

**BATTLESTAR GALACTICA:
EL JUEGO DE MESA
PEGASUS
EXODUS
AMANECER**



CONTENIDO

Battlestar Galactica: el Juego de Mesa.....	3	El Tablero de la Demetrius.....	27
Introducción.....	3	El Tablero de la Estrella Base Rebelde.....	27
Visión general del juego.....	3	Fase de Crisis.....	28
Componentes.....	3	Cartas de Crisis de Nueva Cáprica.....	28
Tableros y Hojas de Personaje.....	3	Activación de Naves Cylon.....	28
Fichas y Marcadores.....	4	Naves Cylon e Iconos de Fuerzas de Ocupación en Nueva Cáprica.....	28
Cartas.....	5	Preparación para el Salto.....	29
Figuras de Plástico y Dado.....	7	Preparar para el Salto y Evacuar Naves Civiles en Nueva Cáprica.....	29
Otros Componentes.....	7	Fase de Descarte.....	29
Objetivo del Juego.....	8	Cartas de Habilidad.....	29
Objetivo Humano.....	8	Mazo de Destino.....	29
Objetivo Cylon.....	8	Traición.....	29
Dos Conceptos Básicos.....	8	Descartar Cartas de Traición y Robar Cartas de Motín.....	30
"Jugadores Cylon" y "Jugadores Humanos".....	8	Pruebas de Habilidad.....	30
Secretismo.....	8	Éxitos Parciales.....	30
Preparación.....	9	Pruebas de Habilidad del Tablero.....	30
Componentes Eliminados del Juego.....	9	Capacidades de las Cartas de Habilidad.....	30
Orden de Preparación.....	9	Poderes de Movimiento.....	30
Crear el Mazo de Lealtad.....	11	Capacidades de Prueba de Habilidad.....	30
Descripción del Tablero.....	13	Cartas de Crisis y el Resultado de "Consecuencia".....	31
Personajes.....	14	Cartas de Habilidad Desesperadas.....	31
Hojas de Personaje.....	14	Supervisor de Habilidades.....	31
Usando habilidades.....	14	Aclaraciones de las Cartas de Habilidad y Erratas.....	31
Fichas de Milagros.....	14	La Carta de Objetivo.....	32
La Versión Alternativa de Gaius Baltar.....	14	Salto de la Flota.....	32
Cartas de Título.....	14	Cartas de Destino.....	32
El Presidente.....	14	Salto desde Control de FTL.....	33
Línea de Sucesión - Presidente.....	15	Combate.....	33
El Almirante.....	15	Activar Vipers.....	33
Línea de Sucesión - Almirante.....	16	Pilotar Vipers.....	33
El Título de CAG.....	16	Mover y llevar a cabo Acciones mientras se Pilota.....	33
Línea de Sucesión - CAG.....	16	Destrucción de Vipers.....	33
Explicación de los Personajes y Erratas.....	16	Mover Desde un Viper.....	33
Cartas de Lealtad.....	17	Vipers Mark VII.....	34
El Amotinado.....	17	Raptors de Asalto.....	34
Cartas de Motín.....	18	Raptos de Asalto y Saltos FTL.....	34
Cartas de Motín y la Prisión.....	18	Activar Naves Cylon.....	34
Cartas de Motín y Cylon.....	18	Activar Incursores.....	34
Objetivos Personales.....	18	Lanzar Incursores.....	34
Los Cinco Últimos.....	18	Activar Incursores Pesados y Centuriones.....	35
Fase de Agentes Durmientes.....	19	Activar Estrellas Base Cylon.....	35
Jugadores Cylon.....	19	Tablero de Flota Cylon.....	35
La Carta de Amotinado.....	19	Colocar Naves Cylon en el Tablero de Flota Cylon.....	35
Cylons.....	19	Colocar Naves Cylon en el Tablero Principal.....	36
Jugadores Cylon Revelados.....	19	Avanzar el Marcador de Persecución Cylon.....	36
Habilidades de los Jugadores Cylon Revelados.....	20	Atacar.....	36
Turnos de los Jugadores Cylon Revelados.....	20	Tabla de Ataque.....	36
Líderes Cylon.....	21	Lanzar Armas Nucleares.....	36
Jugando con un Líder Cylon.....	21	Dañar, Destruir y Retirar del Juego.....	37
Cartas de Motivación.....	21	Fichas de Daño.....	37
Revelando Cartas de Motivación.....	21	Destrucción de Galáctica y Pegasus.....	37
Ganando como Líder Cylon.....	21	Dañar Estrellas Base.....	37
Infiltrarse.....	21	Fichas de Daño de Estrella Base Alternativas.....	37
Aclaraciones a la Habilidad "Decidida" de Athena.....	22	Reglas Variadas.....	38
¿Boomer y Athena?.....	22	Ganar y Perder Recursos.....	38
Ejecuciones.....	22	Arriesgar Raptors.....	38
Ejecuciones y Trauma.....	23	Las Localizaciones de Tablero superpuesto.....	38
Eligiendo Personajes después de una Ejecución.....	23	Las Localizaciones Cylon superpuestas.....	38
Turno de Juego.....	24	Destruir Naves civiles.....	38
Secuencia del Turno de Juego.....	24	Orden de Elección o Resolución de Acciones.....	38
Fase de Recepción de Habilidades.....	24	Limitación de Componentes.....	39
Robar Cartas de Habilidad.....	25	Final del Juego.....	39
Fase de Movimiento.....	25	Finalizando el Juego.....	39
Localizaciones de Nueva Cáprica.....	25	Retos Personales.....	39
La Demetrius.....	26	Cartas de Motivación de Líder Cylon.....	39
La Estrella Base Rebelde.....	26	Fase de Nueva Cáprica.....	39
Encontrar Aliados.....	26	Preparación de nueva cáprica.....	40
Fase de Acción.....	26	Naves civiles preapareadas y naves civiles bloqueadas.....	40
Atacar a las Fuerzas de Ocupación y Detener Humanos en Nueva Cáprica.....	27		

Antes que galáctica regrese a la órbita.....	40
Galáctica regresa a la órbita.....	40
Ganando la partida.....	41
La Nebulosa Ionia.....	41
Marcadores de Trauma.....	41
La Fase de Encrucijada.....	41
1. Preparar la Batalla por la Nebulosa Ionia.....	41
2. Robar y Resolver Cartas de Encrucijada.....	42
3. Resolver 'El Juicio/Almacenaje de Línea'.....	42
Aclaraciones.....	42
Apéndice I: Variantes Oficiales.....	43
Partida para 2 jugadores.....	43

Partida para 1 jugador.....	43
Partida totalmente cooperativa.....	43
Ajustando la dificultad.....	43
Apéndice II: Cartas de Ataque Cylon.....	44
Preparación.....	44
Reglas.....	44
Apéndice III: Historial de Versión.....	44
Versión 0.9.....	44
Versión 0.8.....	44
Versión 0.7.....	44
Créditos.....	44

BATTLESTAR GALACTICA: EL JUEGO DE MESA

INTRODUCCIÓN

Los Cylon fueron creados para hacer la vida más fácil en las Doce Colonias. Y llegó el día en que decidieron matar a sus amos. Después de conflicto sangriento, se declaró un armisticio y los Cylon se fueron buscando otro mundo al que llamar suyo.

Cuarenta años después, regresaron, y llevaron a la humanidad casi a la extinción. Los humanos supervivientes, liderados por la tripulación de la Estrella de Combate Galáctica, huyeron con la esperanza de encontrar un nuevo hogar, uno conocido en las leyendas como La Tierra.

La única esperanza de la humanidad es encontrar la localización de La Tierra mientras rechazan los implacables Cylon. Pero los recursos van disminuyendo y el enemigo puede aparentar ser humano e infiltrarse en la flota desde dentro."

Esta es la versión 0.9 de un reglamento combinado del juego de tablero de Battlestar Galactica. Está basado en el reglamento base del juego de Battlestar Galactica, el reglamento de la expansión Pegasus, el reglamento de la expansión Éxodo, el reglamento de la expansión Amanecer, las 4 nuevas variantes oficiales de juego y la FAQ oficial versión 1.1.3.

El objetivo de estas reglas es recolectar todo en uno. Por lo tanto, las reglas que hayan sido sustituidas en posteriores expansiones se han eliminado. La mayor parte de los ejemplos de los reglamentos han sido omitidos para reducir el espacio.

Estas reglas se han escrito con el supuesto de que se aplican todas las opciones excepto las cartas de Kobol, Nueva Cáprica, la Nebulosa Ionia y el Objetivo La Tierra, que siguen siendo opcionales, y que a los jugadores conocen el juego de antemano.



Las reglas que sólo se utilizan en Nueva Cáprica, la Nebulosa Ionia o La Tierra se han puesto en cuadros azul, verde o naranja respectivamente.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

Battlestar Galactica: el Juego de Mesa proporciona una experiencia de juego única. A diferencia de la mayor parte de los juegos donde los jugadores ganan individualmente, éste es un juego de equipo, con las complicaciones adicionales de que el equipo al que pertenece cada jugador es secreto.

Cada jugador se asigna en secreto a un equipo al principio de la partida. Los dos equipos son los humanos y los Cylon, y cada equipo tiene un objetivo específico. Los humanos tratan de encontrar el camino a La Tierra, mientras que los Cylon simplemente quiere aniquilar a la raza humana. Los jugadores ganarán o perderán en conjunto con el resto de los miembros de su equipo pero, para ello, deben averiguar en quien confiar para poder llevar a su equipo a la victoria.

COMPONENTES

Estas reglas, salvo algunas excepciones detalladas en "Preparación", usan todos los componentes de los cuatro juegos. La siguiente sección describe e identifica brevemente los diferentes componentes del juego.

Tableros y Hojas de Personaje

Tablero Principal (1): El tablero principal es donde se desarrolla la mayor parte de la acción. Describe las localizaciones de Galáctica y la Colonial Uno, así como las áreas de espacio que las rodean.



Galáctica es la nave más grande y lidera y defiende la flota humana, está descrita en el centro del tablero principal. Hay varias localizaciones en Galáctica donde los personajes pueden realizar diferentes acciones. La Colonial Uno es una nave más pequeña que Galáctica y la base de operaciones del Presidente. Hay varias localizaciones en Colonial Uno donde los personajes pueden realizar diferentes acciones.

Marcadores de Recursos y Conectores de Plástico (4): Los marcadores de recurso se usan para medir los menguantes recursos de los humanos.

Están unidos al tablero principal usando unos conectores de plástico. Una vez unidos, no deben quitarse. El número que representa el dial indica cuán disponible está un recurso en cada momento. Cuando un recurso se pierde o se gana por cualquier motivo, el dial rota para indicar la nueva cantidad. Si un recurso es reducido a cero (al final del turno de un jugador), los humanos pierden la partida.

Placa de Localización Cylon (2):

Esta placa se coloca sobre las localizaciones Cylon del juego principal. Las nuevas localizaciones de la placa se utilizan en vez de las localizaciones Cylon del tablero original. Presta especial atención a cómo las localizaciones han cambiado (por ejemplo, la "Nave Resurrección" es una localización Peligrosa). **Quita la Placa de Localización Cylon para Pegasus y sólo usa la placa de Amanecer.**



Placa de Colonial Uno (1):

Esta capa reemplaza la localización de Colonial Uno usada en el juego base de **Battlestar Galactica: el Juego de Mesa**.



Tablero de Pegasus (1):

La formidable Estrella de Combate Pegasus se ha unido al combate contra las fuerzas de los Cylon que implacablemente persiguen a los humanos supervivientes. Este tablero contiene localizaciones de la Estrella de Combate Pegasus, y proporciona a los humanos valiosas habilidades durante sus viajes.



Tablero de Flota Cylon (1):

Este tablero proporciona localizaciones de un "Puente de una Estrella Base", que garantiza a los jugadores Cylon diversos modos para perjudicar a la humanidad. Alrededor de la estrella base del tablero de la Flota Cylon hay áreas de espacio Cylon que corresponde a las áreas circundantes a Galáctica. En la parte superior del tablero hay un marcador de Persecución que sirve para calcular cuán rápidamente la flota Cylon alcanza a la humanidad.



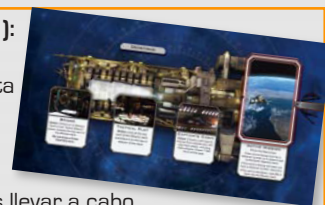
Tablero de Nueva Cáprica (1):

Este tablero se usa sólo cuando se juega con la Carta de Objetivo de Nueva Cáprica. Este tablero proporciona localizaciones de la superficie de Nueva Cáprica que usan tanto humanos como Cylon. Los personajes se colocan en este tablero al principio de la fase de Nueva Cáprica representando como la humanidad es prisionera de los Cylon.



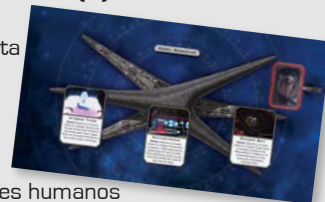
Tablero de la Demetrius (1):

Este tablero se usa sólo cuando se juega con la Carta de Objetivo de La Tierra. El tablero de la Demetrius proporciona localizaciones que permite a los jugadores llevar a cabo misiones de exploración vitales.



Tablero de Estrella Base Rebelde (1):

Este tablero se usa sólo cuando se juega con la Carta de Objetivo de La Tierra. El tablero de Estrella Base Rebelde proporciona localizaciones que proporcionan a los jugadores humanos y Cylon poderosas habilidades.



Para un diagrama completo de los tableros ver "Descomposición de los Tableros".

Hojas de Personaje (33):

Cada personaje tiene una hoja que describe las habilidades normales y especiales del personaje. Siete de los personajes son Líderes Cylon.



Fichas y Marcadores

Fichas de Personaje y Peanas (33): Cada personaje está representado por una ficha que se sostiene en una peana de plástico.



Fichas de Piloto (10): Cada personaje con la habilidad de pilotar tiene su correspondiente ficha de piloto. Un personaje que esté pilotando coloca su ficha de piloto bajo el vóper que este pilotando.



Fichas de Milagro (10): Los jugadores deben gastar estas fichas para activar sus habilidades de personaje milagrosas.



Ficha de Jugador Activo (1)

Esta ficha se usa para recordar a los jugadores quién tiene el turno actualmente.

Fichas de Arma Nuclear (3): El Almirante empieza el juego con dos fichas de arma nuclear. Estas poderosas armas pueden destruir estrellas base, pero son finitas y no deben desperdiciarse. La tercera ficha sólo se usa si el Almirante la gana (como resultado de una carta de ingeniería "Construir Arma Nuclear", por ejemplo).



Fichas de Naves Civiles (12):

Estas fichas representan las naves civiles que los humanos deben proteger durante el ataque Cylon. Estas fichas tienen un reverso común y la cara muestra los recursos (normalmente población) que se pierden si esa nave es destruida.



Fichas de Daño (16): Esas fichas representan los sistemas vitales que pueden ser dañados cuando Galáctica, Pegasus o una estrella base son impactados por un ataque enemigo. Mantén separadas las fichas de daño de Pegasus separadas de las de Galáctica.



Fichas Alternativas de Daño a Estrella Base (6): Estas fichas sólo se usan cuando se juega con el Objetivo de la Nebulosa Ionia. Representan daño a los sistemas vitales de una estrella base u otros efectos perjudiciales sufridos por los Cylon cuando una estrella base es impactada por un ataque. Si se usan, estas fichas deben reemplazar las fichas de daño de estrella base.



Marcador de Flota (1): Este marcador se usa para llevar el progreso en el marcador de Preparación del Salto. Cuando esta ficha alcanza el final del marcador, la flota salta a su próximo destino (ver "Salto de la Flota").



Marcador de Persecución Cylon (1): Este marcador se usa para llevar el progreso en el marcador de Persecución. Cuando esta ficha alcanza el final del marcador, las naves Cylon en el tablero de Flota Cylon saltan a las correspondientes áreas que rodean Galáctica.



Fichas de Fuerzas de Ocupación (4): Estos marcadores se usan sólo cuando se juega con el Objetivo de Nueva Cáprica y sólo en el tablero de Nueva Cáprica. Representan las fuerzas Cylon que patrullan Nueva Cáprica.



Fichas de Trauma (38): Estas fichas se usan sólo cuando se juega con el Objetivo de la Nebulosa Ionia. Representan los efectos duraderos que un personaje sufre como resultado de las múltiples experiencias difíciles que ha vivido. Durante la fase de Encrucijada, el número y tipo de fichas de trauma de cada personaje determina qué personajes son dignos de continuar luchando en el enfrentamiento entre humanos y Cylon.



Fichas de Aliado (35): Estas fichas se usan sólo con el Objetivo de la Nebulosa Ionia. Se usan para indicar la localización de los individuos que los jugadores pueden encontrar. Los jugadores pueden encontrar que los aliados pueden ser beneficiosos o perjudiciales. Cada ficha se corresponde con una Carta de Aliado.



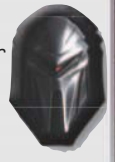
Marcador de Afiliación de Estrella Base (1):

Este marcador de dos caras se usa sólo cuando se juega con el Objetivo de La Tierra e indica si son los jugadores humanos o los jugadores Cylon los que pueden moverse a localizaciones del tablero de Estrella Base Rebelde.



Fichas de Estrella Base (2): Estas grandes fichas representan las estrellas base Cylon, que pueden atacar Galáctica y lanzar incursiones durante el combate. **Se reemplazan por las estrellas base de plástico y no se usan durante el juego.**

Marcadores de Centurión (4): Estos marcadores se usaban para marcar el progreso en el marcador de Abordaje. Se reemplazan por los centuriones de plástico y no se usan durante el juego.



Ficha de Scar (1): Scar es un raider Cylon muy peligroso que se encuentra la flota humana de casualidad.

Esta ficha no se usa en esta versión del juego.



Cartas

Iconos de Expansión: Todas las cartas de las expansiones vienen marcadas con los iconos de expansión de **Pegasus, Éxodo o Amanecer** en su cara frontal para una mayor facilidad a la hora de distinguirlos del juego base.



Cartas de Destino (34): Estas cartas se usan cuando la flota salta para determinar el destino al que llegan.

Quita la Carta de Destino "Asteroide Minero" del mazo de Destino.



Cartas de Objetivo (4): Estas cartas muestran cuando tiene lugar la fase de agentes durmientes y como los jugadores humanos ganan el juego. Sólo se usa una carta de objetivo en una partida de Battlestar Galáctica. Los jugadores deben ponerse de acuerdo antes de empezar qué carta van a utilizar.



Si se elige la Carta de Objetivo de Kobol, ganan los humanos si consiguen hacer un último salto después de haber saltado una distancia de ocho unidades.

Si se elige la Carta de Objetivo de Nueva Cáprica habrá que jugar la fase de Nueva Cáprica tal y como se describe en la carta.

Si se elige la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia habrá que jugar la fase de Encrucijada tal y como se describe en la carta.

Si se elige la Carta de Objetivo de La Tierra los humanos ganarán si la flota consigue hacer un último salto después de haber saltado una distancia de diez unidades.

Cartas de Habilidad (234): Los jugadores roban estas cartas al principio de su turno. Se usan para superar las crisis o proporcionan habilidades especiales. Cada personaje tiene acceso a diferentes habilidades y, por lo tanto, podrá ayudar a superar diferentes tipos de crisis. Las Cartas de Traición son Cartas de Habilidad que representan tácticas sucias e infames.

Las siete Cartas de Habilidad Política "Comité de Investigación" reemplazan a las cartas correspondientes en el mazo de Política. Las cartas de traición de Pegasus no se utilizan.



Cartas de Título de Presidente y Almirante (5):

Estas cartas garantizan al poseedor una acción especial así como la habilidad de tomar importantes decisiones en ciertas Cartas de Crisis. Aunque estas cartas comienzan la partida en manos de algún jugador, a lo largo de la misma irán cambiando de manos. **Elimina la Carta de Título de Presidente que viene en el juego base y la Carta de Título de Almirante que viene en el juego base y en la expansión de Pegasus.**

**Carta de Título de CAG (1):**

La Carta de Título de CAG [Comandante de Grupo Aéreo] garantiza al poseedor una acción especial así como la habilidad de tomar importantes decisiones en ciertas Cartas de Crisis.

**Cartas de Quorum (26):**

Estas cartas las roba el Presidente y pueden aumentar los recursos humanos, eludir las amenazas de las fuerzas Cylon, incrementar la moral, ayudar contra los Cylon o proveer de ciertas habilidades a otros jugadores.

**Cartas de Crisis (160):**

Estas cartas representan los diferentes problemas y desastres que deben superar los humanos. Algunas cartas requieren chequeos de habilidad mientras que otras representan eventos. En dichas cartas es donde se produce la principal pérdida de recursos. **Retira todas las cartas de ataque Cylon del mazo de Crisis.**



Cartas de Crisis de Nueva Cáprica (30): Estas cartas se usan sólo cuando juegas el objetivo de Nueva Cáprica. Estas Cartas de Crisis se usan durante la fase de Nueva Cáprica al final de la partida.

**Cartas de Crisis Extrema (13):**

Estas cartas representan crisis extremadamente peligrosas, incluyendo algunas que fuerzan terribles decisiones a los humanos. Cuando un Cylon se revela como tal, recibe una de estas cartas (ver "Jugadores Cylon Revelados"). **Retira todas las cartas de ataque Cylon del mazo de Crisis Extrema.**

**Cartas de Aliado (35):**

Estas cartas se usan sólo cuando se juega con el Objetivo de la Nebulosa Ionia. Representan diversos individuos que pueden ayudar o entorpecer a la humanidad en su cruzada por la supervivencia. Cada carta se corresponde con una Ficha de Aliado.

**Cartas de Lealtad (41):**

Cada jugador que no sea Líder Cylon robará una (o dos) Cartas de Lealtad al principio de la partida y otra (o dos) a mitad de la misma. Estas cartas se mantienen en secreto al resto de jugadores e indican al jugador si es o no un Cylon (ver "Jugadores Cylon Revelados"). **Retira las Cartas de Lealtad de "Eres un Simpatizante" y "Eres un Colaborador Cylon".**



Cartas de Motín (22): Estas cartas representan acciones humanas que los jugadores pueden llevar a cabo para ayudar a la humanidad aún a riesgo de poder ser enviados a prisión.

**Cartas de Misión (8):**

Las Cartas de Misión se usan cuando los jugadores juegan con la opción Búsqueda del Hogar. Representan misiones difíciles que los humanos pueden intentar para encontrar La Tierra y vencer a sus enemigos de una vez por todas.

**Cartas de Motivación:**

Estas cartas representan tareas que un Líder Cylon debe completar para poder ganar, ya sea con los humanos o con los Cylon.



Carta de Referencia de Infiltración (2): Esta carta de referencia la utiliza un Líder Cylon cuando se infiltra en la flota humana. **No uses la Carta de Referencia de Infiltración de Pegasus.**



Cartas de Encrucijada(7): Estas cartas se usan sólo cuando se juega el Objetivo de la Nebulosa Ionia. Cada carta representa una decisión importante que un personaje debe tomar al final de la partida durante la fase de Encrucijada.



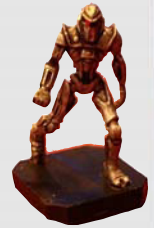
Cartas de Estrategia (12):

Son dos grupos de Cartas de Estrategia para los Líder Cylon Hostiles y Simpatizantes. Estas cartas proporcionan a los Líderes Cylon los objetivos necesarios que deben llevar a cabo para ganar la partida. Las cartas de Estrategia no se utilizan si usas estas reglas.



Cuando una estrella base es dañada, simplemente pon una ficha de daño de estrella base al lado de la misma en el tablero.

Centuriones de Plástico (4): Estas figuras reemplazan a las fichas de centurión del juego base. Se usan para marcar el progreso en el marcador de Abordaje. Ninguna de las figuras debería alcanzar el final del marcador o los humanos perderán la partida.



Dado de Ocho Caras (1): Principalmente este dado se usa para resolver el combate, pero puede utilizarse para resolver ciertas Cartas de Crisis. Después de aplicar todos los modificadores a la tirada, un número mayor de "8" se trata como un "8" y un número menor que "1" se trata como un "1".



Figuras de Plástico y Dado

Vipers de Plástico (8): Los humanos usan estas naves para defender su flota y atacar a las naves Cylon. Los Vipers se colocan en la "Reserva", "Vipers Dañados" o zonas de espacio del tablero. Están limitados en número convirtiéndolos en un bien preciado. **Quita dos de los vipers.**



Vipers Mark VII de Plástico (4): Los Viper mark VIII son modelos más avanzados que los antiguos mark II, los primeros a bordo de Galáctica, pero fueron saboteados por los Cylon mediante una actualización de su software de navegación. **Eliminando dicha actualización, éstas naves pueden ser usadas como poderosas armas.**



Raptors de Plástico (4): Los humanos usan estas naves para explorar nuevos destinos e intentar encontrar nuevos recursos (normalmente combustible y alimentos). Estas naves nunca se utilizan en combate y se mantienen en la "Reserva" hasta que son destruidas.



Raptors de Asalto de Plástico (4): Estas figuras representan una poderosa nave con FTL disponible para los humanos



Incursores de Plástico (20): Estas numerosas y frágiles naves Cylon a menudo atacan vipers y naves civiles.

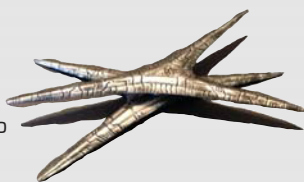


Incursores Pesados de Plástico (4): Los Cylon utilizan estas naves para abordar Galáctica. Nunca atacan a otras naves, el único propósito es alcanzar el hangar y descargar sus mortales centuriones de abordaje.



Estrellas Base de Plástico (2):

Estas estrellas base de plástico esculpido reemplazan a las fichas de estrella base del juego base (no uses las fichas de estrella base junto con las figuras).

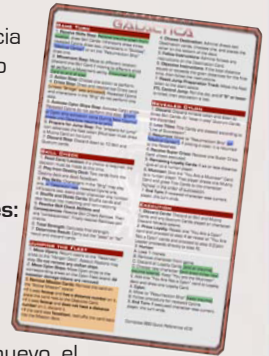


Para montar las estrellas base de plástico, junta las dos mitades con cuidado.

Otros Componentes

Completa Referencia Rápida BSG:

Para simplificar jugar con estas reglas, hay una tarjeta de Referencia Rápida disponible en pdf. El número de versión en el CBSGQR corresponde a la versión de este documento.

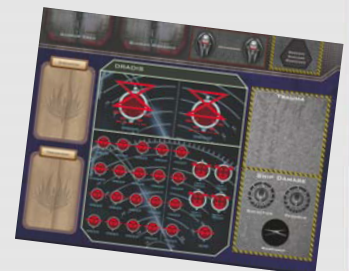


Battlestar Galáctica: las Variantes:

Para mantener estas reglas actualizadas a las reglas oficiales pero permitir aplicar diferentes variantes no oficiales se han separado de este documento. De nuevo, el número de versión de las reglas de variantes se corresponde con el número de versión de este documento.

Tableros de Juego: Battlestar Galáctica:

El Juego de Tablero usa una gran cantidad de tableros y componentes de juego. Para mantenerlos ordenados y disponibles durante el juego puede ser de ayuda tener tableros adicionales. Un conjunto excelente de tableros ha sido diseñado por Chalta y puede ser descargado como pdfs.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego para un jugador dado depende del equipo al que pertenezca. El equipo de un jugador queda determinado por las Cartas de Lealtad que reciba a lo largo de la partida (ver "Cartas de Lealtad").

OBJETIVO HUMANO

Para que los humanos ganen la partida, deben completar satisfactoriamente los suficientes saltos de la flota para alcanzar el objetivo indicado en la Carta de Objetivo elegida. Una vez que la flota haya alcanzado su objetivo (y llevado a cabo la fase de Nueva Cáprica o fase de Encrucijada dependiendo de la Carta de Objetivo en juego), los humanos ganan automáticamente la partida.

OBJETIVO CYLON

Todos los Cylon ganan la partida evitando que los humanos consigan su objetivo. Normalmente consiguen esto agotando completamente un recurso de la flota, pero también ganan destruyendo Galáctica, abordando Galáctica con sus centuriones o si no hay más personajes que elegir después de una ejecución.

- **Agotando un Recurso:** Si al menos un recurso (alimentos, combustible, moral o población) llega a 0 o menos al final del turno de cualquier jugador, la partida termina inmediatamente y los Cylon ganan. Ésta es la forma más habitual de que los Cylon ganen. Ten en cuenta que es posible para los humanos llegar a 0 en un recurso y luego incrementarlo durante el mismo turno sin perder la partida.
- **Invasión de Centuriones:** Si al menos una figura de centurión alcanza el final del marcador de Abordaje, la tripulación de Galáctica es asesinada y los Cylon ganan.
- **Galáctica es Destruída:** Si seis o más localizaciones de Galáctica reciben marcadores de daño al mismo tiempo, Galáctica es destruída y los Cylon ganan.
- **No quedan más personajes humanos:** Si un humano es ejecutado y no hay más personajes disponibles para ser seleccionados, los humanos pierden inmediatamente la partida.

DOS CONCEPTOS BÁSICOS

"JUGADORES CYLON" Y "JUGADORES HUMANOS"

En algunas situaciones, se puede hacer referencia a "jugadores", "jugadores humanos" o "jugadores Cylon". El término "jugadores" incluye y se refiere a todos los individuos que están jugando la partida. Los términos "jugadores humanos" y "jugadores Cylon" son más restrictivos. El término "jugadores Cylon" se refiere a los Cylon revelados, pero no a los jugadores que tienen oculta la Carta de Lealtad "Eres un Cylon". El término "jugadores humanos" se refiere a todos los jugadores que no han sido revelados como Cylon. Un Líder Cylon se considera un "jugador humano" cuando está Infiltrado y un "jugador Cylon" cuando no está Infiltrado.

SECRETISMO

Un elemento clave en **Battlestar Galactica: El Juego de Tablero** es la paranoia y la tensión que rodea a los Cylon escondidos. Por ello, el secretismo es muy importante y las reglas siguientes deben seguirse siempre. El motivo para estas restricciones es mantener la información en secreto y proteger a los Cylon de ser descubiertos fácilmente.

Acusaciones a Ciegas: Los jugadores pueden acusar a otros de ser Cylon en cualquier momento. Aunque las acusaciones ciegas no tienen efectos de juego, pueden ayudar o confundir a los jugadores humanos en su caza de brujas contra los Cylon.

Cartas de Lealtad: Si un jugador puede ver la carta de lealtad de otro jugador, **no puede contar la información específica** de las cartas (como una habilidad escrita en ella). Puede, sin embargo, hacer acusaciones abiertas sobre si el jugador es Humano o un Cylon. Si el jugador mira varias Cartas de Lealtad, no puede decir el número de cartas de Cylon que tiene, sólo acusarle(o no) de ser Cylon. Cuando el jugador tiene que mirar una Carta de Lealtad de otro jugador, el dueño de las cartas puede saber qué cartas le han visto.



Cartas de Habilidad y Pruebas de Habilidad: Los jugadores no puede decir el valor exacto de las cartas en su mano. Pueden usar términos inexactos como "Puedo ayudar un poco", pero no pueden decir nada más específico como "Estoy echando 5 de pilotar". Además, después de una prueba de habilidad resuelta, los jugadores no pueden decir qué cartas habían jugado.

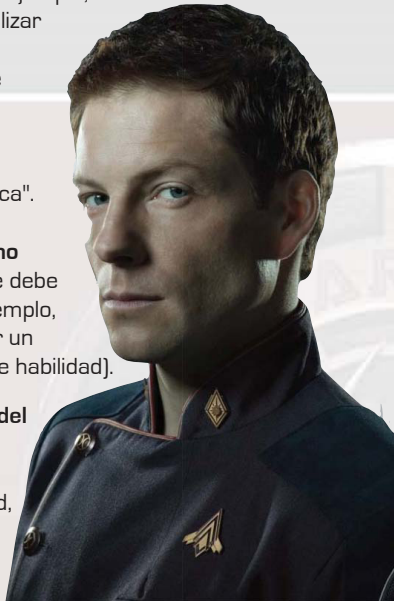
Cuando se añaden cartas de habilidad a las pruebas, los jugadores tienen **prohibido** decir qué tipos de cartas, colores o valores han jugado (o planean jugar) en la prueba de habilidad.

Sólo se puede compartir información que respete la "Regla de Oro del Secretismo". Términos estándar que pueden ser utilizados en estas situaciones serían: "mucho" o "un poco". El único caso en que un jugador puede decir que está añadiendo "una cantidad media" a una prueba de habilidad es si está jugando varias cartas a la prueba.

Los jugadores pueden también utilizar frases como "Estoy jugando cinco cartas **bajas** a la prueba de habilidad". Puede hacerlo porque el número de cartas que se añaden a una prueba de habilidad es público.

Habilidades de las Cartas de Habilidad: Si un jugador espera que otro tenga una carta concreta de Habilidad, puede preguntar al resto. Por ejemplo, si un jugador piensa utilizar la casilla "Control FTL" como su Acción, puede preguntar si algún jugador tiene una Carta de Habilidad de "Planificación Estratégica". Los jugadores pueden decir o no si la tienen, **no están obligados**. No se debe abusar de esto (por ejemplo, un jugador no debe dar un listado de sus cartas de habilidad).

Tamaño de la Mano y del Mazo: El número de cartas en la mano, en cada mazo de Habilidad, mazo de Quorum y mazo de destino es público. La carta superior de cada mazo de descartes es pública también, pero los jugadores no pueden rebuscar o contar el número de cartas del mazo de descartes.



Carta Superior del Mazo: Hay veces que un jugador recibe información sobre la carta superior de un mazo (como en el caso de las cartas de Destino o Crisis). No se puede compartir información específica en estos casos, pero se puede clasificar la carta como "buena" o "mala".

Naves Civiles: Cuando un jugador pueda mirar una ficha de nave civil, no puede revelar información específica sobre la misma. Sin embargo, puede hablar sobre "unos pocos" o "muchos" recursos.

Regla de Oro del Secretismo: Cuando haya dudas, los jugadores deben hablar de modo que sus frases tengan "polos opuestos". Es decir, los jugadores puede decir si tienen una carta de valor "alto" o "bajo", pero no "extremadamente alto", "lo más bajo" o "la mitad".

Cylon Revelados: Los jugadores Cylon Revelados deben también respetar las reglas del secretismo. No pueden enseñar sus manos a los otros jugadores y no pueden decir la Carta de Crisis Extrema que tienen su mano.

Secretismo y Lealtades en Conflicto: La regla de secretismo afecta también a las Cartas de Objetivo Personal y Lealtad de los Cinco Últimos. Los jugadores no pueden discutir ningún detalle del texto de sus Cartas de Lealtad más allá de confirmar o desmentir que son humanos o Cylon. Un jugador puede sugerir que su Objetivo Personal o su Carta de Lealtad de los Cinco Últimos implica, por ejemplo, que no debe ser vista por el resto de jugadores (siempre que el aviso sea legítimo), pero no puede explícitamente decir el tipo de carta o dar detalles de los efectos de la misma.

Secretismo y Fichas de Trauma: Si se juega con la carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia, las reglas de secretismo se aplican a las fichas de trauma. Los jugadores no pueden discutir sobre los símbolos de las fichas de trauma que no hayan sido reveladas. Un jugador puede sugerir que un aliado debe o no ser visitado, pero no puede dar detalles explícitos o decir el tipo de la carta.

PREPARACIÓN

COMPONENTES ELIMINADOS DEL JUEGO

Los siguientes elementos de deben retirar antes de empezar a preparar el juego y no se utilizarán con las siguientes reglas:

- La Placa de Localización Cylon de Pegasus.
- Las siete Cartas Originales de Liderazgo "Comité de Investigación" (se reemplazan con sus correspondientes siete cartas de la expansión de Pegasus).
- Las Cartas de Traición de Pegasus.
- La Carta de Destino "Asteroide Minero".
- Todas las Cartas de Ataque Cylon de los mazos de Crisis y Crisis Extrema (19 del Mazo de Crisis y 2 del Mazo de Crisis Extrema).
- La Carta de Título de Presidente del juego base.
- La Carta de Título de Admirante del juego base y la expansión de Pegasus.
- Las Cartas de Lealtad "Eres un Simpatizante" y "Eres un Colaborador Cylon".

- La Carta de Referencia de Infiltración de Pegasus.
- Las dos Fichas de Estrella Base (usa las estrellas base de plástico en su lugar).
- Las fichas de Centurión (usa los Centuriones de plástico en su lugar).
- La ficha de Scar.
- Dos vipers normales (el número total de vipers es: los 6 vipers normales y los 4 Mark VII).

ÓRDEN DE PREPARACIÓN

Sigue los siguientes pasos para preparar una partida de **Battlestar Galactica: el Juego de Tablero**.

1. Seleccionar Objetivo: Seleccionar (o robar aleatoriamente) la Carta de Objetivo que se va a utilizar; Kobol, Nueva Cáprica, la Nebulosa Ionia o La Tierra. Retira las otras Cartas de Objetivo del juego.

2. Coloca el Tablero Principal de Juego: Pon el tablero principal en el centro de la mesa. Pon los marcadores de alimentos y combustible a "8", el marcador de moral a "10" y el marcador de población a "12".

3. Coloca las Placas de Localización Colonial Uno y Cylon:

Pon la placa de Colonial Uno sobre las localizaciones de la Colonial Uno y la placa de localizaciones Cylon sobre las localizaciones Cylon del tablero base. Asegúrate de que los lados que ponen "Colonial Uno Destruída" y "Nave Resurrección Destruída" están boca abajo.

4. **Tablero de Pegasus:** Pon el tablero de Pegasus a la derecha del tablero principal, alineando los dos tableros en su parte inferior.

5. **Tablero de Flota Cylon:** Pon el tablero de Flota Cylon a la izquierda del tablero principal.

6. **Separa las Fichas y Naves:** Pon las figuras de las naves como sigue:

- Cuatro vipers normales en la "Reserva de Viper y Raptor".
- Cuatro raptor en la "Reserva de Viper y Raptor".
- Un raptor de asalto en la "Reservar de Viper y Raptor".
- Cuatro viper mark VII en la casilla "Viper Dañados".
- Pon dos vipers normales debajo de Galáctica y dos naves civiles detrás de Galáctica.
- Pon una estrella base y tres incursores enfrente de Galáctica.



Pon el marcador de flota en la casilla inicial del Marcador de Preparación de Salto.

Pon el marcador de persecución Cylon en la casilla de "Inicio" del marcador d Persecución del tablero de Flota Cylon.

Finalmente, pon el resto de fichas (boca abajo) y las naves de plástico a un lado del tablero.

7. **Determina el Jugador Inicial:** Elige aleatoriamente quién será el jugador inicial y dale el marcador de jugador inicial. Éste jugador elegirá primero su personaje y jugará el primer turno de la partida.

8. **Elige y Coloca los Personajes:** Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador elige un personaje del tipo de personaje que más quede [líder político, líder militar o piloto]. Esta restricción no se aplica a los personajes de apoyo o Líderes Cylon, que pueden ser elegidos en cualquier momento.

Hay versiones alternativas de Lee Adama, Tom Zarek, Karl "Helo" Agathon y Gaius Baltar. Si un personaje elige una de las versiones del personaje, los otros jugadores no pueden elegir otra versión del personaje. Sin embargo, los jugadores deben seguir contando las restantes versiones del personaje a la hora de ver qué tipo de personaje a elegir [líder político, líder militar o piloto] es más numeroso.

Sólo se puede elegir un Líder Cylon por partida. En una partida de siete jugadores uno de ellos debe ser un Líder Cylon sin embargo, en una partida para tres jugadores, no puede haber Líder Cylon. Siguiendo estas restricciones, cualquier jugador puede jugar como Líder Cylon. Si más de un jugador quiere ser Líder Cylon, tiene prioridad el jugador que elija primero personaje.

Una vez se ha elegido el personaje, el jugador recibe la hoja de personaje correspondiente, la ficha y la peana, así como la ficha de piloto si la tuviera. Dale una ficha de milagro a cada jugador. Cada jugador pone esta ficha sobre su hoja de personaje. Finalmente, pone su ficha de personaje en la localización especificada en su hoja de personaje.

9. **Distribuye las Cartas de Título:** El título de Presidente se da al personaje que se encuentre antes en el orden de sucesión. El Presidente baraja el mazo de Quorum y roba una Carta de Quorum.

El título de Almirante se da al personaje que se encuentre antes en el orden de sucesión. El Almirante recibe dos fichas de arma nuclear. Pon la tercera ficha de arma nuclear al lado del tablero. Los humanos comienzan sólo con dos fichas de arma nuclear, pero se puede conseguir una tercera en el transcurso de la partida.

Dale la Carta de Título de CAG al personaje que se encuentre antes en el orden de sucesión.

10. **Prepara el Mazo de Lealtad y las Cartas de Motivación:** Prepara el mazo de Lealtad y las Cartas de Motivación siguiendo la sección "Creando el Mazo de Lealtad" más abajo. Si sois tres jugadores, no uses Líderes Cylon ni el mazo de Motivación.

11. **Prepara el resto de Cartas:** Baraja el mazo de Quorum, el mazo de Crisis, el mazo de Crisis Extrema, el mazo de Motín y el mazo de Destino. Divide las Cartas de Habilidad en seis mazos por tipo, acorde a sus anversos. Baraja cada mazo separadamente. Finalmente, coloca la Carta de Objetivo seleccionada boca arriba cerca del mazo de Destino.

12. **Recibe Habilidades:** Cada jugador, excepto el jugador inicial y los Líderes Cylon, roban tres Cartas de Habilidad de entre los tipos de cartas disponibles que pueda robar durante la fase de Recepción de Habilidades (ver "Fase de Recepción de Habilidades"). El jugador inicial no recibe Cartas de Habilidad ahora, pero podrá robar Cartas de Habilidad al principio de su turno. Un Líder Cylon roba dos Cartas de Habilidad.

13. **Crear el Mazo de Destino:** Roba dos Cartas de Habilidad boca abajo de cada tipo de habilidad, barajéalas y ponlas en el espacio del "Mazo de Destino".

14. **Nueva Cáprica:** Si se ha seleccionado la Carta de Objetivo de Nueva Cáprica sigue las siguientes instrucciones:

- Tablero de Nueva Cáprica: Coloca el tablero de Nueva Cáprica a la derecha del tablero principal.
- Fichas de Fuerzas de Ocupación: Coloca las Fichas de Fuerzas de Ocupación a un lado. No harán falta hasta la fase de Nueva Cáprica.
- Las Cartas de Crisis de Nueva Cáprica: Baraja las Cartas de Crisis de Nueva Cáprica y ponlas a un lado. No se necesitarán hasta la fase de Nueva Cáprica.

Si no estás jugando con la Carta de Objetivo de Nueva Cáprica, devuelve el tablero de Nueva Cáprica, las Cartas de Crisis de Nueva Cáprica y las Fichas de Fuerzas de Ocupación a la caja.

15. **Nebulosa Ionia:** Si se ha seleccionado la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia prepara lo siguiente:

- **Fichas Alternativas de Daño de Estrella Base:** Devuelve las fichas de daño de estrella base del juego base a la caja. Coloca las fichas de daño de estrella base proporcionadas en la expansión de Éxodo a un lado del tablero boca abajo. Fichas de Trauma: Pon las fichas de trauma boca abajo al lado del tablero y remuévelas. Este será el montón de fichas de trauma. Roba dos fichas aleatorias del montón y, sin mirarlas, pon una en la "Enfermería" y otra en la "Prisión", ambas boca abajo.
- Cada jugador roba aleatoriamente tres fichas del montón de fichas de trauma, las mira sin enseñarlas y las coloca cerca de su hoja de personaje. Si cualquiera de esas fichas de trauma tiene un símbolo de desastre en ella, el jugador la enseña, la pone a un lado y roba una nueva ficha de trauma. Después el jugador devuelve todas las fichas de trauma con el símbolo de desastre que haya robado boca abajo al montón y lo remueve.
- **Cartas de Encrucijada:** Baraja las Cartas de Encrucijada y déjalas a un lado. No se utilizarán hasta la fase de Encrucijada.
- **Cartas y Fichas de Aliado:** Baraja las Cartas de Aliado y ponlas junto a las fichas de aliado al lado del tablero principal. Roba las tres cartas superiores del mazo de Aliados y colócalas boca arriba al lado del mazo de Aliados. Nota: Si una Carta de Aliado representa a un personaje que haya sido elegido por un jugador, devuelve el aliado a la caja y continúa robando Cartas de Aliado hasta que salga un personaje que no esté siendo utilizado por un jugador. Por cada una de las tres Cartas de Aliado, roba una ficha de trauma del montón de fichas de trauma y, sin mirarla, ponla boca abajo encima de cada una de las cartas de Aliado.
- Finalmente, por cada una de las tres Cartas de Aliado, pon la ficha de aliado en la localización que indique la carta de aliado correspondiente.

Si no se está jugando con la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia, devuelve las fichas de trauma, las fichas de aliado, las fichas alternativas de daño de estrella base, Cartas de Aliado, Cartas de Encrucijada y la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia a la caja.

16. La Tierra: Si se ha seleccionado la Carta de Objetivo de La Tierra prepara lo siguiente:

- **Tablero de la Demetrius:** Pon el tablero de la Demetrius a la derecha del tablero principal.
- **Tablero de Estrella Base Rebelde y Marcador de Afiliación de Estrella Base:** Deja espacio para el tablero de Estrella Base Rebelde a la izquierda del tablero principal, pero no pongas el tablero de Estrella Base Rebelde o el marcador de afiliación de estrella base en juego hasta que lo indique la Carta de Misión "Guerra Civil Cylon".
- **Cartas de Misión:** Baraja el mazo de Misión y ponlo al lado del tablero de la Demetrius.

Si no se juega con la Carta de Objetivo de La Tierra, devuelve el Tablero de la Demetrius, el Tablero de Estrella Base Rebelde, el Marcador de Afiliación de Estrella Base, las Cartas de Misión y la Carta de Objetivo La Tierra a la caja.

CREAR EL MAZO DE LEALTAD

Sigue los pasos siguientes para crear el mazo de Lealtad:

1. Organiza las Cartas de Lealtad: Retira la Carta "Eres un Amotinado" del mazo de Lealtad y ponla cerca del tablero de juego. Divide el resto de cartas en dos montones entre "No eres un Cylon" (incluyendo los Objetivos Personales y las Cartas de Lealtad de los Cinco Últimos) y "Eres un Cylon". Baraja cada mazo y ponlos boca abajo cerca del tablero.

2. Crear el mazo: Forma el mazo de Lealtad cogiendo el número adecuado de cartas del tipo "Eres un Cylon" y "No eres un Cylon" según las siguientes reglas.

• **Tres Jugadores:** Crea un mazo de siete cartas que contenga:

- 1 Carta del montón "Eres un Cylon"
- 6 Cartas del montón "No eres un Cylon"

• **Cuatro Jugadores sin Líder Cylon:** Crea un mazo de diez cartas que contenga:

- 1 Carta del montón "Eres un Cylon"
- 8 Cartas del montón "No eres un Cylon"
- La carta "Eres un Amotinado"

• **Cuatro Jugadores con Líder Cylon:** Crea un mazo de siete cartas que contenga:

- 1 Carta del montón "Eres un Cylon"
- 6 Cartas del montón "No eres un Cylon"

• **Cinco Jugadores sin Líder Cylon:** Crea un mazo de once cartas que contenga:

- 2 Cartas del montón "Eres un Cylon"
- 9 Cartas del montón "No eres un Cylon"

• **Cinco Jugadores con Líder Cylon:** Crea un mazo de diez cartas que contenga:

- 1 Carta del montón "Eres un Cylon"
- 8 Cartas del montón "No eres un Cylon"
- La carta "Eres un Amotinado"

• **Seis Jugadores sin Líder Cylon:** Crea un mazo de catorce cartas que contenga:

- 2 Cartas del montón "Eres un Cylon"
- 11 Cartas del montón "No eres un Cylon"
- La carta "Eres un Amotinado"

• **Seis Jugadores con Líder Cylon:** Crea un mazo de once cartas que contenga:

- 2 Cartas del montón "Eres un Cylon"
- 9 Cartas del montón "No eres un Cylon"

• **Siete Jugadores:** Para jugar siete jugadores, uno de los jugadores debe ser un Líder Cylon. Hay que tener en cuenta que el tiempo entre turnos de juego de los jugadores será alto. Crea un mazo de catorce cartas que contenga:

- 2 Cartas del montón "Eres un Cylon"
- 11 Cartas del montón "No eres un Cylon"
- La carta "Eres un Amotinado"

3. Reparte Cartas de Motivación al Líder Cylon: Si un jugador ha elegido un personaje Líder Cylon, dale dos Cartas de Motivación a dicho jugador (ver "Cartas de Motivación"). Los Líderes Cylon no están disponibles en una partida a tres jugadores.

4. Ajusta el Mazo según los Personajes: Añade una carta adicional del montón "No eres un Cylon" si alguien ha escogido la versión original de "Gaius Baltar". Añade también una carta extra del montón "No eres un Cylon" si alguien ha escogido a "Sharon 'Boomer' Valerii". No añadas ninguna carta extra si se ha elegido la versión alternativa de Gaius Baltar.

5. Barajea y Reparte: Barajea el mazo de Lealtad y reparte una Carta de Lealtad boca abajo a cada jugador (Nota: Si un jugador tiene la versión original de "Gaius Baltar", recibirá una segunda Carta de Lealtad al inicio de la partida). No le des ninguna Carta de Lealtad a un jugador que lleve un Líder Cylon.

6. Coloca los Mazos: Pon el mazo restante de Lealtad y las cartas que hayan sobrado de "No eres un Cylon" al lado del tablero.

Asegúrate de que no se confunden ambos mazos. Devuelve las cartas sobrantes de "Eres un Cylon" a la caja sin mirarlas.

7. Leer las Cartas: Se dan 30 segundos a todos los jugadores para leer y comprender su(s) Carta(s) de Lealtad. Ten en cuenta que todos los jugadores deberían estar todo el tiempo leyendo su(s) carta(s). De este modo no se da pistas sobre si la carta tiene mucho o poco que leer.



DESCRIPCIÓN DEL TABLERO



1. Ubicación del Mazo de Destino: Aquí se ponen dos cartas de cada tipo de Habilidad formando el Mazo de Destino. A cada prueba de habilidad se sumarán dos cartas de este mazo.

2. Ubicación de los Viper Dañados: Aquí se ponen los vipers cuando son dañados.

3. Reserva de Vipers y Raptors: Aquí se ponen todos los vipers, raptors y raptors de asalto que no hayan sido lanzados al espacio, dañados o destruidos. Este lugar se conoce simplemente como "Reserva".

4. Marcadores de Recursos: Estos marcadores se utilizan para llevar la cuenta de la merma de recursos.

5. Localizaciones de la Colonial Uno: Los jugadores humanos pueden moverse a y activar estas localizaciones. Si la Colonial Uno es destruida da la vuelta a esta placa.

6. Localizaciones de Galáctica: Los jugadores humanos pueden moverse a y activar estas localizaciones.

7. Localizaciones de Pegasus: Los jugadores humanos pueden moverse a y activar estas localizaciones. Si Pegasus es destruida, retira el tablero del juego.

8. Localizaciones Peligrosas: Algunas de estas localizaciones tienen efectos negativos. Los jugadores nunca podrán mover voluntariamente a estas localizaciones.

9. Localizaciones Cylon: Cuando se revela un jugador como Cylon, mueve a estas localizaciones su personaje, pudiendo moverse entre ellas a partir de entonces. El resto de jugadores nunca podrá mover o activar estas localizaciones. Si la Nave Resurrección es destruida, voltea la placa de localizaciones Cylon en el tablero principal.

10. Marcador de Preparación para el Salto: En este marcador se pone el marcador de salto de la flota e indica cuánto le queda a la flota para hacer un salto.

11. Marcador de Abordaje: En este marcador se ponen las figuras de Centurión. Si una figura de centurión llega al final del marcador, los humanos pierden la partida.

12. Áreas del Espacio: En estos seis espacios separados por gruesas líneas azules se ponen las Estrellas Base, naves civiles y naves de plástico. Los círculos concéntricos de estos espacios no afectan al juego.

13. Iconos de Lanzamiento de Viper: Estos iconos representan las áreas del espacio a donde se puede lanzar un Viper. No hay más zonas de lanzamiento en ningún otro lado de Galáctica porque el hangar de estribor era un museo y, posteriormente, una zona de refugiados.

14. Tablero de Flota Cylon: Aquí se colocan las naves Cylon que dan caza a la flota humana. Este tablero tiene también localizaciones Cylon que pueden ser usadas del mismo modo que las localizaciones Cylon del tablero principal.

15. Marcador de Persecución: Este marcador indica cuando los Cylon alcanzan a la flota humana.

16. Zona de Mazos de Habilidad: En estas zonas coloreadas se colocan los correspondientes mazos de Habilidad.

17. Tablero de Nueva Cáprica: Representa la superficie de Nueva Cáprica y sólo se usa durante la fase de Nueva Cáprica.

18. Tablero de la Demetrius: Sólo se usa si la Carta de Objetivo La Tierra se está utilizando.

19. Tablero de Estrella Base Rebelde: Este tablero sólo se utiliza cuando la Carta de Misión "Guerra Civil Cylon" así lo indique. Estas localizaciones podrán ser activadas por jugadores humanos o jugadores Cylon dependiendo del lado que muestre el marcador de Afiliación.

PERSONAJES

HOJAS DE PERSONAJE

Cada jugador toma el rol de un personaje del universo de **Battlestar Galactica**. Cada personaje tiene diferentes fortalezas y debilidades que se listan en las hojas de personaje. La información siguiente aparece en cada hoja de personaje.



1. Nombre

2. Tipo de Personaje (Líder Político, Líder Militar, Piloto, Apoyo o Líder Cylon): Cada personaje tiene un tipo que se indica en su hoja de personaje. El tipo sólo se utiliza durante la preparación y sirve para ayudar a los jugadores a elegir un grupo de personajes balanceado.

3. Habilidades Positivas: Cada personaje tiene dos habilidades positivas y una negativa. Algunas de esas habilidades son pasivas (afectan siempre al personaje) mientras que otras requieren que el personaje gaste una acción (ver "Fase de Acción").

4. Habilidad Negativa

5. Preparación: Cada personaje tiene unas instrucciones de preparación en su hoja. Normalmente sólo dice dónde comienza la partida el personaje. Algunos personajes tienen instrucciones especiales (como "Apollo", cuya hoja indica que el jugador debe lanzar un viper y comenzar directamente pilotándolo).

6. Preparar las Habilidades: Cada hoja de personaje indica las habilidades en las que un personaje es competente. Al principio del turno del jugador recibe tantas cartas de Habilidad del tipo adecuado como indique su hoja de personaje. Cuando un personaje tenga que robar Cartas de Habilidad deberá hacerlo de los tipos indicados salvo que se especifique lo contrario.

Cada personaje también está representado por una ficha y su peana, que se usa para indicar su localización en el tablero.

USANDO HABILIDADES

Las hojas de personaje, Cartas de Habilidad, Cartas de Lealtad, Cartas de Motín y Cartas de Quorum pueden proveer habilidades a los jugadores. Varias habilidades están precedidas por la palabra "Acción" seguida de una coma, lo que significa que el personaje sólo puede usar su acción durante su fase de Acción.

El resto de habilidades no requiere una acción y se usan cuando lo especifiquen. Si varios jugadores desean usar una habilidad a la vez, el jugador activo decide el orden de actuación.

FICHAS DE MILAGROS

Cada personaje tiene una habilidad que empieza por la frase "Una vez por partida". Esa es una **habilidad milagrosa**. Al principio de la partida, cada jugador recibe una ficha de milagro que representa la habilidad para usar la habilidad milagrosa del personaje. Cuando un jugador utiliza la habilidad milagrosa debe descartarse de una ficha de milagro. Si no tiene una ficha de milagro **no puede usar** una habilidad milagrosa.



Un jugador puede tener sólo una ficha de milagro a la vez. Si un jugador recibe otra ficha de milagro, sólo lo recibirá si no tiene ninguno. Si un jugador usa su habilidad milagrosa y gana una ficha de milagro, puede usar su habilidad milagrosa de nuevo, pero para ello debe descartar su ficha de milagro igualmente.

Cuando un jugador se revela como Cylon, debe descartar su ficha de milagro. Los Cylon revelados no pueden ganar fichas de milagro. Los Líderes Cylon no descartan sus fichas de milagro cuando termina su Infiltración (ver "Infiltrarse").

Cuando un jugador debe elegir a otro para que gane una ficha de milagro, debe elegir a uno que no tenga una ficha de milagro. Si todos los jugadores que pueden tener fichas de milagro ya tuvieran una, nadie gana la ficha de milagro. Un Líder Cylon que no tenga una ficha de milagro puede ser elegido para ganar una, incluso aunque no esté Infiltrado.

La Versión Alternativa de Gaius Baltar

La versión alternativa de Gaius Baltar tiene reglas especiales para su habilidad milagrosa "Emisión". Puede tener tres fichas de milagro en cualquier momento, y puede descartar tres fichas de milagro para usar su habilidad "Emisión". Siempre que tenga menos de tres fichas de milagro en su hoja de personaje puede elegir ganar otra ficha de milagro.

Si un jugador elige la versión alternativa de Gaius Baltar, no recibe ninguna carta de Lealtad adicional durante la fase de "Ajusta el Mazo según los Personajes" de Creación del Mazo de Lealtad (ver "Creación del Mazo de Lealtad").

CARTAS DE TÍTULO

Las Cartas de Título y Quorum proporcionan poderosas habilidades al jugador que las controle. Las Cartas de Título se asignan al principio de la partida, pero pueden cambiar de manos debido al uso de ciertas localizaciones o Cartas de Crisis. Además de las habilidades indicadas más abajo, el Presidente, el Almirante y el CAG tienen que tomar importantes decisiones en las Cartas de Crisis.

El Presidente

Cartas de Quorum: El Presidente comienza el juego con una Carta de Quorum en su mano y puede robar más utilizando la Carta de Título de Presidente o la localización "Cámara de Quorum". Éstas cartas proporcionan acciones especiales que sólo puede llevar a cabo el Presidente y le dan una amplia gama de poderosas habilidades.

Cualquier jugador que tenga el título de Presidente tendrá el control de las Cartas de Quorum. Estas cartas son secretas y, además, hay una limitación de 10 Cartas de Quorum en la mano, todas las que pasen de 10 deben ser descartadas.

Sucesión: Si el Presidente es ejecutado o se revela como Cylon, el siguiente jugador en la línea de sucesión (incluyendo el nuevo personaje que sustituya al personaje ejecutado) pasará a tener el título.

Si se produce una ejecución, aunque el nuevo personaje seleccionado esté antes en la línea de sucesión que el actual presidente, éste no recibe automáticamente el título.



Línea de Sucesión - 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 "Apollo" Adama (Versión Original, Piloto)
9. Tom Zarek (Versión Alternativa, Líder Militar)
10. Felix Gaeta
11. William Adama
12. Karl "Helo" Agathon (Versión Original, Líder Militar)
13. "Chief" Galen Tyrol
14. Gaius Baltar (Versión Alternativa, Apoyo)
15. Callandra "Cally" Tyrol
16. Sherman "Doc" Cottle
17. Helena Cain
18. Anastasia "Dee" Dualla
19. Louis Hoshi
20. Karl "Helo" Agathon (Versión Alternativa, Piloto)
21. Sharon "Boomer" Valerii
22. Saul Tigh
23. Brendan "Hot Dog" Costanza
24. Samuel T. Anders
25. Kara "Starbuck" Thrace
26. Louanne "Kat" Katraine

El Almirante

El Almirante tiene dos habilidades importantes. Primero, que comienza el juego con dos fichas de armas nucleares. Estas fichas tienen efectos devastadores contra las estrellas base, pero son un recurso extremadamente limitado.

Segundo, el jugador que sea el Almirante es el que decide qué destino toma la flota cuando salta (ver "Salto de la Flota"). Esta decisión puede ser extremadamente beneficiosa o perjudicial para los jugadores humanos.

Sucesión: Si el Almirante es ejecutado o se revela como Cylon, el siguiente jugador en la línea de sucesión (incluyendo el nuevo personaje que sustituya al personaje ejecutado) pasará a tener el título. A diferencia del título de Presidente, esto también es cierto si el Almirante va a "Prisión".

Si todos los jugadores humanos están en "Prisión", el jugador en la "Prisión" que esté más alto en la línea de sucesión pasa a ser el Almirante. Si uno de los jugadores abandona la "Prisión" pasa automáticamente a recibir el título de Almirante.

Si un Almirante al que han quitado el título por entrar en "Prisión" sale más tarde, **no recupera automáticamente el título**

Si se produce una ejecución, aunque el nuevo personaje seleccionado esté antes en la línea de sucesión que el actual Almirante, éste no recibe automáticamente el título..

Ten en cuenta que, cuando el Almirante es enviado al "Centro de Detención", mantiene su título de Almirante y todas las habilidades que conlleva.

Línea de Sucesión - Almirante

1. Helena Cain
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl "Helo" Agathon (Versión Original, Líder Militar)
5. Felix Gaeta
6. Louis Hoshi
7. Tom Zarek (Versión Alternativa, Líder Militar)
8. Lee "Apollo" Adama (Versión Original, Piloto)
9. Anastasia "Dee" Dualla
10. Karl "Helo" Agathon (Versión Alternativa, Piloto)
11. Kara "Starbuck" Thrace
12. Louanne "Kat" Katraine
13. Sharon "Boomer" Valerii
14. Brendan "Hot Dog" Costanza
15. Samuel T. Anders
16. "Chief" Galen Tyrol
17. Callandra "Cally" Tyrol
18. Sherman "Doc" Cottle
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

El Título de CAG

El CAG (Comandante de Grupo Aéreo) es el oficial en cargo de coordinar a los pilotos de Galáctica. La Carta de Título de CAG se asigna al inicio de la partida y proporciona poderosas habilidades al jugador que lo posee. Igual que el Presidente y el Almirante, el CAG toma importantes decisiones en las Cartas de Crisis.

Colocar Naves Civiles: Cada vez que un efecto de juego solicite al CAG colocar naves civiles en el tablero principal pero no especifique el lugar concreto del espacio, será el CAG el que seleccione el área de espacio en la que colocar la nave. El CAG debe, siempre que pueda, poner la nave civil en un área del espacio donde no haya ya una nave civil en ella. Si todas las áreas del espacio tienen ya naves civiles, el CAG puede colocar la nave civil en cualquier área del espacio. Cuando se coloque la nave civil, el CAG deberá considerar cuidadosamente dónde pueden aparecer naves Cylon según donde se encuentren las mismas en el tablero de Flota Cylon.

Sucesión: Si el CAG es ejecutado o se revela como Cylon, el siguiente jugador en la línea de sucesión (incluyendo el nuevo personaje que sustituya al personaje ejecutado) pasará a tener el título. A diferencia del título de Presidente, esto también es cierto si el CAG va a "Prisión".

Si todos los jugadores humanos están en "Prisión", el jugador en la "Prisión" que esté más alto en la línea de sucesión pasa a ser el CAG. Si uno de los jugadores abandona la "Prisión" pasa automáticamente a recibir el título de CAG.

Si un CAG al que han quitado el título por entrar en "Prisión" sale más tarde, **no recupera automáticamente el título.**

Si se produce una ejecución, aunque el nuevo personaje seleccionado esté antes en la línea de sucesión que el actual CAG, éste no recibe automáticamente el título.

Ten en cuenta que, cuando el CAG es enviado al "Centro de Detención", mantiene su título de CAG y todas las habilidades que conlleva.

Línea de Sucesión - CAG

1. Lee "Apollo" Adama (Versión Original, Piloto)
2. Kara "Starbuck" Thrace
3. Louanne "Kat" Katraine
4. Karl "Helo" Agathon (Versión Alternativa, Piloto)
5. Sharon "Boomer" Valerii
6. Brendan "Hot Dog" Costanza
7. Samuel T. Anders
8. Lee Adama (Versión Alternativa, Líder Político)
9. Karl "Helo" Agathon (Versión Original, Líder Militar)
10. William Adama
11. Helena Cain
12. Saul Tigh
13. Felix Gaeta
14. Anastasia "Dee" Dualla
15. Louis Hoshi
16. Tom Zarek (Versión Alternativa, Líder Militar)
17. "Chief" Galen Tyrol
18. Callandra "Cally" Tyrol
19. Sherman "Doc" Cottle
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

EXPLICACIÓN DE LOS PERSONAJES Y ERRATAS

Las siguientes explicaciones y erratas se aplican a las Habilidades de los Personajes:

Habilidad Devoción Ciega del "Jefe" Galen Tyrol: El Jefe Tyrol puede usar su habilidad "Devoción Ciega" en una prueba de habilidad donde tenga lugar una carta de Habilidad "Comité de Investigación". Puede esperar incluso a que todas las cartas hayan sido añadidas (boca arriba) a la prueba de habilidad y usar entonces su habilidad.

Habilidad "Políticamente Hábil" de Ellen Tigh: La habilidad "Políticamente Hábil" de Ellen Tigh o el efecto de la Carta de Habilidad "Apoyar al Pueblo" no permite a un jugador robar cartas de tipos que no estén contemplados en su hoja de personaje. Cada vez que un jugador roba una carta, debe estar dentro de los tipos indicados en su hoja de personaje a menos que se especifique lo contrario.

Habilidad "Manipuladora" de Ellen Tigh: Si, al final de su turno, Ellen tiene el título de Almirante o Presidente que ganó mediante su habilidad milagrosa y no puede devolverlo, se queda como está. Si el título que posee no puede volver a la persona que originalmente lo poseía, el intento de devolución falla y el título va a la persona que esté por encima en la Línea de Sucesión (lo cual puede hacer que Ellen Tigh se quede con el título).

Habilidad "Golpe Maestro" de Felix Gaeta: Si Felix Gaeta usa su habilidad "Golpe Maestro" mientras se encuentre en el Centro de Detención en Nueva Cáprica gana el título de Almirante y, si Galáctica no ha regresado de su órbita, se mueve al "Cuartel General de la Resistencia". Si Galactica ha regresado de su órbita, se mueve al "Puente de Mando" (y no tiene que descartarse de una Carta de Habilidad para ello).

Habilidad "Operador de Saltos" de Felix Gaeta y la habilidad "Oficial de Contramedidas Electrónicas" de Karl "Helo"

Agathon: Si Felix Gaeta quiere usar su habilidad "Operador de Saltos" en el turno de Karl "Helo" Agathon y Karl "Helo" Agathon quiere usar su habilidad "Oficial de Contramedidas Electrónicas", ambos pueden repetir la tirada de dado. Si ambos quieren hacerlo, es el jugador activo (en este caso, el que lleve a Karl "Helo" Agathon) el que decide quien puede repetir primero la tirada de dado. Ten en cuenta que si uno de los dos jugadores repite la tirada de dado, el otro puede volver a repetir la tirada después, incluso aunque no fuera su intención hacerlo originalmente.

Habilidad milagrosa "Salto a Ciegas" de Helena Cain:

La habilidad "Salto a Ciegas" de Helena Cain se superpone a la carta de Quorum "Asignar Especialista de Misión". La carta de "Asignar Especialista de Misión" se ignora y permanece en juego hasta el próximo salto de la flota. Helena Cain no puede usar su habilidad milagrosa "Salto a Ciegas" en Nueva Cáprica. "Salto a Ciegas" deja de ser utilizable a partir de haber viajado 7 unidades de distancia o más. Aquellos jugadores que elijan a Helena Cain quedan advertidos de usar su habilidad "Salto a Ciegas" pronto mejor que tarde durante la partida.



Habilidad "Piloto Experto" de Kara "Starbuck" Thrace: Si Starbuck comienza su turno pilotando un viper y se mueve a Galáctica, Pegasus o la Colonial Uno, recibe dos acciones.

Habilidad "Oficial de Contramedidas Electrónicas" de Karl "Helo" Agathon: Si Helo repite una tirada que haya sido modificada por una carta táctica de "Planificación Estratégica", recibe también el +2 a su resultado.

Habilidad "Enfermedad Terminal" de Laura Roslin: Si Laura Roslin no tiene al menos dos cartas de Habilidad en su mano no puede activar una localización.

Habilidad "Piloto de Vipers de Guardia" de Lee "Apollo" Adama: Lee Adama puede usar su habilidad cada vez que un

viper se coloque en el tablero. Esto incluye (pero no limita) a cuando un jugador activa la localización "Puente de Mando". No puede usar esta habilidad si está en "Prisión" o si el viper está pilotado por otro personaje.

Habilidad "Testarudo" de Lee "Apollo" Adama: Lee Adama debe usar su habilidad "Testarudo" cada vez que se vea obligado a descartar cartas. Esto incluye cuando se descarta porque tiene más de 10 cartas en mano al final del turno o cuando sea requerido por una Carta de Crisis. No incluye cuando se descarta de una carta para moverse entre naves.

Habilidad "Hot Shot" de Louanne "Kat" Katraine: La carta "Planificación Estratégica" y otros efectos que modifiquen una tirada no pueden ser usados junto con la habilidad "Hot Shot" de Louanne "Kat" Katraine.

Habilidad "Adicta" de Louanne "Kat" Katraine: "Adicta" debería poner: Adicta - Al final de tu fase de Acción, si estás en la misma localización o sector del espacio en el que comenzaste tu turno, debes moverte a la "Enfermería". Sin embargo, esta habilidad no se aplica si te encuentras en "Prisión" o "Centro de Detención".

Habilidad "Contactos con los Bajos Fondos" de Tom Zarek: La habilidad "Contactos con los Bajos Fondos" de Tom Zarek afecta a las localizaciones de la "Prisión" y el "Centro de Detención". Todas las habilidades que afecten a la "Prisión" afectan al "Centro de Detención" mientras el personaje se encuentre en Nueva Cáprica. Así, Tom Zarek puede modificar la dificultad de la prueba de habilidad del "Centro de Detención" sólo cuando él mismo se encuentre en Nueva Cáprica.

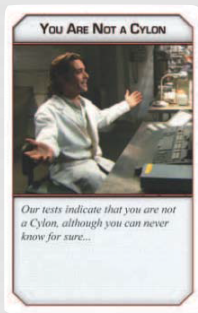
Habilidad "Adaptabilidad" de Tory Foster: Tory Foster puede usar su habilidad "Adaptabilidad" cuando un jugador use la Oficina Presidencial para jugar una Carta de Quorum. Cada Carta de Quorum tiene una acción escrita. Cada vez que se resuelva una acción, Tory Foster debe usar su habilidad "Adaptable". Lo que puede desatar la resolución de la acción de una Carta de Quorum incluye: usar la Carta de Título de Presidente, usar la habilidad de la localización Oficina Presidencial, resolver el resultado positivo de la Carta de Aliado de Aaron Doral o usar la habilidad "Política Experta" de Laura Roslin. Ten en cuenta que en el caso de la Carta de Quorum "Asignar Especialista de Misión", la habilidad "Adaptabilidad" sólo se aplica cuando se le da la carta a otro jugador, no cuando se desencadena su efecto.

CARTAS DE LEALTAD

Cada jugador comienza la partida con una (o dos) Carta(s) de Lealtad. Más tarde, durante la partida, los jugadores recibirán Cartas de Lealtad adicionales (ver "Fase de Agentes Durmientes"), lo cual incrementará sus posibilidades de convertirse en Cylon.

Las Cartas de Lealtad se mantienen boca abajo, pero sus dueños pueden verlas en cualquier momento. Un jugador no puede ver las Cartas de Lealtad de otros jugadores salvo que alguna carta o habilidad así lo especifiquen. Cuando un jugador puede ver una sólo Carta de Lealtad de un jugador que tenga más de una, la carta que se ve se selecciona al azar.

Cada Carta de Lealtad especifica si el jugador es o no un Cylon o un Amotinado.



Importante: Si un jugador tiene al menos una carta de "Eres un Cylon", ignora cualquier otra carta de "No eres un Cylon" que tenga.

EL AMOTINADO

La Carta de "Eres un Amotinado" es única. Trátala como una carta de "No eres un Cylon" a la hora de determinar si eres humano o Cylon. Mientras un jugador tenga la carta "Eres un Amotinado", se le conocerá como el Amotinado. El Amotinado tiene más probabilidades de robar Cartas de Motín, lo que incrementa sus probabilidades de ir a "Prisión" (ver "ver Cartas de Motín y la 'Prisión'").



Cuando un jugador recibe boca abajo la Carta de "Eres un Amotinado", **debe mostrarla automáticamente** y robar una Carta de Lealtad adicional. Siempre que un personaje recibe una carta de "Eres un Amotinado", roba una Carta de Motín y le da cada Carta de Título que tenga al siguiente jugador en la línea de sucesión de dicho título (sin contarse a sí mismo). A partir de entonces, el Amotinado puede ganar y perder Cartas de Título normalmente.

Durante la fase de "Preparación para el Salto" del turno del Amotinado, si la **Carta de Crisis** tiene un icono de "Preparación para el Salto", éste debe robar una Carta de Motín.

Si el Amotinado se revela como Cylon, elige a un jugador humano y le da la Carta "Eres un Amotinado". A diferencia de otras Cartas de Lealtad, debe dar esta carta a otro jugador independientemente de la distancia recorrida. Dicho jugador robará una Carta de Motín y perderá los títulos como antes se ha descrito. Un jugador que reciba la Carta "Eres un Amotinado" de otro jugador no tiene que robar una Carta de Lealtad adicional.

Cartas de Motín

Las Cartas de Motín proporcionan habilidades especiales que los jugadores pueden llevar a cabo como una acción más. Si un jugador tiene que robar una Carta de Motín, roba la superior del mazo de Motín y la guarda sin enseñársela al resto de jugadores.



Cuando un jugador se descarta de una Carta de Motín, la coloca boca arriba en el mazo de descarte al lado del mazo de Motín. Si el mazo de Cartas de Motín se acabara, se baraja la pila de descarte y se crea un nuevo mazo de Motín.

Cartas de Motín y la Prisión

Cuando un jugador que ya tiene una carta de Motín roba una segunda carta de Motín, inmediatamente debe moverse a Prisión a menos que se especifique lo contrario (por ejemplo, si ha sido objetivo de la acción de la localización "Sala de Prensa" o usa la habilidad de una vez por partida de la versión alternativa de Tom Zarek "Abuso de Poder"). En cualquier momento en el que un jugador con más de una carta de Motín está en Prisión, elige una de entre sus cartas de Motín y se descarta del resto. Mientras un jugador esté en Prisión, puede robar y jugar Cartas de Motín normalmente. Si un jugador que está en Prisión tiene una carta de Motín y roba una segunda, deberá elegir inmediatamente y una con la que quedarse y descartar la otra.

Si alguien se revela como el Amotinado, éste nunca se mueve a Prisión cuando roba una segunda carta de Motín, como bien especifica esta carta de Lealtad. No obstante, cuando el Amotinado roba una tercera carta de Motín, debe moverse inmediatamente a Prisión a menos que se especifique lo contrario. En cualquier momento en el que el Amotinado tenga más de dos cartas de Motín, mientras esté en Prisión, debe elegir quedarse con dos de esas cartas de Motín y descartar el resto.

Cartas de Motín y Cylon

Los jugadores Cylon revelados nunca pueden robar o jugar Cartas de Motín, ni siquiera pueden ser elegidos para ello.

Cuando un Cylon se revela como tal, debe descartar todas sus Cartas de Motín.

Los Líderes Cylon sólo roban y usan Cartas de Motín cuando están Infiltrados. Cuando una acción de una Carta de Motín requiere elegir otro jugador, se puede elegir a un Líder Cylon Infiltrado. Cuando un Líder Cylon termina su Infiltración, debe descartar todas las Cartas de Motín que tenga (ver "Infiltrarse").

OBJETIVOS PERSONALES

Los personajes tienen motivaciones personales como individuos que van más allá de su lealtad hacia los humanos o los Cylon. Estas motivaciones se representan con las Cartas de Lealtad de Objetivos Personales.

Revelando Objetivos Personales: Cada una de estas Cartas de Lealtad tienen una acción impresa en ellas que permite al jugador revelar la carta. Sin embargo, sólo puede relevar la carta si se cumplen todas las condiciones descritas. Después de que un jugador desvele una Carta de Lealtad de Objetivo Personal, mientras la flota haya viajado una distancia de seis o menor, añade la carta superior del mazo de "No eres un Cylon" al mazo de Lealtad, baraja y roba una nueva carta, que debe examinar en secreto. Si la flota ha viajado una distancia de siete o más unidades, cuando se revela una Carta de Lealtad de Objetivo Personal no se roba una nueva Carta de Lealtad.

Las Cartas de Lealtad de Objetivo Personal hace que, para los humanos, sea más difícil ganar. Los humanos deben seguir completando las condiciones de su Carta de Objetivo seleccionada pero, además, cada Carta de Lealtad de Objetivo Personal que un humano tenga en su haber al final de la partida reduce el recurso indicado en la carta. Si, después de todas las reducciones, no hay ningún recurso que haya llegado a 0, los humanos ganan. Sin embargo, si algún recurso llega a 0 o menos, la victoria será para los Cylon.

Si un jugador Cylon revelado tiene una Carta de Objetivo Personal al final de la partida, no se reduce el recurso indicado en la carta.

Ten en cuenta que a la hora de determinar si un humano es o no Cylon, las Cartas de Lealtad de Objetivos Personales se tratan igual que si fueran Cartas de Lealtad "No eres un Cylon".

LOS CINCO ÚLTIMOS

Existen doce modelos de Cylon, pero los siete que lideran la Flota Cylon nunca hablan de los otros cinco. Sus identidades están envueltas en misterio y buscarlos es poner tu vida en peligro. Si un jugador recibe una Carta de Lealtad de los Cinco Últimos, su personaje es uno de esos modelos Cylon (incluso aunque en la carta ponga "No eres un Cylon"; ver "¿No eres un Cylon?" más abajo). Los Cinco Últimos no son como los otros Cylon, y su afiliación en este conflicto no puede darse por sentada.

El texto de las Cartas de Lealtad de los Cinco Últimos sólo se resuelve si otro jugador mira la carta como resultado de un efecto de juego (por ejemplo, la habilidad "Detector de Cylon" de Gaius Baltar) o la carta es revelada como resultado de una ejecución.

Si un jugador mira la Carta de Lealtad de los Cinco Últimos de algún otro, debe mostrarla inmediatamente y devolvérsela al jugador al que se la cogió.

El jugador que ha sido descubierto resuelve los efectos del texto de la carta, vuelve a poner la carta boca abajo y, finalmente, baraja todas las cartas de lealtad que tenga.

Si la Carta de Lealtad de los Cinco Últimos se muestra como resultado de una ejecución, el jugador que tenía la carta resuelve el texto de la carta y la devuelve a la caja. Ten en cuenta que, como en el caso de las Cartas de Crisis y pruebas de habilidad, los jugadores Cylon revelados no se ven afectados por las habilidades de las Carta de Lealtad de los Cinco Últimos.

Ten en cuenta que, a efectos de determinar si un jugador es humano o Cylon, las Cartas de Lealtad de los Cinco Últimos se tratan exactamente igual que una Carta de Lealtad de "No eres un Cylon".

¿No eres un Cylon? Si un jugador recibe una Carta de Lealtad que indique que ese personaje es uno de los Cinco Últimos modelos de Cylon, ¿Por qué en la carta pone "No eres un Cylon"? La respuesta es que los Cinco Últimos modelos se aferran a las identidades que han tomado dentro de la flota. Incluso sabiendo cuáles son sus verdaderos orígenes, estos individuos no tienen porque unirse a sus hermanos Cylon. A efectos de determinar si un jugador gana con los humanos o con los Cylon, las Cartas de Lealtad de los Cinco Últimos funcionan exactamente igual que una Carta de Lealtad "No eres un Cylon" normal y corriente.

Si un jugador tiene una Carta de Lealtad de los Cinco Últimos y una Carta de Lealtad de "Eres un Cylon", se le trata como a cualquier otro jugador que tenga una Carta de Lealtad de "Eres un Cylon".

Temáticamente, el personaje es uno de los Cinco Últimos que se ha aliado con los otros Cylon.

Resurrección y los Cinco Últimos: Aunque temáticamente es cierto que un personaje que sea de los Cinco Últimos debería resucitar después de una ejecución, si ese personaje no se ha aliado con los Cylon (esto es, si el jugador con la Carta de Lealtad de los Cinco Últimos no tiene otra carta de "Eres un Cylon"), los otros Cylon almacenarán la línea evitando la resurrección infinita. De este modo, el personaje no estará disponible para ser seleccionado. El jugador resuelve la ejecución como si fuera un humano, con la consecuente pérdida de moral y eligiendo un nuevo personaje normalmente.

FASE DE AGENTES DURMIENTES

Una vez que la flota haya viajado al menos una distancia de cuatro unidades, cada jugador (incluidos los jugadores Cylon revelados) roba una carta del mazo de Lealtad. Los Líder Cylon reciben dos cartas adicionales de Motivación.

Después de que se hayan repartido las nuevas cartas, se dan 30 segundos para que todos los jugadores puedan leer y entender sus Cartas de Lealtad. Ten en cuenta que todos los jugadores deberían estar todo el tiempo leyendo su(s) carta(s). De este modo no se da pistas sobre si la carta tiene mucho o poco que leer.

Jugadores Cylon

Cuando un jugador Cylon (NdT: revelado, se sobreentiende) recibe Cartas de Lealtad durante la fase de Agentes Durmientes, mira toda sus Cartas de Lealtad boca abajo y se las da al jugador humano de su elección.

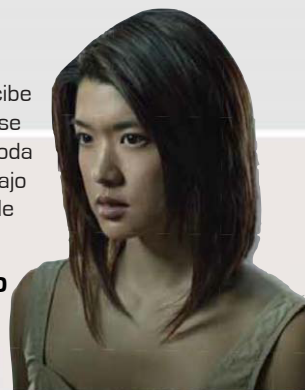
La Carta de Amotinado

Si un jugador humano (incluyendo un Cylon no revelado) recibe una Carta de

"Eres un Amotinado" boca abajo, debe mostrarla inmediatamente y robar una Carta de Lealtad adicional. Cada vez que un jugador reciba la Carta de "Eres un Amotinado", roba una Carta de Motín y pierde todos sus Cartas de Título a favor de los siguientes en la línea de sucesión para cada título (excluyéndose a sí mismo, claro). Después, el Amotinado podrá ganar o perder Cartas de Título normalmente.

Si un jugador Cylon recibe la Carta de Lealtad "Eres un Amotinado", no la muestra. En vez de eso, el jugador humano que se la ha dado debe revelar inmediatamente la carta "Eres un Amotinado" como si se la hubieran dado a él.

Después de que todos los jugadores hayan recibido sus Cartas de Lealtad durante la fase de Agentes Durmientes, si la Carta "Eres un Amotinado" había sido incluida en el mazo de Lealtad y no se ha revelado, el jugador activo elige a un jugador humano, que robará una carta adicional del mazo de Lealtad. Si el jugador entonces revela la Carta "Eres un Amotinado", sigue los pasos ya descritos pero no robes una Carta de Lealtad adicional.



CYLONS

En cada partida, habrá al menos un Cylon yendo en contra de los humanos. El número de Cylon varía en función del número de jugadores.

JUGADORES CYLON REVELADOS

Un jugador que tenga una Carta de Lealtad "Eres un Cylon" puede revelarla como una acción. Después de que un jugador se haya desvelado como Cylon, debe seguir los siguientes pasos:

1. Descartar: El jugador se descarta hasta quedarse con 3 Cartas de Habilidad. Debe descartarse también de todas sus Cartas de Motín y de cualquier ficha de milagro que le quedara. Si tiene alguna Carta de Quorum "Se mantiene en juego" también será descartada.

2. Perder Títulos: Si el jugador tiene alguna Carta de Título, debe dársela a otro jugador (ver "Línea de Sucesión").

3. Resucitar: El jugador mueve su ficha de personaje a la localización Cylon "Nave Resurrección" (o "Nave Resurrección Destruída") o al "Centro Médico" si se encuentra en la fase de Nueva Cáprica y Galáctica no ha regresado a su órbita. Si estaba pilotando un viper, éste se devuelve a la Reserva.

4. Recibir Crisis Extrema: El jugador recibe una Carta de Crisis Extrema al azar. Esta carta se guarda y puede ser usada activando la localización Cylon "Cáprica". Las Cartas de Crisis Extrema se tratan como Cartas de Crisis normales, pero son inmunes a todas las habilidades de personaje que afecten a Cartas de Crisis o pruebas de habilidad. **Excepción: Los Cylon revelados a causa de una ejecución no reciben una Carta de Crisis Extrema.**

5. Cartas de Lealtad Restantes: Los Cylon revelados miran el resto de sus Cartas de Lealtad boca abajo y se las dan a un humano de su elección. **Excepción: Si Galáctica ha viajado siete unidades de distancia o más no se puede traspasar ninguna carta de lealtad.**

6. Amotinado: Si el Amotinado se desvela como Cylon, elige a un jugador humano y le da la Carta "Eres un Amotinado". Al contrario que con el resto de Cartas de Lealtad, en este caso no importa la distancia recorrida. El jugador que la reciba deberá entonces robar una Carta de Motín y entregar sus Cartas de Título al siguiente en la lista sucesoria correspondiente (excluyéndose a sí mismo).

7. Finalizar Turno: Si es el turno del jugador revelado, termina su turno, y la ficha de jugador activo pasa al jugador de su izquierda. Ten en cuenta que el jugador que se desvela como Cylon no robará ninguna Carta de Crisis al final de su turno, ni de ninguno de sus turnos futuros (ver "Turnos de los Jugadores Cylon Revelados", más adelante).

Habilidades de los Jugadores Cylon Revelados

Un "jugador Cylon" puede ignorar siempre los efectos negativos de las Cartas de Crisis y pruebas de habilidad, como son pérdidas de cartas o ser enviados a "Prisión" o la "Enfermería". Pueden ignorar también el efecto de una Carta de Crisis que haga que sea ejecutado (a menos que específicamente se indique que es un jugador Cylon el ejecutado, como la Carta de Crisis de Nueva Cáprica "Atentado de la Resistencia").

Habilidades de los Jugadores Cylon Revelados: Además de esto, todas las habilidades indicadas en la hoja de personaje de un jugador Cylon revelado se ignoran. Esta regla significa que si Sharon "Boomer" Valerii se revela como Cylon antes de la fase de Durmientes, su jugador recibe sólo una Carta de Lealtad durante la misma en vez de las dos que hubiera recibido por su habilidad si no se hubiera revelado. Las Cartas de Lealtad sin utilizar se mantienen en el mazo de Lealtad y pueden ser robadas como resultado de una ejecución.

Cartas de Habilidad de los Jugadores Cylon Revelados: Los jugadores Cylon Revelados sólo roban dos Cartas de Habilidad en sus turnos. Un Cylon revelado puede (como opción) añadir una (y sólo una) Carta de Habilidad a las pruebas de habilidad en las que participe. Los jugadores Cylon revelados no pueden usar las acciones o habilidades que se indican en las Cartas de Habilidad. Mantienen la restricción de 10 Cartas de Habilidad como máximo en mano, descartándose al final del turno de cada jugador si fuera necesario.

Cylon Reveleados y Crisis: Aunque los Cylon revelados no roban Cartas de Crisis en su turno, pueden robar y jugar una Carta de Crisis usando la localización Cylon "Cáprica". Cuando un jugador Cylon revelado roba una Carta de Crisis que pide una elección al jugador activo, es el propio jugador el que toma la decisión.

Crisis Extrema: Las Cartas de Crisis Extrema se tratan a todos los efectos como Cartas de Crisis normales salvo que no pueden verse afectadas por habilidades de personajes que afecten a Cartas de Crisis o pruebas de Habilidad.

Ten en cuenta que los Líderes Cylon funcionan con reglas ligeramente diferentes; ver "Líderes Cylon" más adelante.



Turnos de los Jugadores Cylon Revelados

En el turno de un jugador Cylon revelado, éste no recibe Cartas de Habilidad según su grupo de habilidades de desarrollo ni recibe Cartas de Crisis. Simplemente roba 2 cartas, mueve a alguna localización Cylon y realiza la acción de la misma.

1. Fase de Robo de Habilidades: Un jugador Cylon puede robar dos Cartas de Habilidad de cualquier tipo, **sin embargo, un máximo de una carta de cada tipo de Habilidad.** Es decir, no puede robar más de una carta de cada tipo de Habilidad durante su fase de Robo de Habilidades.

2. Fase de Movimiento: El jugador Cylon puede moverse a cualquier otra localización Cylon. En vez de mover durante su turno, un jugador Cylon puede usar una acción de movimiento, del tipo que puedes ver la hoja de personaje de Líder Cylon.

La localización del tablero de Flota Cylon Puente de Mando de Estrella Base proporciona a los jugadores Cylon múltiples opciones en su lucha contra la humanidad. Sólo los Cylon revelados pueden mover a la localización Puente de Mando de Estrella Base y no necesitan descartar Cartas de Habilidad cuando se mueven entre el Puente de Mando de Estrella Base y las localizaciones Cylon del tablero principal.

Si se está jugando con el Objetivo de Nueva Cáprica, se está en la fase de Nueva Cáprica y Galáctica ha vuelto a la órbita, los Cylon pueden moverse entre localizaciones Cylon y Nueva Cáprica descartando una Carta de Habilidad.

Si se está jugando con la Estrella Base rebelde y el marcador de afiliación de la estrella base se encuentra con su lado Cylon boca arriba, los jugadores Cylon pueden descartar una carta de Habilidad para moverse entre cualquier localización de la placa de Localizaciones Cylon (o el Puente de Mando de la Estrella Base) y la Estrella Base Rebelde.

3. Fase de Acción: El jugador Cylon puede llevar a cabo la acción indicada en su localización actual.

Los Cylon revelados no puede llevar a cabo otras acciones, como las que puedes encontrar en Cartas de Habilidad o Cartas de Quorum. Todas las habilidades indicadas en la hoja de personaje de un jugador Cylon revelado también son ignoradas.

Cuando un jugador activa la localización "Puente de Mando de la Estrella Base", elige dos de las cuatro habilidades indicadas y las resuelve una a una. (Ten en cuenta que sólo puede utilizar una vez cada habilidad. No puede, por ejemplo, activar la misma habilidad dos veces para obligar al CAG a colocar dos naves civiles).

Nota importante: No hay fase de "Crisis" o de "Activar Naves Cylon" durante el turno de un jugador Cylon revelado.

4. Fase de Preparación del Salto (si fuera necesario): Esta fase no se salta en los turnos Cylon. Por ejemplo, si un jugador Cylon activa la localización "Cáprica" y elige una Carta de Crisis que tiene un icono de "preparación para el salto" impreso, el marcador de flota avanza una casilla en el marcador de Preparación para el Salto (después de resolver la carta de Crisis).

LÍDERES CYLON

A diferencia del resto de jugadores, la identidad de un Líder Cylon es pública para el resto de jugadores desde el principio. Sin embargo, su verdadera afiliación puede ser humana o Cylon, y está determinada por las Cartas de Motivación que recibe a lo largo de la partida.

Jugando con un Líder Cylon

Los Líderes Cylon se tratan como Cylons revelados para toda carta o efecto, salvo las excepciones aquí indicadas.

Los Líderes Cylon tienen un grupo de habilidades desarrolladas y deben robar sus Cartas de Habilidad dentro de los tipos indicados. Durante la preparación, los Líderes Cylon roban dos Cartas de Habilidad, no tres. Nota: Sharon "Athena" Agathon comienza la partida Infiltrada (ver "Infiltrarse"), de modo que roba tres Cartas al inicio de la partida.

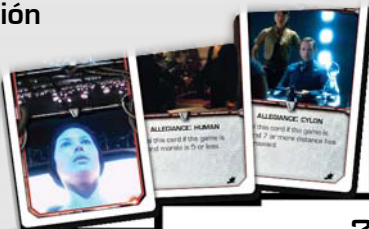
Todas las habilidades (incluida la habilidad negativa) impresas en la hoja de personaje de un Líder Cylon siempre funcionan. Los Líderes Cylon pueden usar las acciones de las habilidades impresas en sus hojas de personaje en vez de las acciones pertinentes según la localización en que se encuentren.

Un Líder Cylon ignora cualquier efecto de juego que le indique que debe añadir una carta de "No eres un Cylon" al mazo de Lealtad y robar una Carta de Lealtad.

Objetivo de la Nebulosa Ionia: Si se está jugando con el Objetivo de la Nebulosa Ionia, un Líder Cylon Infiltrado puede encontrarse con Cartas de Aliados humanos exactamente igual que cualquier jugador humano. Al inicio de la fase de Encrucijada, si un Líder Cylon se encuentra Infiltrado, resuelve el "Juicio/Almacenamiento de Línea" como si fuera un humano. Si no estuviera Infiltrado, resuelve el "Juicio/Almacenamiento de Línea" como si fuera un Cylon.

Cartas de Motivación

A diferencia del resto de jugadores, los Líderes Cylon necesitan revelar (y cumplir las condiciones de) sus Cartas de Motivación para poder ganar la partida.



Durante la preparación, un jugador que elija ser Líder Cylon recibe dos Cartas de Motivación. Durante la fase de Agentes Durmientes recibe dos Cartas de Motivación adicionales. Los Líderes Cylon no reciben Cartas de Lealtad.

Cada Carta de Motivación muestra tanto una afiliación, que determina si las condiciones de victoria del Líder Cylon son las de los humanos o las de los Cylon, como los requerimientos que deben cumplir los Líderes Cylon para poder revelar la carta.

Revelando Cartas de Motivación

Un Líder Cylon puede revelar una Carta de Motivación en cualquier momento si cumple los requisitos para ello. Es posible revelar una Carta de Motivación en medio de la resolución de una acción, prueba de habilidad o Carta de Crisis. Al final de la partida, un Líder Cylon debe revelar aquellas Cartas de Motivación que cumplan sus requisitos al final de la partida. No se puede revelar una Carta de Motivación si sus requerimientos no se cumplen en ese momento, aunque en el pasado se hubieran cumplido.

Es posible que un Líder Cylon revele cuatro de sus Cartas de Motivación. Si dos de esas cartas son de afiliación humana y dos de afiliación Cylon, ganará con cualquiera de los dos grupos.

Ganando como Líder Cylon

Un Líder Cylon ganará la partida junto con el bando ganador siempre y cuando se cumplan dos condiciones:

- Al final de la partida, el Líder Cylon no tiene más de una Carta de Motivación sin revelar.
- El Líder Cylon ha revelado al menos dos Cartas de Motivación con una afiliación que corresponda al grupo ganador, sea humanos o Cylon.

Infiltrarse

Un Líder Cylon revelado puede Infiltrarse entre los humanos activando la localización revisada "Flota Humana". Cuando un Líder Cylon se Infiltra, se mueve de la localización "Flota Humana" a cualquier localización de Galáctica. Cuando se Infiltra, un Líder Cylon debe seguir las siguientes reglas especiales, que se resumen en la Carta de Referencia de Infiltración:

- Mientras se encuentre Infiltrado, un Líder Cylon se considera un jugador humano a todos los efectos, salvo por las notas que siguen. Puede mover a cualquier localización disponible para los humanos y no puede mover a ninguna localización Cylon.
- Un Líder Cylon Infiltrado roba una Carta de Crisis al final de su turno, y puede usar el texto de las Cartas de Habilidades.
- Un Líder Cylon Infiltrado roba una Carta de Habilidad adicional de entre los tipos Habilidad que tenga permitidos durante su fase de "Recepción de Habilidades" para un total de tres cartas.
- Un Líder Cylon Infiltrado no puede llegar a ser Presidente, Almirante o CAG. No puede usar sobre él la Carta Quorum "Asignar Vicepresidente" pero puede ser objetivo de otras Cartas de Quorum como "Asignar Especialista de Misión" o "Asignar Mediador". Cuando un Líder Cylon termine su Infiltración, debe descartar cualquier Carta de Quorum que tenga sin aplicar sus efectos.
- Un Líder Cylon Infiltrado puede añadir un máximo de dos Cartas de Habilidad a una prueba de Habilidad. Un Líder Cylon Infiltrado en la "Prisión" puede jugar un máximo de una Carta de Habilidad a cada prueba de Habilidad.

- Un Líder Cylon Infiltrado sigue ganando o perdiendo como resultado de sus cartas de Motivación; la Infiltración no afecta a su afiliación.
- Un Líder Cylon Infiltrado puede volver siempre a la "Nave Resurrección" (o "Nave Resurrección Destruída") como una acción normal cualquiera. Cuando se use esta acción desde la "Prisión" o "Centro de Detención", debe descartar todas sus cartas de Habilidad de la mano salvo tres. Si un Líder Cylon vuelve a la "Nave Resurrección" (o "Nave Resurrección Destruída") por cualquier razón, deja de estar Infiltrado.



Aclaraciones a la Habilidad "Decidida" de Athena

Si Athena está Infiltrada y usa su habilidad "Decidida" para activar la "Flota Humana", no puede elegir Infiltrarse en Galáctica. Si activa "Cáprica" mientras está Infiltrada, recibe una fase de Activación de Naves Cylon. Si activa la localización "Nave Resurrección Destruída" mientras está Infiltrada, se mueve a la "Flota Cylon" y deja de estar Infiltrada. No puede activar el "Hangar" mientras se encuentre en la "Prisión".

¿Boomer y Athena?

Es posible que se utilicen en la misma partida Sharon "Boomer" Valerii y Sharon "Athena" Agathon. La presencia de Athena indica que Boomer no es humana, pero no determina si es o no leal a los Cylon. Boomer es única en extremo, capaz de los engaños más tremebundos y de una lealtad feroz. Incluso entre los Cylon, su verdadera naturaleza es enigmática.

Las Cartas de Lealtad de Boomer indican que es devota a sus compañeros humanos hasta el punto de que nunca se arriesgaría a enviarse a sí misma a una Nave Resurrección y terminar atrapada en su tanque de resurrección indefinidamente. Ciertamente, sus Cartas de Lealtad pueden también indicar que su afiliación a sus compañeros humanos no es más que una absoluta falacia y que sería recibida por el resto de Cylons como una heroína. Es cuestión de los humanos descubrir sus verdaderas intenciones.

EJECUCIONES

Hay varios efectos que pueden acabar en la ejecución de un personaje, destacando la localización de Pegasus "Esclusa de Aire". Una ejecución es algo realmente desagradable y habría que intentar evitarlo a toda costa. Si se ejecuta a demasiados humanos, la moral de la flota se desplomará, de modo que los jugadores sólo deberían ejecutar a sus compañeros cuando estén completamente seguros de que es un Cylon encubierto. Cuando se ejecuta a un personaje, el jugador que lo controla debe seguir los siguientes pasos:

1. Descartar Cartas: Descarta su mano de Cartas de Habilidad y Motín y sus fichas de milagro (no afecta a sus Cartas de Quorum en mano). Descarta también cualquier Carta de Quorum que haya sido jugada sobre ese personaje (como por ejemplo la Carta de Quorum "Asignar Especialista de Misión").

2. Demostrar Lealtad: Si una o más de tus Cartas de Lealtad es "Eres un Cylon", muestra una carta "Eres un Cylon" y le da el resto de sus cartas boca abajo a cualquier jugador humano de su elección (no se lleva a cabo la acción impresa en la Carta de Lealtad "Eres un Cylon" que enseñas). Cuando se revela como Cylon, si el personaje ejecutado era un Amotinado, elige un jugador humano y le pasa boca arriba la Carta de Lealtad "Eres un Amotinado". Una vez hecho esto, pasa al punto 4, "Cylon".

Si todas las Cartas de Lealtad del jugador son "No eres un Cylon", las muestra todas y continúa en el punto 3, "Humano".

Si el jugador es un Líder Cylon, no tiene que mostrar ninguna Carta de Lealtad, en vez de eso continúa en el punto 4, "Cylon".

3. Humano:

A. Pierde 1 de moral.

B. El jugador devuelve su hoja y su ficha de personaje a la caja. No se podrá volver a usar este personaje durante el resto de la partida.

C. El jugador descarta todas sus Cartas de Lealtad. Si se está jugando con el Objetivo de la Nebulosa Ionia descarta también todas sus fichas de trauma.

D. El jugador elige un nuevo personaje y coloca su ficha en su localización inicial. No recibe una ficha de milagro al elegir un nuevo personaje, pero puede ganarlas durante el resto de la partida debido a diferentes efectos. Si el personaje era el Amotinado, su nuevo personaje recibe inmediatamente la Carta "Eres un Amotinado" boca arriba.

Localización Inicial: Si la localización inicial del personaje no está disponible (por ejemplo, como resultado de la Carta de Crisis Extrema "Bomba en la Colonial Uno"), el personaje comienza en la "Enfermería". Durante la Fase de Nueva Cáprica los nuevos personajes comienzan en el "Cuartel General de la Resistencia". Se puede elegir cualquier personaje independientemente de su tipo (sin embargo, el jugador debería tener en cuenta los tipos de los jugadores humanos y los Cylon sospechosos cuando elija su nuevo personaje). Si se está jugando con el Objetivo de la Nebulosa Ionia, roba tres fichas de trauma.

Aliados: Si un jugador elige a un personaje que se corresponde con una ficha de aliado que se encuentre en el tablero, retira la ficha del aliado, descarta la ficha de trauma de la correspondiente Carta de Aliado y devuelve la carta a la caja. El jugador Cylon con mayor número de fichas de trauma roba una nueva Carta de Aliado para reemplazar la que se ha retirado y pone la correspondiente ficha de aliado en la localización apropiada (las fichas de aliado pueden ser colocadas en localizaciones que hayan sido destruidas).

El jugador Cylon toma una de sus propias fichas de trauma y la pone boca abajo sobre la Carta de Aliado que acaba de robar. Si más de un Cylon están empatados en número de fichas de trauma, el jugador activo elige qué jugador Cylon de entre ellos será el que robe la Carta de Aliado y ponga la ficha de trauma. Si no hay ningún jugador Cylon con fichas de trauma, será el jugador activo el que robe la Carta de Aliado y ponga una ficha del montón de fichas de trauma sin usar y, sin mirarla, la ponga boca abajo sobre la carta que haya robado. Este proceso se repite hasta que todas las Cartas de Aliado que hayan vuelto a la caja hayan sido reemplazadas. Una vez el mazo de Aliados se haya agotado, no se pueden robar más Cartas de Aliado.

E. El jugador añade una carta adicional del mazo "No eres un Cylon" al mazo de Lealtad, baraja el mazo y roba una nueva Carta de Lealtad que mantiene oculta al resto de jugadores. Si el personaje ejecutado fuera Sharon "Boomer" Valerii y la partida no hubiera llegado a la fase de Durmientes, el jugador roba una Carta de Lealtad adicional.

Si un humano resulta ejecutado y no hay personajes disponibles para ser elegidos, los humanos pierden inmediatamente la partida.

Si el Almirante o el Presidente son ejecutados, el título pasará a manos de un nuevo poseedor **después** de que se haya seleccionado el nuevo personaje.

4. Cylon:

A. Mueve la ficha de personaje a la localización "Nave Resurrección" (o "Nave Resurrección Destruída"). Durante la Fase de Nueva Cáprica, y antes de que Galáctica regrese, mueve la ficha al "Centro Médico". Si se está jugando con el Objetivo de la Nebulosa Ionia, mantén tus fichas de trauma.

B. Continúa el procedimiento normal a la hora de revelar un Cylon, salvo que no robas una Carta de Crisis Extrema.

5. Fin de Turno: Si el jugador ejecutado estaba jugando su turno como jugador activo, el turno del jugador termina, independientemente de que fuera humano o Cylon.

EJECUCIONES Y TRAUMA

Si se está jugando con el Objetivo de la Nebulosa Ionia, se deben aplicar las siguientes reglas a las fichas de trauma: Al resolver una ejecución, el jugador que haya probado que es humano descarta todas sus fichas de trauma junto con sus Cartas de Lealtad.

Inmediatamente después de que el jugador elija un nuevo personaje, roba tres fichas de trauma y las mira en secreto. Como al principio de la partida, si alguna de las fichas tiene un símbolo de desastre, debe ser devuelta y reemplazada por otra ficha de trauma del montón.

Un jugador que haya probado que es Cylon al resolver una ejecución mantiene sus fichas de trauma.

ELIGIENDO PERSONAJES DESPUÉS DE UNA EJECUCIÓN

Algunos personajes tienen reglas especiales que dificultan su selección después de una ejecución como sigue:

Sharon "Boomer" Valerii: Si se selecciona como nuevo personaje a Sharon "Boomer" Valerii antes de la fase de Durmientes, añade y baraja una nueva Carta de Lealtad "No eres un Cylon" al mazo de Lealtad.

Si se la selecciona después de la fase de Durmientes, el personaje va directamente a "Prisión" y el jugador que la eligió roba una Carta de Lealtad adicional. (Si el personaje al que reemplaza fue ejecutado en una localización de Nueva Cáprica, envíala al "Centro de Detención" en vez de a "Prisión").

Karl "Helo" Agathon (Versión Original, Líder Militar): Si se selecciona como nuevo personaje a Karl "Helo" Agathon, lanza inmediatamente un viper y ponle como piloto del mismo. Si no hay vipers disponibles en reserva, colócale en el "Hangar".

Lee "Apollo" Adama (Versión Original, Piloto): Si se selecciona como nuevo personaje a Lee "Apollo" Adama, lanza inmediatamente un viper y ponle como piloto del mismo. Si no hay vipers disponibles en reserva, colócale en el "Hangar".

Gaius Baltar (Versión Original, Líder Político): Si se selecciona como nuevo personaje a Gaius Baltar antes de la fase de Durmientes, añade y baraja una nueva Carta de Lealtad "No eres un Cylon" al mazo de Lealtad. El jugador roba entonces una Carta de Lealtad. Si Gaius Baltar se selecciona después de la fase de Durmientes, no puede usar su habilidad "Detector Cylon".

Samuel T. Anders: Si se selecciona como nuevo personaje a Samuel T. Anders, su jugador se salta su fase de Recepción de Habilidades en su siguiente turno.

Tom Zarek (Versión Alternativa, Líder Militar): Si se selecciona como nuevo personaje la versión alternativa de Tom Zarek, roba inmediatamente una Carta de Motín.

Battlestar Galactica: El Juego de Tablero se juega a lo largo de varios turnos de juego. Empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los jugadores juegan sus turnos en orden hasta que los humanos o los cylon ganen la partida.

SECUENCIA DEL TURNO DE JUEGO

Cada turno se compone de las siguientes fases, que se llevan a cabo en orden:

1. Fase de Recepción de Habilidades:

Si se está jugando con la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia, antes de un jugador robe sus Cartas de Habilidad, si se encuentra en la "Enfermería" o en "Prisión" recibe una ficha de trauma de la localización correspondiente (ver más adelante).



El jugador activo roba el número de Cartas de Habilidad de los tipos indicados en su hoja de personaje (ver "Fase de Recepción de Habilidades" más adelante). Los Líderes Cylon infiltrados roban una Carta de Habilidad adicional para un total de tres. Los Cylon revelados roban dos cartas. Los personajes en la enfermería, centro médico o nave resurrección roban una solo.



2. Fase de Movimiento: El jugador activo puede mover a otra localización. Si mueve a una nave diferente a la que se encuentra (de Galáctica a Pegasus o la Colonial Uno, por ejemplo) debe descartar una Carta de Habilidad de su mano. Se puede llevar a cabo una habilidad de Movimiento en vez de mover si se tiene la carta o habilidad que lo permita.

Si se está utilizando la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia y un personaje se encuentra en la misma localización que una ficha de aliado, debe tener un encuentro con la Carta de Aliado correspondiente al final de la fase de Movimiento (ver más adelante).



3. Fase de Acción: El jugador activo elige una acción a realizar. Las acciones posibles incluyen acciones indicadas en: localización en que se encuentra, hoja de personaje, Cartas de Habilidad u otras cartas de su mano (ver la lista completa de acciones debajo de "Fase de Habilidad").

4. Fase de Crisis: El jugador activo roba la Carta de Crisis superior del mazo de Crisis y la resuelve (ver "Fase de Crisis"). **Excepción: los Cylon revelados y los personajes en "Prisión" no llevan a cabo esta fase. Si un jugador activa la localización "Puente de Mando" del tablero de la Demetrius en algún momento del turno, el jugador activo no roba Carta de Crisis durante su fase de Crisis.**



5. Fase de Activación de Naves Cylon (opcional):

Siguiendo el icono de la Carta de Crisis robada se podrán activar las naves Cylon (ver "Fase de Activación de Naves Cylon"). La activación de naves Cylon puede hacer que el marcador de Persecución Cylon avance. **Excepción: los Cylon revelados no llevan a cabo esta fase. Durante la fase de Nueva**



Cáprica y antes de que Galáctica regrese a la órbita, todos los iconos de activación de naves Cylon se ignoran.

6. Fase de Preparación para el Salto (opcional):

Si la Carta de Crisis robada tiene impresa el icono de "preparación para el salto" (ver "Fase de Preparación para el Salto") la ficha de flota avanza una casilla en el marcador de Preparación para el Salto. Si la ficha llega al final del marcador, la flota salta (ver "Salto de la Flota"). Durante la fase de "Preparación para el Salto" del turno del Amotinado, si la **Carta de Crisis tiene el icono de "preparación para el salto", éste roba una Carta de Motín.**



7. Fase de Descarte: Si un jugador tiene más de 10 Cartas de Habilidad o 10 Cartas de Quorum en su mano al final del turno de cualquier jugador, debe descartar las cartas de su elección hasta que tenga sólo 10. El límite de cartas en mano no incluye otro tipo de cartas, como las Cartas de Crisis Extrema que se pueda tener en mano.

Después de la fase de Descarte, el turno del jugador activo termina, y el jugador activo le da la ficha de jugador activo al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Dicho jugador comienza su turno en la fase de Recepción de Habilidades.

Las siguientes secciones explican cada paso del turno de un jugador en detalle.

FASE DE RECEPCIÓN DE HABILIDADES

Adquirir Trauma

Localizaciones y Trauma: Si se está jugando con la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia y al principio del turno del jugador, antes de robar sus Cartas de Habilidad, éste se encuentra en la "Enfermería" o en "Prisión", éste debe tomar la ficha de trauma de la localización en que se encuentra, verla en secreto y llevar a cabo los pasos indicados más abajo. Después, sustituye la ficha de trauma robada por otra del montón de fichas de trauma, sin verla, en la localización donde ha sido robada.



Recibir Trauma: Cada vez que un jugador roba una ficha de trauma de una localización o del montón de fichas de trauma sin utilizar, debe llevar a cabo, en orden, las siguientes acciones:

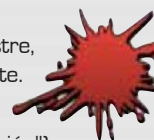
1. Si la ficha de trauma es un símbolo antagónico o benigno, el jugador no la muestra y la pone con el resto de fichas de trauma que posea.

2. Si la ficha de trauma es un símbolo de desastre, el jugador debe mostrar la ficha inmediatamente.

A. Si fue un jugador humano el que robó a ficha, el personaje es ejecutado (ver "Ejecución")

B. Si fue un jugador Cylon el que robó la ficha, roba dos fichas de trauma adicionales que mira en secreto. Si alguna de esas fichas es otro símbolo de desastre, debe repetirse el proceso hasta que ninguna ficha robada tenga un símbolo de desastre. El jugador Cylon se queda las fichas robadas y las pone junto con el resto de fichas de trauma que posea.

3. El jugador devuelve, boca abajo, todas las fichas de trauma con el símbolo de desastre al montón de fichas de trauma y lo remueve.

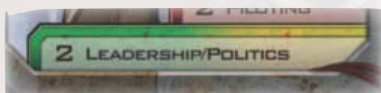


Robar Cartas de Habilidad

Durante esta fase, el jugador activo roba tantas Cartas de Habilidad como se indique en su hoja de personaje. El jugador siempre roba las cartas que indique la hoja de personaje independientemente del número de cartas que ya tenga en su mano.

- **Jugadores humanos:** Los jugadores humanos roban tantas Cartas de Habilidad como indique su hoja de personaje.
- **Cylons revelados:** Los jugadores Cylon revelados roban sólo dos Cartas de Habilidad en su turno. Un jugador Cylon puede robar Cartas de Habilidad de cualquier tipo, pero **nunca más de una carta de un tipo de Habilidad** durante la fase de Robar Habilidades.
- **Líderes Cylon infiltrados:** Un Líder Cylon Infiltrado puede robar una Carta de Habilidad adicional (de los tipos de Habilidad disponibles) durante su fase de Recepción de Habilidades (para un total de tres cartas en vez de dos). Esta carta adicional **debe** ser de uno de los tipos que puedan ser robados por el jugador según su hoja de personaje.

Habilidades-Múltiples: Algunas hojas de personajes muestran habilidades de varios colores conocidas como habilidades-múltiples. Cuando un personaje con una habilidad-múltiple recibe Cartas de Habilidad, debe elegir cuantas cartas de habilidad roba de cada tipo. El número total de cartas que robe debe ser igual al número indicado en su hoja.



No hay más Cartas de Habilidad Disponibles: En el raro caso de que un mazo de Habilidad y su correspondiente mazo de descarte se hayan agotado, los jugadores no podrán robar cartas del tipo agotado hasta que algunas cartas de dicho tipo se hayan descartado.

FASE DE MOVIMIENTO

Durante esta fase, el jugador activo puede mover su ficha de personaje a otra localización que quiera. Los personajes humanos no pueden mover a localizaciones Cylon, y los Cylon revelados **sólo** pueden mover a localizaciones Cylon.

Movimiento entre naves: Si un jugador se mueve a una nave diferente [o a Nueva Cáprica], debe descartar una Carta de Habilidad de su mano.

Pilotar: Si el personaje del jugador está pilotando un viper, puede mover a un área adyacente del espacio en su Fase de Movimiento, o puede descartar una Carta de Habilidad para mover a una localización de Galáctica, Pegasus, la Demetrius, la Colonial Uno o la Estrella Base Rebelde (si estuviera permitido) devolviendo el viper a la "Reserva".

Localizaciones Peligrosas

Las localizaciones con un borde amarillo rayado se consideran peligrosas. Estas localizaciones incluyen la "Prisión", la "Enfermería", la "Nave Resurrección", la "Nave Resurrección Destruída", el "Centro Médico" y el "Centro de Detención". Los jugadores no pueden moverse a una localización peligrosa como parte de su movimiento normal. Sólo se puede llegar a las localizaciones peligrosas cuando una carta o efecto te envía a ella.



Enviar personajes a la Prisión o Enfermería: Si un personaje está en la "Prisión" y una carta le envía a la "Enfermería" no se mueve de la "Prisión". Si un jugador está obligado a elegir a un personaje para enviarlo a la "Prisión" o la "Enfermería" no puede elegir a un personaje que ya se encuentre en dicha localización. Tampoco puede elegir a un jugador Cylon o a "Helo" antes de que llegue al tablero (debido a su habilidad negativa).

Puente de Mando de la Estrella Base: La localización del tablero de la Flota Cylon "Puente de Mando de la Estrella Base" proporciona a los jugadores Cylon opciones en su lucha contra la humanidad. Sólo los Cylons revelados puede mover a la localización "Puente de Mando de la Estrella Base" o cualquiera de las otras localizaciones Cylon).

Poderes de Movimiento: Los poderes de movimiento son habilidades proporcionadas por algunas cartas que un jugador puede usar (sólo) durante la fase de Movimiento de su turno en vez de mover. Un jugador puede elegir entre mover o usar una habilidad de Movimiento durante su fase de Movimiento, pero nunca ambos. No se puede usar más de una habilidad de Movimiento por turno. Ten en cuenta que un jugador no puede usar una habilidad de Movimiento cuando tenga que mover en el turno de otro jugador (como cuando ha sido objetivo de una Carta de Habilidad "Orden Ejecutiva"). Los efectos que prohíben el uso de acciones de un tipo específico también prohíben el uso de habilidades de Movimiento de dicho tipo. Por ejemplo, mientras la carta de ataque Cylon "Avispero" esté en juego, los jugadores no pueden usar acciones o habilidades de Movimiento de Cartas de Pilotaje.

Localizaciones de Nueva Cáprica

Las siguientes reglas sólo se aplican si el Objetivo de Nueva Cáprica esta en juego.

Mover durante la Fase de Nueva Cáprica: Hasta que Galáctica regrese a su órbita, ningún jugador (humano o Cylon) puede mover a ninguna localización que no sea una localización de Nueva Cáprica. Después de que Galáctica regrese, los humanos pueden mover a cualquier localización de Nueva Cáprica, Galáctica o Pegasus (suponiendo que Pegasus no haya sido destruida). Un jugador debe descartar una Carta de Habilidad cuando se mueva entre naves y la superficie del planeta. Del mismo modo, una vez Galáctica haya regresado, los jugadores Cylon pueden mover a cualquier localización de Nueva Cáprica o Cylon. Si el movimiento se produce entre Nueva Cáprica y las localizaciones Cylon, el jugador Cylon debe descartar una Carta de Habilidad. Ten en cuenta que durante la fase de Nueva Cáprica, los personajes no pueden moverse más a la Colonial Uno, incluso después de que Galáctica llegue a Órbita.

"Centro Médico" y "Centro de Detención": Hay seis localizaciones de Nueva Cáprica impresas en el tablero de Nueva Cáprica. Las siguientes reglas especiales se aplican al "Centro Médico" y al "Centro de Detención".

- Hasta que Galáctica regrese a la órbita, cuando un personaje deba ser enviado a la "Nave Resurrección" (o la "Nave Resurrección Destruída") [ya sea debido a que se revele como Cylon o por ser ejecutado] es enviado a su vez al "Centro Médico". Después de que Galáctica regrese a la órbita, los personajes son enviados a la "Nave Resurrección" (o la "Nave Resurrección Destruída") normalmente.
- Cualquier efecto que pudiera enviar a un personaje a la "Prisión" en una localización de Nueva Cáprica le envía a su vez al "Centro de Detención".
- En cualquier habilidad de personaje que indique "Prisión" se debe aplicar "Centro de Detención" cuando se encuentre sobre una localización de Nueva Cáprica.
- Mientras el Presidente se encuentre sobre una localización de Nueva Cáprica, en cualquier Carta de Quórum

que indique "Prisión" debe aplicarse a su vez "Centro de Detención". (Ten en cuenta que, como indica la nueva Carta de Título de Presidente, cuando el Presidente juega una Carta de Quórum mientras se encuentra en una localización de Nueva Cáprica, debe tirar un dado. Si saca 3 o menos, es enviado al "Centro de Detención").

- Como ocurre con la "Prisión", los jugadores no pueden usar las acciones resultado de revelar Cartas de Lealtad mientras estén en el "Centro de Detención".
- Cuando el Almirante o el CAG son enviados al "Centro de Detención", retienen su Carta de Título.
- Los jugadores Cylon no pueden ser enviados al "Centro de Detención".

La Demetrius

Como con las otras naves, si un jugador se mueve desde un viper a una localización de la Demetrius o entre una localización de la Demetrius y otra de cualquier otra nave, debe descartar una Carta de Habilidad de su mano.

La Estrella Base Rebelde

Si el marcador de afiliación de la estrella base rebelde tiene su lado humano boca arriba, los jugadores humanos tratan la estrella base rebelde como cualquier otra nave, como la Colonial Uno o la Demetrius. Si un jugador mueve de un viper a una localización de la estrella base rebelde o entre una localización de la estrella base rebelde y otra de cualquier otra nave, debe descartar una Carta de Habilidad de su mano. Si el marcador de afiliación de la estrella base rebelde tiene su lado humano boca arriba, los jugadores Cylon no pueden mover a la estrella base rebelde o activar su localizaciones.

Si el marcador de afiliación de la estrella base rebelde tiene su lado Cylon boca arriba, los jugadores Cylon pueden descartar una carta de Habilidad para mover entre cualquier localización Cylon y la estrella base rebelde. Si el marcador de afiliación de la estrella base rebelde está con el lado Cylon boca arriba, los jugadores humanos no pueden mover a las localizaciones de la estrella base rebelde o activar sus localizaciones.

Encontrar Aliados

Si se ha seleccionado la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia, Galáctica y la Colonial Uno están pobladas por individuos que poseen talentos destacables, conocimientos útiles y cualidades positivas que pueden ayudar a los esfuerzos de la humanidad. Sin embargo, también tienen malos hábitos, motivaciones egoístas y elementos destructivos en sus personalidades que pueden resultar perjudiciales para los que se encuentren con ellos. Los jugadores pueden interactuar con estos individuos utilizando las Cartas de Aliados y sus fichas de aliado. Al final de la fase de Movimiento de un jugador, si un personaje se encuentra en la misma localización que una ficha de aliado, debe realizar un encuentro con la Carta de Aliado que corresponda a la ficha antes de proceder con su fase de Acción.

Si en la localización hay más de una ficha de aliado, el jugador debe elegir uno de los aliados con el que se encontrará. Un jugador sólo puede realizar un encuentro con un aliado en su turno y sólo un aliado por turno. Lleva a cabo los siguientes pasos cuando resuelvas un encuentro con una Carta de Aliado.

1. Resuelve el Encuentro de la Carta de Aliado: Cada Carta de Aliado indica dos resultados potenciales a la hora de ser resuelto el encuentro. El resultado superior describe el resultado benigno y el resultado inferior es el resultado antagónico.

Cuando un jugador resuelve un encuentro con una Carta de Aliado, primero muestra la ficha de trauma de la carta. Si la ficha tiene un símbolo benigno, se resuelve el resultado benigno de la carta. Si la ficha tiene un símbolo antagónico, se resuelve el resultado antagónico de la carta. Si la ficha tiene un símbolo de desastre, no se resuelve ningún resultado. (Nota: Revelar una ficha de trauma con un símbolo de desastre al resolver un encuentro con un aliado no desemboca en la ejecución del personaje que se encuentra con el aliado). Después de revelar la ficha de trauma, el jugador la descarta.

2. Descartar y Robar una Nueva Carta de Aliado: Después de resolver la Carta de Aliado, el jugador retira la ficha de aliado del tablero y devuelve la carta de Aliado a la caja. Roba entonces una carta nueva del mazo de Aliados que reemplace la que acaba de ser descartada (Una vez que el mazo de Aliados se termina, no se vuelven a robar más Cartas de Aliados). Cada vez que se robe una Carta de Aliados, si representa a un personaje que está siendo utilizado por un jugador (incluso su versión alternativa) o que ha sido ejecutado, devuelve la Carta de Aliado a la caja y roba una nueva. Si la localización indicada en la Carta de Aliado no se encuentra en juego (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 una nueva. El jugador coloca entonces la ficha correspondiente en la localización indicada en la carta.

3. Colocar una Ficha de Trauma: Finalmente, el jugador que robó la Carta de Aliado elige una de sus fichas de trauma y la coloca boca abajo sobre la Carta de Aliado que acaba de robar. Si el jugador no tiene fichas de trauma, roba una ficha aleatoriamente del montón de fichas de trauma y, sin mirarla, la coloca boca abajo sobre la Carta de Aliado. (Nota: El jugador **sólo** debe robar una ficha del montón de fichas de trauma sin usar si no tiene fichas de trauma propias).

Carta de Aliado de Helena Cain: El resultado benigno debería decir: Elige a otro jugador y ejecútalo. **No puedes elegir un Cylon revelado.**

Nota: Sólo se realizan encuentros con las Cartas de Aliado al final de la fase de Movimiento de un jugador. Si un jugador se mueve a una localización fuera de su fase de Movimiento (por ejemplo, como resultado de una carta de liderazgo "Orden Ejecutiva"), no tiene ningún encuentro con ninguna Carta de Aliado.

FASE DE ACCIÓN

Durante esta fase, el jugador activo elige una acción para llevarla a cabo. Los tipos de acción se listan más abajo y, normalmente, se identifican por la palabra "Acción:" seguidas de una habilidad.

Activar Localización: El jugador puede llevar a cabo la acción indicada en la localización actual del personaje.

Acción de Cartas de Habilidad: El jugador puede jugar una Carta de Habilidad de su mano para llevar a cabo la acción indicada en la carta. Ten en cuenta que no todas las Cartas de Habilidad tienen acciones impresas en ellas (ver "Cartas de Habilidad").

Acción de Personaje: El jugador puede llevar a cabo una acción indicada en la hoja de personaje de su personaje. Ten en cuenta que no todas las hojas de personaje tienen acciones impresas en ellas.

Activar su viper: Si el jugador está pilotando un viper, puede activarlo para moverse o atacar a una nave Cylon.

Cartas de Título, Quórum o Motín: Si el jugador tiene una Carta de Título, Quórum o Motín que proporcione una acción, puede llevarla a cabo durante esta fase.

Carta de Lealtad: El personaje puede revelar una de sus Cartas de Lealtad "Eres un Cylon" para llevar a cabo la acción especificada en ella (a menos que se encuentre en la "Prisión", tal como se especifica en la carta). Entonces sigue las reglas para jugadores Cylon revelados.



• **Terminar la Infiltración:** Un Líder Cylon Infiltrado puede volver en cualquier momento a la "Nave Resurrección" (o "Nave Resurrección Destruída") como acción. Cuando se usa esta acción desde la "Prisión" o "Centro de Detención" se deben descartar todas las Cartas de Habilidad de su mano salvo tres.

• **Atacar a las Fuerzas de Ocupación y Detener Humanos en Nueva Cáprica:** Un jugador humano en Nueva Cáprica siempre puede usar una acción para atacar a las fuerzas de ocupación en su localización. Si un personaje de un jugador Cylon se encuentra en la misma localización que un personaje humano y una ficha de fuerzas de ocupación, puede usar una acción para intentar detener a ese humano.

• **No hacer Nada:** Si el jugador no deseara realizar ninguna acción, puede elegir no hacer nada durante esta fase y pasar a la fase de Crisis.

Acciones Disponibles en la "Prisión": Un jugador puede llevar a cabo las acciones que quiera estando en la "Prisión". Sólo tiene restringidos el movimiento y su participación en las pruebas de habilidad. También puede, igualmente, usar habilidades de Movimiento.

Puente de Mando de la Estrella Base: Cuando un jugador activa la localización "Puente de Mando de la Estrella Base", elige dos de entre las cuatro habilidades y las resuelve de una en una. (Ten en cuenta que sólo puede utilizar una vez cada habilidad. No puede, por ejemplo, activar la misma habilidad dos veces para obligar al CAG a colocar dos naves civiles).

Localizaciones "Acción Humana" y "Acción Cylon": Algunas localizaciones de Nueva Cáprica tienen acciones impresas tipo "Acción Humana" y "Acción Cylon". Sólo un jugador humano puede usar una habilidad "Acción Humana". Sólo un jugador Cylon puede usar una habilidad "Acción Cylon". (Para aclaraciones de los diferentes tipos de jugadores, ver "Jugadores Cylon" y "Jugadores Humanos").

Atacar a las Fuerzas de Ocupación y Detener Humanos en Nueva Cáprica

Las siguientes reglas sólo se aplican si se ha seleccionado el Objetivo de Nueva Cáprica.

Atacar a las Fuerzas de Ocupación: Un jugador humano en Nueva Cáprica siempre puede usar una acción para atacar las fuerzas de ocupación en su localización. Para hacerlo, tira un dado. Si el resultado es 5 o más, el ataque tiene éxito y una ficha de fuerzas de ocupación de esa localización se retira del tablero. El jugador humano puede también descartar una Carta de Habilidad "Máxima Potencia de Fuego" para repetir la tirada de dado. (Ten en cuenta que si se ha utilizado para esta tirada una Carta de Táctica "Planificación Estratégica", la repetición también recibe el +2 al resultado).

Detener Humanos: Si el personaje de un jugador Cylon está en la misma localización que un personaje humano y una ficha de fuerzas de ocupación, puede usar una acción para intentar detener al humano. Para hacerlo, el jugador Cylon tira un dado. Si el resultado es 1-3, el humano se mueve al "Centro de Detención". Si el resultado es de 4-7, el humano se mueve al "Centro Médico". Si el resultado es 8, no ocurre nada.

El Tablero de la Demetrius

Las siguientes reglas sólo se aplican si se ha seleccionado el Objetivo de la Tierra.

El tablero de la Demetrius proporciona a los jugadores humanos la posibilidad de viajar la distancia adicional necesaria para alcanzar la Tierra.

Usando las localizaciones del tablero de la Demetrius, los jugadores humanos pueden activar misiones e interactuar con el mazo de Misión.

Las localizaciones del tablero de la Demetrius no pueden ser dañadas.

Cartas de Crisis y el Puente de Mando: Si un jugador activa la localización "Puente de Mando" en cualquier momento durante un turno, el jugador activo no roba Carta de Crisis durante su fase de Crisis.

El Espacio para la "Misión Activa": Los jugadores activan misiones usando la localización del tablero de la Demetrius "Puente de Mando". Cuando un jugador activa una misión, coloca la carta superior del mazo de Misión boca arriba en el espacio del tablero "Misión Activa". Los jugadores no pueden activar la localización "Puente de Mando" si ya hay una carta en el espacio del tablero "Misión Activa". Si el mazo de misión se agota, baraja el mazo de descarte de Cartas de Misión y forma un nuevo mazo de Misión.

Una vez una carta se ha colocado en el espacio "Misión Activa", se mantiene ahí hasta el siguiente salto de la flota. Esto evita que los jugadores pueda activar una nueva misión hasta que se haga el siguiente salto.

Cartas de Misión y Activar Misiones: Cada Carta de Misión muestra una prueba de habilidad que los jugadores deben resolver cuando se muestra la carta. Si los jugadores superan la prueba, resuelve el resultado "Éxito" de la carta. Si no la superan, resuelve el resultado "Fracaso" de la carta. Las habilidades de los personajes y las habilidades de las cartas que afectan a las Cartas de Crisis no afectan a las Cartas de Misión. Del mismo modo, las habilidades de los personajes y las habilidades de las cartas que afectan a las pruebas de habilidad no afectan a las pruebas de habilidad de las Cartas de Misión. Esto incluye las cartas: "Comité de Investigación", "Restaurar el Orden" y "Declarar el Estado de Emergencia". Los jugadores no pueden usar habilidades de prueba de habilidad cuando resuelvan Cartas de Misión.

Efectos o habilidades que limiten el número de cartas con las que un jugador puede participar en una prueba de habilidad (como encontrarse en la "Prisión", ser un jugador Cylon o la habilidad negativa de Aaron Doral, "Orgullo") limitan también el número de cartas con las que un jugador puede contribuir a las pruebas de habilidad de las Cartas de Misión.

Cartas de Misión que cuentan como

Distancia Adicional: Algunas Cartas de Misión cuentan como distancia adicional cuando se resuelve su efecto



"Éxito". Estas cartas se identifican fácilmente por la puntuación de distancia en la parte inferior de la carta. Si el resultado de "Fracaso" de una esas cartas se resuelve, la carta se vuelve boca abajo en el espacio de "Misión Activa" y no cuenta como distancia adicional. Una carta que cuente como distancia adicional añade su puntuación de distancia a la distancia total recorrida tan pronto como el resultado de "Éxito" se haya resuelto.

Ejemplo: La flota ha viajado una distancia de ocho cuando superan la prueba de habilidad de la carta de Misión "La Búsqueda del Hogar", la carta cuando como una distancia adicional de dos inmediatamente. Como el total de distancia viajada ahora es 10, los humanos ganarán con el próximo salto que haga la flota.

El Tablero 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". Cuando entra en juego, coloca el tablero de la Estrella Base Rebelde.

El tablero de la Estrella Base Rebelde muestra un espacio de "Afiliación de Estrella Base" que se utiliza para indicar si la estrella base rebelde está afiliada a los humanos o a los Cylon.

Si el resultado "Éxito" de la Carta de Misión "Guerra Civil Cylon" se resuelve, pon el marcador de afiliación de la estrella base en el espacio de "Afiliación de Estrella Base" con el **lado humano boca arriba**. Si el resultado "Fracaso" de la Carta de Misión "Guerra Civil Cylon" se resuelve, pon el marcador de afiliación de la estrella base en el espacio de "Afiliación de Estrella Base" con el **lado Cylon boca arriba**.

Las localizaciones del tablero de la Estrella Base Rebelde no pueden ser dañadas.

Aclaraciones al Hangar de Incursores: Cuando un jugador activa la localización "Hangar de Incursores", sólo puede activar dos incursores o los cuatro vipers que él coloca. No puede activar ningún raider o viper que hayan sido colocados antes de que él activara la localización "Hangar de Incursores".

Si un jugador que tenga la versión original de Apollo usa su habilidad "Piloto de Vipers de Guardia" para pilotar uno de los vipers colocados con la activación del "Hangar de Incursores", el jugador que activó la localización "Hangar de Incursores" no puede activar el viper que Apollo esté pilotando. El jugador que tenga a Apollo puede usar la acción que le proporciona su habilidad "Piloto de Vipers de Guardia" incluso si con ello interrumpe al jugador que estaba activando el "Hangar de Incursores".

FASE DE CRISIS

Durante esta fase, el jugador activo roba la carta superior del mazo de Crisis (a menos que sea un Cylon revelado), la lee en alto y la resuelve. Hay dos tipos de Cartas de Crisis: pruebas de habilidad y eventos.

Crisis de Pruebas de Habilidad: Estas Cartas de Crisis indican una dificultad y uno o más tipos de habilidad, indicados en cajas de colores en la esquina superior izquierda. Estas cartas se resuelven según las reglas de pruebas de habilidad (ver "Pruebas de Habilidad") y tiene resultados basados en si los jugadores superan o fallan la prueba de habilidad. Algunas de estas cartas tienen decisiones que deben ser tomadas por el jugador activo, el Presidente, el Almirante o el CAG para resolver la prueba de habilidad o llevar a cabo las instrucciones indicadas.



Crisis de Eventos: Cualquier Carta de Crisis que no tenga una prueba de habilidad es un evento. Estas crisis tienen instrucciones que deben ser seguidas inmediatamente. Algunas de ellas son decisiones a tomar por el jugador activo, el Presidente, el Almirante o el CAG.



Crisis de Elección: Cuando un jugador tiene una decisión en una Carta de Crisis puede elegir la sección superior o inferior de la misma, independientemente de si puede o no cumplir las exigencias indicadas en el texto (a menos que la carta especifique lo contrario).

Algunas aclaraciones para Cartas de Crisis concretas:

Carta de Crisis "Carencia de Alimentos": Esta carta hace que el Presidente se descarte de dos Cartas de Habilidad y el jugador activo de tres. Si el Presidente es el jugador activo, se deberá descartar de solo cuatro cartas.

Carta de Crisis "Caras No Deseadas": La primera opción debería ser: El Almirante debe descartarse de todas sus cartas de habilidad y elegir un personaje que será enviado a la "Prisión".

Cartas de Crisis y el Puente de Mando: Si un jugador activa la localización de la Demetrius "Puente de Mando" en cualquier momento durante un turno, el jugador activo no robará una Carta de Crisis durante su fase de Crisis.

Cartas de Crisis de Nueva Cáprica

Durante la fase de Crisis de un jugador en Nueva Cáprica, éste roba cartas del mazo de Crisis de Nueva Cáprica en vez del mazo de Crisis normal. Las crisis de Nueva Cáprica se resuelven del mismo modo que las crisis normales, con las excepciones y reglas especiales que se indican. Cualquier efecto de juego que tenga como objetivo el Mazo de Crisis también afecta al Mazo de Crisis de Nueva Cáprica (por ejemplo, la Carta de Táctica de "Lanzamiento de Explorador").

Carta de Crisis de Nueva Cáprica "Bomba de la Resistencia": Los Cylons revelados no pueden ignorar los efectos de ejecución de esta Carta de Crisis.

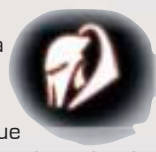
ACTIVACIÓN DE NAVES CYLON

Las naves Cylon pueden aparecer, mover o atacar dependiendo del icono en la parte inferior izquierda de las Cartas de Crisis (ver "Activación de Naves Cylon"). La activación de naves Cylon puede desembocar también en que avance el marcador de Persecución Cylon.

Excepciones: Los Cylons revelados no llevan a cabo esta fase. Durante la fase de Nueva Cáprica y hasta que Galáctica regrese a la órbita, todos los iconos de activación de naves Cylon se ignoran.

Naves Cylon e Iconos de Fuerzas de Ocupación en Nueva Cáprica

Las siguientes reglas se aplican sólo si se ha seleccionado el Objetivo de Nueva Cáprica.



Durante la Fase de Nueva Cáprica y hasta que Galáctica regrese a la órbita, **todos los iconos de activación de naves Cylon se ignoran**. Durante la fase de Nueva Cáprica, sin embargo, las fuerzas de ocupación se activan mediante los iconos de fuerzas de ocupación.

Ten en cuenta que los iconos de incursores pesados y de centuriones no activan las fuerzas de ocupación en el marcador de Abordaje.

Activar Fuerzas de Ocupación: Las fichas de fuerzas de ocupación representan las patrullas de centuriones armadas de Nueva Cáprica.



Las fichas de fuerzas de ocupación se activan durante la fase de Activación de Naves Cylon mediante las Cartas de Crisis de Nueva Cáprica (ver más adelante) o por la localización "Mando de Ocupación". Cada vez que sean activadas, cada ficha de fuerzas de ocupación se mueven un espacio a la derecha siguiendo el marcador de la parte inferior del tablero.

Si se activa una ficha de fuerzas de ocupación en la localización "Hangar", destruye y retira del juego la nave civil que esté encima del montón de "Naves Civiles Bloqueadas". Si el montón de Naves Civiles Bloqueadas se ha terminado, destruye la nave superior del montón de Naves Civiles Preparadas. Si ambos montones se han terminado, no se destruye ninguna nave civil.

Si no hay fichas de fuerzas de ocupación en el tablero cuando se activen las fuerzas de ocupación, pon uno en la localización "Mando de Ocupación". Ten en cuenta que las fichas de fuerzas de ocupación están sujetas a las mismas reglas de limitación de componentes que el resto de fichas del juego. Si no hay suficientes fichas para poner más fuerzas de ocupación, no se añade ninguna ficha nueva.

PREPARACIÓN PARA EL SALTO

Si la Carta de Crisis tiene el icono "Preparación para el salto" en su esquina inferior derecha, el marcador de salto de la flota avanza una casilla (hacia la casilla "Salto Automático") en el Marcador de Salto. Si esto provoca que la ficha llegue a la casilla "Salto Automático", la flota salta a un nuevo destino (Ver "Salto de la Flota").



Amotinado: Durante la fase de "Preparación para el Salto" del turno del Amotinado, si su **Carta de Crisis** tiene el icono "preparación para el salto", debe robar una **Carta de Motín**.

Preparar para el Salto y Evacuar Naves Civiles en Nueva Cáprica

Las siguientes reglas sólo se aplican si se ha seleccionado el Objetivo de Nueva Cáprica.

Las Cartas de Crisis de Nueva Cáprica tienen dos iconos que se usan durante la fase de Preparación para el Salto: el icono de evacuación y el icono de preparación para el salto. Hasta que Galáctica regrese a la órbita, ignora el icono de evacuación. Sin embargo, el icono de salto se utiliza normalmente. **Una vez el marcador de salto de la flota llega a la casilla de "Salto Automático" del marcador de Preparación para el Salto, Galáctica regresa a la órbita.**

Durante la fase de Preparación para el Salto de cada Carta de Crisis de Nueva Cáprica subsiguiente, cuando aparezca un icono de evacuación, el jugador activo toma una nave civil del montón de Naves Civiles Preparadas y lo mueve a cualquier área del espacio con un icono de lanzamiento de viper. Si el montón de Naves Civiles Preparadas está vacío, ignora el icono de evacuación. Una vez Galáctica ha regresado a la órbita, el marcador de Preparación para el Salto no se utilizará más y los iconos de salto serán ignorados.

FASE DE DESCARTE

Si un jugador tiene más de 10 Cartas de Habilidad o 10 Cartas de Quórum en su mano al final del turno de cualquier jugador, debe descartar cartas de su mano (de su elección) hasta que tenga sólo 10. Éste límite no incluye otras cartas, como Cartas de Crisis Extrema que pueda tener el jugador en su mano.

Después de esta fase, el turno del jugador activo termina. Descartas cualquier Carta de Crisis robada en este turno y le da la ficha de jugador activo al jugador de su izquierda, que comenzará su turno (empezando por la fase de Recepción de Habilidades).

CARTAS DE HABILIDAD

Las cartas de habilidad se utilizan para superar pruebas de habilidad o proporcionar a los jugadores acciones especiales (y otras habilidades) que puedan llevar a cabo. Cada tipo de habilidad se especializa en diferentes estrategias:

- **Política:** Esta habilidad representa la habilidad de un personaje para controlar la moral y ayudar a la flota a superar crisis. Son las cartas que se necesitan más a menudo para superar las Cartas de Crisis. Algunas cartas políticas proporcionan a su vez la habilidad de permitir a un jugador robar Cartas de Habilidad de tipos no permitidos normalmente para él.
- **Liderazgo:** Esta habilidad representa la habilidad de un personaje para tomar el control de las situaciones y dirigir a otros individuos. Es el segundo tipo más solicitado por las Cartas de Crisis. Algunas cartas de liderazgo permiten a otros jugadores mover y llevar a cabo acciones adicionales.
- **Táctica:** Esta habilidad representa la habilidad de un personaje para planear misiones así como superar obstáculos físicamente. Las cartas de táctica permiten a los jugadores obtener bonificadores a las tiradas de dado así como explorar la galaxia para elegir mejor sus nuevos destinos.
- **Pilotaje:** Esta habilidad representa la habilidad de un personaje para pilotar vipers. Las cartas de pilotaje permiten a los jugadores repetir tiradas de dado provenientes de ataques enemigos así como obtener ataques adicionales.
- **Ingeniería:** Esta habilidad representa los conocimientos del personaje en mecánica y ciencia. Algunas cartas de ingeniería permiten a los jugadores reparar vipers y localizaciones de Galáctica.
- **Traición:** Traición es un tipo de Habilidad que representan tácticas infames y turbias. A diferencia de los otros tipos de Habilidad, las usan principalmente los jugadores Cylon.

Cada vez que un jugador descarta una Carta de Habilidad, la coloca boca arriba en el mazo de descarte del mazo de Habilidad correspondiente. Cuando un mazo de Cartas de Habilidad se termina, se baraja el mazo de descartes de dicha Habilidad y se crea un nuevo mazo.

MAZO DE DESTINO

Al inicio de la partida, se crea y baraja un mazo de 12 Cartas de Habilidad (dos de cada tipo). Dos cartas de este mazo se añaden a cada prueba de habilidad aleatoriamente, y añaden un punto de incertidumbre.

Después de que se haya utilizado la última carta del mazo de destino, el jugador activo crea un nuevo mazo robando dos cartas de cada tipo de habilidad, las baraja y las coloca en el espacio correspondiente del tablero.



TRAICIÓN

Todas las Cartas de Traición tienen habilidades para las pruebas de habilidad (ver "Habilidades para las Pruebas de Habilidad") que limitan las posibilidades de los humanos para su supervivencia. A menos que se especifique lo contrario, las Cartas de Traición cuentan como puntuación negativa en todas las pruebas de habilidad. A diferencia de los otros tipos de Cartas de Habilidad, las Cartas de Traición se utilizan principalmente por jugadores Cylon, aunque algunos efectos puedan forzar a los jugadores a utilizarlas.

Descartar Cartas de Traición y Robar Cartas de Motín

Algunas Cartas de Traición incluyen la frase: "Cuando un jugador elija descartar esta carta, debe robar 1 Carta de Motín". Cada vez que un jugador elija descartar una de esas cartas por cualquier motivo (incluyendo el resultado de una Carta de Crisis, exceder el límite de Cartas de Habilidad de su mano o moverse entre naves), debe robar una Carta de Motín. Ésta obligación desaparece si te has descartado de esa carta aleatoriamente o cuando el jugador juegue la carta en una prueba de habilidad.

Un jugador **no puede** robar más de una Carta de Motín como resultado de descartarse de Cartas de Traición de este tipo en un turno. Después de robar la primera Carta de Motín, ignora la frase: "Cuando un jugador elija descartar esta carta, debe robar 1 Carta de Motín" hasta el final del turno.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Varias Cartas de Crisis y localizaciones del tablero requieren pruebas de habilidad. Las pruebas de habilidad representan dificultades y desafíos que requieren habilidades concretas para ser superadas. Siempre están representadas por un número de dificultad (que aparece primero) seguido de los tipos de habilidad necesarios (cajas de colores). Todas las pruebas de habilidad se resuelven como sigue:

1. Leer la Carta: el jugador activo lee la carta entera (o localización) en alto para todos los jugadores. Los jugadores discuten que se debería hacer (siguiendo las reglas de "Reglas de Secretismo"). Si la carta requiere que el jugador activo, el Presidente o el Almirante tomen una decisión, debe tomar la decisión en este momento. Cualquier elección que no tenga un resultado éxito/fracaso requiere que los jugadores lleven a cabo ciertas instrucciones en vez de hacer una prueba de habilidad.

2. Añadir cartas del Mazo de Destino: Se roban dos cartas el Mazo de Destino boca abajo que comenzarán un montón común.

3. Añadir cartas de Habilidad: Empezando por el jugador que esté a la izquierda del jugador activo (y terminando en el jugador activo), cada jugador puede añadir cualquier número de Cartas de Habilidad boca abajo de su mano al mazo común:

- Un personaje en la "Prisión" sólo puede añadir una Carta de Habilidad.
- Un personaje en el "Centro de Detención" sólo puede jugar un máximo de dos Cartas de Habilidad.
- Un Cylon revelado sólo puede jugar una Carta de Habilidad.
- Un Infiltrado puede jugar un máximo de dos Cartas de Habilidad.
- Cualquier otro personaje puede añadir cualquier número de Cartas de Habilidad.

Se ignoran todos los textos de las Cartas de Habilidad que se encuentren en este mazo común (excepción: las Cartas de Habilidad con una Capacidad de Prueba de Habilidad, ver más adelante). Sólo se tiene en cuenta el tipo y el valor de cada Carta de Habilidad cuando se utilizan en una prueba de habilidad.

4. Barajear y Organizar las Cartas: Después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de añadir Cartas de Habilidad, el jugador activo coge todas las Cartas de Habilidad del montón común y las barajea. (Las cartas se barajan de modo que ninguno de los jugadores puedan saber qué cartas ha añadido al mazo cada jugador). Una vez hecho esto se separan las cartas boca arriba en dos montones. Todas las cartas que coincidan con los tipos de habilidad (colores) indicados en la Carta de Crisis se colocan en un montón, y el resto de cartas (es decir, las que no coincidan) se colocan en el otro montón.

5. Comprobar y resolver las Habilidades de Prueba de Habilidad y las Consecuencias: Determina qué cartas tienen iconos de Capacidad de Prueba de Habilidad. Si las hay, el jugador activo resuelve cada carta con dicho icono en el orden que él elija. Entonces, si la prueba de habilidad se llevó a cabo debido a una Carta de Crisis o Crisis Extrema, determina si alguna carta muestra algún resultado de "Consecuencia". En ese caso, resuelve el efecto de la "Consecuencia" que indique la carta. Finalmente, después de resolver todas las capacidades de prueba de habilidad durante una prueba de habilidad Desesperada sigue los pasos para las pruebas de habilidad Desesperada indicados más adelante.

6. Puntuación Total: La puntuación total (el número de arriba a la izquierda) de cada montón de cartas se suma. La puntuación del montón de los tipos que no coinciden se resta de la puntuación del montón de los tipos que sí coinciden, obteniendo una puntuación final.

7. Determinar el Resultado: Si la puntuación final es igual o mayor que la dificultad de la prueba de habilidad, se resuelve el resultado de "Éxito" de la prueba de habilidad. De otro modo, se resuelve el resultado de "Fracaso". Todas las Cartas de Habilidad añadidas a la prueba de habilidad se descartan entonces a sus correspondientes mazos de descarte.

Éxitos Parciales

Algunas pruebas de habilidad tienen un número que representa un éxito parcial indicado entre los resultados de "Éxito" y "Fracaso". Si la prueba de habilidad no ha sido un éxito pero se ha llegado o superado el éxito parcial, se resuelve el resultado de éxito parcial (en vez de los resultados de "éxito" o "fracaso").

Pruebas de Habilidad del Tablero

Hay cinco localizaciones del tablero:

"Despacho del Almirante", "Prisión", "Escotilla", "Cuartel de la Resistencia" y "Centro de Detención" (las dos últimas sólo están disponibles en el tablero de Nueva Cáprica), dan indicaciones a los jugadores que utilicen la localización para que lleven a cabo una prueba de habilidad. En estos casos se resuelve mediante una prueba de habilidad (siguiendo las reglas siguientes).



CAPACIDADES DE LAS CARTAS DE HABILIDAD

Hay varias capacidades de Cartas de Habilidad, algunas de las cuales son acciones y otros efectos desencadenados.

Poderes de Movimiento

Los poderes de movimiento son capacidades que un jugador puede usar durante su fase de Movimiento

en su turno en vez de mover. Un jugador puede mover o usar una capacidad de Movimiento durante su fase de Movimiento, pero no ambas. Ten en cuenta que un jugador no puede usar una capacidad de movimiento cuando le esté permitido mover en el turno de cualquier otro jugador (como por ejemplo cuando es objetivo de una Carta de Habilidad "Orden Ejecutiva"). Un jugador puede usar capacidades de movimiento cuando se encuentre en la "Prisión" o "Centro de Detención".

Movement: Take 1 Action. Only 1 "Critical Situation" or "Executive Order" card may be used per turn.

Capacidades de Prueba de Habilidad

Algunas Cartas de Habilidad presentan una Capacidad de Prueba de Habilidad. Dichas cartas pueden ser reconocidas porque tienen un icono de Capacidad de Prueba de Habilidad impreso al lado de la puntuación de la carta.



El texto de una Carta de habilidad que tenga un icono de Capacidad de Prueba de Habilidad sólo puede resolverse si la carta se utiliza en una prueba de habilidad. El texto se resuelve independientemente de que la Carta de Habilidad sea añadida a la prueba de habilidad por un jugador humano, Cylon o por el mazo de Destino. **No resuelvas el texto de una Carta de Habilidad que se haya jugado en una prueba de habilidad si ésta no tiene un icono de Capacidad de Prueba de Habilidad.**

Durante una prueba de habilidad, una vez todas las Cartas de Habilidad se hayan barajado y dividido en dos montones (ver la fase "Barajear y Organizar las Cartas" de la resolución de pruebas de habilidad), se determina si alguna de las cartas tiene un icono de Capacidad de Prueba de Habilidad. Si es así, el jugador activo resuelve cada carta que tenga un icono de Habilidad de Prueba de Habilidad en el orden que él quiera. Sin embargo, no se puede resolver la misma Capacidad de Prueba de Habilidad más de una vez, incluso si hay más de una copia de la misma carta en la prueba de habilidad. (Por ejemplo, si se juegan dos cartas de "Establecer Red Informática" en una prueba de habilidad, dobla la puntuación de todas las Caras de Habilidad de ingeniería de la prueba, pero no vuelvas a doblarlas una segunda vez).

Cuando el jugador activo resuelva una capacidad de prueba de habilidad de una Carta de Habilidad "Dogfight" o "Quick Thinking" tiene la oportunidad de quitar una carta de la prueba de habilidad. Si quita una carta con una capacidad de prueba de habilidad **antes** de que esta sea resuelta, **no** se resuelve dicha capacidad.

Cartas de Crisis y el Resultado de "Consecuencia"

Algunas Cartas de Crisis y Crisis Extrema muestran una "consecuencia" (indicado por el icono de Capacidad de Prueba de Habilidad) que se

desencadena cuando se ha jugado en la prueba de habilidad de la Carta de Crisis al menos una Carta de Habilidad con el icono de Capacidad de Prueba de Habilidad.

Después de que se resuelvan las Cartas de Habilidad con iconos de Capacidad de Prueba de Habilidad durante la prueba de habilidad, comprueba si la prueba tiene alguna "consecuencia". Si la tuviera, y al menos 1 Carta de Habilidad con el icono de Capacidad de Prueba de Habilidad se hubiera añadido a la prueba, resuelve la "consecuencia". Ten en cuenta que la presencia de una Carta de Habilidad con el icono de Capacidad de Prueba de Habilidad desencadena la "consecuencia", independientemente de si la prueba es un éxito o un fracaso.

Cartas de Habilidad Desesperadas

Las Cartas de Habilidad Desesperadas se juegan antes de que ninguna carta se haya añadido a la prueba de Habilidad. Representan un

esfuerzo por atajar o realizar sacrificios para ayudar a resolver la prueba. **Sólo se puede jugar una Carta de Habilidad Desesperada por cada prueba de Habilidad.**

Cuando una Carta de "Restaurar Orden" se utiliza antes de una prueba de habilidad, dicha prueba no puede convertirse en Desesperada. Del mismo modo, una Carta de "Restaurar Orden" no puede utilizarse antes de una prueba de habilidad si la prueba se ha convertido en Desesperada. Si dos o más jugadores quieren utilizar cartas al mismo tiempo, el jugador activo decide qué jugador juega su carta primero.

Cuando se utiliza una Carta de Habilidad Desesperada, la prueba de Habilidad se considera Desesperada.



Después de resolver todas las capacidades de habilidad durante una prueba de habilidad Desesperada, voltear boca arriba la carta superior del mazo de Traición y sigue los siguientes pasos, basándote en la puntuación de la carta:

- Si la carta tiene una puntuación mayor que "0", descártala y continúa resolviendo la prueba de habilidad. No resuelvas la capacidad de habilidad desesperada de la carta y no la tengas en cuenta cuando calcules la puntuación final.
- Si la carta tienen una puntuación de "0", dale la vuelta a la siguiente carta del mazo de Traición. Resuelve las capacidades de habilidad desesperada de ambas cartas, incluso si la capacidad ya se ha utilizado durante esta prueba. Después, descarta ambas cartas y continúa resolviendo la prueba de habilidad. No tengas en cuenta estas cartas cuando calcules la puntuación final.

SUPERVISOR DE HABILIDADES

Aunque técnicamente es el jugador activo el responsable de asegurarse de que las Cartas de Habilidad se descartan adecuadamente, muchos grupos de juego prefieren designar al principio de la partida un jugador que sea el Supervisor de Habilidades.

Este jugador será el encargado de colocar las Cartas de Habilidad descartadas en los mazos de descarte adecuados. Además, cuando un mazo de Habilidad se termina, este jugador es responsable de barajear el correspondiente mazo de descarte para formar un nuevo mazo. Finalmente, cuando el mazo de Destino se agote, será también este jugador el encargado de crear uno nuevo (tomando dos cartas de cada Tipo de Habilidad y barajándolas después).

ACLARACIONES DE LAS CARTAS DE HABILIDAD Y ERRATAS

Esta sección describe las erratas y aclara algunos temas relacionados con las Cartas de Habilidad:

Carta de Habilidad "Orden Ejecutiva": La Carta de Habilidad "Orden Ejecutiva" debería incluir el siguiente texto: Se puede usar un máximo de 1 carta de "Orden Ejecutiva" por turno.

Carta de Habilidad "Voluntad de Hierro": Si la Carta de Habilidad "Voluntad de Hierro" se juega en una prueba de habilidad cuya habilidad ya tiene su dificultad reducida ya sea por una Carta de Habilidad "Apaño Improvisado" o "Declarar el Estado de Emergencia", la puntuación total debe estar a 4 puntos de la dificultad modificada. Sin embargo, si la puntuación total es 0 o menos, los jugadores siguen perdiendo 1 punto de moral.

Carta de Habilidad "Orden Ejecutiva" y Cylons: Si un Cylon no revelado es objetivo de una "Orden Ejecutiva" y se revela en su primera acción, no podrá realizar una segunda acción, ya que una vez se revela como Cylon, ya no puede ser objetivo de una "Orden Ejecutiva". A continuación el jugador actual continúa su turno.

La Carta de Habilidad "Voluntad de Hierro" no afecta a la puntuación necesaria para obtener un éxito parcial. Ten en cuenta que hay situaciones donde los humanos pueden obtener grandes beneficios si la puntuación total de una prueba de habilidad es lo suficientemente baja como para no resolver el éxito parcial de la prueba de habilidad que incluye una Carta de Habilidad "Voluntad de Hierro".

Carta de Habilidad "Declarar el Estado de Emergencia": Una Carta de Habilidad "Declarar el Estado de Emergencia" permite a los jugadores Cylon mover o llevar a cabo una acción. A diferencia de la Carta de Habilidad "Orden Ejecutiva", donde un jugador Cylon no puede verse beneficiado, "Declarar el Estado de Emergencia" no toma como objetivo a un jugador específico.

Si el jugador activo juega la Carta de Habilidad "Estado de Emergencia", su acción debe ser resuelta completamente, incluso si el jugador actual es ejecutado o revelado como Cylon. Es diferente de la Carta de Habilidad "Orden Ejecutiva", donde no se termina completamente si su objetivo se revela

como Cylon en la primera acción provista por la carta. En ese caso, el jugador no obtiene la segunda acción provista por la carta porque, como jugador Cylon, no puede seguir siendo el objetivo de la "Orden Ejecutiva".

LA CARTA DE OBJETIVO

La Carta de Objetivo muestra información importante, incluyendo cuando se reparten nuevas Cartas de Lealtad y cómo ganan los humanos la partida. Cuando la flota iguala o excede la distancia indicada por primera vez, los jugadores llevan a cabo las siguientes instrucciones. Estas instrucciones se resumen también en la Carta de Objetivo.

• Fase de Agentes Durmientes:

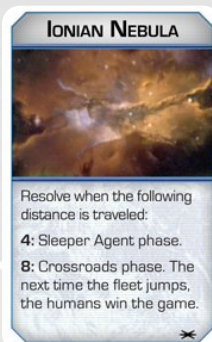
Cuando se hayan recorrido **cuatro o más unidades de distancia**, las Cartas de Lealtad restantes se reparten (ver "Fase de Agentes Durmientes").

• Alcanzar Kobol: Si se está jugando con la Carta de Objetivo Kobol, después de haber viajado ocho o más unidades de distancia, los humanos se encuentran a un salto de ganar la partida. La siguiente vez que los humanos salten, no roban

• Alcanzar Nueva Caprica: Si se está jugando con la Carta de Objetivo de Nueva Cáprica, después de haber viajado **siete o más unidades de distancia**, se comienza la fase de Nueva Cáprica.

• Alcanzar la Nebulosa Ionia: Si se está jugando con la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia, después de haber viajado **ocho o más unidades de distancia**, se comienza la fase de Encrucijada. Una vez se haya resuelto la fase de Encrucijada, la próxima vez que los humanos salten, no roban Cartas de Destino, en vez de eso, sencillamente ganan la partida (siempre que todos los recursos se encuentren por encima de 0).

• Alcanzar la Tierra: Si se está jugando con la Carta de Objetivo de la Tierra, después de haber viajado **diez o más unidades de distancia**, los humanos se encuentran a un salto de ganar la partida. La siguiente vez que los humanos salten, no roban Cartas de Destino, en vez de eso, sencillamente ganan la partida (siempre que todos los recursos se encuentren por encima de 0).



1. Mover Vipers: Cuando salte la flota, devuelve todos los vipers en las zonas del espacio a la "Reserva" y mueve cualquier personaje que estuviera pilotando un viper a la localización "Hangar". Cualquier jugador cuyo personaje esté pilotando un raptor de asalto puede, sin embargo, elegir quedarse en su zona del espacio. Asimismo, el jugador activo puede elegir mantener cualquier raptor de asalto no tripulado en su zona del espacio en vez de devolverlo a la "Reserva". No retires ninguna nave civil del tablero principal. Cada nave civil se mantiene en la misma zona del espacio en que estaba cuando saltó la flota. Las naves civiles sólo se retiran del tablero principal cuando son destruidas, escoltadas usando la activación de un viper o como resultado de un efecto de juego que dé instrucciones específicas para retirar naves civiles del tablero principal.

2. Mover Naves Cylon: Mueve cualquier nave Cylon de las zonas del espacio en que se encuentre a la zona del espacio correspondiente en el tablero de Flota Cylon (ver "El Tablero de la Flota Cylon"). **Todas las fichas de daños de estrella base que estén asignadas a las estrellas base se retiran y se mezclan aleatoriamente en el montón de fichas de daño sin usar.** Cualquier figura de centurión del marcador de Abordaje se mantiene en juego cuando la flota salte.

3. Retirar Cartas de Misión: Retira la carta del espacio "Misión Activa" y haz una de las siguientes cosas:

- Si la carta estaba **boca arriba** y **tenía una puntuación de distancia**, pon la carta cerca de la Carta de Objetivo de la Tierra.
- Si la carta estaba **boca arriba** y **no tenía una puntuación de distancia**, pon la carta boca arriba en el mazo de descartar.
- Si la carta estaba **boca abajo**, baraja la carta de nuevo en el mazo de Misión.

4. Elegir Destino: El Almirante roba dos cartas del mazo de Destino, elige una y pone la otra en la parte inferior del mazo sin enseñársela a ningún otro jugador.

5. Seguir las Instrucciones: El Almirante pone la carta elegida boca arriba al lado de la Carta de Objetivo y seguimos las instrucciones de la Carta de Destino.

6. Instrucciones del Objetivo: Si el paso anterior hace que la puntuación total de las Cartas de Destino adyacentes a la Carta de Objetivo sea igual o superior a la primera distancia indicada en la carta, sigue las instrucciones de la Carta de Objetivo.

7. Reinicia el Marcador de Preparación para el Salto: Mueve el marcador de flota a la casilla inicial del marcador de Preparación para el Salto.

Cartas de Destino

Cada Carta de Destino tiene dos zonas de información importantes. En el centro de la carta están los efectos especiales que ocurren en el viaje al destino indicado. Dichos efectos normalmente incluyen pérdidas de combustible u otros recursos y/o instrucciones especiales a seguir. Los efectos de una Carta de Destino se resuelven inmediatamente cuando la flota viaja a dicho destino.

SALTO DE LA FLOTA

En **Battlestar Galáctica**, el movimiento de las naves a una velocidad superior a la de la luz (FTL) se llama "saltar". La flota salta a una nueva localización de dos modos diferentes:

• Salto Automático: Si el marcador de salto de la flota llega la casilla de "Salto Automático" en el marcador de Preparación para el Salto (ver "Fase de Preparación para el Salto").

• Salto desde el Control de FTL: Si un jugador activa la localización "Control de FTL". Si la flota salta de este modo, se puede perder población (ver "Salto desde Control de FTL" más abajo).

Cada vez que la flota salta, el Almirante roba Cartas de Destino para determinar a dónde se produce el salto. Para elegir el destino, el Almirante lleva a cabo los siguientes pasos:

La parte inferior de cada Carta de Destino indica una puntuación de distancia. Después de resolver los efectos especiales de la carta, se coloca boca arriba al lado de la Carta de Objetivo, de modo que la puntuación total de viaje de la flota se vea fácilmente.



Carta de Destino "Nube Gaseosa": Si se roba esta carta de Destino la partida pasa directamente a la fase de Nueva Cáprica. El Almirante roba una Carta del mazo de Crisis de Nueva Cáprica en vez del mazo de Crisis normal.

Salto desde Control de FTL

Si el marcador de flota ha llegado a alguna de las casillas azules del marcador de Preparación para el Salto, los jugadores pueden forzar el salto usando la localización "Control de FTL". Si la flota salta debido a que alguien active esta localización, hay una posibilidad de que la flota pierda población.

El jugador activo tira el dado, si el resultado es **"6" o menos**, se pierde tanta población como indique la casilla del marcador de Preparación para el Salto en la que se encontrara el marcador de flota. Los jugadores deben seguir entonces los pasos para "Salto de la Flota".

COMBATE

Tan pronto como haya al menos una nave Cylon en el tablero principal, se considera que la flota está en combate. Las naves Cylon se activan al final de cada turno, según la Carta de Crisis robada. Esta sección describe los detalles del combate, incluyendo cómo activar, atacar y pilotar naves.

ACTIVAR VIPERS

Aunque Galáctica tenga armamento propio, su fuerza militar real se basa en escuadrones de fighters monotripulados llamados vipers. El propósito principal de los vipers es defender la flota, especialmente las naves civiles, de las naves Cylon. Los vipers se activan normalmente usando la localización "Puente de Mando".

Cada viper puede ser activado cualquier número de veces durante el turno de un jugador, pero los jugadores no pueden activar naves que estén siendo pilotados por otro jugador. Los vipers que no estén sobre una ficha de piloto se consideran vipers no tripulados.

Cuando un jugador active un viper, debe elegir **una** de las siguientes opciones:

- **Lanzar un Viper:** El jugador coge un viper de la "Reserva" y lo coloca en una de las dos zonas del espacio con el icono de lanzamiento de viper.
- **Mover un Viper:** El jugador elige un viper que ya se encuentre en una zona del espacio. Puede moverlo a una zona del espacio adyacente (los vipers Mark VII pueden mover dos zonas). Ten en cuenta que los vipers no pueden "sobrevolar" Galáctica, por lo que sólo pueden moverse "a su alrededor" siguiendo el sentido horario o antihorario por zonas del espacio adyacentes.
- **Atacar con un Viper:** El jugador elige un viper y una nave Cylon que estén en la misma zona del espacio. Tira un dado de ocho caras y resuelve el ataque siguiendo las reglas de "Ataque".
- **Escotar Naves Civiles:** Cuando un jugador activa un viper, tiene la opción de escoltar una nave civil a una zona segura en vez de mover o atacar. Cuando un jugador usa viper para escoltar una nave civil, elige una nave civil de su misma zona del espacio y la devuelve al montón de naves civiles sin usar mezclándola con el resto.



Un personaje que quiera que su personaje pilote un viper sólo tiene que mover su personaje a la localización "Hangar" y usa la acción indicada en ella. Entonces lanza un viper de modo normal (ver la sección anterior), pon la ficha de pilotaje del personaje bajo el viper y retira su ficha de personaje del tablero, poniéndola sobre su hoja de personaje.

Si todos los vipers ya se encuentran en juego y un jugador quisiera activar la localización "Hangar", puede elegir devolver un viper no tripulado de cualquier zona del espacio a la "Reserva" para poder lanzarlo y pilotarlo.

Mover y llevar a cabo Acciones mientras se Pilota

Cuando un personaje esté pilotando un viper, sigue haciendo su turno como viene siendo habitual. Durante su fase de Movimiento, puede mover el viper a una zona del espacio adyacente o devolver a su personaje a una localización (ver "Mover Desde un Viper" más adelante). Además de las cosas normales que un personaje puede hacer un personaje durante su fase de Acción (por ejemplo, jugar una Carta de Habilidad), puede elegir activar su viper (para mover de nuevo, atacar o escoltar a una nave civil).

Dstrucción de Vipers

Si un personaje está pilotando un viper cuando sea dañado o destruido, su personaje se coloca en la "Enfermería" y el viper se coloca en la casilla correspondiente (el área de "Vipers Dañados" o de vuelta a la caja).

Mover Desde un Viper

Cuando la flota salta, todos los personajes que estén pilotando un viper se colocan en el "Hangar" y sus vipers se devuelven a la "Reserva".

Un jugador puede elegir moverse durante su fase de movimiento a una localización de Galáctica, Pegasus, la Demetrius, Colonial Uno o la Estrella Base Rebelde (siempre que esté permitido). Para hacer esto, se debe descartar una Carta de Habilidad y, sencillamente, colocar el viper en la "Reserva" y la ficha de personaje en la localización elegida. Se puede hacer esto desde cualquier zona del espacio.

Si un jugador es enviado a la "Enfermería" o la "Prisión" mientras pilota un viper, el jugador se mueve a la localización apropiada y el viper se devuelve a la "Reserva".

Cada vez que un personaje pilotando un viper se mueve a una localización, su ficha de pilotaje se retira del tablero.

PILOTAR VIPERS

Todos los personajes que tengan la habilidad de pilotaje en su hoja de personaje tienen la capacidad de pilotar personalmente un viper. Un viper pilotado funciona ligeramente diferente a un viper no tripulado y no puede ser activado con la localización "Puente de Mando".

Vipers Mark VII

Los Vipers Mark VII funcionan exactamente igual que el resto de vipers con algunas excepciones. Al principio de la partida, los cuatro vipers Mark VII comienzan la partida en la casilla "Vipers Dañados" y no pueden ser utilizados hasta que sean reparados.

Cuando un efecto de juego indique a los jugadores que deben destruir, colocar o activar vipers y estén disponibles tanto los vipers normales como los Mark VII, el jugador activo elige cuáles se van a usar.

Cuando un personaje esté pilotando un viper Mark VII o activar un viper Mark VII no pilotado, puede mover dos zonas de espacio en vez de una. Esto significa que, cuando ha movido a una zona adyacente del espacio, puede mover a otra zona adyacente si lo desea.

Cuando se ataca a un viper Mark VII, hay que sacar un 6 ó 7 para dañarlo y un 8 para destruirlo. (Esta información se incluye en la "Tabla de Ataque").

Raptors de Asalto

Los raptors de asalto son un tipo de nave poderosa que han sido adaptadas para atacar a las estrellas base mejor que un viper y están equipados con un motor FTL y un robusto chasis. Los humanos comienzan la partida con un raptor de asalto en la "Reserva". Los jugadores no pueden elegir colocar un raptor de asalto en el tablero durante la fase de preparación "Colocar Naves". Los otros raptor de asalto comienzan al lado del tablero.

Los jugadores pueden ganar raptors de asalto adicionales usando la Carta de Habilidad "Especialista en Raptor", la Carta de Motín "Armas Preparadas" o debido a los efectos de la Carta de Crisis "Prueba de Fuego". Si los jugadores tienen instrucciones de destruir un raptor o construir un raptor de asalto, hay que destruir un raptor de la "Reserva". Si no hubiera raptors en la "Reserva", el raptor de asalto no puede construirse. Cuando los jugadores ganen un raptor de asalto, coloca la figura de plástico de raptor de asalto en la "Reserva". Los raptors de asalto no pueden ser arriesgados o destruidos en lugar de un raptor normal.

A todos los efectos, los raptors de asalto se tratan como si fueran vipers, no raptors. Cuando un efecto de juego indique a los jugadores que lancen, dañen, destruyan, coloquen o activen un viper, el jugador que hace la acción en ese momento puede elegir un viper o raptor de asalto para desarrollar el efecto de juego. Si no hay ningún jugador concreto que esté llevando a cabo la acción, será el jugador activo el que elija el tipo de nave que se va a usar. Un raptor de asalto que se encuentre al lado del tablero al inicio de la partida y no se haya colocado en el tablero no cuenta como "viper destruido" para cualquier otro efecto de juego.

A diferencia de los vipers, los raptors de asalto no pueden ser dañados. Cuando un raptor de asalto sea atacado, es destruido con un "7" u "8" en el dado. Si un jugador debe decidir elegir un viper para dañarlo y éste elige un raptor de asalto, el raptor de asalto resulta destruido.

Raptos de Asalto y Saltos FTL

Durante la fase de "Retirar Naves" del Salto de la Flota, cualquier jugador que esté pilotando un raptor de asalto puede elegir mantenerse en su zona del espacio. Su raptor de asalto no se devuelve a la "Reserva" y el personaje no se mueve al "Hangar". Por cada raptor de asalto no tripulado que se encuentre en una zona del espacio durante la fase de "Retirar Naves" del Salto de la Flota, el jugador activo elige si dichos raptors de asalto se mantienen en su zona del espacio o se devuelven a la "Reserva".

ACTIVAR NAVES CYLON

Mientras se esté en combate, las naves Cylon se activan después de la Fase de Resolución de Crisis de cada turno de jugador. Activar una nave provoca que ésta mueva o ataque. Las naves Cylon siempre se activan según las siguientes reglas, incluso aunque haya un jugador Cylon revelado.

Si múltiples zonas del espacio contienen naves que deben ser activadas, se activan las naves por zonas enteras del espacio en el orden en que elija el jugador activo. Cada nave Cylon sólo puede ser activada una vez en el turno de un jugador.

Activar Incursores

Cuando se activa, cada raider Cylon **sólo lleva a cabo una** de las siguientes acciones, y **sólo** la primera que pueda realizar (en prioridad numérica, tomando "Atacar un Viper" como la prioridad mayor).



- 1. Atacar un Viper:** El raider ataca un viper en su área del espacio. Se ataca a un viper no tripulado si se puede, sino a un viper tripulado. Si hay dos vipers tripulados en la misma zona, el jugador activo elige a cuál es atacado.
- 2. Destruir una Nave Civil:** Si no hay vipers en su zona, el raider destruye una nave civil de su área. El jugador activo elige una nave civil en la zona y la da la vuelta. Se pierden los recursos indicados en la nave civil y la ficha se retira del juego.
- 3. Mover:** Si no hay naves civiles en el área, el raider mueve una zona del espacio hacia la nave civil más cercana. Si varias naves civiles son equidistantes, el movimiento se lleva a cabo en el **sentido de las agujas del reloj** alrededor de Galáctica.
- 4. Atacar Galáctica:** Si no hay naves civiles en el tablero, el raider ataca Galáctica (ver "Atacar").
- 5. Lanzar:** Si no hay incursores en el tablero cuando se activen los incursores, se lanzan dos incursores de cada estrella base.
- 6. Flota Cylon:** Si no hay incursores o estrellas base en el tablero principal, coloca 1 raider en el tablero de Flota Cylon, siguiendo las reglas de colocación siguientes, y avanza el marcador de persecución Cylon un espacio en el Marcador de Persecución.

Lanzar Incursores

Cuando aparezca el icono de lanzamiento de incursores:



- 1. Lanzar Incursores:** Cada estrella base del tablero principal lanza tres incursores. Cada vez que se lanza un raider, el jugador activo toma una nave de entre aquellas que no se encuentren actualmente en el tablero y la coloca en la misma zona del espacio donde se encuentre la estrella base. Si todos los incursores ya están en el tablero, no se podrá lanzar ningún raider más.
- 2. Flota Cylon:** Si no hay estrellas base en el tablero principal, pon 1 estrella base en el tablero de Flota Cylon siguiendo las reglas de colocación siguientes y avanza el marcador de persecución Cylon una casilla en el Marcador de Persecución.

Estrella Base Dañada: Si la única estrella base del tablero principal tiene asignada la ficha de daño de hangar dañado cuando se resuelva el icono de lanzamiento de incursores no se coloca ninguna estrella base nueva sobre el tablero ni se avanza el marcador de Persecución.

Activar Incursores Pesados y Centuriones

Los incursores pesados no atacan nunca. Siempre mueven hacia la zona del espacio que contenga un icono de lanzamiento de vipers:



1. **Mover a los Incursores Pesados y Centuriones:** Mueve todos los incursores pesados hacia la zona del espacio más cercana que contengan un icono de lanzamiento de viper.

Si un raider pesado comienza su movimiento en una zona del espacio con un icono de lanzamiento de vipers, los centuriones abordan Galáctica. El raider pesado se retira del tablero y la figura de plástico de centurión se coloca en la casilla inicial del marcador de Abordaje. Si las cuatro figuras de Centurión ya se encuentran sobre el tablero y se activa un raider pesado en una zona del espacio con un icono de lanzamiento de vipers, el raider pesado no se retira del tablero porque no se pueden colocar más centuriones (debido a restricciones de componentes).



Siempre que haya figuras de centurión en el marcador de Abordaje y se activen los incursores pesados (incluso por un jugador Cylon revelado), cada figura de centurión avanza una casilla hacia "Los Humanos Pierden". Si una figura de centurión llega al final del marcador, los Cylon ganan la partida. Los jugadores humanos pueden intentar destruir los centuriones activando la localización "Armería" en el tablero.

2. **Lanzar Incursores Pesados:** Si no hay incursores pesados en el tablero cuando los incursores pesados se activen, se lanza un raider pesado desde cada estrella base.

3. **Flota Cylon:** Si no hay incursores pesados, centuriones o estrellas base en el tablero principal, coloca 1 raider pesado en el tablero de Flota Cylon, siguiendo las reglas de colocación de más adelante y avanza una casilla el marcador de persecución Cylon en el marcador de Persecución.

Activar Estrellas Base Cylon

Cuando una estrella base Cylon se activa, la estrella base ataca Galáctica o Pegasus.



1. **Atacar:** El jugador activo tira un dado por cada estrella base del tablero principal para ver si el ataque consigue dañar a Galáctica o a Pegasus [ver "Atacar"].

2. **Flota Cylon:** Si no hay estrellas base en el tablero principal, pon 1 estrella base en el tablero de Flota Cylon siguiendo las reglas de colocación de más adelante y avanza el marcador de persecución Cylon una casilla en el marcador de Persecución.

Estrella Base Dañada: Si la única estrella base del tablero principal tiene asignada la ficha de daño de armas dañadas cuando se resuelva el icono de activación de estrella base no se coloca ninguna estrella base nueva sobre el tablero ni se avanza el marcador de Persecución.

TABLERO DE FLOTA CYLON

Si Galáctica salta alejándose de las naves Cylon, éstas naves sobreviven para continuar acosando la flota colonial, pisándoles los talones una y otra vez.

El tablero de Flota Cylon representa el área donde los Cylon preparan sus ataques contra la humanidad. Muestra la localización "Puente de Mando de Estrella Base", el marcador de Persecución y las seis zonas del espacio Cylon que corresponden a las seis zonas del espacio alrededor de Galáctica del tablero principal. Las zonas de espacio numeradas como "7-8" corresponden a la zona del espacio frontal de Galáctica, las zonas del espacio Cylon numeradas como "4" y "2" corresponden a las dos zonas del espacio laterales de Galáctica con los iconos de lanzamiento de vipers, las zonas de espacio Cylon numeradas como "5-6" y la "3" corresponden a las dos zonas del espacio laterales de Galáctica sin icono de lanzamiento de vipers y la zona del espacio Cylon numerada como "1" corresponde a la zona del espacio trasera de Galáctica.

La localización Flota Cylon: Cuando un jugador Cylon usa la localización Flota Cylon del tablero principal para activar todas las naves Cylon de un mismo tipo, se resuelve igual que el icono de activación del mismo tipo. Por ejemplo, activar incursores es equivalente a resolver el icono de activación de incursores. Del mismo modo, usar la habilidad de la localización Flota Cylon para activar todas las naves puede terminar colocando naves de dicho tipo en el tablero de Flota Cylon y avanzando el marcador de Persecución. Cuando la localización Flota Cylon se use para lanzar 2 incursores y 1 raider pesado de cada estrella base, sólo se aplica a las estrellas base del tablero principal y nunca se añadirán al tablero de Flota Cylon o se avanzará el marcador de Persecución como resultado de ello.

La Localización Puente de Mando de Estrella Base: Si un jugador Cylon usa la localización Puente de Mando de Estrella Base para colocar una estrella base en el tablero de Flota Cylon y ambas estrellas base ya se encuentran en el tablero principal o en el de Flota Cylon, no pasa nada. Todas las estrellas base se mantienen donde están.

Colocar Naves Cylon en el Tablero de Flota Cylon

Tirada de dado: Cuando una activación de nave Cylon te hace poner un raider, raider pesado o estrella base en el tablero de Flota Cylon, el jugador activo tira un dado y coloca la nave en el área del espacio Cylon que indique el resultado [Esta tirada de dado puede ser modificada por efectos de juego como la Carta de Habilidad "Planificación Estratégica" o la habilidad Longshot de Samuel T. Anders].



No quedan Naves: Si la activación de una nave Cylon resulta en colocar una nave Cylon en el tablero de Flota Cylon pero no hay naves que colocar del tipo indicado, el jugador activo busca la zona del espacio del tablero de Flota Cylon con el número más alto que tenga al menos una nave de ese tipo, toma todas las naves de dicha zona del espacio y las traslada a la correspondiente zona del espacio del tablero principal.

Colocar Naves Cylon en el Tablero Principal

Cuando un efecto de juego indique a un jugador que coloque naves Cylon en el tablero principal (por ejemplo, la Carta de Destino "Traición Cylon" o un icono de "Lanzamiento de Incursores"), sigue los siguientes pasos en orden:



1. Elige los tipos apropiados de naves Cylon de entre las que no se encuentren en el tablero principal ni en el de Flota Cylon. Coloca estas naves en el tablero principal como se ha indicado.
2. Si, después del paso 1, no hay suficientes naves para cumplir las instrucciones, coge naves de los tipos indicados de las zonas del espacio Cylon, empezando por la zona del espacio Cylon con el número más pequeño y siguiendo en orden numérico, hasta que se hayan colocado todas las naves necesarias.
3. Si, después del paso 2, no hay suficientes naves para cumplir las instrucciones, el jugador activo decide qué naves no se colocan.

Avanzar el Marcador de Persecución Cylon

El marcador de Persecución muestra cuán preparada se encuentra la Flota Cylon para atacar. El marcador de persecución Cylon del marcador de Persecución avanza principalmente cuando una nave Cylon se coloca en el tablero de Flota Cylon, aunque puede avanzar por otros efectos de juego.



Cada vez que el marcador de persecución Cylon avanza en el marcador de Persecución, mueve el marcador de persecución Cylon una casilla a la derecha en el marcador. Cuando el marcador llega a la casilla con la nave civil impresa en ella, el CAG pone una nave civil en el tablero principal. Cuando el marcador llega a la casilla con dos naves civiles impresas en ella, el CAG pone dos naves civiles, de una en una, en el tablero principal.

Cuando el marcador de persecución Cylon avanza a la casilla de "Ataque Automático" en el marcador de Persecución, mueve **todas** las naves Cylon de cada zona del espacio Cylon del tablero de Flota Cylon a la correspondiente zona del espacio del tablero principal. Una vez hecho esto, mueve el marcador de persecución Cylon a la casilla inicial del marcador de Persecución.

ATACAR



Cada vez que una nave ataca, el jugador activo tira un dado de ocho caras y comprueba el resultado en la entrada que corresponda al objetivo del ataque

(y, en ocasiones, el método de ataque). Según el resultado obtenido, el objetivo puede resultar dañado o destruido.

Tabla de Ataque

UNIDAD ATACADA	RESULTADO OBTENIDO
	3-8 = Destruído
	7-8 = Destruído
	7-8 = Destruído
	5-7 = Dañado 8 = Destruído
	6-7 = Dañado 8 = Destruído
	7-8 = Destruído
	Automáticamente Destruído (no hay tirada de dado)
	Con Raider: 8 = Dañado
	Con Estrella Base: 4-8 = Dañado
	Con viper: 8 = Dañado
	Raptor de Asalto: 7-8 = Dañado
	Con Galáctica: 5-8 = Dañado
	Atacar una zona del espacio con un Arma Nuclear: 1-2 = Daña una estrella base 2 veces 3-6 = Destruye una estrella base 7 = Destruye una estrella base y 3 incursores 8 = Destruye todas las naves de la zona del espacio

Independientemente del resultado de la tirada de dado, descarta la ficha de arma nuclear después de utilizarla.

Ten en cuenta que los jugadores no pueden nunca atacar las naves humanas con los vipers o con la localización "Control de Armamento".

Lanzar Armas Nucleares

Aunque el Almirante comienza la partida con dos fichas de armas nucleares es posible, mediante la carta de ingeniería "Construir Arma Nuclear", adquirir un tercer arma nuclear o recuperar alguna después de que se haya utilizado.



Después de lanzar un arma nuclear, pon la ficha de arma nuclear al lado del tablero en vez de devolverla a la caja. El Almirante no puede tener más de tres armas nucleares a la vez.

Cuando Almirante dispara un arma nuclear, elige una **zona del espacio** como objetivo en vez de una estrella base y tira un dado. Con un resultado de 1-2, el arma nuclear daña

una estrella base en la zona del espacio dos veces. Con una tirada de 3-6, el arma nuclear destruye una estrella base en una zona del espacio. Con un resultado de 7, el arma nuclear destruye una estrella base y tres incursores en la zona del espacio. Con una tirada de 8, cada nave de la zona del espacio es destruida, esto incluye: incursores, incursores pesados, estrellas base, vipers y naves civiles. En caso de que se haya obtenido un 7 o menos en la tirada y no haya naves del tipo indicado en la zona del espacio que dañar o destruir, el arma nuclear no tiene efecto. Aun así, el Almirante se sigue descartando la ficha de arma nuclear y poniéndola a un lado del tablero principal.

Dañar, Destruir y Retirar del Juego

Según el tipo de nave, se trata de diferente modo el que la nave sea dañada o destruida.

Cuando una nave Cylon es destruida, se retira del tablero de juego, pero puede volver más tarde durante la partida.

Cuando se daña un viper, se pone en la casilla del tablero de "Vipers Dañados". Un viper en esa casilla no puede ser lanzado o utilizado hasta que sea reparado (normalmente por una carta de ingeniería).

Cuando un viper, raptor de asalto o raptor sea destruido se retiran del juego.

Cuando una nave civil sea destruida, se voltea boca arriba. La flota pierde los recursos indicados en la ficha (normalmente población). La ficha se tira del juego.

Cuando una nave (u otro componente) se retiran del juego, se colocan en la caja y no se pueden volver a usar durante el resto de la partida.

Fichas de Daño

Dañar Galáctica o Pegasus: Cuando Galáctica o Pegasus sean dañados, el jugador activo roba una ficha de daño de la nave correspondiente al azar. Los efectos varían según el tipo de ficha. Cada vez que Galáctica sea dañada, **el jugador activo puede elegir robar una ficha de daño de Pegasus en vez de una ficha de daño de Galáctica.** Dichas fichas son idénticas a las fichas de daño de Galáctica, excepto que tienen impresas las localizaciones de Pegasus.

Pérdidas de Recursos: Cuando se roban, la flota pierde los recursos indicados.

La ficha se retira del juego.

Localización Dañada: Cuando se roba, esta ficha se pone sobre la localización que corresponda. Todos los personajes de esa localización se envían a la "Enfermería". Los personajes pueden mover a una localización dañada, pero no pueden usar la acción indicada en ella (hasta que sea reparada por una carta de ingeniería). Si la localización "Control FTL" resulta dañada, el marcador de flota puede aun así avanzar y la flota puede hacer un Salto Automático también. Cuando una localización dañada se repara, devuelve la ficha de daño al montón de fichas de daño sin utilizar y remuévelas.

Dañar localizaciones Aliadas: Si se daña o retira del juego una localización que contiene una ficha de aliado, retira todas las fichas de aliado de dicha localización,

descarta las fichas de trauma de las Cartas de Aliado correspondientes y devuelve dichas cartas a la caja.

El jugador Cylon con más fichas de trauma roba una nueva Carta de Aliado para reemplazar la que se ha retirado a la caja y pone la correspondiente ficha de aliado en la localización que corresponda (Las fichas de aliado pueden colocarse en localizaciones que ya estén dañadas). El jugador Cylon elige una de **sus propias fichas** de trauma y la pone boca abajo en la Carta de Aliado que acaba de robar. Si más de un jugador Cylon está empatado con más número de fichas de trauma, el jugador activo elige qué jugador Cylon será el que robe la Carta de Aliado y coloque su ficha de trauma sobre ella. Si no hay jugadores Cylon con fichas de trauma, el jugador activo roba una carta del mazo de Aliados, roba una ficha al azar del montón de fichas de trauma sin utilizar y, sin mirarlo, lo coloca boca abajo en la carta. Repite este proceso hasta que todas las Cartas de Aliadas que han vuelto a la caja han sido reemplazadas.

Una vez se agote el mazo de Aliados, no se roba ninguna Carta de Aliados más.

Destrucción de Galáctica y Pegasus

Si seis o más localizaciones de Galáctica se encuentran dañadas al mismo tiempo, los Cylon ganan la partida.

Si las cuatro localizaciones de Pegasus se encuentran dañadas al mismo tiempo, Pegasus es destruida. Mueve todos los personajes de Pegasus a la "Enfermería" y retira el tablero de Pegasus del juego.

Dañar Estrellas Base

Cuando se daña una estrella base, el jugador activo roba una ficha de daño al azar del tipo de nave apropiado. Los efectos varían dependiendo del tipo de ficha.

- **Impacto Crítico:** Cuando se roba esta ficha se coloca en la estrella base. Mientras la tenga, cuenta como dos fichas de daño (con tres fichas de daño se destruye una estrella base).
- **Hangar Inutilizado:** Cuando se roba esta ficha se coloca en la estrella base. Mientras la tenga, la estrella base no puede lanzar incursores o incursores pesados.
- **Armas Inutilizadas:** Cuando se roba esta ficha se coloca en la estrella base. Mientras la tenga, la estrella base no puede atacar Galáctica.
- **Daños Estructurales:** Cuando se roba esta ficha se coloca en la estrella base. Mientras la tenga, todos los ataques contra la estrella base ganan +2 a las tiradas de dados.

Destrucción de una Estrella Base: Si una estrella base recibe tres o más fichas de daño, es destruida y retirada del tablero. Todas las fichas de daño se devuelven al montón de fichas de daño sin usar y se mezclan aleatoriamente.

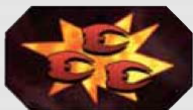
Otros efectos de destruir de una Estrella Base: Si un efecto de juego te indica que debes destruir una estrella base, retira la estrella base sin robar ninguna ficha de daño.

Fichas de Daño de Estrella Base Alternativas

Las fichas de daño de estrella base alternativas reemplazan las fichas de daño de estrella base si se juega con la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia. Las fichas de impacto crítico, hangar inutilizado, armas inutilizadas

y daños estructurales ya se han explicado un poco más arriba. Además, hay dos nuevos tipos de ficha de daño de estrella base, son las siguientes:

- **Daño colateral:** Cuando se roba esta ficha, destruye tres incursores de la misma zona del espacio de la estrella base. Coloca esta ficha en la estrella base. Mientras la tenga, cuenta como una ficha de daño.



Daño a la Tripulación: Cuando se roba esta ficha, cada jugador Cylon roba dos fichas de trauma. Coloca esta ficha en la estrella base. Mientras la tenga, cuenta como una ficha de daño.



REGLAS VARIADAS

GANAR Y PERDER RECURSOS

Los cuatro recursos (combustible, alimentos, moral y población) son vitales para la supervivencia de la humanidad. Estos recursos se pierden principalmente debido a Cartas de Crisis, destrucción de naves civiles o fichas de daño de Galáctica.



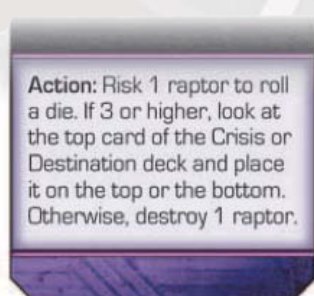
Las cartas de crisis indican pérdidas de recursos mediante el texto, por ejemplo "-1 de población". En las fichas, sin embargo, la pérdida se representa mediante iconos rojos. Por ejemplo, un icono de población rojo significa lo mismo que "-1 de población". La lista de iconos de recursos se encuentra en el tablero.

Si hay un empate entre recursos cuando los jugadores reciben instrucciones para reducir o incrementar el recurso más alto o más bajo, el jugador activo elige cuál de los recursos empatados debe ser reducido o incrementado. Cada vez que se pierda un recurso por cualquier razón, el marcador de recurso inicial se mueve para representar la nueva cantidad. El color rojo en la número del recurso indica a los jugadores que el recurso se encuentra a la mitad (o menos).

Recursos Máximos: Aunque a veces los recursos pueden ser incrementados por ciertas cartas, nunca pueden ser superiores a 15.

ARRIESGAR RAPTORS

Los raptors no se usan en el combate y se "arriesgan" normalmente siguiendo las instrucciones de las Cartas de Habilidad o de Destino para recibir recompensas diversas. Para poder arriesgar una nave, debe haber al menos una nave del tipo requerido en la "Reserva".



Esas cartas normalmente indican al jugador que debe tirar un dado y alcanzar una puntuación concreta para recibir una recompensa.

Si la tirada de dado es menor que el número, las naves arriesgadas indicadas en la carta son destruidas y no se obtiene ninguna recompensa.

LAS LOCALIZACIONES DEL TABLERO SUPERPUERTO PARA COLONIAL UNO (EXPANSIÓN AMANECER)

Algunos efectos requieren dar la vuelta al tablero superpuerto de la Colonial Uno por su lado "Destruído" (Si se falla la Crisis Extrema "Bomba en la Colonial Uno"). Si esto sucede, envía a todos los personajes que estuvieran en la nave a la Enfermería.

LAS LOCALIZACIONES CYLON SUPERPUERTAS

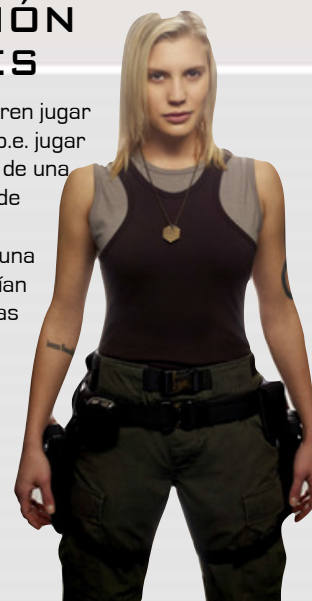
Algunos efectos requieren que los jugadores den la vuelta a los tableros superpuertos de las localizaciones Cylon. Si se da la vuelta de forma que el "Centro Destruído" queda visible, vuelve a colocar en las localizaciones a los personajes que se encontraban en ellas. Los personajes que se encontraban en la Nave Resurrección pasan a colocarse en el "Centro destruido". Cualquier efecto a partir de este momento que se refiera a la "Nave Resurrección" pasa a referirse al "Centro Destruído".

DESTRUIR NAVES CIVILES

Cuando un jugador recibe instrucciones de "robar una nave civil y destruirla" (p.e. la habilidad especial de Helena Cain "Salto a Ciegas"), roba una nave civil al azar que **NO SE ENCUENTRE EN EL TABLERO DE JUEGO**, y destrúyela. Si todas las naves están en el tablero, entonces sí deberá ELEGIR una de ellas.

ORDEN DE ELECCIÓN O RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Si dos o más jugadores quieren jugar una carta al mismo tiempo (p.e. jugar una carta de habilidad antes de una crisis), el jugador actual decide quien usa la carta. Si como resultado no se puede jugar una de las otras cartas que querían ser jugadas, esas otras cartas regresan a la mano de su propietario.



LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Siempre que un mazo de cartas se agote, el jugador mezcla el mazo de descartes y crea uno nuevo. Esto incluye los mazos de habilidad, Quórum, Amotinado, Crisis, Supercrisis y Destino.

Marcadores y naves están limitados a los existentes en el juego. El jugador actual siempre decide el orden en el que un tipo de componente es colocado, y si no hay suficientes unidades, decide cual no se coloca.

FINAL DEL JUEGO

FINALIZANDO EL JUEGO

El juego termina por diferentes causas:

- Al menos uno de los recursos (comida, combustible, moral o población) llega a **0 AL FINAL DEL TURNO DEL JUGADOR**. Los cylon ganan la partida. La partida termina en ese momento. Puede darse la situación en la que un recurso baje a 0 durante el turno del jugador, pero que vuelva a incrementarse en ese mismo turno (P.e. efecto de una habilidad especial o de una crisis), y no se habrá perdido ni terminado la partida.
- Si al menos un centurión alcanza el final del Medidor de Incursión.
- Si al menos seis localización de Galáctica tienen un marcador de “dañada” al mismo tiempo, Galáctica es destruida y los Cylons ganan inmediatamente.
- Si un humano es ejecutado y no hay otros personajes disponibles para reemplazarle (aunque esto es muy infrecuente), los humanos pierden inmediatamente la partida.
- Si se juega con el objetivo Kobol y se realiza un salto después de haber avanzado 8 unidad o más, los humanos ganan inmediatamente la partida (n.t. no es necesario robar una nueva carta de destino).
- Si se juega con el objetivo Nueva Cáprica y la fase de Nueva Cáprica finaliza, los humanos ganan inmediatamente la partida.
- Si se juega con el objetivo Nebulosa Ionia y se realiza un salto después de haber resuelto la fase de encrucijada, los humanos ganan inmediatamente la partida (n.t. no es necesario robar una nueva carta de destino).
- Si se juega con el Objetivo La Tierra y se realiza un salto después de haber avanzado 10 distancias o más los humanos ganan inmediatamente la partida (n.t. no es necesario robar una nueva carta de destino).

RETOS PERSONALES

Si los humanos ganan, deben examinarse todos los retos personales de las Cartas de Lealtad.

Cada reto personal no revelado que conserve un jugador humano al final de la partida hará reducir los recursos indicados. Si tras esta comprobación ningún recurso se encuentra en 0, los humanos habrán ganado la partida. Si algún recurso se encuentra en 0 los cylon habrán ganado la partida.

Si un cylon revelado conserva una carta de reto personal al final de la partida, esta no recude los recursos.

CARTAS DE MOTIVACIÓN DE LÍDER CYLON

Las Cartas de Motivación condicionan la forma en la que el líder cylon puede ganar la partida.

Las Cartas de Motivación que incluyen el texto “Revela esta carta si la partida ha finalizado” no se pueden revelar hasta que se hayan aplicado los efectos de los Retos Personales de las Cartas de Lealtad.

Cartas de Motivación y el salto final en la fase de Nueva Cáprica: Después de que el Almirante ordene el despegue de Galáctica, las cartas de Motivación que incluyan la frase “Revela esta carta si la partida ha finalizado” no podrán ser reveladas hasta que se hayan destruido todas las naves civiles presentes en Nueva Cáprica y se hayan ejecutado a todos los humanos presentes en Nueva Cáprica.

FASE DE NUEVA CÁPRICA

Cuando se juega con la carta de Objetivo de Nueva Cáprica los jugadores entran en la Fase de Nueva Cáprica tras haber recorrido 7 unidades de distancia (o más). Cuando esto pasa, el juego cambia en varios sentidos, que se detallan en esta sección.

Temáticamente, cuando los humanos alcanzan Nueva Cáprica, colonizan un planeta y comienzan una nueva vida a salvo de los Cylon. Desafortunadamente los Cylon consiguen encontrarles y Nueva Cáprica es invadida y ocupada, obligado a la Galáctica y Pegasus a huir.

Durante esta fase se crea un nuevo mazo de Crisis, con unas cartas específicas de Nueva Cáprica. Los humanos y los cylon comparten las localizaciones del tablero de Nueva Cáprica, en “armonía”.

El objetivo de los humanos en esta fase es mantenerse a salvo de las fuerzas Cylon y prepararse para el regreso de Galáctica. En el momento en que el marcador de flota alcance el espacio de “Salto automático” del marcador de preparativos para el salto, Galáctica reaparece en la órbita de Nueva Cáprica.

Para que los humanos puedan ganar el juego el almirante debe ordenar un salto final para abandonar Nueva Cáprica. Cualquier humano que permanezca en Nueva Cáprica es ejecutado, y cualquier nave civil que permanezca en Nueva Cáprica es destruida. Si el efecto de esto supone reducir cualquier recurso a 0, los cylon ganan la partida. En caso contrario, los humanos ganan la partida.

PREPARACIÓN DE NUEVA CÁPRICA

Al comienzo de la Fase de Nueva Cáprica sigue las siguientes instrucciones en orden:



1. **Coloca el tablero de Nueva Cáprica** a la derecha del tablero del juego básico.
2. **Tablero principal:** deja los centuriones que se encuentren en el medidor de abordaje en la posición en la que se encuentren así como cualquier nave que pudiera haber en el espacio a causa de la carta de destino. Estos elementos permanecerán así hasta que Galáctica vuelva a la órbita.
3. **Mover a los humanos:** todos los humanos Mueven sus personajes al CG de la resistencia. Devuelve cualquier Raptor de Asalto del espacio a la Reserva. Destruye (si aún no lo ha sido) la Colonial Uno y da la vuelta al mini-tablero para dejar visible el lado "Destruído".
4. **Mover a los cylons.** Los jugadores Cylos mueven sus personajes a Autoridad de Ocupación.
5. **Mover a las naves civiles:** Coloca todas las naves civiles que no hayan sido destruidas, incluyendo las que estén en cualquier zona del espacio en la casilla Naves Civiles Bloqueadas.
6. **Coloca el mazo de crisis de Nueva Cáprica:** mezcla el mazo de cartas de crisis de Nueva Cáprica y colócalo junto al tablero. Devuelve el mazo de crisis normal a la caja.
7. **Actualiza el marcador de preparativos** para el salto, colocando el marcador en la casilla de inicio.

NAVES CIVILES PREPARADAS Y NAVES CIVILES BLOQUEADAS

La fase de Nueva Cáprica comienza con las naves civiles apiladas en la casilla de "Naves Civiles Bloqueadas". Cuando un jugador realiza una acción de Astillero para preparar naves, mueve una nave desde lo alto de la pila de naves bloqueadas a la **parte inferior** de la pila de Naves Preparadas.

Las naves apiladas en la casilla de "Naves civiles Preparadas" solo podrán ser evacuadas cuando Galáctica haya vuelto a la órbita. (Se colocarán en uno de los espacios de lanzamiento de Vipers).

Para ello cada vez que una nave civil sea evacuada el jugador actual mueve la primera nave civil de la pila de naves preparadas hasta un área del espacio con icono de lanzamiento de vipers.

Cuando el almirante decida terminar la partida (utilizando una acción para declarar el salto final y abandonar Nueva Cáprica) cualquier nave civil que quede en las casillas de naves bloqueadas o naves preparadas será destruida.

ANTES QUE GALÁCTICA REGRESE A LA ÓRBITA

Durante la fase de Nueva Cáprica ignora cualquier efecto que coloque, mueva o destruya naves en ningún área del espacio alrededor de galáctica o a los centuriones del medidor de abordaje, hasta que Galáctica regrese a la órbita. Además, las localizaciones de Galáctica y Pegasus no pueden ser ni dañadas ni reparadas hasta ese momento. Una vez Galáctica regresa a la órbita, vuelven aplicarse las normas habituales.

Arriesgar Raptors: Los raptors pueden arriesgarse con normalidad durante este fase.

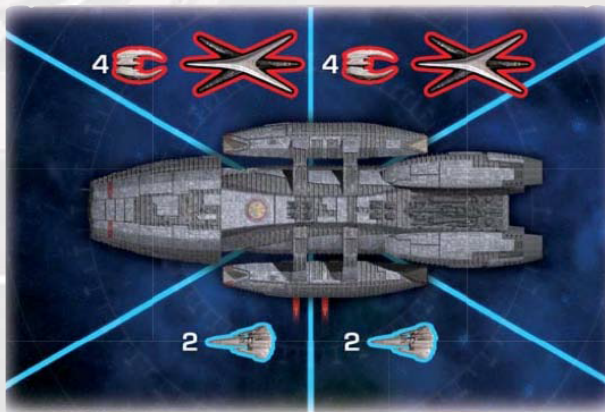
Ataque de las fuerzas de ocupación y Detención de humanos: Estas acciones están siempre disponibles durante la Fase de Nueva Cáprica

Colocar naves civiles: Una vez que la fase de Nueva Cáprica ha comenzado los jugadores no pueden colocar naves civiles en el espacio de Galácticas hasta que esta vuelva. En ese momento lo jugadores podrán evacuar las naves conforme a las reglas, pero no podrán mover las naves apiladas salvo a través de las acciones descritas.

Localización de inicio de nuevos personajes en Nueva Cáprica: Si un nuevo personaje se pone en juego después de que Galáctica regrese a la órbita (por efecto de una ejecución), ese comienza en el CG de la Resistencia.

GALÁCTICA REGRESA A LA ÓRBITA

Una vez que el marcador de flota alcance el Salto Automático del indicador de preparativos para el salto, Galáctica vuelve a la órbita de Nueva Cáprica y la evacuación final comienza.



Cuando esto sucede haz lo siguiente:

1. Coloca una Estrella Base y cuatro incursores en cada una de las dos áreas que hay sobre Galáctica, siguen las reglas de la sección Colocación de Naves Cylon en el Tablero Principal.
2. Lanza dos vipers en cada una de las dos sección que contienen un icono de lanzamiento de Vipers (las zonas "bajo" Galáctica).

A partir de ahora los símbolos de activación de naves cylon dejan de ignorarse.

Cuando se revela un icono de evacuación el jugador actual mueve la ficha superior de la pila de naves civiles preparadas a una zona de espacio de Galáctica con icono de lanzamiento.

Los jugadores humanos pueden ahora moverse entre Nueva Cáprica y Galáctica (o Pegasus) descartando una carta de habilidad para ello. Los jugadores Cylon pueden moverse entre Nuevas Cáprica y las localizaciones Cylon descartando una carta de habilidad.

En cualquier momento una vez que Galáctica ha vuelto a la órbita, el almirante puede, en una de sus acciones, finalizar el juego haciendo despegar Galáctica (lea "Ganando la partida")

Ganando la partida

Una vez que el almirante ordena despegar Galáctica y abandonar Nueva Cáprica, destruye todas las naves civiles que queden en Nueva Cáprica y ejecuta a todos los humanos que queden en cualquier localización de Nueva Cáprica. Si después de esto ningún recurso se encuentra en 0 unidades los humanos ganan la partida. Si cualquier recurso se ha reducido a 0, o hay al menos seis localizaciones de Galáctica dañadas, o un centurión a alcanzado el final del medidor de abordaje, los cylon ganan la partida.

LA NEBULOSA IONIA

Durante la temporada de la Nebulosa Ionia los personajes pueden verse afectados por "traumas" como resultado de distintas situaciones. Para superarlos pueden ser ayudados (o perjudicados) por personajes aliados que forman parte de la flota. Pero, al final, cada personaje debe superar su propia encrucijada y probar su nobleza.

La Nebulosa Ionia utiliza los marcadores de trauma, de aliado, fichas de daño de estrellas base alternativos, cartas de aliado, de Encrucijada y las cartas de objetivo de la Nebulosa Ionia.

MARCADORES DE TRAUMA

Durante el desarrollo de la partida, los jugadores irán recibiendo marcadores de trauma. Estos marcadores representan los efectos de las duras circunstancias a las que se enfrentan (por ejemplo por haber pasado por la prisión o por la escotilla). Estos marcadores se usan para actuar sobre la conducta de los aliados con los que se encuentran los personajes. Pero, además de eso, determinan si algún jugador es eliminado como resultado como resultado de no haber superado esa tensión (en caso de los humanos) o si su "línea" es almacenada (en caso de los personajes Cylon).

Algunas veces, un jugador recibe una ficha de trauma con un símbolo benigno en ella. Representa que su personaje desarrolla un sentimiento de compasión o una creencia en el destino como resultado de su sufrimiento (Recibir fichas de trauma con un símbolo benigno puede resultar dañino para los personajes Cylon. Ver "3. Resolver 'El Juicio/Almacenaje de Línea'"). Otras veces, un jugador recibe una ficha de trauma con un símbolo antagonístico en ella. Representa que aumenta la amargura y agresividad del personaje como resultado de sus problemas (Recibir fichas de trauma con un símbolo antagonístico puede resultar peligroso para los personajes humanos. Ver "3. Resolver 'El Juicio/Almacenaje de Línea'").

Un jugador puede recibir una ficha de trauma con un símbolo de desastre. Representa que algún tipo de tragedia ha recaído sobre el personaje (Ver "Adquirir Trauma").

Cuando las fichas de trauma se descartan vuelven al montón de fichas de trauma sin utilizar.



LA FASE DE ENCRUCIJADA

Cuando se utiliza la Carta de Objetivo de la Nebulosa Ionia y los humanos han recorrido ocho o más unidades de distancia, hay que jugar la fase de Encrucijada.

La fase de Encrucijada representa un momento crítico en la búsqueda por la Tierra. Como cuando los Cylon atacan, cada personaje debe tomar una decisión importante. Tan pronto como la fase de Encrucijada comienza, el turno del jugador activo se interrumpe. Los jugadores realizan los siguientes pasos:

1. Preparar la Batalla por la Nebulosa Ionia.
2. Robar y Resolver las Cartas de Encrucijada.
3. Resolver "El Juicio/Almacenaje de Línea".

Las siguientes secciones describen estos pasos en más detalle.

Después de resolver estos pasos, el turno del jugador activo continúa.

1. Preparar la Batalla por la Nebulosa Ionia

Una vez que Galáctica llegue a la nebulosa, se encuentra con estrellas base y incursores esperando para atacar. La consiguiente batalla será conocida como la Batalla por la Nebulosa Ionia.

En esta fase, el jugador activo debe, en orden, hacer lo siguiente:



1. Poner una estrella base y cuatro incursores en cada una de las dos zonas del espacio detrás de Galáctica (como se muestra). Nota: Asegúrate de seguir los pasos que se indican en la sección "Colocar Naves Cylon en el Tablero Principal".

2. Lanza dos vipers en cada zona del espacio que tenga un icono de lanzamiento de viper.
3. Mueve el marcador de flota a la casilla inicial del Marcador de Preparación para el Salto. Ten en cuenta que esto reemplaza el paso de Reiniciar el Marcador de Preparación para el Salto de "Salto de la Flota".

2. Robar y Resolver Cartas de Encrucijada

Cuando llegan a la Nebulosa Ionia, cada personaje atraviesa por un momento crucial. La naturaleza de este momento varía, pero por cada personaje, es una oportunidad potencial para superar su pasado o tener un impacto significativo en la búsqueda de la Tierra.

Después de colocar las naves para la Batalla en la Nebulosa Ionia y reiniciar el marcador de flota, el jugador activo baraja el mazo de Encrucijada y reparte una carta boca abajo a cada jugador. Cada Carta de Encrucijada muestra dos resultados, uno con una ficha de trauma con un símbolo benigno y otra con una ficha de trauma con un símbolo antagónico. Después de mirar en secreto su Carta de Encrucijada, cada jugador la pone boca abajo enfrente de él y elige una de sus fichas de trauma y la pone boca abajo encima de su Carta de Encrucijada. Su ficha indica qué resultado de la carta habrá que resolver. Si un jugador no tiene fichas de trauma, puede elegir el resultado de la carta que quiere resolver en el momento en que la carta sea revelada.

Después de que todos los jugadores con fichas de trauma hayan jugado una de sus fichas boca abajo encima de sus Cartas de Encrucijada, el jugador activo muestra la Carta de Encrucijada y la ficha que ha puesto sobre ella. Se resuelve el resultado que coincida con la ficha de trauma jugada (o el resultado que quiera el jugador si no tiene fichas de trauma). En el orden de las agujas del reloj, cada jugador muestra y resuelve su Carta de Encrucijada del mismo modo.

Si en cualquier momento durante el proceso es ejecutado un personaje, resuelve por completo la ejecución antes de continuar. Sin embargo, el jugador no descarta su Carta de Encrucijada ni la ficha de trauma que haya jugado (la Carta de Encrucijada se debe resolver igualmente). Ten en cuenta que ser ejecutado mientras se resuelven las Cartas de Encrucijada no es lo mismo que ser eliminado (ver "Resolver 'El Juicio/Almacenaje de Línea'" más adelante).

3. Resolver 'El Juicio/Almacenaje de Línea'

Después de que cada personaje haya resuelto su encrucijada, sus compañeros deben juzgar si dicho personaje, sea Cylon o humano, sigue perteneciendo a los suyos.

En caso de negativa, dicho personaje se considera indigno de continuar la lucha para encontrar la Tierra. En el caso de un humano, su juicio significa que ha sido encontrado culpable por sus compañeros y sentenciado a muerte. En el caso de un Cylon, su juicio significa que su línea entera es "almacenada" en criogénesis para siempre.

Para resolver este paso, los jugadores hacen lo siguiente:

1. **Retirar Cartas y Fichas:** Después de que todas las Cartas de Encrucijada hayan sido resueltas, descarta todas las fichas de trauma que se hayan puesto sobre las Cartas de Encrucijada así como las fichas de trauma que estén sobre las Cartas de Aliado de la "Prisión" y la "Enfermería". Devuelve todas las Cartas de Aliado, fichas de aliado y Cartas de Encrucijada a la caja. No se utilizarán más durante la partida.
2. **Mostrar las Fichas de Trauma:** Cada jugador muestra todas sus fichas de trauma. Todos los jugadores humanos (

3. Descarta Fichas de Trauma si tiene Dos o Menos:

Cada jugador al que le queden dos o menos fichas de trauma las descarta sin más.

4. Fichas de Trauma Totales Restantes: Si a ningún jugador le quedan fichas de trauma, pasa al punto 6. Sin embargo, si a algún jugador le quedan fichas de trauma, cada uno de ellos debe contar cuántas fichas le quedan.

5. Eliminación: El jugador al que le quede el mayor número de fichas de trauma es eliminado de la partida (ver más adelante). Los empates en número de ficha de trauma restantes se resuelven de la siguiente manera:

- A.** En el caso de un empate entre jugadores humanos, el Presidente elige a uno de los jugadores humanos empatados en mayor número de fichas y es eliminado.
- B.** En el caso de un empate entre jugadores Cylon, todos los jugadores Cylon empatados a mayor número de fichas de trauma son eliminados.
- C.** En el caso de un empate entre jugadores humanos y Cylon, se eliminan todos los jugadores Cylon afectados y uno de los jugadores humanos afectados. El Presidente elige qué jugador es eliminado como en el punto B.

Cuando se elimina a un jugador, primero **resuelve la ejecución del personaje** incluyendo cualquier pérdida de moral por ejecutar a un humano. Sin embargo, un jugador humano eliminado no elige un nuevo personaje. Los jugadores Cylon eliminados no mueven su personaje a la "Nave Resurrección", en vez de eso devuelven su hoja de personaje y fichas a la caja y descartan cualquier Carta de Crisis Extrema que tuvieran. En cualquier caso, un jugador eliminado no vuelve a jugar un turno, está fuera de la partida por completo. Si era el jugador activo, la ficha de jugador activo pasa al siguiente jugador.

6. Descartar las Restantes Fichas de Trauma: Después de resolver la eliminación de los jugadores, devuelve todas las fichas de trauma a la caja y continúa la partida normalmente desde el punto en que fue interrumpido (o desde el principio del turno del jugador activo si fue el anterior jugador activo el que fue ejecutado/eliminado durante la fase de Encrucijada).

Una vez la partida continúe, la siguiente vez que los humanos salten no deben robar ninguna Carta de Destino, en vez de eso, simplemente ganan la partida (siempre y cuando todos los recursos sean mayores que 0).

Aclaraciones

Los Cylon sin revelar se tratan como jugadores humanos, incluso durante la resolución de "El Juicio/Almacenaje de Línea". Si un Cylon sin revelar resulta eliminado como resultado de resolver "El Juicio/Almacenaje de Línea", sigue los pasos normales para la ejecución incluyendo el revelar la carta "Eres un Cylon", pero el personaje no es enviado a la Nave Resurrección. El jugador devuelve su hoja de personaje y ficha a la caja, no vuelve a jugar un turno y pierde la partida. Resulta que ni los humanos ni los Cylon lo querían a su lado.

APÉNDICE I: VARIANTES OFICIALES

En su base **Battlestar Galactica: El Juego de Tablero** es un juego de supervivencia y desconfianza que funciona mejor con, al menos, tres jugadores, incluyendo al menos un Cylon. Aunque el sentimiento de recelo se pierda con estas variantes, los jugadores puede elegir usar alguna de ellas para centrarse en la cooperación y la lucha por la supervivencia. Es importante tener en cuenta que algunos personajes tienen habilidades especiales que resultan menos útiles usando estas variantes.

PARTIDA PARA 2 JUGADORES

En una partida para dos jugadores, cada jugador elige un sólo personaje. Durante la preparación no se reparten las cartas de Lealtad. Al principio de la fase de durmientes, crea un mazo de lealtad que consista en 1 carta de "Eres un Cylon" y dos cartas de "No eres un Cylon". Añade entonces un número de cartas de "No eres un Cylon" al mazo de lealtad igual al número de recursos que estén por la mitad o menos [rojo]. Barajea este mazo y reparte 1 carta de Lealtad a cada jugador. Ten en cuenta que el personaje de Sharon "Boomer" Valerii no puede elegirse cuando se juega con esta variante.

PARTIDA PARA 1 JUGADOR

En una partida para un jugador, el jugador elige un personaje al principio de la partida. Este personaje se conoce como personaje principal. Laura Roslin o Sharon "Boomer" Valerii no pueden ser escogidos como personajes principales. Una vez hecho esto, elige otro personaje para que sea el "secundario".

El mazo de Lealtad se compone como sigue: 6 cartas de "No eres un Cylon" y 1 carta de "Eres un Cylon". Después de crear el mazo, roba tres cartas de Lealtad boca abajo para el personaje "secundario".

El personaje principal recibe los títulos de Almirante y Presidente. Comienza con sólo una ficha de arma nuclear (en vez de dos).

Personaje Secundario: El personaje secundario no se pone en el tablero. No puede robar cartas, mover, hacer acciones o ser Presidente o Almirante.

El jugador puede usar la habilidad del personaje secundario una vez por partida como si estuviera en la hoja de personaje del personaje principal.

Habilidades Negativas: Todas las habilidades negativas del personaje se ignoran (las que vienen en la parte inferior de las hojas de personaje).

Recibir Habilidades: Durante la fase de Recibir Habilidades, el jugador debe robar un máximo de cinco cartas de habilidad, una de las cuales puede ser de los tipos permitidos al personaje secundario.

Revelar Cartas de Lealtad: Al final de cada fase de Activación de Naves Cylon, una de las cartas de lealtad del personaje secundario puede ser revelada. Si los Raider Pesados Cylon fueran activados en esta fase, revela la carta superior del mazo de lealtad del personaje secundario.

Si es una carta de "No eres un Cylon", ignórala. Si una carta de "Eres un Cylon", se resuelve inmediatamente todo el texto de la carta. El personaje secundario se retira del tablero, el jugador sólo puede robar cartas de habilidad de los tipos permitidos al personaje principal y no puede usar la habilidad del personaje secundario.

Todas las cartas de lealtad de "No eres un Cylon" que se refieran a un personaje afectan siempre al personaje principal. Además, la carta de lealtad "Puede Dañar Galáctica" se resuelve como "Roba y resuelve dos fichas de daño de Galáctica".

Cada vez que un personaje secundario reciba más cartas de lealtad o después de que el jugador mire cualquiera de las cartas de lealtad sin revelar, barajea las cartas de lealtad sin revelar restantes del personaje secundario.

Fase de Agentes Durmientes: Al principio de la fase de agentes durmientes, añade al mazo de Lealtad un número de cartas "No eres un Cylon" igual al número de recursos que se encuentren por la mitad o menos [rojo]. Entonces reparte cuatro cartas de ese mazo al personaje secundario (y badajéalas otra vez).

Prisión: Mientras el personaje principal esté en prisión, el jugador sigue robando una carta de Crisis en su turno, no puede mover y puede jugar un máximo de tres cartas de habilidad en cada prueba de Habilidad. El personaje secundario no puede ser enviado a prisión.

PARTIDA TOTALMENTE COOPERATIVA

Gran parte de la magia de **Battlestar Galáctica: El Juego de Tablero** proviene de la sospecha y la paranoia que conlleva. Incluso aunque estas reglas permiten jugar sin jugadores Cylon, el juego no pierde una de sus características principales y tiene gran interacción entre jugadores.

Con esta variante, todos los personajes juegan juntos sin el miedo de que haya traidores entre ellos. En esta variante no se usa el mazo de lealtad y el Almirante comienza la partida con una sola ficha de arma nuclear (en vez de dos).

Preparación: Al principio de la partida retira las siguientes cartas del mazo de Quórum: Incitar Motín, Publicar Fotos de Cylons, Designar Tribunal Independiente y Orden de Arresto (x2).

Los humanos comienzan la partida con los siguientes recursos: Combustible 8, Alimentos 7, Moral 9 y Población 10.

Recibir Habilidades: Cada jugador roba una carta de habilidad menos durante su fase de "Fase de Recepción de Habilidades". Cada turno, el jugador puede elegir qué carta de todas las que tiene disponible no roba.

Prisión: Mientras un personaje esté en la prisión, sigue pudiendo robar cartas de Crisis en su turno.

AJUSTANDO LA DIFICULTAD

Algunos grupos encuentran que es demasiado fácil para los jugadores humanos o Cylon ganar la partida. Un grupo puede querer empezar la partida haciendo las cosas más fáciles a los humanos o a los Cylon.

Para hacer el juego más fácil para los humanos, empieza la partida con 2 puntos más de cada recurso (10 alimentos, 10 combustible, 12 moral y 14 población).

Para hacer el juego más fácil para los Cylon, empieza la partida con 2 puntos menos de cada recurso.

APÉNDICE II: CARTAS DE ATAQUE CYLON

Aunque estas reglas asuman por defecto que todos los jugadores van a jugar con todas las expansiones, puede que algunos jugadores prefieran jugar sin el Tablero de Flota Cylon. Estos son unos pequeños ajustes que deberás tener en cuenta para reemplazar el Tablero de Flota Cylon por las Cartas de Ataque Cylon:

PREPARACIÓN

Mazo de Crisis: Retira las Cartas de Crisis y Crisis Extrema de "El CAG Elige" y añade las Cartas de Ataque Cylon a estos mazos [**19 al Mazo de Crisis y 2 al Mazo de Crisis Extrema**]. (De forma opcional, puedes preferir retirar 21 Cartas de Crisis al azar antes de añadir las Cartas de Ataque Cylon para mantener el ratio de Cartas de Ataque Cylon del Juego Base).

Cartas de Título de Alternativa de Almirante y de CAG: Retira la Carta de Título de CAG y la Carta de Título Alternativa para Almirante de la expansión Éxodo. En su lugar, usa la carta de Título de Almirante de la expansión Pegasus.

Naves de Plástico: Retira los cuatro vipers Mark VII y cuatro incursores Cylon y añade dos vipers normales. El número total de vipers debería ser igual a ocho y de incursores, dieciséis.

Tablero de Flota Cylon: Retira el tablero de Flota Cylon y el marcador de persecución Cylon.

REGLAS

Las siguientes reglas cambian cuando no se usa el Tablero de Flota Cylon:

Escortar Naves Civiles: Las naves civiles no puede ser escoltadas fuera del tablero principal.

Salto de la Flota: Cuando la flota salte, todas las naves civiles se retiran del tablero principal.

Armas Nucleares: Las armas nucleares ya no apuntan a una zona del espacio, sino a una estrella base. Añade lo siguiente a la tabla de ataque en la fila de estrella base: "Con Arma Nuclear: 1-2 = Dañada Dos Veces, 3-6 = Destruída, 7-8 = Destruída y destruye 3 raids en la misma zona del espacio."

Colocar Naves Cylon: Ignora las reglas que indican colocar naves en el Tablero de Flota Cylon.

Vipers Mark VII: Ignora todas las reglas concernientes a los vipers Mark VII.

APÉNDICE III: HISTORIAL DE VERSIONES

VERSIÓN 0.9

Eliminada la Campaña de los Cuatro Destinos y puesta en un reglamento separado.

Añadida la variante de las Cartas de Ataque Cylon.

Añadido número de componentes.

Añadidas pequeñas correcciones variadas.

VERSIÓN 0.8

Añadida la Expansión Amanecer. Significa que varias reglas (como el Simpatizante) fueron eliminadas mientras que otras extensamente modificadas.

Añadida nueva sección "Fin de la Partida".

La tarjeta de Referencia Rápida Completa BSG se actualizó a la 0.8 para reflejar los cambios de este documento.

Actualizada la Campaña de los Tres Destinos de Chris Malme por la Campaña de los Cuatro Destinos. Añadidas pequeñas correcciones de formato.

VERSIÓN 0.7

En la versión 0.7 se duplicaron algunos párrafos referentes a las localizaciones del Puente de Mando de la Estrella Base para que fuera más fácil de encontrar.

CRÉDITOS

El Juego Base de Battlestar Galáctica y las expansiones de Pegasus y Éxodo fueron diseñadas por Corey Konieczka, Daniel

Lovat Clark, James Kniffen y Tim Uren, y publicadas por Christian T. Petersen y Fantasy Flight Publishing. Las mecánicas y reglas del juego de tablero son © Fantasy Flight Publishing.

Estas reglas combinadas fueron editadas y actualizadas por Mattias Elfström basadas en el trabajo original y sin obtener ningún permiso de publicación. Esto no intenta ser una violación del copyright, sino un servicio para todos los jugadores de este excelente juego.

La traducción de estas reglas fue llevada a cabo por Putokender y Calvo, la corrección corrió a cargo de Darksider y la edición debemos agradecérsela a Eric Draven.

Si tienes comentarios o sugerencias para estas reglas contacta con el autor: commanderkoenig@mac.com