

BATTLESTAR GALACTICA

EL JUEGO DE TABLERO



REGLAS DE JUEGO



Los cylons fueron creados para hacer la vida más fácil en las Doce Colonias. Pero llegó un día en que los cylons decidieron matar a sus amos. Tras una guerra larga y sangrienta, se declaró un armisticio y los cylons marcharon en busca de un mundo propio.

Cuarenta años después, regresaron y empujaron a la Humanidad al borde de la extinción. Los restantes humanos, guiados por la tripulación de la estrella de combate *Galactica*, huyeron con la esperanza de encontrar un nuevo hogar, un legendario planeta llamado Tierra.

La única esperanza de la Humanidad reside en hallar la ubicación de la Tierra mientras combate a los implacables cylons. Pero sus recursos escasean cada vez más, y el enemigo ahora puede imitar la forma humana y se ha infiltrado en la flota.

RESUMEN DEL JUEGO

Battlestar Galactica: El juego de tablero proporciona una experiencia de juego única. A diferencia de la mayoría de otros juegos, en los que cada jugador compite de forma individual, **Battlestar Galactica** es un juego cooperativo con la dificultad añadida de que nadie sabe qué jugadores pertenecen a los distintos bandos.

Cada jugador es asignado en secreto a un bando al comienzo de la partida. Los dos bandos disponibles son los humanos y los cylons, y cada uno de ellos posee un objetivo específico. Los jugadores humanos intentan encontrar el mapa que les conducirá a la Tierra, mientras que los jugadores cylons no persiguen otra cosa que la eliminación de la raza humana. Cada jugador gana o pierde junto a los demás miembros de su equipo... pero deberán averiguar en quién pueden confiar para alzarse con la victoria.

LISTADO DE COMPONENTES

- Este manual de reglas
- Tablero de juego
- 10 hojas de Personaje
- 52 fichas de cartón:
 - 4 medidores de Recursos
 - 10 indicadores de Personaje
 - 4 fichas de Pilotaje
 - 2 fichas de Arma Nuclear
 - 12 fichas de Nave Civil
 - 2 Estrellas Base
 - 4 indicadores de Centurión
 - 4 fichas de Daño en Estrella Base
 - 8 fichas de Daño en Galactica
 - 1 indicador de Flota
 - 1 indicador de Jugador Actual

- 110 cartas grandes:
 - 70 cartas de Crisis
 - 16 cartas de Lealtad
 - 17 cartas de Quórum
 - 5 cartas de Crisis Extrema
 - 1 carta de Cargo Presidencial
 - 1 carta de Cargo de Almirante
- 128 cartas pequeñas
 - 21 cartas de Habilidad de Liderazgo
 - 21 cartas de Habilidad Táctica
 - 21 cartas de Habilidad Política
 - 21 cartas de Habilidad de Pilotaje
 - 21 cartas de Habilidad de Ingeniería
 - 22 cartas de Salto
 - 1 carta de Objetivo de Kobol
- 1 dado de ocho caras
- 32 naves de plástico:
 - 8 Vipers
 - 4 Raptors
 - 16 Incursores Cylons
 - 4 Incursores Pesados Cylons
- 4 conectores de plástico (para los medidores de Recursos)
- 10 peanas de plástico para los personajes

ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES

TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego es donde transcurre la acción principal durante la partida. Ilustra las localizaciones de *Galactica* y de la *Colonial Uno*, así como las zonas circundantes del espacio que las rodea. En la sección "Análisis del tablero de juego" (página 8) hay un diagrama completo del tablero de juego.



MEDIDORES DE RECURSOS Y CONECTORES DE PLÁSTICO

Los medidores de Recursos se utilizan para llevar la cuenta de los exiguos recursos de los humanos. Van acoplados al tablero de juego mediante conectores de plástico (ver diagrama "Montaje de los medidores de Recursos", página 5).



HOJAS DE PERSONAJE

Cada personaje tiene una hoja en la que se describen sus Habilidades y capacidades especiales.



INDICADORES Y PEANAS DE PERSONAJE

Cada personaje está representado por un indicador que va montado sobre una peana de plástico.



FICHAS DE PILOTAJE

Todo personaje que posea la habilidad de pilotar tendrá también una ficha de Pilotaje correspondiente. La ficha de Pilotaje de un personaje se coloca debajo de un Viper cuando lo está manejando.



INDICADOR DE JUGADOR ACTUAL

Este indicador se usa como referencia para que los jugadores sepan en todo momento qué jugador está resolviendo actualmente su turno.



FICHAS DE ARMA NUCLEAR

El Almirante empieza la partida con 2 fichas de Arma Nuclear. Estas potentes armas pueden destruir Estrellas Base, pero su número es limitado y no hay que desperdiciarlas.



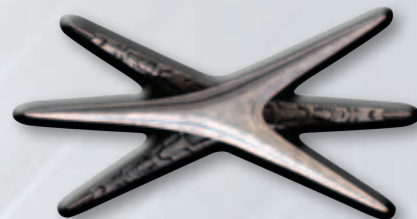
FICHAS DE NAVE CIVIL

Estas fichas representan las naves civiles que los humanos deben proteger de los ataques cylon. Todas tienen el mismo reverso, y en su anverso se enumeran los Recursos (habitualmente Población) que se pierden si la nave es destruida.



ESTRELLAS BASE

Estas fichas de gran tamaño representan las estrellas base de los cylon, que pueden atacar a *Galactica* y lanzar Incursores durante el combate.



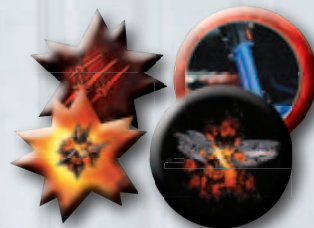
INDICADORES DE CENTURIÓN

Estos indicadores se usan para mostrar el avance del medidor de Abordaje. Si alguno de estos indicadores llega al final del medidor, los humanos pierden la partida (ver "Activación de Incursores Pesados y Centuriones", página 24).



FICHAS DE DAÑO

Estas fichas representan los sistemas vitales que pueden resultar dañados cuando *Galactica* o una Estrella Base son alcanzadas por un ataque enemigo.



INDICADOR DE FLOTA

Este indicador se utiliza para mostrar el avance del medidor de Preparativos para el Salto. Cuando el indicador llega al final del medidor, la flota efectúa un salto a su próximo destino (ver "Saltos de la flota", página 13).



CARTAS DE SALTO

Estas cartas se usan cada vez que la flota efectúa un salto para determinar cuál es su destino.



CARTA DE OBJETIVO DE KOBOL

Esta carta indica cuándo tiene lugar la fase de Agentes Durmientes y cuáles son las condiciones de victoria de los jugadores humanos.



CARTAS DE HABILIDAD

Los jugadores roban estas cartas al comienzo de sus respectivos turnos. Se utilizan para superar cartas de Crisis o emplear capacidades especiales. Cada personaje tiene acceso a diferentes Habilidades, por lo que cada uno de ellos será más o menos capaz de contribuir a la resolución de distintos tipos de problemas.



CARTAS DE CARGO PRESIDENCIAL Y CARGO DE ALMIRANTE

Estas cartas proporcionan al propietario una acción especial, además de la posibilidad de tomar decisiones importantes planteadas por determinadas cartas de Crisis. Dos jugadores comienza la partida con cada una de estas cartas, pero cambiarán a menudo de manos a lo largo de la partida.



CARTAS DE QUÓRUM

El Presidente puede robar estas cartas, que sirven para aumentar la Moral, ayudar en los enfrentamientos contra jugadores cylons o proporcionar capacidades especiales a otros jugadores.



CARTAS DE CRISIS

Estas cartas representan los distintos obstáculos y desastres que los jugadores humanos deberán superar. Algunas de estas cartas requerirán tiradas especiales, mientras que otras representan ataques cylons. Estas cartas son la principal causa de las pérdidas de Recursos.



CARTAS DE CRISIS EXTREMA

Estas cartas representan crisis extremadamente peligrosas. Cuando un jugador cylon revela su verdadera identidad, recibe 1 de estas cartas (ver "Jugadores cylons descubiertos", página 19).



CARTAS DE LEALTAD

Cada jugador recibe 1 carta de Lealtad al comienzo de la partida, y otra más a mitad de la misma. El contenido de estas cartas debe mantenerse en secreto, ya que indican a los jugadores si son cylons o humanos (ver "Jugadores cylons descubiertos", página 19).



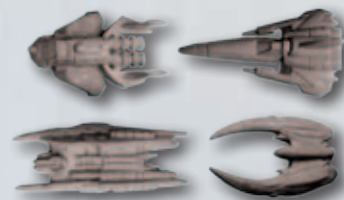
DADO DE OCHO CARAS

Este dado se utiliza principalmente para determinar los resultados del combate, pero también puede usarse para resolver las reglas de ciertas cartas de Crisis.

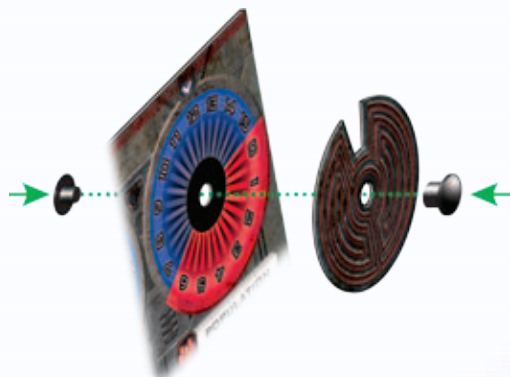


NAVES DE PLÁSTICO

Estas naves de plástico se utilizan durante los ataques cylons. Debido a su limitado número, son un lujo muy valioso.



MONTAJE DE LOS MEDIDORES DE RECURSOS



Antes de jugar la primera partida, inserta los cuatro medidores de Recursos en el tablero de juego. Estos medidores se usan para llevar la cuenta de los escasos recursos de la flota a lo largo de la partida. Para acoplar un medidor al tablero, basta con insertar uno de los extremos de un conector de plástico en el tablero y el otro extremo a través del medidor. Luego presiónalos hasta que encajen. Una vez acoplados, es conveniente que no vuelvas a retirarlos.

El número que indica un medidor representa la cantidad del Recurso correspondiente que está disponible en un momento dado. Si se ganan o pierden unidades de un Recurso por cualquier motivo, su medidor debe girarse para señalar el nuevo total. Si alguno de los Recursos ha quedado reducido a cero al final del turno de un jugador, los jugadores humanos habrán perdido la partida.

PREPARACIÓN

Sigue estos pasos para preparar una partida de **Battlestar Galáctica: El juego de tablero**.

1. Colocar el tablero de juego: Pon el tablero en el centro de la mesa. Sitúa los medidores de Alimentos y Combustible en el "8", el de Moral en el "10" y el de Población en el "12".

2. Colocar las fichas y las naves: Pon los 8 Vipers y los 4 Raptors en la casilla de "Reserva de Vipers y Raptors" del tablero de juego. A continuación, coloca el indicador de Flota en la casilla de Inicio del medidor de Preparativos para el Salto. Por último, sitúa todas las demás fichas (boca abajo) y naves de plástico junto al tablero de juego.

3. Determinar el jugador inicial: Se elige al azar a un jugador como jugador inicial y se le entrega el indicador de Jugador Actual. Este jugador será el primero en elegir personaje y suyo será el primer turno de la partida.

4. Elegir y colocar personajes: Empezando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador elige un personaje del tipo más completo (líder político, líder militar o piloto). Esta restricción no se aplica a los personajes de apoyo, que podrán escogerse en cualquier momento. Después de elegir un personaje, cada jugador recibe su correspondiente hoja e indicador, así como la ficha de Pilotaje (para quienes sea pertinente). A continuación, coloca su indicador de Personaje en la localización de inicio especificada en su hoja de Personaje.

Ejemplo: El jugador inicial elige como personaje a Laura Roslin (una líder política). El siguiente jugador puede escoger cualquier líder militar o piloto (ya que son los más completos). También podría escoger a un personaje de apoyo.

5. Distribuir las cartas de Cargo: El cargo de Presidente se entrega al primer personaje disponible de la siguiente lista: Laura Roslin, Gaius Baltar o Tom Zarek. El cargo de Almirante se entrega al primer personaje disponible de la siguiente lista: William Adama, Saul Tigh o Karl Agathon. El Almirante recibe las 2 fichas de Arma Nuclear, y el Presidente baraja el mazo de Quórum y roba 1 carta de Quórum.

6. Preparar el mazo de Lealtad: Se organiza el mazo de Lealtad siguiendo las instrucciones del recuadro "Creación del mazo de Lealtad" (página 6).

7. Preparar las demás cartas: Baraja el mazo de Quórum, el mazo de Crisis, el mazo de Crisis Extrema y el mazo de Salto, y luego colócalos todos junto al tablero de juego. Después separa las cartas de Habilidad en cinco mazos según sus tipos (indicados en sus anversos). Baraja cada mazo por separado, y ponlos bajo las zonas del color correspondiente situadas en la parte inferior del tablero (todos boca abajo). Finalmente, coloca la carta de Objetivo de Kobol boca arriba junto al mazo de Salto.

8. Recibir Habilidades: Cada jugador, a excepción del jugador inicial, roba un total de 3 cartas de Habilidad de cualquiera de las cartas que pueda robar durante su paso de Robar cartas de Habilidad (ver "Robar cartas de Habilidad", página 9). El jugador inicial no recibe cartas de Habilidad en este punto, pero las robará al comienzo de su turno.

9. Crear el mazo de Destino: Roba 2 cartas de Habilidad de cada tipo, barájalas bien y colócalas boca abajo sobre la casilla de "mazo de Destino" del tablero de juego.

10. Preparar las naves: Coloca 1 Estrella Base y 3 Incursores delante de *Galáctica*. Luego pon 2 Vipers debajo de *Galáctica* y 2 Naves Civiles detrás de ella (tal y como se muestra en la imagen).



Colocación de naves al principio de la partida

CREACIÓN DEL MAZO DE LEALTAD

1. **Organiza las cartas de Lealtad:** Quitla la carta de "Eres un simpatizante" del mazo de Lealtad. Luego separa el resto del mazo en dos montones ("No eres un cylon" y "Eres un cylon"). Baraja el montón de cartas de "Eres un cylon".

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

Con 3 jugadores: Crea un mazo de 6 cartas formado por las siguientes:

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

Con 4 jugadores: Crea un mazo de 7 cartas formado por las siguientes:

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

Con 5 jugadores: Crea un mazo de 10 cartas formado por las siguientes:

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

Con 6 jugadores: Crea un mazo de 11 cartas formado por las siguientes:

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

3. **Ajusta los mazos para los personajes:** Añade 1 carta adicional de "No eres un cylon" por cada "Gaius Baltar" o "Sharon Valerii" que vaya a participar en el juego.

4. **Baraja y reparte:** Baraja concienzudamente el mazo y reparte 1 carta de Lealtad boca abajo a cada jugador.

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

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

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego para cada jugador depende del bando al que pertenezca. Dicho bando queda determinado por las cartas de Lealtad que reciba a lo largo de la partida (ver "Cartas de Lealtad", página 18).

Los jugadores humanos ganan la partida si consiguen recorrer al menos 8 unidades de distancia (tal y como se especifica en la carta de Objetivo de Kobol; ver página 14) y luego efectúan un último salto (ver "Objetivo de los humanos", página 12).

Los jugadores cylons ganan la partida si impiden que los humanos completen su objetivo. Para ello normalmente han de agotar uno de los Recursos de la flota (Alimentos, Combustible, Moral o Población), aunque también pueden ganar la partida destruyendo *Galactica* (ver "Fichas de Daño", página 25) o invadiendo con éxito *Galactica* con partidas de abordaje de centuriones (ver "Activación de Incursores Pesados y Centuriones", página 24).

ELECCIÓN ÓPTIMA DE PERSONAJES

A la hora de escoger personajes, es importante tener presente los que ya hayan sido elegidos. Concretamente, el último jugador debería tener en cuenta las Habilidades de los demás personajes antes de hacer su elección. Por ejemplo, si ningún otro jugador ha escogido un personaje con Habilidad de Ingeniería, sería aconsejable elegir a uno que la tenga.

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN



- | | |
|--|--|
| 1. Mazo de Lealtad | 11. Carta de Cargo de Almirante y fichas de Arma Nuclear |
| 2. Mazo de Salto y Objetivo de Kobol | 12. Mazo de Crisis Extrema |
| 3. Carta de Cargo Presidencial y carta de Quórum inicial | 13. Mazo de Crisis |
| 4. Fichas e indicadores de Centurión, Daño, Nave Civil y Estrella Base | 14. Mazos de Habilidad (separados por tipos) |
| 5. Mazo de Quórum | 15. Indicador de Jugador Actual |
| 6. Mazo de Destino | 16. Ficha de Pilotaje de un jugador |
| 7. Naves de plástico humanas en la "Reserva" | 17. Hoja de Personaje de un jugador |
| 8. Medidores de Recursos (fijados en las posiciones iniciales) | 18. Mano inicial de cartas de Habilidad de un jugador (fijate en que el jugador inicial no tiene mano inicial) |
| 9. Naves de plástico cylons | 19. Carta de Lealtad de un jugador |
| 10. Indicadores de Personaje (en sus localizaciones de inicio) | |

ANÁLISIS DEL TABLERO DE JUEGO



1. **Mazo de Destino:** 2 cartas de cada tipo de Habilidad se colocan aquí para formar el mazo de Destino. 2 cartas de este mazo se añaden a todas las pruebas de Habilidad.

2. **Vipers dañados:** Cada vez que un Viper recibe daños, se coloca aquí.

3. **Reserva de Vipers y Raptors:** Todos los Vipers y Raptors que no hayan sido lanzados, dañados o destruidos se colocan aquí. Esta casilla suele denominarse simplemente "Reserva".

4. **Medidores de Recursos:** Estos medidores llevan la cuenta de los escasos recursos de la flota.

5. **Localizaciones de la Colonial Uno:** Los jugadores humanos pueden desplazarse a estas localizaciones y activar sus acciones especiales. Los jugadores deben descartar 1 carta de Habilidad para trasladarse de la Colonial Uno a Galactica [y viceversa].

6. **Localizaciones cylons:** Cuando un jugador cylon revela su verdadera identidad, su indicador de Personaje se traslada a estas localizaciones y pasa a desplazarse por ellas. Los demás jugadores no pueden entrar en estas localizaciones ni tampoco activar sus acciones especiales.

7. **Medidor de Preparativos para el Salto:** El indicador de Flota se sitúa sobre este medidor para señalar lo cerca que está la flota de realizar un salto.

8. **Medidor de Abordaje:** Los indicadores de Centurión se sitúan sobre este medidor. Si un Centurión llega al final del medidor, los humanos pierden la partida.

9. **Zonas de espacio:** Las Estrellas Base, las Naves Civiles y las naves de plástico se colocan en estas seis zonas delimitadas por gruesas líneas azules. Los círculos concéntricos de estas zonas del espacio no tienen efecto alguno en el juego.

10. **Localizaciones de Galactica:** Los jugadores humanos pueden desplazarse a estas localizaciones y activar sus acciones especiales. Los jugadores deben descartar 1 carta de Habilidad para trasladarse de Galactica a la Colonial Uno [y viceversa].

11. **Localizaciones de riesgo:** Estas dos localizaciones ejercen un efecto negativo activo sobre el juego. Ningún jugador puede entrar voluntariamente en ellas.

12. **Iconos de lanzamiento de Vipers:** Estos iconos representan las zonas de espacio a las que pueden lanzarse Vipers. Cabe señalar que no hay iconos de lanzamiento al otro lado de Galactica porque, según el trasfondo de la serie, la cubierta de hangares de estribor era un museo y más tarde fue dispuesta para alojar a los refugiados.

13. **Zonas para los mazos de Habilidad:** Estas zonas coloreadas indican dónde hay que poner los correspondientes mazos de Habilidad.

EL TURNO DE JUEGO

Battlestar Galactica: El juego de tablero se juega a lo largo de una serie de turnos. Empezando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, los jugadores van completando sus respectivos turnos de juego hasta que los humanos o los cylons hayan ganado la partida. Cada turno de juego se compone de los siguientes pasos, que siempre se llevan a cabo en el orden establecido:

1. Robar cartas de Habilidad: El jugador actual roba la cantidad y el tipo de cartas de Habilidad indicados en su hoja de Personaje [ver "Robar cartas de Habilidad" en esta misma página].

2. Movimiento: El jugador actual puede trasladarse a una localización distinta. Si se desplaza a una nave distinta (desde *Galactica* a la *Colonial Uno* o viceversa), deberá descartar 1 carta de Habilidad de su mano.

3. Acción: El jugador actual elige la acción que desea realizar. Entre las distintas opciones se incluyen las acciones indicadas en su localización, en su hoja de Personaje y en sus cartas de Habilidad (en la página 10 hay un listado completo de todas las acciones posibles).

4. Crisis: Se roba y resuelve la primera carta del mazo de Crisis [ver "Crisis", página 10].

5. Activación de naves cylons: Si hay naves cylons en juego, se activan siguiendo las instrucciones de la carta de Crisis robada [ver "Activación de naves cylons", página 11].

6. Preparativos para el Salto: Si la carta de Crisis tiene el icono de "Preparativos para el Salto" [ver "Preparativos para el Salto", página 11], el indicador de Flota avanza 1 casilla en el medidor de Preparativos para el Salto. Si el indicador alcanza el final de este medidor, la flota efectúa un salto [ver "Salto de la flota", página 13].

Después del paso de Preparativos para el Salto termina el turno del jugador actual, que deberá entregar el indicador de Jugador Actual al jugador de su izquierda. Este jugador comienza entonces su propio turno comenzando por el paso de Robar cartas de Habilidad.

ANÁLISIS DEL TURNO DE JUEGO

Esta sección describe con más detalle cada uno de los pasos del turno de juego.

Robar cartas de Habilidad

En este paso, el jugador actual roba cartas de Habilidad en función del conjunto de Habilidades indicado en su hoja de Personaje. El jugador siempre debe robar las cartas indicadas en su hoja de Personaje, sin importar cuántas tenga ya en su mano.



Habilidades de William Adama

Ejemplo: Llegado el paso de Robar cartas de Habilidad del turno de William Adama, el jugador que lo controla comprueba su lista de Habilidades, que consiste en 3 de Liderazgo y 2 Tácticas. Por tanto, roba 3 cartas de Habilidad de Liderazgo y 2 cartas de Habilidad Táctica.

Las hojas de algunos personajes contienen Habilidades de varios colores conocidas como Habilidades múltiples. Cuando un personaje con Habilidades múltiples recibe cartas de Habilidad, primero debe decidir cuántas cartas de cada tipo va a robar. La cantidad total de cartas robadas debe coincidir con el número indicado en su hoja de Personaje.



Ejemplo de Habilidades múltiples

Ejemplo: Empieza el turno de juego de Lee Adama, "Apolo". Por tanto, roba 2 cartas de Habilidad de Pilotaje y 1 carta de Habilidad Táctica, tal y como se indica en el listado de Habilidades de su hoja de Personaje. A continuación puede decidir entre robar 2 cartas de Habilidad de Liderazgo o 2 cartas de Habilidad Política [o incluso 1 de cada], ya que posee 2 Habilidades múltiples de Liderazgo/Política.

Movimiento

Durante este paso, el jugador actual puede, si lo desea, desplazar el indicador de su personaje a otra localización. Si se traslada a otra nave, deberá descartar 1 carta de Habilidad de su mano. Los personajes humanos no pueden desplazarse a las localizaciones cylons, y los cylons descubiertos **sólo pueden** desplazarse a otras localizaciones cylons.

Ejemplo: En el paso de Movimiento del turno de Lee Adama, decide trasladarse del "Puente de Mando" (en Galactica) hasta la "Sala de Prensa" (en la Colonial Uno). Para ello descarta 1 carta de Habilidad de Pilotaje de su mano y luego sitúa su indicador de Personaje en la "Sala de Prensa".

Si el personaje de un jugador está pilotando un Viper, podrá moverse a un espacio adyacente durante este paso, o bien descartar 1 carta de Habilidad para trasladarse a una localización de *Galactica* o de la *Colonial Uno* (en este caso, su Viper se devuelve a la "Reserva").

Acción

Durante este paso, el jugador actual elige y lleva a cabo 1 acción. Los distintos tipos de acciones disponibles se enumeran a continuación, y normalmente están identificadas por la palabra "Acción" seguida del nombre de una capacidad.

- **Activar localización:** El jugador puede efectuar la acción especial indicada en el texto de la localización actual que ocupe su indicador de Personaje.
- **Acción de carta de Habilidad:** El jugador puede jugar una carta de Habilidad de su mano para llevar a cabo la acción especificada en su texto. Cabe señalar que no todas las cartas de Habilidad tienen acciones (ver "Cartas de Habilidad", página 15).
- **Acción de personaje:** El jugador puede llevar a cabo una acción indicada en su hoja de Personaje. Fíjate en que no todos los personajes disponen de este tipo de acciones.
- **Activar un Viper:** Si el jugador está pilotando un Viper, podrá activarlo para moverse o atacar a una nave cylon.
- **Cartas de Cargo y de Quórum:** Si el jugador tiene alguna carta de Cargo o de Quórum que le permita realizar alguna acción específica, podrá llevarla a cabo durante este paso.
- **Carta de Lealtad:** El jugador puede revelar una de sus cartas de Lealtad con el texto "Eres un cylon" para llevar a cabo la acción especificada en ella. A continuación deberá seguir las reglas propias de los jugadores cylons descubiertos (página 19).

- **No hacer nada:** Si el jugador no desea realizar ninguna acción, puede optar por no hacer nada durante este paso y proceder al paso de Crisis.

Crisis

Durante este paso del turno, el jugador actual roba la primera carta del mazo de Crisis, la lee en voz alta y luego resuelve sus efectos. Existen 3 tipos distintos de cartas de Crisis: ataques cylons, pruebas de Habilidad y eventos.

Crisis de ataque cylon

Estas cartas de Crisis tienen una imagen de *Galactica* rodeada de varias naves. Para resolver una carta de Crisis de ataque cylon basta con seguir sus instrucciones, y luego se descarta (a no ser que se especifique en su texto que debe permanecer en juego).



Una carta de Crisis de ataque cylon

Crisis de prueba de Habilidad

Estas cartas de Crisis muestran un nivel de dificultad y uno o más tipos de Habilidad, señalados como recuadros de colores, en la esquina superior izquierda. Se resuelven siguiendo las reglas de las pruebas de Habilidad (ver "Pruebas de Habilidad", página 16), y sus consecuencias dependen de si los jugadores superan o fallan estas pruebas. Algunas de estas cartas ofrecen al jugador actual, al Presidente o al Almirante la posibilidad de elegir entre resolver la prueba de Habilidad o cumplir instrucciones alternativas.



Una carta de Crisis de prueba de Habilidad

Crisis de evento

Toda carta de Crisis que no sea un ataque cylon ni una prueba de Habilidad se considera de evento. Estas cartas contienen instrucciones que deben seguirse de inmediato. Algunas de ellas plantean una decisión al jugador actual, al Presidente o al Almirante.



Una carta de Crisis de evento

Activación de naves cylon

Si hay naves cylon en juego, podrán moverse o atacar en función del icono que aparezca en la parte inferior izquierda de la carta de Crisis (ver "Activación de naves cylon", página 22).



Parte inferior de una carta de Crisis

Preparativos para el Salto

Si la carta de Crisis robada presenta un icono de "Preparativos para el Salto" en la esquina inferior derecha, avanza el indicador de Flota 1 casilla (hacia la casilla "Salto Automático") en el medidor de Preparativos para el Salto. Si esto lleva el indicador de Flota hasta la última casilla ("Salto Automático"), la flota saltará a un nuevo destino (ver "Saltos de la flota", página 13).



Icono de "Preparativos para el Salto"

Una vez completado este paso, el turno del jugador actual se da por finalizado. El jugador descarta toda carta de Crisis que haya robado en este turno y entrega el indicador de Jugador Actual al jugador de su izquierda, que comenzará su propio turno (comenzando por el paso de Robar cartas de Habilidad).

REGLAS BÁSICAS

En esta sección se explican los componentes y reglas más importantes del juego, haciendo especial hincapié en los jugadores humanos y describiendo a los personajes, los saltos de la flota y las Habilidades.

PÉRDIDA DE RECURSOS

Los cuatro Recursos (Combustible, Alimentos, Moral y Población) son esenciales para la supervivencia de la humanidad. Normalmente se pierden a consecuencia de cartas de Crisis, destrucción de Naves Civiles o asignación de fichas de Daño a *Galactica*.

Las cartas de Crisis indican la pérdida de Recursos en su texto (por ejemplo, "-1 de Población"), mientras que las fichas de Daño lo especifican mediante el uso de iconos rojos (por ejemplo, 1 icono rojo de Población significa lo mismo que "-1 de Población"). Bajo estas líneas (y también en el tablero de juego) se muestran los distintos iconos que corresponden a cada Recurso.



Cada vez que se pierdan unidades de un Recurso por cualquier motivo, su correspondiente medidor deberá ajustarse para representar el nuevo total. La zona roja de las ruedas de estos medidores indican al jugador cuándo ha perdido la mitad (o más) de dicho Recurso, y se utiliza para las cartas de Lealtad de simpatizantes (ver página 18).

PERSONAJES

Cada jugador asume el papel de uno de los personajes del universo de *Battlestar Galactica*. Cada personaje posee distintas especialidades y debilidades, descritas en sus respectivas hojas. A continuación se detalla la información que puede encontrarse en una hoja de Personaje.

- **Tipo de personaje:** Cada personaje pertenece a un tipo distinto que se indica en su hoja. El tipo de personaje sólo influye en la preparación de la partida, y existe para ayudar a los jugadores a escoger un grupo equilibrado de personajes.

- **Capacidades del personaje:** Todos los personajes poseen 2 capacidades positivas y 1 capacidad negativa. Algunas de estas capacidades son pasivas y siempre afectan al personaje, mientras que otras deben utilizarse como una acción (ver "Acción", página 10).

- **Habilidades:** En cada hoja de Personaje se enumeran las Habilidades que domina el personaje. Al comienzo del turno del jugador, éste recibe las cartas de cada tipo concreto de Habilidad que se especifiquen en la hoja de su personaje. Siempre que se permita a un personaje robar cartas de Habilidad de un tipo indeterminado, deberán robarse de los tipos que figuren en su hoja de Personaje (a no ser que se especifique lo contrario).

Ejemplo: William Adama está en el “Laboratorio de Investigación” y utiliza la acción especial de dicha localización para robar 1 carta de Habilidad Táctica o 1 carta de Habilidad de Ingeniería. Puede optar por robar ésta última aunque no sea una de las Habilidades que posee, ya que es una opción que le brinda la regla de la localización.

• **Inicio:** Todo personaje posee ciertas instrucciones de preparación en su hoja de Personaje. Normalmente indican la localización en la que debe situarse el personaje al principio de la partida. Algunos personajes tienen también instrucciones especiales (como “Apolo”, cuya hoja de Personaje señala al jugador que debe lanzar 1 Viper y colocar a “Apolo” dentro como piloto).

Cada personaje está representado por un indicador de Personaje montado sobre una peana, que se utiliza para mostrar su ubicación sobre el tablero de juego. Estos indicadores deben extraerse de la hoja troquelada y fijarse sobre una de las peanas de plástico.

CARTAS DE CARGO

Las cartas de Cargo y de Quórum proporcionan capacidades especiales a los jugadores que las controlan. Las cartas de Cargo se asignan al principio de la partida, pero pueden cambiar de manos como consecuencia del uso de ciertas localizaciones o a causa del efecto de determinadas cartas de Crisis. Además de las capacidades indicadas a continuación, el Presidente y el Almirante deberán tomar muchas decisiones importantes planteadas por las cartas de Crisis.

El Presidente y las cartas de Quórum

El Presidente empieza la partida con 1 carta de Quórum en su mano, y puede robar más utilizando la carta de Cargo Presidencial o la localización “Despacho Presidencial”. Estas cartas permiten realizar acciones especiales disponibles únicamente para el Presidente, y además le proporcionan una amplia variedad de capacidades de gran utilidad.

El jugador que posea el cargo de Presidente es quien controla esta mano de cartas de Quórum. Han de mantenerse en secreto, y no hay límite al número de cartas que puede haber en la mano del Presidente.

El Almirante

El Almirante posee dos importantes facultades. En primer lugar, comienza la partida con 2 fichas de Arma Nuclear. Estas fichas pueden tener una eficacia devastadora contra Estrellas Base, pero son un recurso extremadamente limitado.

En segundo lugar, el Almirante es quien decide el destino de la flota cuando ésta efectúa un salto (ver “Saltos de la flota” en la página siguiente). Esta decisión puede resultar extraordinariamente beneficiosa o perjudicial para los jugadores humanos.

OBJETIVO DE LOS HUMANOS

Para que los jugadores humanos ganen la partida, deberán llevar a cabo suficientes saltos de flota para llegar a Kobol. Si la flota llega a Kobol, los humanos ganan la partida inmediatamente. Para más información sobre el objetivo de los jugadores cylons, consulta la sección “Objetivo de los cylons” (página 18).

La flota puede saltar a un nuevo destino de una de estas dos formas:

1. Si el indicador de Flota llega a la casilla “Salto Automático” del medidor de Preparativos para el Salto (ver “Preparativos para el Salto”, página 11).
2. Si un jugador activa la acción especial de la localización “Control de Saltos”. Si la flota recurre a este sistema para efectuar un salto, es posible que se pierda parte de la Población (para más información, consulta la sección “Control de Saltos” en la página siguiente).

HOJAS DE PERSONAJE



1. Nombre
2. Tipo de personaje
(líder político, líder militar, piloto o apoyo)
3. Capacidades positivas
4. Capacidad negativa
5. Localización de inicio
6. Habilidades

Saltos de la flota

En *Battlestar Galactica*, el desplazamiento de naves a velocidades superiores a la de la luz se denomina "salto". Cada vez que la flota realice un salto, el Almirante deberá robar cartas de Salto para determinar el destino del mismo. Para elegir destino, el Almirante debe seguir estos pasos:

1. **Retirar naves:** Retira todas las naves del tablero de juego [ver "Saltos durante el combate", página 25].
2. **Elegir destino:** El Almirante roba 2 cartas del mazo de Salto, elige una de ellas y coloca la otra en la parte inferior del mazo.
3. **Seguir las instrucciones:** El Almirante coloca la carta escogida boca arriba junto a la carta de Objetivo de Kobol y sigue las instrucciones de la carta de Salto.
4. **Instrucciones de Kobol:** Si el paso anterior hace que la distancia total recorrida (indicada en las cartas de Salto que haya colocadas junto a la carta de Objetivo de Kobol) sea igual o superior a 4 u 8 por primera vez, deberán seguirse las instrucciones de la carta de Objetivo de Kobol [ver página 14].
5. **Reinicia el medidor de Preparativos para el Salto:** Desplaza el indicador de Flota a la casilla de Inicio del medidor de Preparativos para el Salto.

USO DE LAS CAPACIDADES

Las hojas de Personaje, cartas de Habilidad, cartas de Lealtad y cartas de Quórum pueden proporcionar capacidades especiales a los jugadores. Muchas de ellas van precedidas de la palabra "Acción" seguida de dos puntos, lo que significa que el jugador sólo podrá utilizarlas como la acción de su turno.

Las demás capacidades no requieren de una acción, y se aplican cuando así lo especifiquen sus respectivos textos. Si varios jugadores desean utilizar una capacidad al mismo tiempo, será el jugador actual quien decida el orden.

Ejemplo: Un Incursor acaba de atacar a un Viper no tripulado y ha sacado un "8". Starbuck juega la carta de Pilotaje "Maniobras evasivas", que le permite repetir la tirada.

Control de Saltos

Si el indicador de Flota se encuentra en una de las casillas azules del medidor de Preparativos para el Salto, los jugadores pueden obligar a la flota a efectuar un salto utilizando la acción especial de la localización "Control de Saltos". Si la flota realiza un salto a consecuencia del uso de esta localización, existe la posibilidad de que se pierda parte de su Población.

El jugador actual tira el dado: si saca "**6**" o **menos**, se perderá tanta Población como el número indicado en la casilla actual del medidor de Preparativos para el Salto. A continuación, los jugadores deben seguir todos los pasos de la sección "Saltos de la flota" de esta misma página.

Ejemplo: El indicador de Flota está en la penúltima casilla del medidor de Preparativos para el Salto [-1 de Población]. El jugador actual activa la acción especial de la localización "Control de Saltos" para que la flota efectúe un salto de emergencia. Tira el dado y saca un "5" (un resultado inferior a "6"), de modo que la flota pierde 1 de Población.

Cartas de Salto

Una carta de Salto contiene dos datos importantes. En el centro de la carta se describen los efectos especiales que tienen lugar al viajar a ese destino, y que suelen consistir en pérdidas de Combustible (u otros Recursos) y/o resolución de circunstancias especiales. Los efectos de una carta de Salto deben aplicarse de inmediato cuando la flota viaja a su destino.

El número que hay en la parte inferior de cada carta de Salto es la distancia recorrida. Una vez aplicados los efectos especiales de la carta, debe colocarse boca arriba junto a la carta de Objetivo de Kobol para poder comprobar la distancia total que lleva recorrida la flota.



Distancia de las cartas de Salto

EJEMPLO DE SALTO



1. En el paso de Preparativos para el Salto, la carta de Crisis robada contiene el icono de Preparativos para el Salto. El indicador de Flota avanza 1 casilla en el medidor de Preparativos para el Salto. Como esto lleva al indicador a la casilla de Salto Automático, la flota realiza un salto. Todas las naves se retiran del tablero.

2. El Almirante roba las 2 primeras cartas del mazo de Salto, elige la que quiere jugar y la pone boca arriba sobre la mesa. La otra carta se coloca en la parte inferior del mazo.

3. La carta elegida se coloca boca arriba junto a la carta de Objetivo de Kobol. Luego se siguen las instrucciones de la carta de Salto (en este caso concreto, se pierde 1 unidad de Combustible y se destruye 1 Raptor).

4. Si esto hubiera sumado una distancia total recorrida igual o superior a 4 (u 8) por primera vez, habría que seguir las instrucciones descritas en la carta de Objetivo de Kobol. Pero en este ejemplo no ocurre nada, pues no se ha sobrepasado ninguno de estos totales por primera vez.

5. El indicador de Flota retrocede hasta la casilla de Inicio del medidor de Preparativos para el Salto.

Carta de Objetivo de Kobol

La carta de Objetivo de Kobol contiene información muy importante, como cuándo hay que repartir cartas de Lealtad adicionales y cómo pueden ganar la partida los jugadores humanos. Cuando la flota haya recorrido por primera vez una distancia total igual o superior a las indicadas en esta carta, los jugadores deberán seguir las instrucciones que se dan a continuación. Estas instrucciones también están resumidas en la carta de Objetivo de Kobol.

• **Agentes Durmientes:** Si se han recorrido **4 o más unidades de distancia**, se reparten las restantes cartas de Lealtad (ver "Fase de Agentes Durmientes, página 18).

• **Llegada a Kobol:** Cuando se hayan recorrido **8 o más unidades de distancia**, los humanos estarán a tan sólo un salto de ganar la partida. La próxima vez que los humanos efectúen un salto, no tendrán que robar cartas de Salto: sencillamente habrán ganado la partida (siempre y cuando todos sus Recursos estén por encima de 0).

Ejemplo: A los jugadores humanos sólo les queda 1 unidad de Población, y ya han recorrido 8 unidades de distancia. William Adama utiliza la acción especial de la localización "Control de Saltos" para forzar un salto de emergencia. Los jugadores humanos ganarán la partida gracias a este salto, siempre y cuando no pierdan Población debido al efecto del "Control de Saltos".

CARTAS DE HABILIDAD

Al comienzo de su turno, cada jugador robar la cantidad y tipo de cartas indicadas en su hoja de Personaje. Siempre deberá robarlas todas, independientemente del número de cartas que tenga ya en su mano. Estas cartas se utilizan para superar pruebas de Habilidad o para permitir que los jugadores utilicen sus acciones o capacidades especiales disponibles. Cada tipo de Habilidad supone una especialización en distintas estrategias:

- **Política:** Esta Habilidad representa la capacidad de un personaje para controlar la moral y superar las crisis que sobrevengan en la flota. Es el tipo de Habilidad que suele requerirse con mayor frecuencia a la hora de resolver cartas de Crisis. Algunas cartas de Política también permiten que un jugador robe cartas de un tipo de Habilidad que no figure en su hoja de Personaje.
- **Liderazgo:** Esta Habilidad representa la capacidad de un personaje para hacerse cargo de las situaciones y dar órdenes a otros individuos. Es el segundo tipo de Habilidad más habitual de todas las requeridas por las cartas de Crisis. Algunas cartas de Liderazgo permiten a los jugadores desplazar a otros personajes y concederles acciones adicionales.
- **Táctica:** Este tipo de Habilidad representa la capacidad de un personaje de planificar misiones y superar obstáculos físicos. Las cartas de Habilidad Táctica proporcionan a los personajes bonificaciones a las tiradas y la posibilidad de explorar la galaxia en busca de nuevos destinos de salto.
- **Pilotaje:** Esta Habilidad representa la capacidad de un personaje para manejar Vipers. Las cartas de Pilotaje permiten a los jugadores repetir tiradas de ataque enemigas y efectuar ataques adicionales.
- **Ingeniería:** Esta Habilidad representa las aptitudes mecánicas y científicas de un personaje. Algunas cartas de Habilidad de Ingeniería permiten a los jugadores reparar Vipers y localizaciones de *Galactica*.

Límite a la mano y descartes

Si un jugador tiene más de 10 cartas de Habilidad en su mano al final del turno de **cualquier jugador**, deberá descartar varias de su elección hasta quedarse sólo con 10. Este límite a la mano **no incluye** otras cartas que pueda tener el jugador en su mano, como las de Quórum o las de Crisis Extrema.

Cada vez que un jugador descarte una carta de Habilidad, ésta se coloca boca arriba en un montón de descartes junto al correspondiente mazo de Habilidad. Si algún mazo de Habilidad se queda sin cartas, el montón de descartes se baraja para formar un nuevo mazo de Habilidad.

Mazo de Destino

Al principio de la partida hay que crear y barajar un mazo de 10 cartas de Habilidad (2 de cada tipo). En cada prueba de Habilidad se añaden 2 cartas robadas al azar de este mazo, para añadir un componente de incertidumbre al juego.

Cuando se juegue la última carta del mazo de Destino, el jugador actual deberá crear uno nuevo tomando 2 cartas de cada mazo de Habilidad. A continuación ha de barajar concienzudamente estas cartas y colocarlas en el espacio apropiado del tablero.



Ubicación del mazo de Destino en el tablero de juego

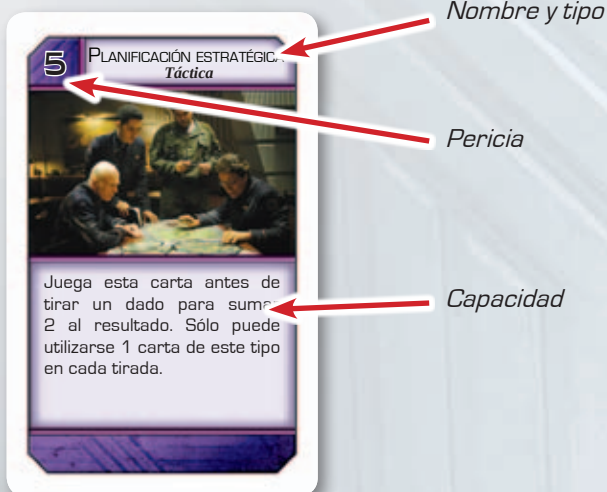


Diagrama de una carta de Habilidad

Pruebas de Habilidad

Muchas cartas de Crisis y localizaciones del tablero requieren pruebas de Habilidad. Las pruebas de Habilidad representan conflictos y desafíos para cuya resolución se requiere el uso de una aptitud específica. Siempre se indican mediante un valor de dificultad (que se da en primer lugar) seguido de los tipos de Habilidad necesarios (recuadros de colores). Todas las pruebas de Habilidad se resuelven de la siguiente manera:

1. **Se lee la carta:** El jugador actual lee en voz alta el texto completo de la carta o localización. A continuación, los jugadores pueden discutir el procedimiento a seguir [siguiendo las pautas generales descritas en el recuadro "Secretismo", página 20]. Si la carta exige que el jugador actual, el Presidente o el Almirante tomen una decisión, deberán hacerlo en este momento. Toda decisión que no tenga condiciones de Éxito/Fallo obligará a los jugadores a cumplir instrucciones específicas **en vez de** efectuar una prueba de Habilidad.

2. **Se roban cartas del mazo de Destino:** Se roban 2 cartas del mazo de Destino, boca abajo, para empezar un montón común. Este montón puede colocarse sobre el logotipo de **Battlestar Galactica** del tablero de juego o en cualquier otra zona de la mesa que esté al alcance de todos los jugadores.

3. **Se utilizan Habilidades:** Empezando por el jugador que esté **a la izquierda** del jugador actual (y terminando con éste), cada jugador podrá jugar **cualquier cantidad** de cartas de Habilidad de su mano colocándolas boca abajo en el montón común. El texto de las cartas de Habilidad que se jueguen de este modo se ignora. Sólo la Pericia y los tipos de Habilidad de cada carta de Habilidad son relevantes cuando se juegan en una prueba de Habilidad.

4. **Se barajan y separan las cartas:** Cuando cada jugador haya tenido la oportunidad de jugar cartas de Habilidad, el jugador actual coge todas las cartas del montón común y las baraja. De este modo, nadie sabrá qué cartas ha aportado cada jugador al montón. Luego las reparte boca arriba formando dos montones distintos. Todas las cartas que coincidan con uno de los tipos de Habilidad (colores) indicados en la carta de Crisis se colocan en un montón, y las demás (es decir, aquéllas cuyos colores no coincidan) se depositan en el otro montón.

5. **Se calcula la Pericia total:** Se suma la Pericia total de cada montón de cartas (los números de la esquina superior izquierda). La Pericia total del montón de cartas no coincidentes se resta de la Pericia total del montón de cartas coincidentes: el total es la Pericia definitiva para la prueba.

6. **Se determina el resultado:** Si la Pericia definitiva es **igual o superior** a la dificultad de la prueba de Habilidad, se aplica el resultado de Éxito de dicha prueba. En caso contrario, deberán seguirse las instrucciones indicadas en la condición de Fallo. Todas las cartas de Habilidad que se hayan aportado para esta prueba se descartan en sus correspondientes montones de descartes.

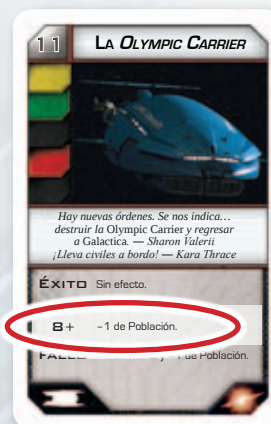
SUPERVISOR DE HABILIDADES

Aunque técnicamente es responsabilidad del jugador actual asegurarse de que las cartas de Habilidad son descartadas correctamente, muchos grupos de jugadores prefieren asignar a un individuo el papel de **SUPERVISOR DE HABILIDADES** al principio de la partida.

Este jugador será el encargado de colocar las cartas de Habilidad descartadas en sus correspondientes montones de descartes. Además, cuando se terminen las cartas de un mazo de Habilidad, será el responsable de barajar el montón de descartes apropiado para crear un nuevo mazo. Por último, cuando se acaben las cartas del mazo de Destino, la tarea de crear un nuevo mazo de Destino recaerá sobre este mismo jugador (para lo cual deberá coger 2 cartas de Habilidad de cada tipo y barajarlas todas juntas).

Éxitos parciales

Algunas pruebas de Habilidad presentan un valor de éxito parcial entre los resultados de "Éxito" y "Fallo". Si no se consigue superar la prueba, pero sí se iguala o excede el valor de éxito parcial, entonces se aplicarán sus efectos (en vez de los resultados de las condiciones de "Éxito" o "Fallo").



Una carta de Crisis con un resultado de Éxito parcial

EJEMPLO DE PRUEBA DE HABILIDAD

1 **6** **LÍDER PROFETIZADO**

Los papiros dicen que un líder agonizante nos guiará a la salvación. — Porter

El jugador actual elige entre

ÉXITO El jugador actual roba 1 carta de Habilidad Política.

FALLO -1 de Población.

O bien

El jugador actual se descarta de 1 carta de Habilidad. Tras el paso de Activación de naves cylon, se resuelve de nuevo el paso de Crisis (robando una nueva carta de Crisis).

2

3

5 **6 - 3 = 3**

4

6

POBLACIÓN

1. Durante el paso de Crisis, el jugador actual roba la carta de Crisis "Líder profetizado". Primero la lee en voz alta, y luego deberá decidir si realizar una prueba de Habilidad (la primera opción) o seguir las instrucciones indicadas en la parte inferior de la carta. Elige la primera opción, de modo que los jugadores tendrán que resolver una prueba de Habilidad.

2. Se roban 2 cartas del mazo de Destino y se colocan en un montón común.

3. El jugador situado a la izquierda del jugador actual coloca 2 de sus cartas de Habilidad en este montón. El siguiente jugador decide no jugar ninguna, y finalmente el jugador actual juega 1 única carta.

4. El jugador actual baraja el montón de cartas y las separa en dos montones, poniendo en uno de ellos las cartas que coincidan con el tipo de Habilidad requerido por la carta de Crisis, y en el otro las que no coincidan.

5. Se suman los valores de Pericia de ambos montones. El total del montón de cartas no coincidentes ("3") se resta del total del montón de cartas coincidentes ("6"), arrojando un resultado final de "3".

6. Como la Pericia final no ha logrado igualar o superar la dificultad de la prueba de Habilidad, se aplican los efectos de la condición de "Fallo". La flota pierde 1 de Población, así que el jugador actual ajusta el medidor de Recurso de Población para reflejar esta pérdida (girándolo del 12 al 11).

Pruebas de Habilidad en localizaciones del tablero

En el tablero hay 3 localizaciones ("Administración", "Despacho del Almirante" y "Prisión") cuyas acciones especiales exigen al jugador que lleve a cabo una prueba de Habilidad para poder ser activadas. En estos casos hay que resolver una prueba de Habilidad siguiendo las reglas de la página 16. A continuación se explican las reglas especiales disponibles en estas localizaciones:

- **Administración:** El jugador actual elige a cualquier jugador y lo designa como aspirante a la Presidencia. Se realiza una prueba de Habilidad de Política/Liderazgo con una dificultad de 5 y los siguientes resultados posibles:

- **Éxito:** El jugador designado obtiene el Cargo Presidencial.
- **Fallo:** Sin efecto.

- **Despacho del Almirante:** El jugador actual acusa a cualquier personaje de su elección. Se realiza una prueba de Habilidad de Liderazgo/Táctica con una dificultad de 7 y los siguientes resultados posibles:

- **Éxito:** El jugador acusado es trasladado a la "Prisión".
- **Fallo:** Sin efecto.

- **Prisión:** El jugador actual intenta fugarse de la "Prisión". Se realiza una prueba de Habilidad de Política/Táctica con una dificultad de 7 y los siguientes resultados posibles:

- **Éxito:** El jugador actual puede trasladarse a cualquier localización de *Galactica*.
- **Fallo:** Sin efecto.



JUGADORES CYLONS

En toda partida habrá al menos 1 jugador cylon conspirando contra los humanos. La cantidad de jugadores cylons varía en función del número de jugadores.

OBJETIVO DE LOS CYLONS

Para ganar la partida, los jugadores cylons deberán impedir que los humanos completen el Objetivo de Kobol. Hay 3 formas distintas de conseguirlo:

- **Agotar un Recurso:** Si al menos 1 de los Recursos se ve reducido a 0 o menos **al final del turno de cualquier jugador**, la partida termina inmediatamente con la victoria del bando cylon. Este es el modo más habitual para que los cylons ganen la partida. Cabe señalar que es posible que los jugadores humanos se queden sin un Recurso pero luego lo incrementen en un mismo turno: esto no hace que pierdan la partida.
- **Invadir *Galactica* con Centuriones:** Si al menos 1 indicador de Centurión llega al final del medidor de Abordaje, la tripulación de *Galactica* es exterminada y los jugadores cylons ganan la partida (ver "Activación de Incursores Pesados y Centuriones", página 24).
- **Destruir *Galactica*:** Si 6 o más localizaciones de *Galactica* tienen fichas de Daño al mismo tiempo, *Galactica* es destruida y los jugadores cylons ganan la partida (ver "Fichas de Daño", página 25).

CARTAS DE LEALTAD

Cada jugador empieza la partida con 1 carta de Lealtad. Más adelante irán recibiendo cartas de Lealtad adicionales (ver "Fase de Agentes Durmientes", página 19), que aumentarán sus probabilidades de ser jugadores cylons.

Las cartas de Lealtad se mantienen boca abajo, pero sus propietarios podrán mirarlas en cualquier momento. Ningún jugador podrá mirar las cartas de Lealtad de los demás jugadores a no ser que una carta o capacidad especial se lo permita de manera específica. Si un jugador obtiene este permiso para mirar una única carta de Lealtad de otro jugador que tenga varias, la carta a mirar se elegirá al azar.

En cada carta de Lealtad se especifica si el jugador que la posee es un cylon, un humano o un simpatizante (ver "El simpatizante", página 19).

Importante: Si un jugador posee **al menos 1 carta** de "Eres un cylon", entonces **es** un cylon y deberá ignorar todas las demás cartas de "No eres un cylon" que tenga en su poder.



CÓMO DETERMINAR SI ERES UN CYLON

ERES UN CYLON



PUEDES ENVIAR A UN PERSONAJE A LA ENFERMERÍA

Acción: Revela esta carta. Si no estás en la "Prisión", puedes elegir a un personaje que se encuentre en *Galactica*. Dicho personaje deberá descartarse de 5 cartas de Habilidad y trasladarse a la "Enfermería".

NO ERES UN CYLON



Nuestras pruebas indican que no eres un cylon, aunque nunca se puede tener una certeza absoluta...

Karl Agathon ("Helo") tiene 2 cartas de Lealtad, una carta de "Eres un cylon" y otra de "No eres un cylon". Dado que tiene al menos 1 carta de "Eres un cylon", es un jugador cylon. Podrá descubrirse a sí mismo en este turno (como acción) para utilizar la capacidad especial de su carta de Lealtad. Si decide hacerlo, pasará a ser un jugador cylon descubierto (ver más abajo).

Fase de Agentes Durmientes

Cuando la flota haya recorrido una distancia de al menos 4 unidades, cada jugador (incluidos los que hayan sido descubiertos como cylons) recibe 1 carta de la parte superior del mazo de Lealtad. Si algún jugador recibe una carta de "Eres un simpatizante", deberá ponerla boca arriba y seguir sus instrucciones inmediatamente. Si ya ha sido descubierto como jugador cylon, podrá entregarle primero esta carta a cualquier otro jugador (que deberá resolverla de inmediato).

El simpatizante

Además de jugadores humanos y cylons, puede existir un simpatizante a bordo de la flota. La carta de "Eres un simpatizante" representa a un humano o cylon que desea pasarse al bando contrario, y únicamente se utiliza en partidas de 4 ó 6 jugadores. Esta carta no se añade al mazo de Lealtad hasta que todas las cartas de Lealtad iniciales hayan sido repartidas.

Cuando un jugador recibe esta carta, **debe** mostrarla de inmediato. Si al menos 1 de los Recursos está por la mitad o menos (en la zona roja), el jugador es trasladado a la "Prisión". A continuación, esta carta pasa a considerarse como si fuera una carta de "No eres un cylon".

Si todos los Recursos están por encima de la mitad (es decir, ninguno de sus medidores está ya en la zona roja), el jugador se convierte en un cylon descubierto para el resto de la partida y deberá jugar sus próximos turnos siguiendo los pasos descritos en la sección "Jugadores cylons descubiertos" de esta misma página, a excepción de los pasos "4" y "5". Este jugador no podrá usar las acciones especiales de la localización "Flota Cylon" ni tampoco jugar cartas de Crisis Extrema.

ERES UN SIMPATIZANTE



REVELA ESTA CARTA INMEDIATAMENTE

Si al menos 1 de los Recursos está a la mitad de su capacidad (en la zona roja del medidor), eres trasladado a la "Prisión". En caso contrario, te conviertes en un jugador cylon descubierto. No recibes una carta de Crisis Extrema y tampoco podrás activar la acción especial de la "Flota Cylon".

Carta de Lealtad del simpatizante

JUGADORES CYLONS DESCUBIERTOS

Si un jugador posee una carta de Lealtad de "Eres un cylon", podrá mostrarla a los demás jugadores como acción de su turno. Cuando un jugador se descubre a sí mismo como cylon, debe llevar a cabo los siguientes pasos:

1. **Descartar cartas de Habilidad:** El jugador descarta cartas de Habilidad hasta quedarse con sólo 3 cartas.
2. **Pérdida de Cargos:** Si el jugador tenía alguna carta de Cargo, deberá entregársela a otro jugador (ver "Línea de sucesión", página 28).
3. **Resurrección:** El jugador traslada su indicador de Personaje a la localización cylon "Nave Resurrección".
4. **Carta de Crisis Extrema:** El jugador recibe 1 carta aleatoria de Crisis Extrema. Esta carta permanece en su mano y puede jugarse activando la acción especial de la localización cylon "Cáprica". Las cartas de Crisis Extrema se usan como cartas de Crisis normales, pero son inmunes a todas las capacidades especiales de los personajes que afecten a las cartas de Crisis.
5. **Fin del turno:** El turno del jugador toca a su fin, y el indicador de Jugador Actual se entrega al jugador de su izquierda. Cuando un jugador se descubre a sí mismo como cylon, no roba una carta de Crisis al final de su turno ni en turnos posteriores (ver "El turno de un jugador cylon descubierto" a continuación).

SECRETISMO

La paranoia y la tensión generadas por la presencia de jugadores cylons encubiertos es un elemento clave de *Battlestar Galactica: El juego de tablero*. Debido a ello es de gran importancia mantener el secretismo, por lo que habrá que acatar las siguientes normas en todo momento:

- **Acusaciones gratuitas:** Los jugadores pueden acusarse mutuamente de ser agentes cylons en todo momento. Aunque estas acusaciones gratuitas no tienen efecto en el juego, pueden ayudar (o confundir) a los jugadores humanos en su búsqueda de los cylons.
- **Acusaciones fundadas:** Si un jugador tiene la posibilidad de mirar las cartas de Lealtad de otro jugador, podrá optar por guardarse la información para sí mismo, compartirla con el resto de los jugadores o incluso mentir sobre ella.
- **Cartas y pruebas de Habilidad:** Los jugadores tienen **prohibido** desvelar la verdadera Pericia de las cartas que tienen en sus manos. Pueden expresarse de forma deliberadamente ambigua ("puedo ayudar un poco en esta crisis"), pero no podrán formular declaraciones más específicas ("puedo jugar una carta de Pilotaje 5"). Además, una vez resuelta una prueba de Habilidad, los jugadores no podrán identificar cuáles fueron las cartas que jugaron. Los motivos de estas restricciones son mantener en secreto cualquier información oculta y evitar que los jugadores cylons sean descubiertos con demasiada facilidad.
- **Cartas en los mazos:** Si un jugador tiene la posibilidad de mirar las cartas que haya en la parte superior de un mazo, no podrá revelar ninguna información específica sobre dichas cartas.
- **Cylons descubiertos:** Los jugadores cylons descubiertos también deben respetar estas normas de secretismo. No podrán enseñar sus cartas a los demás jugadores, y tampoco podrán decir qué cartas de Crisis Extrema tienen en sus manos.

El turno de un jugador cylon descubierto

Los jugadores cylons descubiertos no reciben cartas de Habilidad ni roban cartas de Crisis en sus respectivos turnos. Simplemente roban 2 cartas, se trasladan a cualquier localización cylon y luego disponen de una oportunidad para usar la acción especial de dicha localización.

1. **Robar cartas de Habilidad:** El jugador cylon puede robar 2 cartas de Habilidad de cualesquier tipos.
2. **Movimiento:** El jugador cylon puede desplazarse a cualquier localización cylon.
3. **Acción:** El jugador cylon puede resolver la acción especial de su localización actual. Los jugadores cylons descubiertos **no pueden** llevar a cabo otras acciones, como por ejemplo las permitidas por cartas de Habilidad o de Quórum, ni tampoco las proporcionadas por sus cartas de Lealtad no reveladas. También se ignoran todas las capacidades especiales que figuren en la hoja de Personaje de un jugador cylon descubierto.

Nota importante: Los pasos de "Activación de naves cylon" y "Preparativos para el Salto" se omiten en el turno de un jugador cylon descubierto.

Cylons descubiertos y crisis

Aunque los jugadores cylons descubiertos no roban automáticamente 1 carta de Crisis en sus turnos, podrán robar y jugar 1 carta de Crisis empleando la regla especial de la localización cylon "Cáprica". Si un jugador cylon descubierto roba una carta de Crisis que obligue al jugador actual a tomar una decisión, dicho jugador deberá tomar esta decisión.

Los jugadores cylons descubiertos no se ven afectados por las capacidades descritas en cartas de Crisis y pruebas de Habilidad. No podrán ser enviados a la "Prisión" ni a la "Enfermería", y tampoco podrán ser obligados a descartarse cartas de Habilidad.

Cartas de Habilidad de jugadores cylons descubiertos

Los jugadores cylons descubiertos sólo roban 2 cartas de Habilidad en sus respectivos turnos. Un jugador cylon descubierto puede, si lo desea, jugar **una** (y sólo una) carta de Habilidad en cada prueba de Habilidad que deba resolverse.

Los jugadores cylons descubiertos no pueden utilizar las acciones o capacidades descritas en las cartas de Habilidad. Deberán respetar el límite a la mano de cartas y descartarse las que sean necesarias hasta quedarse con 10 cartas de Habilidad al final del turno de cada jugador.

El mazo de Destino sigue utilizándose con normalidad aun después de haberse descubierto que un jugador es un cylon.

REFERENCIA DE NAVES

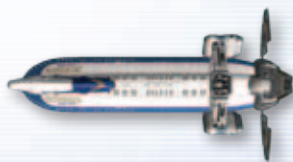
GALACTICA

Esta gran nave dirige y defiende la flota humana, y está representada en el centro del tablero de juego. Hay varias localizaciones en *Galactica* que permiten el uso de acciones especiales a los personajes situados en ellas.



COLONIAL UNO

Esta nave, más pequeña que *Galactica*, es la base de operaciones del Presidente, y está representada en la parte superior izquierda del tablero de juego. Hay varias localizaciones en la *Colonial Uno* que permiten el uso de acciones especiales a los personajes situados en ellas.



VIPERS

Los jugadores humanos utilizan estas naves de plástico para defender su flota y atacar a las naves cylons. Los Vipers se colocan en la casilla de "Reserva", en la de "Vipers dañados" o en las zonas de espacio del tablero de juego.



RAPTORS

Los jugadores humanos utilizan estas naves de plástico para explorar nuevos destinos, así como para intentar encontrar más Recursos (como Combustible o Alimentos). Estas naves no se usan jamás en combate, y permanecen en la casilla de "Reserva" hasta su destrucción.



NAVES CIVILES

Estas fichas pequeñas representan naves humanas desprovistas de armamento. Si una de estas naves es destruida, se pierden los Recursos indicados en el anverso de su ficha (normalmente Población). Estas fichas siempre han de permanecer boca abajo.



ESTRELLAS BASE

Estas grandes naves cylons están representadas por grandes fichas de cartón. Suelen colocarse en distintas zonas de espacio del tablero; pueden atacar *Galactica* directamente y lanzar Incursores e Incursores Pesados.



INCURSORES

Los jugadores cylons utilizan estas naves de plástico para atacar a la flota humana. Son naves frágiles pero muy numerosas, y a menudo atacan a los Vipers y a las Naves Civiles.



INCURSORES PESADOS

Los jugadores cylons utilizan estas naves de plástico para introducir partidas de abordaje en *Galactica*. Jamás atacan a otras naves; su único propósito es alcanzar el "Hangar" y liberar mortíferos Centuriones en el interior de la estrella de combate.



COMBATE

Se considera que la flota está en combate mientras quede al menos 1 nave cylon sobre el tablero. Las naves cylons se activan al final de cada turno dependiendo de la carta de Crisis robada. En esta sección se explican los pormenores del combate, incluyendo la activación, ataques y pilotaje de las naves.

CARTAS DE ATAQUE CYLON

Cuando se roba una carta de Crisis cylon, hay que seguir estos pasos tal y como se indique en dicha carta:

1. Activación: Toda nave cylon que quede sobre el tablero se activa en función del icono o iconos que figuren en la carta. Si hay varios iconos en la carta, se activarán de izquierda a derecha siguiendo las reglas normales de activación (ver "Activación de naves cylons" más adelante).

2. Preparación: Se colocan naves cylons, Vipers y Naves Civiles en el tablero de juego, siguiendo el diagrama de la carta robada. Los Vipers se cogen siempre de la "Reserva", y las Naves Civiles se toman siempre al azar de entre las que estén en el montón y se colocan boca abajo sobre el tablero.

3. Reglas especiales: La mayoría de las cartas de Crisis de ataque cylon contienen una regla especial, que deberá aplicarse en este momento.

Una carta de Crisis ataque cylon se descarta cuando se hayan llevado a cabo estos tres pasos, a no ser que se especifique en ella que debe permanecer en juego, en cuyo caso tendrá asociada una capacidad de efecto continuo que normalmente durará hasta que la flota efectúe un salto.

ACTIVACIÓN DE NAVES CYLONS

En combate, las naves cylons se activan tras el paso de resolución de Crisis del turno de cada jugador. La activación de una nave la lleva a moverse o a atacar. Las naves cylons siempre se activan siguiendo las reglas descritas a continuación, aun cuando haya un jugador cylon descubierto.

Si hay varias zonas de espacio ocupadas por naves que deben ser activadas, todas las naves de una zona deberán ser activadas antes de proceder a las naves de la siguiente zona (el orden de activación de las zonas se deja a elección del jugador actual). Cada nave cylon sólo puede activarse una vez durante el turno de cada jugador.

Activación de Incursores



Icono de activación de Incursores

Cuando se activa, cada Incurdor cylon debe llevar a cabo **una sola** de las acciones indicadas a continuación, y deberá ser **únicamente** la primera que pueda realizar (siguiendo el orden numérico establecido):

1. Atacar a un Viper: El Incurdor ataca a un Viper que esté en su misma zona de espacio. En la medida de lo posible, deberá atacar a un Viper no tripulado; en caso contrario atacará a un Viper pilotado. Si hay varios Vipers pilotados en la misma zona, el jugador actual elige cuál de ellos sufre el ataque.

2. Destruir Nave Civil: Si no hay Vipers en su zona, el Incurdor destruye 1 Nave Civil que esté en su misma zona de espacio. El jugador actual elige 1 Nave Civil de esa zona y le da la vuelta a su ficha. Los Recursos indicados en el anverso de la ficha se pierden, y la ficha se elimina del juego.

3. Moverse: Si tampoco hay Naves Civiles en la zona, el Incurdor avanzará 1 zona de espacio hacia la Nave Civil más próxima. Si hay varias Naves Civiles a la misma distancia, se desplazará **en el sentido de las agujas del reloj** alrededor de *Galactica*.

4. Atacar *Galactica*: Si no hay Naves Civiles sobre el tablero de juego, el Incurdor atacará *Galactica* (ver "Ataques", página 24).

Si no hay Incursores sobre el tablero de juego cuando llegue el momento de activarlos, cada Estrella Base lanzará 2 Incursores. Si tampoco hay Estrellas Base en juego, no ocurrirá nada.

Ejemplo: La carta de Crisis actual presenta un icono de activación de Incursores. Todos los Incursores cylons que hay sobre el tablero de juego son activados (todos ellos se encuentran en la misma zona de espacio). El primer Incurdor ataca a un Viper de su misma zona y lo destruye. A consecuencia de ello, ya no quedan Vipers ni Naves Civiles en la zona de espacio del segundo Incurdor, por lo que éste se desplaza a una zona adyacente (hacia la Nave Civil más cercana).

Lanzamiento de Incursores



Icono de lanzamiento de Incursores

Si aparece el icono de lanzamiento de Incursores, cada Estrella Base lanza 3 Incursores. Si no hay Estrellas Base en juego, no sucede nada.

Cada vez que se lance un Incurdor (o un Incurdor Pesado), el jugador actual debe coger 1 nave del tipo correspondiente de entre las que no estén ya sobre el tablero de juego. A continuación deberá colocarla en la misma zona de espacio que ocupe la Estrella Base que las ha lanzado. Si todos los Incursores se encuentran ya sobre el tablero, ya no podrán lanzarse más.

ACTIVACIÓN DE INCURSORES CYLONS



1. Durante el paso de Activación de naves cylons, la carta de Crisis actual presenta el icono de activación de Incursores. Hay varios Incursores sobre el tablero, de modo que el jugador actual elige una zona de espacio y activa todos los Incursores que la ocupan (de uno en uno).

2. El primer Incursor ataca a un Viper de su misma zona, saca un "5" y le provoca daños, por lo que el Viper es retirado del tablero y enviado a la zona de "Vipers dañados".

3. El otro Incursor de esa misma zona no tiene Vipers en sus inmediaciones, por lo que destruye una Nave Civil de su zona. Se le da la vuelta a la ficha de la Nave Civil y se pierden los Recursos indicados en ella (2 de Población).

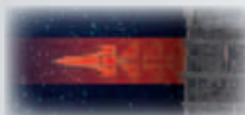
4. En la siguiente zona a activar sólo hay un único Incursor. Como no hay más naves en esa zona de espacio, la nave avanza hacia la Nave Civil más próxima (siguiendo el orden de las agujas del reloj). La próxima vez que el Incursor sea activado, es muy posible que destruya la Nave Civil que hay en su misma zona.

Activación de Incursores Pesados y Centuriones



Icono de activación de Incursores Pesados y Centuriones

Los Incursores Pesados no atacan jamás. Siempre se mueven hacia la zona de espacio más cercana en la que haya un icono de lanzamiento de Vipers. Si un Incursor Pesado comienza su movimiento en una de estas zonas, los Centuriones que transporta abordarán *Galactica*.



Icono de lanzamiento de Vipers

Si los Centuriones de un Incursor Pesado abordan *Galactica*, el Incursor Pesado se retira del tablero de juego y se coloca 1 indicador de Centurión en la casilla de Inicio del medidor de Abordaje. Siempre que haya indicadores de Centurión en el medidor de Abordaje y se activen Incursores Pesados (incluso si es un jugador cylon descubierto quien los activa), cada uno de estos indicadores de Centurión avanza 1 casilla hacia el espacio "Los humanos pierden". Si uno de los indicadores de Centurión llega al final del medidor, los jugadores cylons ganan la partida.



Medidor de Abordaje

Los jugadores humanos pueden intentar destruir a los Centuriones activando la acción especial del "Arsenal" de *Galactica*.

Si no hay Incursores Pesados en el tablero cuando deban activarse, cada Estrella Base lanzará 1 Incursor Pesado. Si no hay Estrellas Base en juego, no sucede nada.

Activación de Estrellas Base cylons



Icono de activación de Estrellas Base

Si se activa una Estrella Base cylon, atacará *Galactica*. El jugador actual tira 1 dado por cada Estrella Base que haya sobre el tablero de juego para determinar el daño recibido por *Galactica* (ver "Ataques" en esta misma página).

ATAQUES

Cada vez que una nave efectúa un ataque, el jugador actual tira 1 dado de 8 caras y consulta la sección de la tabla correspondiente al objetivo del ataque (y, a veces, el método de ataque). En función del resultado obtenido, el objetivo resultará dañado o destruido.

TABLA DE ATAQUE	
UNIDAD ATACADA	RESULTADO DEL DADO
	3-8 = Destruído
	7-8 = Destruído
	5-7 = Dañado 8 = Destruído
	Destruída automáticamente (sin tirada)
	Con Incursor: 8 = Dañada Con Estrella Base: 4-8 = Dañada
	Con Viper: 8 = Dañada Con Galactica: 5-8 = Dañada Con Arma Nuclear: 1-2 = Dañada 2 veces 3-6 = Destruída 7-8 = Destruída junto a 3 Incursores de la misma zona de espacio

Cabe destacar que ningún jugador puede atacar a las naves humanas con Vipers ni desde la localización "Control de Armamento".

Daño, destrucción y eliminación del juego

Dañar o destruir una nave puede tener efectos variados, dependiendo del tipo de nave en cuestión.

Cuando una nave cylon es destruida, se retira del tablero pero puede volver más adelante en la partida.

Cuando un Viper recibe daños, se coloca en la casilla de "Vipers dañados" del tablero de juego. Los Vipers situados en esta casilla no pueden lanzarse ni utilizarse hasta haber sido reparados (habitualmente mediante una carta de Ingeniería).

Cuando un Viper o un Raptor son destruidos, se eliminan del juego.

Cuando una Nave Civil es destruida, su ficha se coloca boca arriba y la flota pierde los Recursos indicados en su anverso (normalmente Población). A continuación, la ficha se elimina del juego.

Siempre que una nave (o cualquier otro componente) sea eliminado del juego, se devuelve a la caja y no podrá volverse a usar durante el resto de la partida.

Fichas de Daño



Ficha de Daño en Galactica *Ficha de Daño en Estrella Base*

Cuando *Galactica* o una Estrella Base resultan dañadas, el jugador actual roba 1 ficha de Daño aleatoria del tipo correspondiente. Los efectos de estas fichas varían en función de su tipo.

- **Daño en localización:** Si se roba esta ficha, debe colocarse en la correspondiente localización de *Galactica*. Todos los personajes situados en esta localización son trasladados a la "Enfermería". Los personajes pueden entrar en una localización dañada, pero no podrán emplear su acción especial hasta que sea reparada mediante una carta de Habilidad de Ingeniería. Cuando se repara una localización dañada, la ficha de Daño se devuelve al montón de fichas de Daño sin usar y se mezcla con las demás.



- **Pérdida de Recursos:** Si se roba esta ficha, la flota pierde los Recursos indicados en ella. Después, la ficha se elimina del juego.



- **Impacto crítico:** Si se roba esta ficha, debe colocarse sobre la Estrella Base. Mientras siga en ella, contará como 2 fichas de Daño (hacen falta 3 fichas de Daño para destruir una Estrella Base).



- **Hangar inutilizado:** Si se roba esta ficha, debe colocarse sobre la Estrella Base. Mientras siga en ella, la Estrella Base no podrá lanzar Incursores ni Incursores Pesados.



- **Armamento inutilizado:** Si se roba esta ficha, debe colocarse sobre la Estrella Base. Mientras siga en ella, la Estrella Base no podrá atacar *Galactica*.



- **Daños estructurales:** Si se roba esta ficha, debe colocarse sobre la Estrella Base. Mientras siga en ella, todos los ataques efectuados contra la Estrella Base reciben una bonificación de +2 a sus tiradas.



Si una Estrella Base recibe 3 fichas de Daño o más, resulta destruida y se retira del tablero de juego. Todas las fichas de Daño que haya sobre ella se devuelven al montón de fichas de Daño sin usar y se mezclan con las demás.

Si hay fichas de Daño en 6 zonas o más de *Galactica*, los jugadores cylons ganan la partida.

SALTOS DURANTE EL COMBATE

Si la flota efectúa un salto en pleno combate, todas las naves se retiran de las zonas de espacio del tablero. Todo Viper retirado de este modo debe trasladarse a la "Reserva", y las Naves Civiles se devuelven al montón de fichas de Nave Civil no usadas y se mezclan con las demás. Todo personaje que estuviese pilotando un Viper es trasladado al "Hangar" de *Galactica*.

Los indicadores de Centurión que haya sobre el medidor de Abordaje permanecen en juego aunque la flota realice un salto.

ACTIVACIÓN DE VIPERS

Aunque *Galactica* está equipada con afustes de cañones, su verdadera potencia militar radica en sus escuadrones de cazas monoplaza conocidos como Vipers. El principal propósito de estos Vipers es defender la flota, concretamente a las Naves Civiles, de los ataques de los cylons. Los Vipers suelen activarse utilizando la regla especial del "Puente de Mando".

Cuando un jugador activa un Viper, deberá elegir **una** de las siguientes opciones:

- **Lanzar 1 Viper:** El jugador coge 1 Viper de la "Reserva" y lo coloca en una de las dos zonas de espacio marcadas con el icono de lanzamiento de Vipers (ver página 24).

- **Mover 1 Viper:** El jugador elige 1 Viper que ya esté en una zona de espacio y lo mueve a una zona de espacio adyacente. Cabe señalar que los Vipers no pueden volar "por encima de" *Galactica*; sólo podrán desplazarse alrededor de ella en el sentido de las agujas del reloj (o a la inversa), por zonas de espacio adyacentes.

- **Atacar con 1 Viper:** El jugador elige 1 Viper y 1 nave cylon que estén en la misma zona de espacio, y tira 1 dado de 8 caras para resolver el ataque (siguiendo las reglas descritas en la sección "Ataques" de la página 24).

Cada Viper puede activarse varias veces en un mismo turno, pero ningún jugador podrá activar naves que estén siendo pilotadas por otro jugador. Los Vipers que no tengan fichas de Pilotaje bajo ellos se denominan "Vipers no tripulados".

PILOTAJE DE VIPERS

Todos los personajes que posean la Habilidad de Pilotaje podrán manejar personalmente un Viper. Los Vipers pilotados funcionan de un modo ligeramente distinto a los Vipers no tripulados, y no pueden activarse desde el "Punto de Mando".

Si un jugador desea que su personaje pilote un Viper, basta con que lleve su indicador de Personaje hasta el "Hangar" y utilice la acción especial de dicha localización. A continuación podrá lanzar un Viper de la forma habitual (ver sección anterior), colocar su ficha de Pilotaje bajo él y retirar su indicador de Personaje del tablero (puede situarlo provisionalmente sobre su hoja de Personaje).

Movimiento y acciones mientras se pilota

Aunque un personaje está pilotando un Viper, el jugador que lo controla deberá jugar su turno con normalidad. Durante el paso de Movimiento, podrá desplazar su Viper a una zona de espacio adyacente o devolver su indicador de Personaje a una localización (ver "Abandonar un Viper" a continuación).

Además de las acciones normales que puede llevar a cabo un jugador durante su paso de Acción (por ejemplo, jugar una carta de Habilidad), también podrá activar su Viper (para volver a moverse o atacar).

Destrucción de un Viper

Si un personaje se encuentra pilotando un Viper en el momento en que éste resulta dañado o destruido, su indicador de Personaje se traslada a la "Enfermería", y el Viper se coloca en el lugar correspondiente (en la casilla de "Vipers dañados" o de vuelta a la caja).

Abandonar un Viper

Si la flota efectúa un salto, todos los personajes que estuvieran pilotando Vipers se trasladan al "Hangar" y sus Vipers se devuelven a la "Reserva".

Un jugador también puede optar por desplazarse a *Galáctica* o a la *Colonial Uno* desde su Viper durante el paso de Movimiento de su turno de juego. Para ello deberá descartarse de 1 carta de Habilidad; luego podrá colocar su Viper en la "Reserva" y su indicador de Personaje en la localización que haya elegido. Podrá hacer esto desde cualquier zona de espacio del tablero.

Si un jugador es enviado a la "Enfermería" o a la "Prisión" mientras se encuentra pilotando un Viper, deberá trasladarse a la localización apropiada y devolver su Viper a la "Reserva".

Siempre que un personaje se desplace de un Viper a una localización, su ficha de Pilotaje se retira del tablero de juego.

ARRIESGAR NAVES

Los Raptors no se utilizan en combate; normalmente se "arriesgan" siguiendo las instrucciones de cartas de Habilidad y Salto para obtener beneficios concretos. Para arriesgar una nave, debe haber al menos 1 nave del tipo requerido en la "Reserva". Estas cartas suelen indicar al jugador que debe tirar 1 dado y recibir cierto beneficio si consigue igualar o superar un número concreto. Si el resultado de la tirada es menor que este número, las naves arriesgadas resultan destruidas y no se obtiene ningún beneficio.

Acción: Arriesga 1 Raptor para poder tirar un dado. Si sacas 3 o más, mira la primera carta del mazo de Crisis o de Salto y cócala en la parte superior o en la inferior del mismo. En caso contrario, 1 Raptor es destruido.

Carta de Habilidad "Lanzar explorador"

Ejemplo: El jugador actual utiliza su acción para jugar la carta de Habilidad Táctica "Lanzar explorador". Esta carta específica que puede arriesgar 1 Raptor para mirar la primera carta del mazo de Salto o del mazo de Crisis. Dado que hay al menos 1 Raptor en la "Reserva", el jugador puede llevar a cabo esta acción. Tal y como se indica en la carta, tira 1 dado y saca un "1". Como no ha logrado alcanzar el número objetivo estipulado en la carta ("3"), no obtiene el beneficio y el Raptor arriesgado es destruido.



ATAQUES DE PILOTOS DE VIPER



1. "Starbuck" utiliza la acción especial del "Hangar" para despegar en un Viper. Retira su indicador de Personaje del tablero, lanza 1 Viper y coloca su ficha de Pilotaje bajo él.

2. A continuación puede realizar otra acción (tal y como se especifica en el texto del "Hangar"). Decide utilizar esta acción para activar su Viper y atacar a un Incursor que hay en su misma zona.

3. Saca un "3" en el dado, que es el valor mínimo para destruir al Incursor. Éste se retira del tablero, y luego el jugador procede a resolver el paso de Crisis de su turno de juego.

Cabe destacar que "Starbuck" no puede utilizar su capacidad "Piloto experta" (descrita en su hoja de Personaje) en este ejemplo porque no estaba pilotando un Viper al comienzo de su turno.

OTRAS REGLAS

Esta sección contiene reglas diversas, incluida la línea de sucesión de los cargos de Almirante y Presidente, el efecto que tiene la limitación de componentes en la mecánica de juego, y distintas formas para ajustar el juego de modo que resulte menos difícil para humanos o para cylons.

LÍNEA DE SUCESIÓN

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

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.

Las líneas de sucesión de cada cargo son las siguientes:

Almirante

1. William Adama
2. Saul Tigh
3. Karl Agathon ("Helo")
4. Lee Adama ("Apolo")
5. Kara Thrace ("Starbuck")
6. Sharon Valerii ("Boomer")
7. Galen Tyrol ("Jefe")
8. Tom Zarek
9. Gaius Baltar
10. Laura Roslin

Presidente

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Lee Adama ("Apolo")
5. William Adama
6. Karl Agathon ("Helo")
7. Galen Tyrol ("Jefe")
8. Sharon Valerii ("Boomer")
9. Saul Tigh
10. Kara Thrace ("Starbuck")

Es preciso señalar que aunque el Presidente se encuentre en la "Prisión", conservará su título y todas sus capacidades asociadas.

LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Siempre que se acaben las cartas de un mazo, el jugador actual deberá barajar el correspondiente montón de descartes para crear un nuevo mazo. Esto se aplica a las cartas de Habilidad, de Quórum, de Crisis, de Crisis Extrema y de Salto.

Las fichas y naves de plástico están limitadas a la cantidad disponible en la caja, y podrían llegar a agotarse durante una partida. El jugador actual siempre decide el orden de colocación de todos los componentes, y si no hubiera suficientes, decidirá cuáles no colocar.

Ejemplo: Se roba una carta de Crisis de ataque cylon que requiere la colocación de 2 Estrellas Base sobre el tablero de juego. Ya hay 1 Estrella Base sobre el tablero, de modo que sólo se puede poner 1 más. El jugador actual decide cuál de las 2 Estrellas Base indicadas en la carta de ataque cylon serán colocadas sobre el tablero.

Si todos los Vipers están ya en juego y un jugador desea activar la acción especial del "Hangar", podrá trasladar 1 Viper de cualquier zona de espacio a la "Reserva" para poder pilotarlo.

AJUSTES DE DIFICULTAD

Algunos jugadores podrían opinar que el juego resulta demasiado sencillo para los humanos o para los cylons. Antes de empezar una partida, se pueden aplicar ciertos cambios para facilitar el juego a uno de los dos bandos.

Para facilitar el juego a los jugadores humanos, basta con empezar la partida con 2 unidades más de cada Recurso (10 de Alimentos, 10 de Combustible, 12 de Moral y 14 de Población).

Para facilitar el juego a los jugadores cylons, basta con empezar la partida con 2 unidades menos de cada Recurso.

ESTRATEGIA DE LOS JUGADORES HUMANOS

El objetivo definitivo de los jugadores humanos es conservar suficientes Recursos para recorrer 8 unidades de distancia y efectuar un salto a Kobol. De este modo, su principal prioridad debe ser proteger sus Recursos, y su objetivo a largo plazo es recorrer suficiente distancia.

En los turnos de humanos

A la hora de jugar un turno como humano hay que tener en cuenta dos cosas: en primer lugar, los Recursos que corren más peligro, y en segundo lugar, las acciones disponibles para el jugador.

Cada tipo de personaje posee una especialización concreta. Por ejemplo, los pilotos son buenos pilotando Vipers y destruyendo naves cylons, mientras que los líderes políticos destacan a la hora de superar cartas de Crisis y emplear el mazo de Quórum.

Al principio de la partida, es importante asegurarse de que los Recursos perdidos no sean todos del mismo tipo. Por ejemplo, la Moral se pierde con frecuencia a causa de las cartas de Crisis, y la pérdida de Moral suele acabar descontrolándose. Por otro lado, la Población no corre peligro a consecuencia de las cartas de Crisis, pero se halla en grave peligro cuando atacan los cylons.

También es importante saber determinar cuándo debe utilizarse la regla especial del "Control de Saltos". Por ejemplo, no suele ser buena idea usarla cuando la Población está en niveles bajos.

Cómo tratar con los jugadores cylons

La mayor amenaza para los jugadores humanos la entrañan los cylons que se han infiltrado en la flota. Los jugadores humanos no deben perder de vista las cartas de Habilidad negativas que puedan aparecer en las pruebas de Habilidad, y también han de cuestionar todas y cada una de las decisiones tomadas por los demás jugadores a la hora de resolver cartas de Crisis. Cuando antes puedan enviar los humanos a los jugadores cylons a la "Prisión", mejor. Un jugador cylon encerrado en la "Prisión" ejerce un impacto mucho más limitado en el juego, y resulta menos perjudicial si decide revelar su verdadera identidad.

Prepararse para la fase de Agentes Durmientes

Es importante que los jugadores humanos tengan bien presente que aunque no hayan empezado la partida como cylons, esto podría cambiar en la fase de Agentes Durmientes. Al principio de la partida es aconsejable que

los humanos no obtengan demasiados beneficios, pues uno de ellos podría convertirse en jugador cylon durante la fase de Agentes Durmientes. Un rendimiento excepcional como humano podría suponer un obstáculo a la hora de ganar la partida si el jugador se ve obligado a cambiar de bando más adelante.

ESTRATEGIA DE LOS JUGADORES CYLONS

El objetivo definitivo de los jugadores cylons consiste en asegurarse de que los humanos pierdan la partida; normalmente esto se consigue concentrándose en un Recurso determinado y mermándolo por completo.

Mientras no hayan sido descubiertos

Los jugadores cylons deben procurar hallar todos los motivos posibles para no ayudar en las pruebas de Habilidad. Cuando se vean obligados a colaborar, deberán asegurarse de introducir una [o dos] cartas negativas para contrarrestar la ayuda prestada. Sin embargo, los jugadores cylons deben procurar hacerlo sin levantar sospechas, por lo que deberían utilizar los mismos tipos de cartas que los demás jugadores puedan haber jugado. A menudo la mejor forma de no llamar la atención es hacer que las sospechas recaigan sobre otros jugadores.

Es muy importante que los jugadores cylons eviten acabar en la "Prisión" antes de revelar su verdadera identidad. Mientras estén en la "Prisión", los jugadores cylons no podrán utilizar la capacidad especial de sus cartas de Lealtad (aunque sí podrán revelar su verdadera identidad). Suele ser conveniente enviar a otros jugadores a la "Prisión" para evitar sospechas.

Una revelación bien calculada puede ser devastadora para los humanos. Los jugadores cylons deben tener muy presentes las capacidades especiales de sus cartas de Lealtad y esperar el mejor momento para atacar.

Cuando hayan sido descubiertos

Los cylons descubiertos tienen un objetivo principal: concentrarse en el Recurso más escaso y destruirlo. La Moral y la Población suelen ser los más fáciles de minar. El modo más sencillo de socavar la Moral es mediante cartas de Crisis (utilizando la regla especial de la localización "Cáprica"), mientras que la Población se destruye con mayor facilidad mediante ataques cylons (utilizando la regla especial de la localización "Flota Cylon").

Los jugadores cylons descubiertos deberían robar cartas de Habilidad de Pilotaje o Ingeniería en sus turnos, ya que son las que con menor frecuencia aparecen en las cartas de Crisis.

ACLARACIONES A LAS CARTAS

En esta sección se explican los efectos de algunas cartas.

- **Recursos máximos:** Aunque algunas cartas proporcionan incrementos en ciertos Recursos, ninguno de ellos podrá aumentar por encima de las 15 unidades.
- **Carta de Crisis “Escasez de alimentos”:** Esta carta obliga al Presidente a descartarse de 2 cartas, y al jugador actual a descartarse de 3 cartas. Si el Presidente **es también** el jugador actual, entonces deberá descartarse de 4 cartas.
- **Decisiones en cartas de Crisis:** Si un jugador puede hacer una elección en una carta de Crisis, siempre podrá elegir la parte superior o la inferior de la misma, tanto si es capaz de cumplir las instrucciones del texto como si no [a no ser que la propia carta lo impida específicamente].
- Un personaje que se encuentra en la “Prisión” puede ser enviado a la “Enfermería” como consecuencia de una carta.

REGLAS QUE SUELEN OLVIDARSE

- Los jugadores siempre roban todas las cartas de Habilidad indicadas en sus hojas de Personaje al comienzo de sus turnos, sea cual sea el tamaño actual de sus manos.
- Las naves **sólo** pueden moverse a zonas de espacio adyacentes. No pueden pasar por encima de *Galactica*.
- Cuando un jugador recibe la carta de “Eres un simpatizante”, debe mostrarla de inmediato a los demás jugadores.
- Al activar la regla especial del “Control de Saltos”, se perderán tantas unidades de Población como indique el medidor de Preparativos para el Salto si se saca “6” o menos en el dado.
- Todos los jugadores deben descartar cartas de Habilidad hasta quedarse con 10 al final del turno de cada jugador.
- Los jugadores pueden salir de la “Enfermería” sin problema, pero no así de la “Prisión”. Tan sólo podrán abandonar la “Prisión” si superan la prueba de Habilidad indicada en el texto de esta localización.
- Los jugadores cylons sólo pueden revelar sus cartas de Lealtad como una acción.
- Los jugadores cylons descubiertos **también reciben 1** carta de Lealtad en la fase de Agentes Durmientes.
- Las naves cylons siempre se activan siguiendo las reglas de “Activación de naves cylons” [página 22], incluso aunque ya haya un jugador cylon descubierto.
- Las cartas de Crisis Extrema ignoran las capacidades de los personajes que afecten específicamente a las cartas de Crisis.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Corey Konieczka

Desarrollo adicional: Eric Lang

Desarrollo ejecutivo: Jeff Tidball

Edición y revisión: Mark O'Connor y Jeff Tidball

Diseño gráfico: Kevin Childress, Andrew “Metal” Navaro, Brian Schomberg y WiL Springer

Composición de cubierta: Brian Schomberg

Imágenes proporcionadas por: NBC Universal

Director de producción: Gabe Laulunen

Directora de escultura: Zoë Robinson

Editor: Christian T. Petersen

Productos de mercado de NBC Universal: Kim Niemi, Mitch Steele y Neysa Gordon

SCI FI: William Lee y Mozghan Setoodeh

Coordinador de pruebas de juego: Mike Zebrowski

Pruebas de juego: AJ Anderson, Brett Bedore, Daniel “Banaan” Bloemendaal, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Tamara Cook, Chris Corbett, Emile de Maat, Richard Dewsbury, Jean9 Duncan, Rob Edens, Aaron Fenwick, Matt Findley, Kevin Fraley, Dave Froggat, Tod Gelle, Jack Gray, Joe Gray, Edward Gross, Jeremy Haberer, Eric Hanson, Darrell Hardey, Shannon Heibler, Jeroen Hogenkamp, Stephen Horvath, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Eric Lang, Andy Lawley, Jonathan Ledezma, Erik Lind, Liana Loos-Austin, Terry Madden, Bob Maher, David Marks, C. Sebastian Massey, Brad McWilliams, David Mendleson, Jacob Metallo, Gregg Mixdorf, Scott Mullinnix, Sean Murphy, Robin Morren, Andrew “Metal” Navaro, Kelly Oinstead, Hershey Ordman, Tony Plucido, Thaadd Powell, Evan Pritchard, Rhys Pritchard, Danny Procell, Adam Raymond, Ruth Reimer, Martijn Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Schomberg, Piotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, WiL Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young y Mike Zebrowski

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

También queremos dar las gracias a toda la plantilla de Sci Fi 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 EDICIÓN EN CASTELLANO

Traducción: Juanma Coronil

Coordinación: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Edge Studio

Edición: Jose M. Rey

ÍNDICE

Aclaraciones a las cartas: página 30
Activación de naves cylons: páginas 22, 24
Activación de Vipers: página 25
Ajustes de dificultad: página 28
Análisis de los componentes: páginas 2-4
Análisis del tablero de juego: página 8
Arriesgar naves: página 26
Ataques: página 24
Capacidades (uso): página 13
Carta de Objetivo de Kobol: página 14
Cartas de ataque cylon: página 22
Cartas de Cargo: página 12
Cartas de Habilidad: página 15
Cartas de Lealtad: página 18
Cartas de Salto: página 13
Combate: páginas 22-27
Cómo determinar si eres un cylon: página 19
Consejos estratégicos: página 29
Creación del mazo de Lealtad: página 6
Elección óptima de personajes: página 6
Eliminación del juego: página 24
Fase de Agentes Durmientes: página 19
Fichas de Daño: página 25
Icono de lanzamiento de Vipers: página 24
Jugadores cylons descubiertos: páginas 19-20
Jugadores cylons: páginas 18-20
Limitación de componentes: página 28
Límite a la mano: página 15
Línea de sucesión: página 28
Listado de componentes: página 2
Mazo de Destino: página 15
Medidor de Abordaje: página 24
Montaje de los medidores de Recursos: página 5
Objetivo del juego: página 6
 Objetivo de los humanos: página 12
 Objetivo de los cylons: página 18
Pérdida de Recursos: página 11
Personajes: páginas 11-12
Pilotaje de Vipers: página 26
 Ejemplo: página 27
Preparación: página 5
 Diagrama: página 7

Pruebas de Habilidad: página 16
 Ejemplo: página 17
 En el tablero: página 18
Referencia de naves: página 21
Reglas que suelen olvidarse: página 30
Resumen del juego: página 2
Saltos de la flota: página 13
 Durante el combate: página 25
 Ejemplo: página 14
Secretismo: página 20
Simpatizante: página 19
Supervisor de Habilidades: página 16
Turno de juego, el: página 9
 Acción (paso del turno): página 10
 Activación de naves cylons (paso del turno): página 11
 Crisis (paso del turno): páginas 10-11
 Movimiento (paso del turno): página 10
 Preparativos para el salto (paso del turno): página 11
 Robar cartas de Habilidad (paso del turno): página 9

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.

Visítanos en nuestra página web:

www.FantasyFlightGames.com
www.EdgeEnt.com



REFERENCIA RÁPIDA

TURNO DEL JUGADOR

1. **Robar cartas de Habilidad:** Roba la cantidad y el tipo de cartas de Habilidad indicados en tu hoja de Personaje. Los jugadores cylons descubiertos roban 2 cartas de Habilidad de cualesquier tipos.

2. **Movimiento:** Ve a cualquier localización. Para desplazarte a otra nave, deberás descartar 1 carta de Habilidad de tu mano.

3. **Acción:** Activa la acción especial de la localización en la que estés, o bien utiliza 1 carta cuyo uso cueste una acción.

4. **Crisis:** Roba y resuelve la primera carta del mazo de Crisis.

5. **Activación de naves cylon:** Si hay naves cylon en juego, se activan siguiendo las instrucciones de la carta de Crisis robada.

6. **Preparativos para el Salto:** Si la carta de Crisis tiene el icono de "Preparativos para el Salto", el indicador de Flota avanza 1 casilla en el medidor de Preparativos para el Salto. Si el indicador alcanza el final de este medidor, la flota efectúa un salto.

Nota importante: Los dos últimos pasos ("Activación de naves cylons" y "Preparativos para el Salto") se omiten en el turno de un jugador cylon descubierto.

PRUEBAS DE HABILIDAD

1. Se lee la carta.
2. Se juegan 2 cartas del mazo de Destino.
3. Se juegan cartas de Habilidad.
4. Se barajan todas las cartas y se dividen en dos montones.
5. Se calcula la Pericia total de ambos montones.
6. Se determina el resultado de la prueba.

SALTOS DE LA FLOTA

1. Se retiran todas las naves del tablero.
2. Se elige el destino del salto.
3. Se siguen las instrucciones de la carta de Salto.
4. Se comprueban las instrucciones de la carta de Objetivo de Kobl.
5. Se reinicia el medidor de Preparativos para el Salto.

ACTIVACIÓN DE UN VIPER

Si un jugador activa un Viper, dispone de tres opciones:

- Lanzar 1 Viper.
- Mover 1 Viper.
- Atacar con 1 Viper.

ACTIVACIÓN DE NAVES CYLONS

Los **Incursores** llevarán a cabo una de las siguientes acciones (por orden de preferencia):

1. Atacar a un Viper (a ser posible no tripulado) que esté en su misma zona de espacio.
2. Destruir una Nave Civil que esté en su misma zona (a elección del jugador actual).
3. Moverse hacia la Nave Civil más próxima (si hay varias a la misma distancia, se desplaza en el **sentido de las agujas del reloj**).
4. Atacar *Galactica*.

Si no hay Incursores en juego, cada Estrella Base lanzará 2 Incursores.

Los **Incursores Pesados** jamás atacan; siempre avanzarán hacia el icono de lanzamiento de Vipers más cercano. Si un Incursor Pesado está en una de estas zonas en el momento de su activación, los Centuriones que transporta abordarán *Galactica* (ver página 24). Cada vez que se activen los Incursores Pesados, también se activarán los Centuriones. Si no hay Incursores Pesados en juego en el momento en que una carta de Crisis los active, cada Estrella Base lanzará 1 Incursor Pesado.

TABLA DE ATAQUE

UNIDAD ATACADA	RESULTADO DEL DADO
	3-8 = Destruído
	7-8 = Destruído
	5-7 = Dañado 8 = Destruído
	Destruída automáticamente (sin tirada)
	Con Incursor: 8 = Dañada Con Estrella Base: 4-8 = Dañada
	Con Viper: 8 = Dañada Con Galactica: 5-8 = Dañada Con Arma Nuclear: 1-2 = Dañada 2 veces 3-6 = Destruída 7-8 = Destruída junto a 3 Incursores de la misma zona de espacio

BÚSQUEDA RÁPIDA

- Fichas de Daño: página 25
- Línea de sucesión (Almirante y Presidente): página 28
- Cylons descubiertos: página 19
- Preparación: página 5
- Consejos estratégicos: página 29