

# Battlestar Galactica

Resumen de reglas — v1.1

## 1. Objetivos

Los humanos ganan si cumplen el objetivo de Kobol. Los cylon ganan si cumplen alguna de las siguientes condiciones:

- Al menos uno de los recursos se reduce a 0 o menos *al final* del turno de cualquier jugador.
- Al menos un indicador de centurión llega al final del medidor de abordaje.
- Si 6 o más localizaciones de Galactica tienen fichas de daño al mismo tiempo.

El secretismo es obligatorio, y las acusaciones gratuitas.

## 2. Preparación

- Se inician los medidores de recursos. Para facilitar la partida a los humanos, +2 recursos; para los cylon, -2.
- Se colocan los 8 vipers y 4 raptors en la reserva.
- Se coloca el indicador de flota en el inicio del medidor de preparativos para el salto.
- Se entrega al azar el indicador de jugador inicial.
- Empezando por el jugador inicial, se eligen los personajes de forma equilibrada.
- Se entregan los cargos según las líneas de sucesión.
  - El presidente recibe 1 carta de quórum.
  - El almirante recibe 2 fichas de arma nuclear.
- Se crea el mazo de lealtad:
  - Se separan las cartas según sus 3 tipos.
  - Se barajan las de cylon.
  - Se seleccionan:

Jugadores	3	4	5	6
Cylon	1	1	2	2
No cylon	5	6	8	9
  - Con Baltar +1 carta de *No cylon*.
  - Con Boomer +1 carta de *No cylon*.
  - Se barajan y se reparte 1 a cada jugador.
  - Con 4 o 6 jugadores se añade la carta de simpatizante, y se baraja.
- Se separan y barajan las cartas de quórum, crisis, crisis extrema, salto y las 5 habilidades.
- Excepto el jugador inicial, todos roban 3 cartas de habilidades de entre las que pueden robar.
- Se crea el mazo de destino robando 2 cartas de habilidad de cada tipo.

- Se colocan las naves iniciales:



## 3. Turno del jugador

### 3.1. Robar cartas de habilidad

**Normal:** Roba según su hoja de personaje (sin importar cuántas tenga en su mano). En caso de habilidades múltiples, elige la mezcla que quiera.

**Cylon descubierto:** 2 cartas cualesquiera.

### 3.2. Movimiento

El personaje puede desplazarse a otra localización. Si está pilotando un viper, puede moverse a un espacio adyacente. En ambos casos, puede trasladarse a otra nave descartándose de 1 carta de habilidad.

Los personajes no pueden desplazarse a localizaciones cylon, excepto los cylon descubiertos que sólo pueden moverse por las localizaciones cylon.

### 3.3. Acción


**Normal:** Puede realizar sólo una:

- Acción de su localización actual.
- Acción de carta de habilidad, de cargo, de quórum o de lealtad.
- Acción de personaje.
- Activar el viper que está pilotando.
- No hacer nada.

**Cylon descubierto:** Sólo la acción de su localización actual. Se ignoran todas las capacidades (positivas y negativas) de su hoja de personaje.

### 3.4. Crisis

Sólo para jugadores normales:

- Roba y resuelve una carta de crisis.
- Se activan las naves cylon.
-  : Se avanza 1 casilla el indicador de la flota en el medidor de preparativos para el salto.

### 3.5. Fin del turno

El indicador de jugador actual pasa al siguiente jugador.

Hay que descartarse hasta 10 cartas de habilidad.

No hay límite al número de cartas de quórum o de crisis extrema.

## 4. Pruebas de habilidad

- Se lee la carta y se toman las decisiones.
- Empezando por el siguiente jugador, y terminando en el jugador actual, cada uno puede poner las cartas de habilidad que quiera. Los cylon descubiertos sólo pueden jugar una.
- Se añaden 2 cartas de destino, se baraja y se clasifica.
- Se calcula la pericia total y se aplica el resultado.

## 5. Activación de vipers

El jugador debe elegir una de las siguientes opciones, sólo para vipers no tripulados:

**Lanzar 1 viper** de la reserva a una zona con icono de lanzamiento.

**Mover 1 viper** a una zona de espacio adyacente.

**Atacar con 1 viper** a una nave cylon de la misma zona.

Cada viper puede activarse varias veces en el mismo turno.

Si un jugador quiere pilotar un viper y no quedan en la reserva, puede coger uno de cualquier zona del espacio.

## 6. Activar naves cylon

El jugador actual decide el orden de activación de las zonas.

### 6.1. Lanzar incursores

Cada estrella base lanza 3 incursores.

### 6.2. Activar incursores

Si no hay incursores, cada estrella base lanza 2.

Si ya había, cada incursor sólo realiza una acción, la primera que pueda de las siguientes:

- Atacar un viper no tripulado de su misma zona.
- Atacar un viper tripulado de su misma zona. Si hay varios, el jugador actual elige.
- Destruir nave civil (se elimina del juego) de su misma zona. Se pierden los recursos indicados.
- Avanzar una zona hacia la nave civil más próxima. Si hay varias, avanza en el sentido de las agujas del reloj.
- Atacar Galactica.

### 6.3. Activar incursores pesados y centuriones

Si no hay incursores pesados, cada estrella base lanza 1.

Si ya había:

- Los incursores pesados se mueven hacia la zona más cercana donde haya un icono de lanzamiento de vipers.
- Si ya estaban en esa zona, por cada uno que se retire se añade un centurión en la casilla de inicio del medidor de abordaje (sólo si quedan fichas de centurión).

Los centuriones que ya estaban se avanzan un espacio.

### 6.4. Activar estrellas base

Cada estrella base ataca a Galactica.

## 7. Daños

Los vipers dañados pasan a la casilla correspondiente. Los tripulantes de vipers dañados o destruidos pasan a la enfermería.







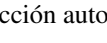
Cuando Galactica o una estrella base resulta dañada se roba una ficha de daño correspondiente:



**Daño en localización:** Se pone la ficha en la localización, y los personajes que hubiese en ella pasan a la enfermería. Ya no puede usarse la acción de la localización.



**Pérdida de recursos.** Se elimina la ficha del juego.

	3-8 destruido		Con incursor: 8 dañada Con estrella base: 4-8 dañada
	7-8 destruido		Con viper: 8 dañada Con Galactica: 5-8 dañada Con arma nuclear: 1-2 dañada 2 veces 3-6 destruida 7-8 destruida junto a 3 incursores de la zona
	5-7 dañado 8 destruido		
	Destrucción automática		



**Impacto crítico:** Cuenta como 2 fichas de daño.



**Hangar inutilizado:** No puede lanzar incursores normales o pesados.



**Armamento inutilizado:** No puede atacar.



**Daños estructurales:** Todos los ataques contra ella reciben un +2.

Una estrella base es destruida con 3 fichas de daño.

## 8. Saltos de la flota

- Si se salta antes de tiempo se tira un dado: Con 1-6 se pierde la población indicada.
- Se retiran todas las naves del tablero. Los personajes que están pilotando se mueven al hangar.
- Se reinicia el medidor de preparativos para el salto.
- El almirante roba 2 cargas de salto, coloca una en la parte inferior del mazo y se siguen las instrucciones de la otra.
- Si la distancia total recorrida es igual o superior a 4 u 8 se siguen las instrucciones de la carta de Kobol.

## 9. Lealtad

Si un jugador posee al menos una carta de lealtad cylon, entonces es un cylon.

Si un cylon descubierto recibe la carta de simpático, podrá entregársela a otro jugador.

### 9.1. Descubrirse como cylon

- Se descarta hasta quedarse con sólo 3 cartas de habilidad.
- Se descarta de los cargos que tuviese.
- El personaje se mueve a la nave de resurrección.
- Recibe una carta de crisis extrema.
- Fin de su turno.

Los cylon descubiertos no son afectados por las cartas de crisis y pruebas de habilidad, ni pueden ser obligados a descartarse de cartas de habilidad.

## 10. Línea de sucesión

Si el presidente o el almirante se descubre como cylon, pierde su cargo.

Si el almirante pasa a prisión, pierde su cargo; al salir no lo recupera automáticamente.

El cargo se adjudica al personaje que esté más alto en la línea de sucesión:

#### Presidente:

Laura Roslin  
Gaius Baltar  
Tom Zarek  
Lee Adama, *Apollo*  
William Adama  
Karl Agathon, *Helo*  
Galen Tyrol, *Jefe*  
Sharon Valerii, *Boomer*  
Saul Tigh  
Kara Thrace, *Starbuck*

#### Almirante:

William Adama  
Saul Tigh  
Karl Agathon, *Helo*  
Lee Adama, *Apollo*  
Kara Thrace, *Starbuck*  
Sharon Valerii, *Boomer*  
Galen Tyrol, *Jefe*  
Tom Zarek  
Gaius Baltar  
Laura Roslin