juego “Conflicto de Lealtades”	17
La opción de juego “Flota Cylon”	17
La opción de juego «Nebulosa Ionia»	17
Las cartas de Motín y la “Prisión”	5
Las cartas de Motín y los cylons	6
Líderes cylons	8, 16
Límite de la mano de Quórum	12
Líneas de sucesión revisadas	13
Listado de componentes	2
Localizaciones de riesgo	12
Localizaciones revisadas de los cylons y la Colonial Uno	11
Medidas desesperadas	16
Nuevas reglas	5
Opción de juego “En busca del hogar”	14
Raptors de asalto	11
Raptors de asalto y saltos de la flota	11
Reducir o incrementar el recurso más alto/bajo	11
Reglas que suelen olvidarse	18
Selección de personajes con Amanecer	5
Variantes de juego “colaborador cylon” y “7 jugadores”	16
Versión alternativa de Gaius Baltar	5