

BATTLESTAR GALACTICA

EL JUEGO DE TABLERO



Syfy
Imagine Greater

REGLAS DE JUEGO
EXPANSIÓN PEGASUS

edge®



El desesperado viaje continúa. La estrella de combate **Galactica** transporta a los últimos supervivientes de la humanidad a través de la galaxia en busca de un nuevo hogar. Pero ahora ya no están solos: la formidable estrella de combate **Pegasus** se ha unido a ellos en la lucha contra los cylons que les persiguen implacablemente.

Sin embargo, la guerra torna a los humanos cada vez más fríos, crueles y paranoicos. Aún puede haber agentes cylons infiltrados en la flota, tal vez ignorantes de su auténtica naturaleza. Cualquiera puede estar esperando en secreto la ocasión ideal para traicionar a la humanidad.

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

Esta expansión de **Battlestar Galactica: El juego de tablero** ofrece una amplia diversidad de opciones nuevas para expandir la experiencia de juego. Los jugadores podrán asumir el control de la estrella de combate **Pegasus**, forjar una alianza con los dirigentes cylons y liderar el movimiento de resistencia en Nueva Cáprica mientras prosiguen su búsqueda de un nuevo hogar.

Los componentes de esta expansión (el tablero de juego de **Pegasus**, los nuevos personajes y las cartas) están diseñados para ser utilizados todos juntos. En la mayoría de los casos, si los jugadores desean incorporar alguno de los elementos de esta expansión a sus partidas, sería aconsejable que los utilizaran todos junto a los demás componentes de la caja básica de **Battlestar Galactica: El juego de tablero**. En la página 18 se ofrecen algunas reglas para la utilización de componentes individuales.

LISTADO DE COMPONENTES

En esta caja encontrarás los siguientes componentes:

- Este manual de reglas
- Tablero de juego de **Pegasus**
- Tablero de juego de Nueva Cáprica
- 7 hojas de personaje
- 18 fichas de cartón:
 - 7 indicadores de Personaje
 - 1 ficha de Pilotaje
 - 4 indicadores de Tropas de Ocupación
 - 4 fichas de Daño en **Pegasus**
 - 1 indicador de Scar
 - 1 plancha con localizaciones cylons revisadas

- 82 cartas grandes:
 - 20 cartas de Crisis
 - 30 cartas de Crisis en Nueva Cáprica
 - 3 cartas de Lealtad
 - 12 cartas de Estrategia
 - 9 cartas de Quórum
 - 5 cartas de Crisis Extrema
 - 1 carta de Cargo de Almirante
 - 1 carta de Cargo Presidencial
 - 1 carta de referencia de infiltración
- 64 cartas pequeñas:
 - 5 cartas de Habilidad de Liderazgo
 - 5 cartas de Habilidad Táctica
 - 12 cartas de Habilidad Política
 - 5 cartas de Habilidad de Pilotaje
 - 5 cartas de Habilidad de Ingeniería
 - 26 cartas de Habilidad de Traición
 - 5 cartas de Salto
 - 1 carta de Objetivo de Nueva Cáprica
- 2 Estrellas Base de plástico
- 7 peanas de plástico para los personajes

ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES

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

TABlero DE JUEGO DE PEGASUS

Este tablero de juego muestra las localizaciones existentes en la estrella de combate **Pegasus**, y pone a disposición de los humanos nuevas y valiosas capacidades que les ayudarán en su viaje. En la parte inferior del tablero se ha marcado un lugar especial para colocar el mazo de cartas de Traición.



TABLERO DE JUEGO DE NUEVA CÁPRICA

Este tablero de juego muestra las localizaciones existentes en la superficie de Nueva Cáprica, disponibles tanto para humanos como para cylons. Los personajes se desplazan a este tablero al comienzo de la fase de Nueva Cáprica (ver página 13), cuando la humanidad es hecha prisionera por los cylons. Este tablero sólo se utiliza si se incluye la carta de Objetivo de Nueva Cáprica en la partida.



HOJAS DE PERSONAJE

Estas hojas de personaje nuevas representan a cuatro humanos y a tres líderes cylons (un nuevo tipo de personaje que se describe con más detalle en la página 10).



INDICADORES Y PEANAS DE PERSONAJE

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



FICHA DE PILOTAJE

Se incluye esta ficha para usarla con el nuevo personaje piloto, Louanne Katraine (alias "Kat"). Funciona exactamente igual que sus contrapartidas del juego básico.



INDICADORES DE TROPAS DE OCUPACIÓN

Estos indicadores especiales sólo se utilizan sobre el tablero de juego de Nueva Cáprica. Representan las fuerzas cylons que patrullan Nueva Cáprica.



FICHAS DE DAÑO EN PEGASUS

Estas fichas se usan de un modo similar a las fichas de Daño en *Galactica* del juego básico: para generar daños aleatorios y señalar las localizaciones dañadas de la estrella de combate *Pegasus*. Hay una ficha por cada localización de *Pegasus* (ver página 9).



INDICADOR DE SCAR

Scar es un peligroso incursor cylon con el que la flota humana se topa de vez en cuando. Este indicador se usa para distinguirlo de los demás Incursores cuando así lo requiera una carta de Crisis.



LOCALIZACIONES CYLONS REVISADAS

Esta pieza rectangular debe colocarse sobre las localizaciones cylons del tablero de juego básico. Las nuevas localizaciones que figuran en ella sustituyen a las del tablero original en todas las partidas.



CARTAS DE CRISIS

Estas cartas expanden el mazo de Crisis del juego básico. Incluyen mecánicas de juego nuevas exclusivas de la expansión *Pegasus* y describen situaciones acontecidas tras el encuentro entre la *Galactica* y la *Pegasus*.



CARTAS DE CRISIS EN NUEVA CÁPRICA

Estas cartas de Crisis alternativas se utilizan durante la fase de Nueva Cáprica, al final de la partida (ver página 13).



CARTAS DE LEALTAD

Estas cartas se reparten a los jugadores en determinados momentos para indicarles si son cylonos o humanos. La nueva carta de "Eres un cylon" puede incluirse en cualquier mazo de Lealtad construido para jugar una partida con los componentes de la expansión **Pegasus**. Se incluye también una carta de "Eres un colaborador cylon" para jugar a la variante de juego del colaborador cylon (ver página 18).



CARTAS DE ESTRATEGIA

Hay dos tipos de cartas de Estrategia para los líderes cylonos: hostiles y solidarias. Estas cartas les plantean objetivos específicos que deben cumplir para ganar la partida. El número de jugadores determina el mazo del que habrán de robar estas cartas los líderes cylonos (para más información, consulta las reglas de los líderes cylonos en la página 10).



Cartas de Estrategia hostil



Cartas de Estrategia solidaria

CARTAS DE QUÓRUM

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



CARTAS DE CRISIS EXTREMA

Estas cartas se añaden al mazo de cartas de Crisis Extrema del juego básico. Representan desafíos extremos que los jugadores deberán afrontar, incluidos algunos que obligarán a los humanos a tomar decisiones terribles con devastadoras consecuencias.



CARTAS DE CARGOS DE ALMIRANTE Y PRESIDENCIAL

Si vais a jugar con la carta de Objetivo de Nueva Cáprica, sustituid las cartas de Cargo del juego básico por éstas. Las nuevas cartas de Cargo de esta expansión se entregan a los jugadores que ostenten el título correspondiente, y ponen a su disposición capacidades específicas durante la fase de Nueva Cáprica (ver página 13).



CARTA DE REFERENCIA DE INFILTRACIÓN

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



NUEVAS CARTAS DE HABILIDAD

Estas cartas nuevas (cinco para cada mazo) incorporan nuevas y emocionantes capacidades a los mazos de Habilidad del juego básico. También se incluyen siete cartas de Habilidad Política de "Comité de investigación", que deberán sustituir a sus contrapartidas homónimas del juego básico (ver página 6).



CARTAS DE HABILIDAD DE TRAICIÓN

Este nuevo tipo de Habilidad concede capacidades formidables a los jugadores cylons y supone una amenaza constante para toda prueba de Habilidad.



CARTAS DE SALTO

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



CARTA DE OBJETIVO DE NUEVA CÁPRICA

Esta carta debe utilizarse en sustitución de la carta de Objetivo de Kobol del juego básico. La carta de Objetivo de Nueva Cáprica sólo debe usarse en combinación con los demás componentes de esta expansión, como el tablero de juego de *Pegasus* y las cartas de Traición.



ESTRELLAS BASE DE PLÁSTICO

Estas miniaturas de plástico sustituyen los indicadores de Estrella Base de cartón incluidos en el juego básico. Si alguna de ellas resulta dañada, basta con colocar la correspondiente ficha de Daño junto a la miniatura.



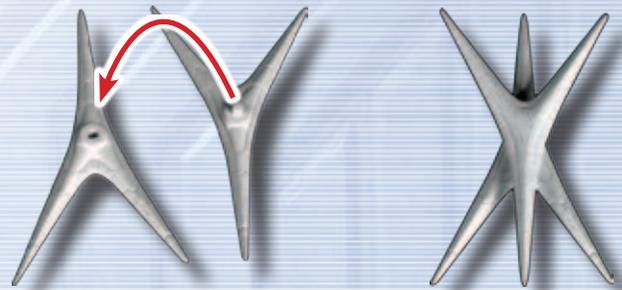
ICONO DE LA EXPANSIÓN PEGASUS

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



Símbolo de la expansión Pegasus

MONTAJE DE LAS ESTRELLAS BASE



Las dos Estrellas Base de plástico vienen separadas en dos mitades. Para montarlas basta con encajarlas suavemente entre sí hasta que suene un chasquido, tal y como se muestra en la imagen.

Una vez montadas, se colocan a un lado del tablero de juego. Estas miniaturas **sustituyen** a las Estrellas Base de cartón de la caja básica de **Battlestar Galactica: El juego de tablero** (estos indicadores no deben usarse además de las miniaturas).

PREPARACIÓN DE LA EXPANSIÓN

Para jugar con **Pegasus**, prepara una partida normal del juego básico incorporando las instrucciones propias de esta expansión:

1. **Personajes nuevos:** Añade las siete hojas de personaje nuevas a la reserva de personajes disponibles.
2. **Tablero de juego de *Pegasus*:** Coloca el tablero de *Pegasus* a la derecha del tablero básico, de tal modo que la parte inferior de ambos quede alineada.
3. **Tablero de juego de Nueva Cáprica:** El tablero de Nueva Cáprica se deja apartado a un lado por el momento, no será necesario hasta que llegue la fase de Nueva Cáprica (ver página 13). Si no vais a jugar con la carta de Objetivo de Nueva Cáprica, guarda el tablero de Nueva Cáprica directamente en la caja (véase "Variantes selectivas", página 18).
4. **Localizaciones cylons revisadas:** Cubre las localizaciones cylons del tablero de juego básico con la nueva plancha de localizaciones incluida en esta expansión.
5. **Nuevas cartas de Habilidad:** Añade las nuevas cartas de Política, Liderazgo, Táctica, Pilotaje e Ingeniería a sus respectivos mazos. Retira las cartas de "Comité de investigación" del mazo de Habilidad Política del juego básico y devuélvelas a la caja. Luego baraja las cartas de Habilidad de Traición y ponlas bajo la zona designada del tablero de juego de *Pegasus*. **Al crear un mazo de Destino hay que añadirle 2 cartas de Habilidad de Traición, de tal modo que el mazo tenga un total de 12 cartas.**
6. **Nuevas cartas de Crisis, Salto, Quórum y Crisis Extrema:** Añade las nuevas cartas de Crisis, Salto, Quórum y Crisis Extrema a sus respectivos mazos y barájalos.
7. **Nuevas cartas de Lealtad:** Añade las nuevas cartas de Lealtad a las que se incluyen en la caja básica. Todas ellas se utilizarán para formar el mazo de Lealtad.
8. **Cartas de Crisis y Objetivo de Nueva Cáprica:** Baraja las cartas de Crisis en Nueva Cáprica y apártalas a un lado, no serán necesarias hasta la fase de Nueva Cáprica (ver página 13). Coloca la carta de Objetivo de Nueva Cáprica junto al mazo de cartas de Salto, y devuelve la carta de Objetivo de Kobol a la caja. Si preferís jugar con la carta de Objetivo de Kobol, consulta la sección "Jugar sin Nueva Cáprica" (página 18).
9. **Cartas de Estrategia:** Separa las cartas de Estrategia en dos mazos distintos (Estrategia hostil y Estrategia solidaria); su uso se describe en la página 10. En las partidas de 3 jugadores no se utilizan los líderes cylons ni las cartas de Estrategia.
10. **Indicador de Scar, indicadores de Tropas de Ocupación y fichas de Daño en *Pegasus*:** Estas fichas e indicadores se colocan junto al tablero de juego básico. Las fichas de Daño en *Pegasus* no deben mezclarse con las fichas de Daño en *Galactica*.



CAMBIOS Y ACLARACIONES A LAS REGLAS

Todas las reglas descritas en este manual tienen preferencia sobre las del juego básico, y siempre deberían aplicarse cuando se juegue con los componentes de esta expansión. Esta sección contiene varios cambios generales que contradicen y sustituyen algunas de las reglas del juego básico.

“JUGADORES CYLONS” Y “JUGADORES HUMANOS”

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

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

Recuerda que un “jugador cylon” siempre puede ignorar los efectos negativos de las cartas de Crisis (como descartarse de cartas o ser enviado a la “Prisión” o a la “Enfermería”). También puede ignorar los efectos de una carta de Crisis que tenga como consecuencia su ejecución, a no ser que en su texto de reglas se especifique claramente que debe ejecutarse a un jugador cylon (como es el caso de la carta de Crisis en Nueva Cáprica “Atentado de la resistencia”).

Ejemplo: Aaron, Beth, Carlos y Deirdre están jugando una partida de 4 jugadores. Aaron, Beth y Carlos tienen cartas de Lealtad ocultas, y Deirdre es una líder cylon. Aunque Aaron guarda en secreto una carta de Lealtad de “Eres un cylon”, tanto él como Beth y Carlos se consideran “jugadores humanos”. Más adelante se activa el efecto de una carta de Crisis que dice así: “Todos los jugadores se descartan de 1 carta de Habilidad y roban 1 carta de Traición”. Aaron, Beth y Carlos descartan 1 de sus cartas de Habilidad, pero como Deirdre no está infiltrada puede ignorar esa parte del efecto. A continuación, los cuatro jugadores roban 1 carta de Habilidad de Traición.

DESTRUCCIÓN DE NAVES CIVILES

Quando un jugador recibe la orden de “robar y destruir una Nave Civil” (como ocurre, por ejemplo, al usar la capacidad Saltar a ciegas de Helena Cain, o al resolver el texto de la carta de Salto “Error en el salto”), debe robar una ficha de Nave Civil al azar de las que no estén actualmente sobre el tablero y destruirla. Si todas las Naves Civiles que quedan están sobre el tablero, el jugador actual puede escoger cualquiera de ellas para destruirla.

Durante la fase de Nueva Cáprica, todas las Naves Civiles que quedan se amontonan en la casilla “Naves Civiles Bloqueadas”. Cuando una Nave Civil deba ser destruida en Nueva Cáprica (a consecuencia, por ejemplo, de la activación de las Tropas de Ocupación o del efecto de una carta de Crisis en Nueva Cáprica), se destruirá la primera que haya en la parte superior del montón de Naves Civiles Bloqueadas. Si esta casilla está vacía, se destruirá la Nave Civil que haya en la parte superior del montón de Naves Civiles Preparadas. Si ambas casillas están vacías, no se destruye ninguna Nave Civil.

ASIGNACIÓN DE CARTAS DE LEALTAD SOBRLANTES

La revisión del texto de reglas de la nueva localización cylon “Nave Resurrección” ha cambiado el modo en que los jugadores cylons pueden dar sus cartas de Lealtad boca abajo a otros jugadores:

- **Revelar una carta de Lealtad:** Cuando un jugador cylon se revela como tal, debe mirar todas las cartas de Lealtad que tenga boca abajo y entregárselas todas a **un solo** jugador humano de su elección (antes de finalizar el proceso de revelación).
- **Fase de Agentes Durmientes:** Cuando un jugador cylon recibe cartas de Lealtad durante la fase de Agentes Durmientes, debe mirar todas las cartas de Lealtad que tenga boca abajo y entregárselas todas a **un solo** jugador humano de su elección.

Si un jugador cylon recibe una carta de Lealtad con el texto “Eres un simpatizante” o “Eres un cylon colaborador”, no debe mostrarla; en vez de eso, el jugador humano al que se la entregue debe revelar inmediatamente esta carta de Lealtad como si la hubiera robado él.

Los jugadores cylons no podrán deshacerse de sus cartas de Lealtad sobrantes si *Galactica* ha recorrido más de 6 unidades de distancia.

JUGADORES CYLONS DESCUBIERTOS

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

- **Robar cartas de Habilidad:** Un jugador cylon puede robar 2 cartas de Habilidad de cualesquier tipos, sin embargo **cada carta debe proceder de un mazo de Habilidad diferente**. En otras palabras, los jugadores cylons no pueden robar más de 1 carta de Habilidad de un mismo tipo durante este paso de su turno.
- **Movimiento:** En lugar de desplazarse, un jugador cylon puede llevar a cabo una acción de movimiento, como las que se describen en las cartas de Traición o en las hojas de personaje de los líderes cylons.
- **Preparativos para el salto (cuando sea necesario):** Este paso ya no se omite durante los turnos de los jugadores cylons. Por ejemplo, si un jugador cylon hace uso de la regla

especial de la localización “Cáprica” y elige una carta de Crisis en la que figura el icono de Preparativos para el salto, el indicador de Flota se desplaza 1 casilla hacia delante en el medidor de Preparativos para el Salto (después de resolver la carta de Crisis).

Es preciso señalar que los líderes cylons se rigen por reglas ligeramente distintas (ver página 10).

CONFLICTOS DE SIMULTANEIDAD

Si dos o más jugadores desean utilizar una carta al mismo tiempo (por ejemplo, si dos jugadores quieren hacer uso de las reglas de distintas cartas de Habilidad antes de resolver una prueba de Habilidad), el jugador actual decide cuál de ellos jugará su carta en primer lugar. Si a consecuencia de esta decisión no se puede jugar alguna otra carta (por ejemplo, si ambas cartas son **Medidas Desesperadas**; ver página 9), ésta última regresa a la mano del jugador que quiso ponerla en juego.

LÍNEA DE SUCESIÓN REVISADA

Si el Presidente o el Almirante se descubren como cylons, el jugador que ocupe el siguiente puesto más alto en la línea de sucesión asumirá el correspondiente cargo. Además, si el Almirante (pero no el Presidente) es enviado a la “Prisión”, el jugador que ocupe el siguiente puesto más alto será nombrado Almirante. Si un Almirante despojado de su título sale de la “Prisión” más adelante, **no recupera** su cargo automáticamente. No obstante, cabe señalar que si el Almirante es enviado al “Centro de Detención”, **sí conserva** su cargo.

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

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

Las líneas de sucesión de cada cargo son las siguientes:

Almirante

1. Helena Cain
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl Agathon (“Helo”)
5. Lee Adama (“Apolo”)
6. Anastasia Dualla (“Dee”)
7. Kara Thrace (“Starbuck”)
8. Louanne Katraine (“Kat”)
9. Sharon Valerii (“Boomer”)
10. Galen Tyrol (“Jefe”)
11. Tom Zarek
12. Ellen Tigh
13. Gaius Baltar
14. Laura Roslin

Presidente

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Ellen Tigh
5. Lee Adama (“Apolo”)
6. William Adama
7. Karl Agathon (“Helo”)
8. “Galen Tyrol (“Jefe”)
9. Helena Cain
10. Anastasia Dualla (“Dee”)
11. Sharon Valerii (“Boomer”)
12. Saul Tigh
13. Kara Thrace (“Starbuck”)
14. Louanne Katraine (“Kat”)

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

MANO DE QUÓRUM

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

LOCALIZACIONES DE RIESGO

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



Una de las localizaciones de riesgo del tablero

CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

En esta sección se describe con detalle cómo utilizar los nuevos componentes y reglas de juego incluidas en esta expansión. Es importante señalar que todas las reglas descritas en esta sección deben aplicarse siempre que se juegue con la expansión **Pegasus**. La mayoría de los componentes y reglas comentados en esta sección dependen unos de otros para un funcionamiento correcto y equilibrado. En la sección "Variantes selectivas" (página 18) se ofrecen reglas para jugar utilizando sólo algunos de estos componentes.

TABLERO DE JUEGO DE PEGASUS

Las cuatro localizaciones del tablero de *Pegasus* pueden ser visitadas y activadas por los humanos, y ponen a su disposición capacidades nuevas y bastante ventajosas. La estrella de combate *Pegasus* es una nave independiente, similar a la *Colonial Uno*; **todo personaje que quiera desplazarse de una nave a otra debe descartar 1 carta de Habilidad** (ver página 10 de las reglas básicas).

Los personajes que estén pilotando un Viper pueden desplazarse a la *Pegasus* descartando 1 carta de Habilidad y enviando su Viper a la reserva, del mismo modo que para entrar en *Galactica* o en la *Colonial Uno*.

DAÑO Y DESTRUCCIÓN DE PEGASUS

Como ocurre con *Galactica*, las localizaciones de *Pegasus* pueden resultar dañadas por ataques cylon, y se rigen por las mismas reglas de daño y reparación. Cada vez que *Galactica* sufra daños, **el jugador actual puede optar por robar 1 ficha de Daño en Pegasus** en lugar de en *Galactica*. Estas fichas se resuelven exactamente del mismo modo que las de Daño en *Galactica*, pero sus resultados se aplican a las localizaciones de *Pegasus*.

Si las cuatro localizaciones de *Pegasus* tienen asignada una ficha de Daño al mismo tiempo, la estrella de combate es destruida. Todos los personajes que estuvieran en *Pegasus* son trasladados a la "Enfermería", y ya nadie podrá desplazarse a *Pegasus* durante el resto de la partida.

LOCALIZACIONES CYLONS REVISADAS

Esta expansión incluye una revisión de las localizaciones cylon del juego básico, reimprimadas en una plancha de cartón troquelado. Estas localizaciones **sustituyen** a las del tablero básico, ya que sus textos de reglas han cambiado (por ejemplo, la "Nave Resurrección" es ahora una localización de riesgo).

CARTAS DE HABILIDAD

Capacidades nuevas

Esta expansión incluye nuevas cartas de Habilidad para todos los tipos, además de un tipo nuevo: Traición. Existen varias capacidades nuevas en estas cartas; algunas son acciones, y otras son efectos condicionados similares a los que ya estaban presentes en el juego básico. No obstante, en estas cartas figuran algunos conceptos de juego nuevos que se describen a continuación.

Las capacidades de **Movimiento** pueden utilizarse durante el paso de movimiento del turno de un jugador, siempre que para ello renuncie a su desplazamiento. El jugador puede optar por moverse **o bien** usar una capacidad de Movimiento durante este paso de su turno, pero nunca podrá hacer las dos cosas. Es preciso señalar que **no se permite** utilizar una capacidad de Movimiento cuando se dispone de una oportunidad para moverse durante el turno de otro jugador (por ejemplo, al ser el objetivo de una carta de Habilidad de "Orden ejecutiva").

Ejemplo: Beth, una jugadora humana, decide no salir de la localización en la que se encuentra, por lo que emplea su movimiento en jugar una carta Táctica de "Situación crítica". En este turno ya no podrá moverse ni poner en juego más cartas de Habilidad que posean capacidades de Movimiento.

Movimiento: Lleva a cabo 1 acción. Sólo se puede usar una carta de "Situación crítica" por turno.

Las cartas de Habilidad con **Medidas Desesperadas** se ponen en juego antes de añadir ninguna otra carta a una prueba de Habilidad. Representan un esfuerzo por anticiparse o realizar sacrificios para contribuir a la resolución de un desafío. **Sólo puede jugarse 1 Medida Desesperada en cada prueba de Habilidad.**

Cuando se juega una carta de Habilidad con el rasgo Medida Desesperada, la prueba de Habilidad a la que afecta se considera Desesperada. Algunas cartas de Traición poseen efectos que se activan al ser reveladas en una prueba de Habilidad que se haya afrontado con una Medida Desesperada (ver página 10).

Ejemplo: Carlos, un jugador humano, decide que la prueba de Habilidad que deben realizar es lo suficientemente importante como para correr ciertos riesgos, por lo que antes de que se añadan más cartas decide jugar la carta de Ingeniería "Apaño improvisado". Esta carta reduce la dificultad de la prueba en 4, pero supone una Medida Desesperada, por lo que ya no podrán jugarse más cartas de Habilidad con Medidas Desesperadas para afectar a esta prueba de Habilidad.

Medida Desesperada
Juega esta carta antes de añadir cartas a una prueba de Habilidad para reducir su dificultad en 4.

La capacidad **Prueba de Habilidad Desesperada** sólo aparece en las cartas de Habilidad de Traición, y se activan cuando aparecen en una prueba de Habilidad para la que se haya utilizado una Medida Desesperada. A diferencia de las demás cartas de Habilidad, el texto de reglas de una carta con la capacidad Prueba de Habilidad Desesperada no se ignora durante la resolución de la prueba.

Los efectos de estas cartas se activan siempre, tanto si las ha puesto en juego un jugador humano como si la ha añadido un jugador cylon o simplemente se han robado del mazo de Destino.

*Ejemplo: Después de que Carlos haya afrontado una prueba de Habilidad con la Medida Desesperada de su carta "Apaño improvisado", se ponen al descubierto 2 cartas de "Transmitir localización" para la prueba de Habilidad. Cada capacidad Prueba de Habilidad Desesperada sólo se activa una vez por prueba, de modo que se coloca 1 Estrella Base delante de **Galactica** y 1 Nave Civil detrás de **Galactica**.*

Prueba de Habilidad Desesperada: Coloca 1 Estrella Base delante de **Galactica** y 1 Nave Civil detrás de **Galactica**. Sólo puede resolverse 1 capacidad de este tipo en cada prueba de Habilidad.

Nótese que toda carta con un icono de prueba de Habilidad junto a su nivel de Pericia posee una capacidad que **sólo se resuelve si se incluye en una prueba de Habilidad** (además de contarse su nivel de Pericia de cara a la resolución de la prueba).



Icono de Prueba de Habilidad

Traición

La Traición es un nuevo tipo de Habilidad que representa tácticas infames y solapadas. A diferencia de las demás Habilidades, la Traición es utilizada principalmente por jugadores cylons.

Los jugadores humanos no pueden hacer uso de los textos de reglas de las cartas de Traición. Estas capacidades son de uso exclusivo de los jugadores cylons. No obstante, las reglas de Prueba de Habilidad Desesperada de las cartas de Traición siempre se aplican, independientemente de la naturaleza del jugador que las haya puesto en juego (ver más arriba). Ésta es una excepción a las reglas habituales por las que se rigen los jugadores cylons descubiertos (quienes normalmente no pueden usar las capacidades de las cartas de Habilidad), y hace que la Traición sea un tipo de Habilidad muy útil para los jugadores cylons.

Las cartas de Traición poseen valores de Pericia que oscilan del 1 al 3. A no ser que se indique lo contrario, **estos valores se consideran negativos en todas las pruebas de Habilidad.** Los jugadores humanos deben procurar no robar cartas de

Traición; ¡si lo hacen voluntariamente, los demás humanos no dudarán en acusarles de ser cylons! La pericia de las cartas de Habilidad de traición se considera positiva cuando se activan las reglas especiales de las localizaciones "Esclusa de Aire" o "CG de la Resistencia" (tal y como se explica en sus respectivas descripciones).

Si un jugador tiene que descartarse de cartas de Habilidad, puede hacerlo con cartas de Traición, pero debe tener cuidado: cualquier jugador cylon podría efectuar un "Sabotaje", una carta de Traición que causa daños en *Galactica* y que puede ponerse en juego inmediatamente después de que un jugador humano haya descartado una carta de Traición.

Por último, es importante recordar que **a la hora de crear un mazo de Destino hay que añadirle 2 cartas de Traición** (para un total de 12 cartas en el mazo).

LÍDERES CYLONS

Tres de los personajes incluidos en esta expansión son líderes cylons, un nuevo tipo de personaje que comienza la partida como cylon descubierto. Los líderes cylons poseen grandes ventajas y ofrecen una experiencia única y muy divertida. Sin embargo, sus Estrategias suponen una dificultad añadida a la hora de jugar con ellos. Es recomendable que sólo sean controlados por jugadores experimentados. Los líderes cylons se rigen por las mismas reglas que los demás cylons descubiertos, con las salvedades que se describen en esta sección.

Elección de un líder cylon

Al principio de la partida, un jugador (y sólo uno) puede optar por jugar con un líder cylon. **No se pueden usar líderes cylons en partidas de 3 jugadores.**

Siempre que se respeten estas restricciones, cualquier jugador puede optar por jugar como líder cylon. Si hay varios jugadores interesados en encarnar a un líder cylon, tendrá preferencia el jugador que deba escoger personaje primero.

Cartas de Estrategia

Cuando un jugador elige ser un líder cylon, recibe una carta de Estrategia en lugar de la carta de Lealtad habitual. Cuando los demás jugadores roben sus respectivas cartas de Lealtad, el líder cylon roba 1 carta de Estrategia del mazo de Estrategia hostil (si es una partida de 5 jugadores) o del mazo de Estrategia solidaria (si es una partida de 4 ó 6 jugadores).

El mazo de cartas de Estrategia solidaria tiende a ser más favorable para el bando humano, mientras que el mazo de cartas de Estrategia hostil suele ser desfavorable para el bando humano. Para más información, consulta la sección "Creación del mazo de Lealtad en partidas con un líder cylon" (página 11).

La carta de Estrategia robada describe las condiciones exclusivas de victoria para el líder cylon. **Para ganar la partida, el líder cylon debe cumplir todas las condiciones indicadas en la carta.** Cabe destacar que los líderes cylons pueden

ganar la partida tanto del lado humano como del cylon, según se especifique en su carta de Estrategia. Sin embargo, los líderes cylons se consideran jugadores cylons descubiertos, a no ser que estén infiltrados (ver página siguiente).

Un líder cylon no puede mostrar su carta de Estrategia durante la partida bajo ninguna circunstancia. Puede declarar su disposición de ayudar a los jugadores cylons o a los humanos (aunque no está obligado a decir la verdad), pero nunca divulgar ningún otro aspecto de su carta de Estrategia.

Jugar con un líder cylon

Los líderes cylons siguen las mismas reglas que los cylons descubiertos, con las siguientes excepciones.

Los líderes cylons dominan ciertos tipos de Habilidades concretos y deben robar sus cartas de Habilidad de entre ellos. Al principio de la partida, los líderes cylons sólo roban 2 cartas de Habilidad (en vez de 3).

Las capacidades que figuran en la hoja de personaje de un líder cylon siempre se consideran activas (tanto las positivas como la negativa). Los líderes cylons pueden realizar las acciones que figuren en sus hojas de personaje en lugar de emplear la acción especial de la localización que ocupen actualmente (o bien utilizar la acción de una carta de Traición).

Infiltración

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

Si un líder cylon está infiltrado, **se considera jugador humano**, con la siguiente excepción: puede desplazarse a cualquier localización disponible para los jugadores humanos, y no podrá ir a ninguna localización cylon mientras permanezca infiltrado. Esto significa que un líder cylon debe robar una carta de Crisis al final de su turno, **no puede** hacer uso del texto de reglas de sus cartas de Traición y **sí puede** usar los textos de reglas de otras cartas de Habilidad.

- Un líder cylon infiltrado (denominado "infiltrado" para abreviar) puede robar 1 carta de Habilidad adicional (de entre los tipos que figuran en su hoja de personaje) durante el primer paso de su turno (para un total de 3 cartas en lugar de 2). Esta carta adicional **puede ser** de un tipo del que ya haya robado.
- Un infiltrado **no puede** convertirse en Presidente ni Almirante bajo ningún concepto.
- Un infiltrado puede añadir un máximo de 2 cartas de Habilidad a cada prueba de Habilidad (si se encuentra en la "Prisión", sólo podrá añadir 1 carta a cada prueba).
- Un infiltrado sigue teniendo que cumplir las condiciones de su carta de Estrategia para ganar la partida (es decir, no tiene por qué ganar o perder con el bando humano).

CREACIÓN DEL MAZO DE LEALTAD EN PARTIDAS CON UN LÍDER CYLON

A la hora de crear el mazo de Lealtad para una partida con un líder cylon, es preciso utilizar la siguiente combinación de cartas en lugar de las descritas en el paso 2 del recuadro "Creación del mazo de Lealtad" (página 6 de las reglas básicas).

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

Con 4 jugadores: Crea un mazo de 6 cartas formado por las siguientes:

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

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

Con 5 jugadores: Crea un mazo de 8 cartas formado por las siguientes:

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

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

Con 6 jugadores: Crea un mazo de 10 cartas formado por las siguientes:

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

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

Importante: Recuerda añadir 1 copia adicional de "No eres un cylon" por cada personaje "Gaius Baltar" o "Sharon Valerii" antes de barajar y repartir las cartas de Lealtad.

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

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

EJECUCIÓN

Existen varias reglas en esta expansión que pueden tener como resultado la **ejecución** de un personaje (por ejemplo, la acción especial de la localización "Esclusa de Aire" de *Pegasus*). La ejecución es un contratiempo muy desagradable y debería ser evitado a toda costa. Si se ejecuta a demasiados humanos la moral de la flota se vendrá abajo, así que los jugadores sólo deben ejecutar a sus compañeros cuando estén seguros de que son cylons encubiertos.

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

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

Si todas las cartas de Lealtad del jugador son del tipo "No eres un cylon", deberá mostrarlas todas y continuar con el paso 3, "Humano". Si el jugador es un líder cylon no tendrá cartas de Lealtad que mostrar, así que deberá continuar directamente con el paso 4, "Cylon", **pero sin revelar su carta de Estrategia**.

3. **Humano:**
 - A. Se pierde 1 de Moral.
 - B. El jugador devuelve su hoja e indicador de Personaje a la caja, y ya no podrán volver a usarse durante el resto de la partida.
 - C. Si Sharon Valerii es ejecutada antes de la fase de Agentes Durmientes, su jugador roba inmediatamente 1 carta de Lealtad nueva.
 - D. A continuación, el jugador escoge un nuevo personaje y coloca su indicador en su correspondiente localización inicial. Puede elegir a cualquier personaje, sea cual sea su tipo, excepto a un líder cylon. El jugador debería tener en cuenta la identidad de los humanos conocidos y los presuntos cylons a la hora de seleccionar su nuevo personaje.

Si el jugador ya ha utilizado la capacidad de un solo uso de su personaje, la capacidad de un solo uso de su nuevo personaje ya no estará disponible. Cada jugador sólo puede emplear una capacidad de uso único por partida, independientemente del número de personajes que llegase a controlar.

4. **Cylon:**
 - A. Traslada su indicador de Personaje a la localización "Nave Resurrección".
 - B. Sigue el procedimiento habitual de los cylons descubiertos, **pero no roba carta de Crisis Extrema**.

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

Si el Almirante o el Presidente son ejecutados, el cargo se cede **después** de escoger al nuevo personaje. Para más información, consulta la sección "Línea de sucesión revisada" (página 8).

Ejemplo: El personaje de Aaron ha sido ejecutado, por lo que debe descartar todas sus cartas de Habilidad de inmediato. Como una de sus cartas de Lealtad era del tipo "Eres un cylon", la enseña a los demás jugadores, pero mantiene las demás boca abajo. Aaron elige a un jugador humano (Carlos) y le entrega la carta de Lealtad que aún tiene boca abajo.

Como ha resultado no ser humano, no se pierde Moral ni se elige un nuevo personaje. Aaron coloca el indicador de su personaje en la localización "Nave Resurrección", pero no roba una carta de Crisis Extrema.

Selección de personajes concretos tras una ejecución

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

Sharon Valerii ("Boomer")

Si Sharon Valerii es seleccionada como nuevo personaje **antes** de la fase de Agentes Durmientes, se añade 1 carta de Lealtad de "No eres un cylon" al mazo de Lealtad.

Si es seleccionada como nuevo personaje **después** de la fase de Agentes Durmientes, su indicador de Personaje se coloca directamente en la "Prisión" (si el personaje al que sustituye fue ejecutado en una localización de Nueva Cáprica, se coloca en el "Centro de Detención").

Karl Agathon ("Helo")

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

Lee Adama ("Apolo")

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

Gaius Baltar

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

Si Gaius Baltar es seleccionado como nuevo jugador **después** de la fase de Agentes Durmientes, no podrá utilizar su capacidad "Detector de cylons".

LA FASE DE NUEVA CÁPRICA

Al jugar una partida con la carta de Objetivo de Nueva Cáprica, se alcanza la fase de Nueva Cáprica en cuanto los humanos han recorrido 7 unidades de distancia o más. Cuando esto ocurre, se producen varios cambios de consideración en la partida, tal y como se explica a continuación.

Tal y como ocurre en la serie, cuando los humanos llegan a Nueva Cáprica fundan una colonia en el planeta y tratan de emprender una nueva vida a salvo de los cylon. Por desgracia, los cylon descubren su asentamiento; Nueva Cáprica es invadida y ocupada, y las estrellas de combate *Galactica* y *Pegasus* (si ésta última aún puede volar) se ven obligadas a huir.

Durante la fase de Nueva Cáprica, se roban cartas de Crisis de un mazo exclusivo: el mazo de Crisis en Nueva Cáprica. Humanos y cylon por igual pueden desplazarse libremente por el tablero de juego de Nueva Cáprica en un intento por vivir en “armonía”.

El objetivo definitivo de los humanos durante esta fase es defenderse de las tropas cylon y prepararse para el regreso de *Galactica*. Cuando el indicador de Flota llegue a la casilla de “Salto automático” del medidor de Preparativos para el Salto, *Galactica* reaparece en la órbita de Nueva Cáprica.

Para que los humanos ganen la partida, el Almirante debe ordenar un último salto con *Galactica* y abandonar Nueva Cáprica. Todo jugador humano que se quede atrás es eliminado, y toda Nave Civil que se quede atrás es destruida. Si estas pérdidas reducen uno o varios de los recursos humanos a 0, los cylon ganan la partida; en caso contrario, el bando humano es declarado vencedor.

Preparación de Nueva Cáprica

Al comienzo de la fase de Nueva Cáprica hay que realizar los siguientes pasos en el orden establecido:

1. **Colocar el tablero de Nueva Cáprica:** El tablero de Nueva Cáprica se sitúa a la derecha del tablero básico, de tal modo que las partes superiores de ambos tableros queden alineadas.
2. **Tablero de juego básico:** Los indicadores de Centurión que haya en el medidor de Abordaje se dejan donde están, así como cualquier nave cylon colocada en una zona de espacio por efecto de la carta de Salto. Todos estos componentes permanecen en su sitio y no se verán afectados por ninguna regla de juego hasta que *Galactica* regrese a la órbita de Nueva Cáprica.
3. **Mover a los humanos:** Los jugadores humanos trasladan sus indicadores de Personaje a la localización “CG de la Resistencia”.
4. **Mover a los cylon:** Los jugadores cylon trasladan sus indicadores de Personaje a la localización “Autoridad de Ocupación”.
5. **Mover a los civiles:** Todas las Naves Civiles no destruidas, incluidas las que hayan sido colocadas en una zona de espacio por efecto de la carta de Salto, se amontonan

en la casilla “Naves Civiles Bloqueadas” que hay junto a la localización del “Astillero”.

6. **Colocar el mazo de Crisis en Nueva Cáprica:** Se baraja el mazo de Crisis en Nueva Cáprica y se sitúa junto al tablero de juego. El mazo de Crisis normal se devuelve a la caja; ya no se usará más durante el resto de la partida.
7. **Restablecer el indicador de Flota a su posición inicial:** Se coloca el indicador de Flota en la casilla de “Inicio” del medidor de Preparativos para el Salto.

Movimiento durante la fase de Nueva Cáprica

Hasta que *Galactica* regrese a la órbita planetaria (ver página 17), ningún jugador humano o cylon podrá desplazarse a ninguna localización que no esté en el tablero de Nueva Cáprica. Tras el regreso de *Galactica*, los humanos podrán moverse a cualquier localización de Nueva Cáprica, *Galactica* o *Pegasus* (siempre que ésta última no haya sido destruida). Hay que descartar 1 carta de Habilidad para poder moverse entre naves y salir o entrar de la superficie planetaria. De igual modo, una vez que *Galactica* esté de vuelta, los jugadores cylon podrán desplazarse a cualquier localización cylon o de Nueva Cáprica, pero deberán descartar 1 carta de Habilidad para poder viajar de Nueva Cáprica a una localización cylon (y viceversa).

Cabe señalar que durante la fase de Nueva Cáprica los personajes ya no podrán trasladarse a la *Colonial Uno*, incluso aunque *Galactica* esté en órbita sobre Nueva Cáprica.

PREPARACIÓN DEL TABLERO DE NUEVA CÁPRICA



1. Los jugadores humanos colocan sus personajes en el “CG de la Resistencia”.
2. Los jugadores cylon colocan sus personajes en la “Autoridad de Ocupación”.
3. Las Naves Civiles que quedan se amontonan en la casilla “Naves Civiles Bloqueadas”.

Localizaciones de Nueva Cáprica

Hay seis localizaciones impresas en el tablero de juego de Nueva Cáprica. Las reglas especiales que se describen a continuación se aplican al “Centro Médico” y al “Centro de Detención”.

- Hasta que *Galactica* regrese a la órbita, siempre que un personaje deba ser enviado a la “Nave Resurrección” (ya sea por haberse descubierto como cylon o por haber sido ejecutado), se trasladará al “Centro Médico” en su lugar. Cuando *Galactica* haya regresado a la órbita, los personajes serán enviados a la “Nave Resurrección” de la manera habitual.
- Todo efecto que debiera enviar a la “Prisión” a un personaje que se encuentre en Nueva Cáprica lo envía al “Centro de Detención” en su lugar.
- Todo efecto que debiera enviar a la “Enfermería” a un personaje que se encuentre en Nueva Cáprica lo envía al “Centro Médico” en su lugar.
- Toda capacidad de personaje que se aplique a la “Prisión” se aplicará en su lugar al “Centro de Detención” mientras dicho personaje se encuentre en una localización de Nueva Cáprica.
- Mientras el Presidente se encuentre en Nueva Cáprica, todo efecto de las cartas de Quórum que se aplique a la “Prisión” pasa a aplicarse al “Centro de Detención”. Además, tal y como se indica en la nueva carta de Cargo Presidencial, si el Presidente juega una carta de Quórum estando en 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 podrán hacer uso de las reglas de sus cartas de Lealtad si las revelan estando en el “Centro de Detención”.
- Si el Almirante es enviado al “Centro de Detención”, conserva su carta de Cargo.
- Los jugadores cylons no pueden ser enviados al “Centro de Detención”.

Localizaciones con “acción humana” y “acción cylon”

Algunas de las localizaciones de Nueva Cáprica contienen acciones designadas como “acción humana” o “acción cylon”. Sólo un jugador humano puede hacer uso de las reglas indicadas como “acción humana”, y sólo un jugador cylon puede hacer otro tanto con las marcadas como “acción cylon”. Para más información sobre los distintos tipos de jugadores, consulta la sección “Jugadores cylons y jugadores humanos” (página 7).

Atacar a las tropas de ocupación

Un jugador humano que se encuentre en Nueva Cáprica siempre puede emplear una acción para atacar a las tropas de ocupación (ver página 15) en la localización en que se encuentre. Para ello debe tirar un dado; si el resultado es 5 o más, el ataque tiene éxito y se retira 1 indicador de Tropas de Ocupación de dicha localización. El jugador humano también

puede descartar una carta de Habilidad de “Potencia de fuego máxima” para volver a tirar el dado; si además se juega una carta de Habilidad de “Planificación estratégica” sobre esta tirada, recibirá una bonificación de +2 al resultado.

Ejemplo: Beth, una jugadora humana, ha desplazado su personaje a la localización “Cañón de Breeder” para destruir las tropas de ocupación que lo han invadido. Utiliza su acción para atacar y tira un dado. Saca un 2, por lo que no consigue eliminar a las tropas de ocupación. Sin embargo, decide descartar una carta de Habilidad de Pilotaje de “Potencia de fuego máxima” para repetir la tirada. Esta vez saca un 4, por lo que vuelve a fallar.

Detener a los humanos

Si el personaje de un jugador cylon se halla en la misma localización que un personaje humano y un indicador de Tropas de Ocupación (ver página 15), puede emplear su acción para intentar detener al humano. Para ello, el jugador cylon debe tirar un dado; si saca entre 1 y 3, el humano es enviado al “Centro de Detención”. Si saca entre 4 y 7, el humano es enviado al “Centro Médico”. Si el resultado es de 8 o más, no ocurre nada.

Ejemplo: Aaron es un jugador cylon, y en su turno desplaza su personaje a la localización “Cañón de Breeder”. Como allí hay un indicador de Tropas de Ocupación y el personaje humano de Beth también se encuentra en él, Aaron puede utilizar su acción para detener al humano. Tira un dado y saca un 6, por lo que el personaje de Beth es enviado al “Centro Médico”.

Cartas de Crisis en Nueva Cáprica

Durante el paso de Crisis del turno de un jugador en la fase de Nueva Cáprica, éste debe robar una carta del mazo de Crisis en Nueva Cáprica en lugar del mazo de Crisis habitual. Las Crisis en Nueva Cáprica se resuelven del mismo modo que las normales, aunque hay algunas excepciones y reglas especiales que se describen a continuación.

Todo efecto de juego que afecte al mazo de Crisis afectará también al mazo de Crisis en Nueva Cáprica (por ejemplo, la carta de Habilidad Táctica “Lanzar explorador”).

Iconos de nave cylon y Tropas de Ocupación

Hasta que *Galactica* regrese a la órbita (ver página 17), **todos los iconos de activación de naves cylons se ignoran**. Durante la fase de Nueva Cáprica, sin embargo, las Tropas de Ocupación se activan siempre que se robe una carta con el icono de las Tropas de Ocupación (ver página 15).



Icono de activación de Tropas de Ocupación

Cabe señalar que los iconos de activación de Incursores Pesados y Centuriones no activan las Tropas de Ocupación, así como los iconos de activación de Tropas de Ocupación tampoco activan los Centuriones del medidor de Abordaje.

Activación de las Tropas de Ocupación

Los indicadores de Tropas de Ocupación representan las patrullas de centuriones armados que vigilan el asentamiento de Nueva Cáprica.

Estos indicadores se activan durante el paso de Activación de naves clyons por efecto de las cartas de Crisis en Nueva Cáprica (ver página anterior) o como consecuencia de la regla especial de la localización "Autoridad de Ocupación". Siempre que se activen, todos los indicadores de Tropas de Ocupación avanzan 1 espacio hacia la derecha, siguiendo el camino marcado a lo largo de la parte inferior del tablero.

Si se activa un indicador de Tropas de Ocupación situado en la localización "Astillero", se retira del tablero de juego y se destruye la primera Nave Civil de la parte superior del montón de "Naves Civiles Bloqueadas". Si esta casilla está vacía, se destruye la primera Nave Civil de la parte superior del montón de "Naves Civiles Preparadas". Si ambas casillas están vacías, no se destruye ninguna Nave Civil.

Si no hay indicadores de Tropas de Ocupación sobre el tablero cuando se produce su activación, debe colocarse uno en la localización "Autoridad de Ocupación". Nótese que los indicadores de Tropas de Ocupación están sujetos a las mismas limitaciones de componentes que los demás indicadores y fichas del juego. Si no hay bastantes indicadores para colocar más Tropas de Ocupación, no se pondrá ninguno.

Preparativos para el salto y evacuación de Naves Civiles

Las cartas de Crisis en Nueva Cáprica tienen dos iconos que han de tenerse en cuenta durante el paso de Preparativos para el salto: el icono de evacuación y el icono de preparativos para el salto.



Icono de evacuación e icono de preparativos para el salto

El icono de evacuación se ignora hasta que *Galactica* haya regresado a la órbita; el icono de preparativos para el salto, por otro lado, se utiliza del modo habitual. **Cuando el indicador de Flota llegue a la casilla de "Salto automático" del medidor de Preparativos para el Salto, *Galactica* habrá regresado a la órbita de Nueva Cáprica.** A partir de este momento, durante el paso de Preparativos para el salto de la resolución de las cartas de Crisis en Nueva Cáprica, siempre que aparezca un icono de evacuación el jugador actual debe coger una Nave Civil de la parte superior del montón de Naves Civiles Preparadas y desplazarla a cualquier zona de espacio en la que haya un icono de lanzamiento de Vipers. Si la casilla de Naves Civiles Preparadas está vacía, el icono de evacuación se ignora. Una vez que *Galactica* haya regresado a la órbita, el medidor de Preparativos para el Salto no volverá a usarse y se podrán ignorar los iconos correspondientes al mismo.

EJEMPLO DE ACTIVACIÓN DE TROPAS DE OCUPACIÓN



1. Las Tropas de Ocupación se activan durante el paso de Activación de naves clyons.
2. Todos los indicadores de Tropas de Ocupación se desplazan a la localización de su derecha.
3. Se activa el indicador de Tropas de Ocupación del "Astillero"; se retira del tablero, y se destruye la primera Nave Civil que hay en la parte superior del montón de "Naves Civiles Bloqueadas".
4. Se da la vuelta a la Nave Civil destruida; se pierden los recursos indicados en ella, y luego se retira la ficha del juego.



Naves Civiles Preparadas y Bloqueadas

La fase de Nueva Cáprica comienza con las Naves Civiles amontonadas en la casilla de "Naves Civiles Bloqueadas". Si un jugador recibe instrucciones de preparar una Nave Civil, coge la primera ficha de la parte superior del montón de Naves Civiles Bloqueadas y la traslada a la **parte inferior** del montón de Naves Civiles Preparadas.

Las naves amontonadas en la casilla de "Naves Civiles Preparadas" sólo pueden ser evacuadas (trasladadas a una zona de espacio del tablero de *Galactica* en la que haya un icono de lanzamiento de Vipers) cuando *Galactica* haya regresado a la órbita.

A partir de este momento, siempre que una Nave Civil sea evacuada, el jugador actual coge la primera ficha de la parte superior del montón de Naves Civiles Preparadas y la coloca en una zona de espacio en la que haya un icono de lanzamiento de Vipers.

Cuando el Almirante provoque el fin de la partida (empleando la acción descrita en su nueva carta de Cargo), todas las naves que queden en la casilla de Naves Civiles Preparadas o en la de Naves Civiles Bloqueadas son destruidas.

Antes de que *Galactica* regrese a la órbita

Durante la fase de Nueva Cáprica se ignoran todos los efectos que resulten en la colocación, destrucción o movimiento de naves en las zonas de espacio que rodean *Galactica* o de Centuriones en el medidor de Abordaje hasta que *Galactica* regrese a la órbita (ver página 17). Además, las localizaciones de *Galactica* y *Pegasus* no podrán ser dañadas ni reparadas hasta que *Galactica* regrese a la órbita. No obstante, una vez que haya vuelto, esta regla se invalida y vuelven a aplicarse las reglas normales.

A lo largo de toda la fase de Nueva Cáprica se podrán arriesgar Raptors de la forma habitual.

Si se introduce un nuevo jugador en la partida como resultado de una ejecución antes de que *Galactica* haya regresado a la órbita, su indicador de Personaje se coloca en el "CG de la Resistencia" en lugar de en su localización inicial.

PREPARACIÓN Y EVACUACIÓN DE NAVES CIVILES

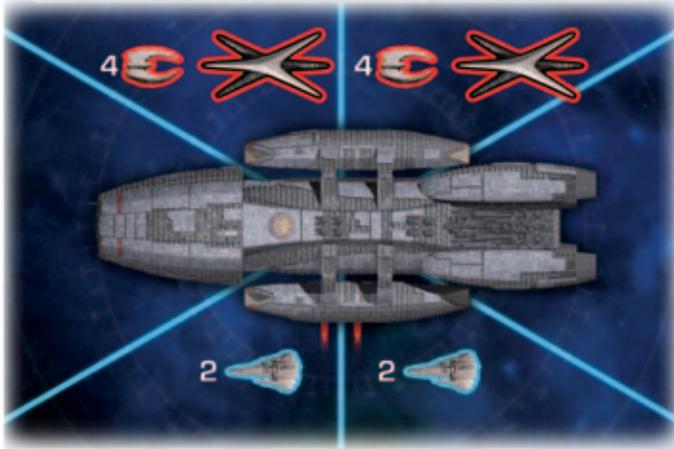


1. Las Naves Civiles comienzan la fase de Nueva Cáprica amontonadas en la casilla de "Naves Civiles Bloqueadas".
2. Cuando se prepara una Nave Civil, se traslada de la parte superior del montón de Naves Civiles Bloqueadas a la parte inferior del montón de Naves Civiles Preparadas.
3. Las Naves Civiles sólo pueden evacuarse cuando *Galactica* haya regresado a la órbita (ver página siguiente). Cuando una Nave Civil es evacuada, el jugador actual la traslada desde la parte superior del montón de Naves Civiles Preparadas hasta una zona de espacio en la que haya un icono de lanzamiento de Vipers.



Galactica regresa a la órbita

Cuando el indicador de Flota alcance la casilla de "Salto automático" del medidor de Preparativos para el Salto, *Galactica* efectuará el salto que la llevará de regreso a la órbita de Nueva Cáprica y dará inicio a la evacuación final de sus habitantes.



Cuando *Galactica* alcance la órbita, deberán resolverse los siguientes pasos en el orden establecido:

1. Se colocan 1 Estrella Base y 4 Incursores en cada una de las dos zonas de espacio situadas sobre *Galactica* (adyacentes a su cubierta de estribor).
2. Se lanzan 2 Vipers en **sendas** zonas de espacio con iconos de lanzamiento.

A partir de este momento, los iconos de activación de naves cylon vuelven a tenerse en cuenta.

Cuando aparezca un icono de evacuación, el jugador actual coge la primera Nave Civil del montón de Naves Civiles Preparadas y la traslada a cualquier zona de espacio en la que haya un icono de lanzamiento.

A partir de este momento los humanos podrán moverse entre Nueva Cáprica y *Galactica* (o *Pegasus*) descartando 1 carta de Habilidad. Los cylon podrán moverse entre Nueva Cáprica y las localizaciones cylon descartando también 1 carta de Habilidad.

En cualquier momento posterior al regreso de *Galactica*, el Almirante puede utilizar una acción para ordenar el salto de la estrella de combate. Esto da por terminada la partida (ver "Ganar la partida", a continuación).

Ganar la partida

Cuando el Almirante ordene el salto final de *Galactica* y termine la partida, todas las Naves Civiles que hayan quedado en Nueva Cáprica son destruidas y todos los humanos que no hayan sido evacuados son ejecutados. Si después de resolver estas pérdidas ninguno de los recursos se ha visto reducido a 0 o menos, los humanos habrán ganado la partida.

Pero si alguno de los recursos ha caído a 0 o menos, al menos seis localizaciones de *Galactica* (excluyendo las de *Pegasus*) han recibido daños, o un Centurión ha alcanzado el final del medidor de Abordaje, los cylon habrán ganado la partida.

Una vez resuelta esta situación, el líder cylon debe mostrar su carta de Estrategia para confirmar si ha conseguido o no la victoria.

Ejemplo: Deirdre juega con un líder cylon que ha robado la carta de Estrategia solidaria "Unirse a los coloniales". Según esta carta, Deirdre gana la partida si los humanos también la ganan y su personaje aún sigue infiltrado al final de la partida (y no está ni en la "Prisión" ni en el "Centro de Detención").

El Almirante ordena la huida de Galactica después de regresar a la órbita, dando así por finalizada la partida. Ningún personaje humano se ha quedado en Nueva Cáprica, pero una Nave Civil no pudo ser evacuada a tiempo y se ha quedado rezagada en la casilla de "Naves Civiles Preparadas", por lo que resulta destruida. Esta destrucción cuesta a los humanos 2 de Población, lo que reduce dicho recurso a 0. Los cylon han ganado la partida. El personaje de Deirdre está infiltrado en el "Arsenal", pero como los humanos no han logrado ganar, Deirdre también ha perdido la partida.



VARIANTES DE JUEGO

A continuación se ofrecen algunas variantes de las reglas que modifican el juego para proporcionar una experiencia distinta. Antes de cada partida los jugadores deben acordar si desean jugar con una o varias de ellas.

VARIANTES SELECTIVAS

Muchos de los personajes y cartas de Crisis, Habilidad y Salto nuevas han sido diseñados para jugar con las cartas de Traición y el tablero de *Pegasus*. No es recomendable utilizar ninguno de los componentes de esta expansión sin incluir todas las cartas nuevas de Crisis, Habilidad, Salto y Traición, las nuevas localizaciones cylon y el tablero de *Pegasus*. Las dos variantes que se describen a continuación han sido ideadas para los jugadores que prefieran no jugar con la carta de Objetivo de Nueva Cáprica o con los líderes cylon.

JUGAR SIN NUEVA CÁPRICA

Si los jugadores deciden prescindir del tablero de Nueva Cáprica, basta con jugar usando la carta de Objetivo de Kobol (es decir, como si fuera el juego básico). El tablero de Nueva Cáprica, las cartas de Crisis en Nueva Cáprica y los indicadores de Tropas de Ocupación se dejan en la caja del juego.

JUGAR SIN LÍDERES CYLONS

Si los jugadores deciden prescindir de la presencia de un líder cylon, o si ninguno de ellos escoge un líder cylon durante la selección de personajes, las hojas de personaje de los líderes cylon y las cartas de Estrategia se devuelven a la caja. A continuación se construye el mazo de Lealtad siguiendo las reglas establecidas para el juego básico.

EL COLABORADOR CYLON

Al construir un mazo de Lealtad que incluya la carta de "Eres un simpatizante", se sustituye ésta por la carta "Eres un colaborador cylon". Si un jugador recibe esta carta durante la fase de Agentes Durmientes, deberá revelarla de inmediato. Sin embargo, en lugar de seguir las reglas normales que se aplican a los simpatizantes, dicho jugador se convierte en un cylon descubierto y roba una carta de Estrategia solidaria. Para ganar la partida deberá cumplir todas las condiciones descritas en esta carta.

El colaborador cylon no recibe carta de Crisis Extrema, pero puede infiltrarse desde la localización de la Flota Humana como si fuera un líder cylon. Mientras el colaborador cylon esté infiltrado se considera que no posee ningún tipo de Habilidad concreto. Durante el primer paso de su turno (mientras esté infiltrado) robará 3 cartas de Habilidad, todas ellas de tipos distintos. No podrá robar más de 1 carta de cualquier tipo concreto durante el primer paso de su turno.

PARTIDAS DE SIETE JUGADORES

Para jugar una partida de siete jugadores, uno de ellos debe asumir el papel de un líder cylon. Se construye un mazo de Lealtad de 12 cartas compuesto por 2 cartas de "Eres un cylon" y 10 de "No eres un cylon". Después, el líder cylon roba una carta de Estrategia hostil al azar. Advertencia: si se juega con esta variante, todos los jugadores tendrán que esperar más entre turno y turno.

ACLARACIONES A LOS COMPONENTES

- **Carta de Crisis en Nueva Cáprica "Atentado de la resistencia"**: Los cylon descubiertos no pueden ignorar el efecto de ejecución de esta carta.
- **Carta de Salto "Nube gaseosa"**: Si al robar esta carta de Salto se llega a la fase de Nueva Cáprica, el Almirante debe buscar en el mazo de Crisis en Nueva Cáprica en vez de en el de Crisis.
- La capacidad "Adicta" de Louanne Katraine no la envía a la "Enfermería" si está confinada en la "Prisión".

ERRATAS DEL JUEGO BÁSICO

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

REGLAS QUE SUELEN OLVIDARSE

- El presidente no puede tener más de 10 cartas de Quórum en la mano. Si tiene más de 10 cartas de Quórum al final de su turno, deberá descartar todas las que sean necesarias hasta quedarse de nuevo con 10.
- Los jugadores no pueden utilizar su movimiento normal para llevar voluntariamente sus personajes a ninguna localización de riesgo. Sólo pueden entrar en estas localizaciones movidos por efectos y reglas de juego.
- Un jugador sólo puede emplear una capacidad de Movimiento por turno, y nunca cuando se le permita moverse durante el turno de otro jugador (por una carta de "Orden ejecutiva", por ejemplo). Un jugador puede moverse o emplear una capacidad de Movimiento durante su paso de Movimiento, pero no ambas cosas. Tampoco puede utilizar más de una capacidad de Movimiento por turno.
- Cuando un jugador cylon se descubre como tal, debe entregar todas las cartas de Lealtad que tenga boca abajo

a un jugador humano de su elección (antes del último paso de su revelación como cylon descubierto).

- Si un jugador se descubre como cylon al ser ejecutado, no recibe una carta de Crisis Extrema.
- Cuando un jugador cylon roba cartas de Habilidad, no puede robar más de 1 de cada tipo distinto.
- Durante la fase de Nueva Cáprica los jugadores ya no podrán desplazarse a la *Colonial Uno*, ni siquiera después de que *Galactica* haya regresado a la órbita.
- Cada vez que se construya el mazo de Destino, deben añadirse 2 cartas de Traición.

ÍNDICE

Aclaraciones a los componentes:	18
Activación de Tropas de Ocupación:	15
Análisis de los componentes:	2-5
Asignación de cartas de Lealtad sobrantes:	7
Cambios y aclaraciones a las reglas:	7-8
Capacidades de Movimiento:	9
Capacidades de Prueba de Habilidad Desesperada:	10
Cartas de Crisis en Nueva Cáprica:	14
Cartas de Estrategia:	10
Cartas de Habilidad:	9-10
Cartas de Traición:	10
Cómo usar esta expansión:	9-17
Conflictos de simultaneidad:	8
Creación del mazo de Lealtad en partidas con un líder cylon:	11
Destrucción de Naves Civiles:	7
Ejecución:	12
Fase de Nueva Cáprica:	13-17
<i>Galactica</i> regresa a la órbita:	17
Ganar la partida:	17
Icono de expansión <i>Pegasus</i> :	5
Icono de Prueba de Habilidad:	10
Infiltración:	11
Jugadores cylon descubierto:	7
Jugadores cylon:	7
Jugadores humanos:	7
Líderes cylon:	10
Línea de sucesión revisada:	8
Listado de componentes:	2
Localizaciones cylon revisadas:	9
Localizaciones de riesgo:	8
Mano de cartas de Quórum:	8
Medidas Desesperadas:	9
Montaje de Estrellas Base:	5
Naves en el espacio antes de que <i>Galactica</i> regrese a la órbita:	17
Preparación del tablero de Nueva Cáprica:	13
Preparación y evacuación de Naves Civiles:	16
Preparación:	6
Reglas que suelen olvidarse:	18
Resumen de la expansión:	2
Tablero de juego de <i>Pegasus</i> :	9
Variantes de juego:	18

CRÉDITOS

Diseño de Battlestar Galactica: El juego de tablero: Corey Konieczka

Diseño y desarrollo de esta expansión: Corey Konieczka, Daniel Lovat Clark y Tim Uren

Edición: Sam Stewart

Diseño gráfico: Andrew "Metal" Navaro y Brian Schomburg

Composición de cubierta: Brian Schomburg

Directora de escultura: Zoë Robinson

Imágenes proporcionadas por: NBC Universal

Director de producción: Gabe Laulunen

Editor: Christian T. Petersen

Productos de Mercado de NBC Universal: Jessa Bouso, Steve Coulter, Kim Niemi, Mitch Steele y Neysa Gordon

SyFy: William Lee y Mozghan Setoodeh

Coordinador de pruebas de juego: Robert A. Kouba

Pruebas de juego: Megan Beaman, Fred Beukema, Rita Boersma, Bryan Bornmueller, Jamison Bruce, Kat Coughlan, Tod Gelle, Laura Gerald, J.R. Godwin, Justin Hartke, Sally Karkula, Robert A. Kouba, Eric Lang, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, "Los que acechan en el valle" (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff y Vernon Wester), Andrew "Metal" Navaro, Jacob Overbo, Ruth Reimer, Zoë Robinson, Brian Schomburg, Joseph Scrimshaw, Sara Scrimshaw, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Katie Talmadge, Dominic Tauer, Amy Tucker, Dylan C. Vidas, James Voelker, Jason Walden y Jamie Zephyr

Agradecimientos a: Blake Callaway, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulbach, Loretta Kraft, William Lee, Tom Lieber, Ron Moore, Ann Morteo, Jerry Petry, Ed Prince, Matthew Rumford, Chris Sanagustin, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward

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

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Traducción: Juanma Coronil

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Visítanos en nuestra página web:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.EDGEENT.COM

Battlestar Galactica es © USA Cable Entertainment LLC. Todos los derechos reservados. La mecánica y las reglas del juego de tablero son © Fantasy Flight Publishing. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin el permiso expreso de sus editores. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc.; la dirección física de sus oficinas es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905.

REFERENCIA RÁPIDA

DESCUBIERTO COMO CYLON

1. **Descarte:** El jugador se descarta hasta quedarse con 3 cartas de Habilidad (o ninguna si ha sido descubierto a consecuencia de una ejecución). También se descartan todas las cartas de Quórum que se hayan jugado sobre su personaje. Si el jugador era el Presidente, su mano de cartas de Quórum no se descarta, sino que se entrega al nuevo Presidente.
2. **Cesión de cargos:** Si el jugador poseía alguna carta de Cargo, deberá entregárselas a otro jugador (ver "Línea de sucesión revisada", página 8).
3. **Resurrección:** El jugador traslada su indicador de Personaje a la localización cylon "Nave Resurrección".
4. **Recibir carta de Crisis Extrema:** El jugador roba 1 carta de Crisis Extrema al azar. Esta carta permanece en su mano y puede jugarse activando la regla especial de la localización cylon "Cáprica". Si el jugador fue descubierto como cylon al ser ejecutado, no recibe esta carta de Crisis Extrema.
5. **Cesión de cartas de Lealtad:** El jugador entrega todas las cartas de Lealtad que tenga boca abajo a un jugador humano de su elección.
6. **Fin del turno:** Termina el turno del jugador. Si un jugador se descubre a sí mismo como cylon, no roba una carta de Crisis al final de este turno ni de ninguno de sus turnos posteriores.

PREPARACIÓN DE LA FASE DE NUEVA CÁPRICA

1. **Colocar el tablero de Nueva Cáprica:** El tablero de Nueva Cáprica se sitúa a la derecha del tablero básico, alineado sobre el tablero de *Pegasus*.
2. **Tablero de juego básico:** Los indicadores de Centurión que haya en el medidor de Abordaje se dejan donde están, así como cualquier nave cylon colocada en una zona de espacio por efecto de la carta de Salto. Estos componentes permanecen en su sitio y no se verán afectados por ninguna regla de juego hasta que *Galactica* regrese a la órbita.
3. **Mover a los humanos:** Los jugadores humanos trasladan sus indicadores de Personaje a la localización "CG de la Resistencia".
4. **Mover a los cylon:** Los jugadores cylon trasladan sus indicadores de Personaje a la localización "Autoridad de Ocupación".
5. **Mover a los civiles:** Todas las Naves Civiles no destruidas, incluidas las que hayan sido colocadas en una zona de espacio por efecto de la carta de Salto, se amontonan en la casilla "Naves Civiles Bloqueadas" que hay junto al "Astillero".
6. **Colocar el mazo de Crisis en Nueva Cáprica:** Se baraja el mazo de Crisis en Nueva Cáprica y se sitúa junto al tablero de juego. El mazo de Crisis normal se devuelve a la caja; ya no se usará más durante el resto de la partida.
7. **Restablecer el indicador de Flota a su posición inicial:** Se coloca el indicador de Flota en la casilla de "Inicio" del medidor de Preparativos para el Salto.

CUANDO GALACTICA HAYA REGRESADO A LA ÓRBITA

1. Se colocan 1 Estrella Base y 4 Incursores en **cada una** de las dos zonas de espacio situadas sobre *Galactica* (adyacentes a su cubierta de estribor).
2. Se lanzan 2 Vipers en **sendas** zonas de espacio con iconos de lanzamiento.

RESOLUCIÓN DE EJECUCIONES

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

Si todas las cartas de Lealtad del jugador son del tipo "No eres un cylon", deberá mostrarlas todas y continuar con el paso 3, "Humano". Si el jugador es un líder cylon no tendrá cartas de Lealtad que mostrar, así que deberá continuar directamente con el paso 4, "Cylon", **pero sin revelar su carta de Estrategia**.

3. Humano:

- A. Se pierde 1 de Moral.
- B. El jugador devuelve su hoja e indicador de Personaje a la caja, y ya no podrán volver a usarse durante el resto de la partida.
- C. Si Sharon Valerii es ejecutada antes de la fase de Agentes Durmientes, su jugador roba inmediatamente 1 carta de Lealtad nueva.
- D. A continuación, el jugador escoge un nuevo personaje y coloca su indicador en su correspondiente localización inicial. Puede elegir a cualquier personaje, sea cual sea su tipo, excepto a un líder cylon. El jugador debería tener en cuenta la identidad de los humanos conocidos y los presuntos cylon a la hora de seleccionar su nuevo personaje.

Si el jugador ya ha utilizado la capacidad de un solo uso de su personaje, la capacidad de un solo uso de su nuevo personaje ya no estará disponible. Cada jugador sólo puede emplear una capacidad de uso único por partida, independientemente del número de personajes que llegue a controlar.

4. Cylon:

- A. Traslada su indicador de Personaje a la localización "Nave Resurrección".
- B. Sigue el procedimiento habitual de los cylon descubiertos, **pero no roba carta de Crisis Extrema**.