

BATTLESTAR GALACTICA

LE JEU DE PLATEAU



Syfy
Imagine Greater

EXTENSION EXODUS
RÈGLES DU JEU



Une fois encore, l'Humanité a échappé aux cylons et elle poursuit sa quête de la légendaire planète Terre. Mais leurs géôliers n'auront de cesse de les pourchasser. Pour que la race humaine survive, le puissant **Battlestar Galactica** doit protéger la poignée de vaisseaux transportant les humains à travers l'espace.

Et pourtant, même si les hommes et les femmes qui servent sur le **Galactica** peuvent échapper aux cylons, pourront-ils surmonter leurs faiblesses ? Mis à l'épreuve, pourront-ils surmonter leurs douloureux secrets et se dresser contre leurs ennemis ? Que se passerait-il si l'un de ces individus venait à découvrir que ses souvenirs d'être humain sont des mensonges, et qu'il fait partie des cinq derniers modèles mystérieux de cylons ?

APERÇU DE L'EXTENSION

Avec l'extension **Exodus** de **Battlestar Galactica : Le Jeu de Plateau**, les joueurs peuvent prendre des décisions selon les loyautés conflictuelles de leurs personnages, affronter les attaques constantes de la flotte cylon, rencontrer des alliés sur le **Galactica** et le **Colonial One**, et éventuellement endurer un procès inoubliable.

Les nouvelles cartes Personnage, Quorum, Destination, et Compétence de cette extension, ainsi que les nouvelles cartes Crise et Crise Majeure ont été conçues pour être utilisées à chaque fois que les joueurs utilisent à cette extension.

Les autres éléments peuvent être utilisés dans plusieurs configurations. Ces possibilités sont évoquées à partir de la page 10 avec trois variantes : Flotte Cylon, Loyautés Conflictuelles et la Nébuleuse Ionienne. Chacune de ces variantes propose de nouvelles règles et de nouveaux éléments pouvant être combinés selon vos choix.

LISTE DU MATÉRIEL

- Ce livret de règles
- Le plateau Flotte Cylon
- 4 fiches de Personnage
- 86 pions en carton comprenant :
 - 4 pions Personnage
 - 1 pion Pilotage
 - 1 pion Charge Nucléaire
 - 38 pions Trauma
 - 35 pions Allié
 - 6 pions Dégâts au Basestar alternatifs
 - 1 marqueur Poursuite Cylon

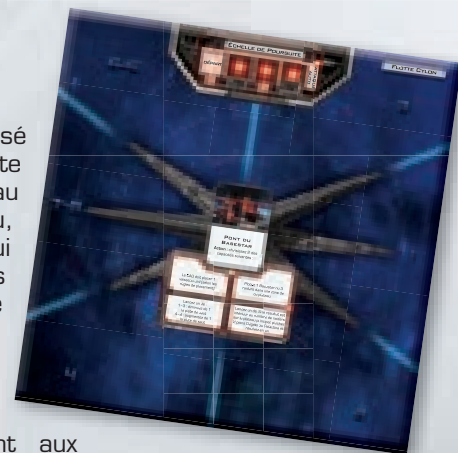
- 110 grandes cartes comprenant :
 - 40 cartes Crise
 - 35 cartes Allié
 - 20 cartes Loyauté
 - 7 cartes Choix Crucial
 - 3 cartes Quorum
 - 3 cartes Crise Majeure
 - 1 carte Titre CAG
 - 1 carte Titre Amiral alternative
- 28 petites cartes comprenant :
 - 4 cartes compétence Commandement
 - 4 cartes compétence Tactique
 - 4 cartes compétence Politique
 - 4 cartes compétence Pilotage
 - 4 cartes compétence Ingénierie
 - 7 cartes Destination
 - 1 carte Objectif Nébuleuse Ionienne
- 8 vaisseaux en plastique :
 - 4 Viper Mark VII
 - 4 Raiders cylons
- 4 bases de personnage en plastique

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

La section suivante identifie et décrit succinctement les éléments de jeu de l'extension **Exodus**.

PLATEAU DE LA FLOTTE CYLON

Ce plateau n'est utilisé qu'avec la variante Flotte Cylon (page 12). Ce plateau présente un nouveau lieu, le Pont du Basestar, qui donne aux joueurs cylons de nouvelles façons de saper les efforts des humains. Autour du basestar, on trouve plusieurs cases d'espace cylon qui correspondent aux cases d'espace entourant le **Galactica**. En haut de plateau, se trouve une échelle de poursuite que l'on utilise pour calculer à quelle rapidité la flotte cylon va rattraper l'humanité.



FICHES DE PERSONNAGE

Ces fiches décrivent quatre nouveaux personnages.



PIONS ET SUPPORTS DE PERSONNAGE

Ces pions représentent les nouveaux personnages jouables avec l'extension. Placez-les sur leurs supports avant votre première partie.



PION PILOTAGE

Ce pion est utilisé avec le nouveau personnage pilote : Samuel T. Anders. Il est utilisé de la même façon que les pions pilotage du jeu de base.



PION CHARGE NUCLÉAIRE

Ce pion représente une arme puissante que l'Amiral peut lancer. On utilise ce pion lorsque l'Amiral gagne un 3^{ème} pion charge nucléaire (par exemple avec la carte Ingénierie Construire une Charge Nucléaire).



PIONS TRAUMA

On utilise ces pions lorsque l'on joue avec la variante Nébuleuse Ionienne (page 16). Ils représentent des effets persistants dont souffre un personnage suite à des défis dangereux. Lors de la phase Choix Crucial, le nombre et le type de pions Trauma en possession de chaque joueur déterminent quels personnages sont dignes de continuer à combattre dans la lutte entre les humains et les cylon.



PIONS ALLIÉ

On utilise ces pions lorsque l'on joue avec la variante Nébuleuse Ionienne (page 16). On les utilise pour indiquer l'emplacement d'individus que les joueurs peuvent rencontrer. Ces alliés peuvent être bénéfiques ou non pour les joueurs. À chaque pion correspond une carte Alliée.



PIONS DÉGÂTS AU BASESTAR ALTERNATIFS

On utilise ces pions quand on joue avec la variante Nébuleuse Ionienne (page 16). Ils représentent des dégâts aux systèmes vitaux du basestar ou d'autres effets nuisibles quand un basestar est touché par une attaque. Ces pions remplacent ceux de la boîte de base.



MARQUEUR POURSUITE CYLON

On utilise ce marqueur quand on joue avec la variante Flotte Cylon (page 12). Ce marqueur sert à indiquer la progression sur l'échelle de poursuite. Quand ce marqueur atteint la fin de l'échelle, les vaisseaux cylon du plateau de la flotte cylon sautent sur les zones correspondantes autour du **Galactica**.



CARTES CRISE

Ces cartes sont ajoutées le paquet de cartes Crise du jeu de base et représentent les événements suivants l'évasion de Nouvelle Caprica. Certaines de ces cartes ont de nouveaux mécanismes propres à cette extension.



CARTES ALLIÉ

On utilise ces cartes quand on joue avec la variante Nébuleuse Ionienne (page 16). Elles représentent divers individus qui peuvent aider ou ralentir l'humanité dans sa quête de survie. À chaque carte correspond un pion Alliée.



CARTES LOYAUTÉ

Ces cartes sont ajoutées au paquet Loyauté du jeu de base. Il y a deux nouveaux types de cartes Loyauté, et l'un ou l'autre, voire les deux peuvent être utilisés quand on joue avec la variante Loyautés Conflictuelles (page 10).



CARTES CHOIX CRUCIAL

On utilise ces cartes quand on joue avec la variante Nébuleuse Ionienne (page 16). Chaque carte représente une décision importante qu'un personnage doit prendre vers la fin du jeu lors de la phase Choix Crucial.



CARTES QUORUM

Ces cartes sont ajoutées au paquet Quorum du jeu de base. Le Président peut utiliser ces cartes pour aider à augmenter les ressources humaines et pour repousser la menace des forces cylon.



CARTES CRISE MAJEURE

Ces cartes sont ajoutées au paquet Crise Majeure du jeu de base. Elles représentent des situations extrêmement dangereuses auxquelles les joueurs devront faire face.



CARTE TITRE CAG

On utilise la carte titre CAG (Chef de Groupe Aérien) quand on joue avec la variante Flotte Cylon (page 12). Comme les cartes Titre du président et de l'amiral, cette carte accorde à son possesseur une action spéciale, ainsi que la possibilité de prendre certaines décisions importantes pour certaines cartes Crise.



CARTE TITRE AMIRAL ALTERNATIVE

On utilise cette carte à la place de la carte Titre Amiral du jeu de base quand on joue avec la variante Flotte Cylon (page 12).



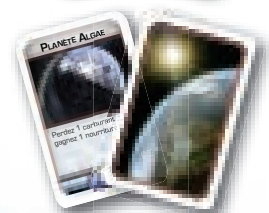
CARTES COMPÉTENCE

Ces nouvelles cartes (quatre pour chaque paquet) améliorent les paquets Compétence avec de nouvelles capacités intéressantes.



CARTES DESTINATION

Ces cartes sont mélangées au paquet Destination de base et proposent de nouveaux lieux à découvrir pour la flotte humaine.



CARTE OBJECTIF NÉBULEUSE IONIENNE

On utilise cette carte quand on joue avec la variante Nébuleuse Ionienne (page 16). Cette carte remplace la carte Objectif Kobol du jeu de base.



VIPER MARK VII

On utilise ces vaisseaux quand on joue avec la variante Flotte Cylon (page 12). Ils représentent un nouveau type de viper utilisé par les humains contre les vaisseaux cylon. Ils sont plus rapides et plus résistants que les vipers de base.



RAIDERS CYLONS

On utilise ces vaisseaux quand on joue avec la variante Flotte Cylon (page 12). On les ajoute à la réserve de raiders cylon pouvant être déployés contre les humains.



SYMBOLE DE L'EXTENSION EXODUS

Toutes les cartes de l'extension sont marquées au recto par le symbole de l'extension **Exodus** pour les distinguer facilement des cartes du jeu de base.



Symbole de l'Extension Exodus

PRÉPARATION DE L'EXTENSION

Avant de procéder à la mise en place du jeu de base, suivez les instructions suivantes pour inclure l'extension.

1. **Nouvelles fiches de personnage, pions Personnage et pion Pilotage** : ajoutez les quatre nouvelles fiches de personnages à celles existantes. Quand un joueur choisit un des nouveaux personnages, il reçoit la fiche et le pion du personnage correspondant, ainsi que le pion pilotage si nécessaire.

2. **Nouvelles cartes Crise, Quorum, Compétence, Crise Majeure et Destination** : mélangez les nouvelles cartes Crise, Quorum, Crise Majeure, Compétence et Destination dans leurs paquets respectifs. Si les joueurs ne jouent pas avec la variante Flotte Cylon, on remet les cartes Crise et Crise Majeure « Le CAG choisit » dans la boîte.

3. **Pion Charge Nucléaire supplémentaire** : placez le pion charge Nucléaire supplémentaire de cette extension à côté du plateau. Les humains commencent toujours avec deux charges nucléaires mais ils peuvent en obtenir une de plus au cours du jeu.

4. **Loyautés conflictuelles** : si vous jouez avec la variante Loyautés Conflictuelles, allez à la page 10 pour des instructions de préparation supplémentaires. Sinon, remettez dans la boîte les cartes Objectif Personnel et Loyauté des Cinq Derniers car on ne s'en sert pas pour cette partie.

5. **Flotte cylon** : si vous jouez avec la variante Flotte Cylon, allez à la page 12 pour des instructions de préparation supplémentaires. Sinon, remettez dans la boîte le plateau Flotte Cylon, le marqueur de poursuite cylon, les cartes Titre CAG et Amiral alternatif, les viper mark VII et les raiders supplémentaires de cette extension car on ne s'en sert pas pour cette partie.

6. **Nébuleuse Ionienne** : si vous jouez avec la variante Nébuleuse Ionienne, allez à la page 16 pour des instructions de préparation supplémentaires. Sinon, remettez dans la boîte les pions Trauma, Allié, Dégâts au Basestar alternatifs, les cartes Allié et Choix Crucial, la carte Objectif Nébuleuse Ionienne car on ne s'en sert pas pour cette partie.

COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Cette section décrit en détail comment utiliser tous les nouveaux éléments de jeu et les nouvelles règles. Notez bien que ces règles doivent être utilisées lorsque vous jouez avec l'extension **Exodus**. Les autres règles et éléments de cette extension sont optionnels et les joueurs ne les utilisent que s'ils jouent avec une ou plusieurs variantes décrites aux pages 10 à 21.

CAPACITÉS DE TEST DE COMPÉTENCE

Certaines nouvelles cartes Compétence proposent une capacité de test de compétence. On peut identifier ces cartes par la présence du symbole de capacité de test de compétence imprimée à côté de la valeur de la carte.



Symbole de capacité de test de compétence sur une carte Compétence

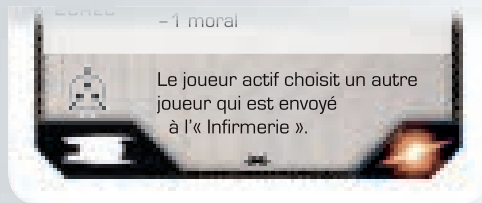
Le texte d'une carte Compétence ayant un symbole de capacité de test de compétence n'est résolu que lorsque cette carte est jouée durant un test de compétence. Qu'un joueur humain ou cylon ait joué cette carte durant un test de compétence ou qu'elle vienne du paquet de la destinée, son texte est résolu. **On ne résout pas le texte d'une carte Compétence jouée durant un test de compétence si elle n'a pas le symbole de capacité de test de compétence.**

Durant un test de compétence, une fois que les cartes Compétence ont été mélangées et triées en deux piles (voir la page 16 des règles de base), on vérifie si des cartes jouées ont le symbole de capacité de test de compétence. Si c'est le cas, le joueur actif résout chacune de ces cartes dans l'ordre de son choix. Mais on ne peut résoudre qu'une fois une même test de compétence même si plusieurs exemplaires de la même carte ont été joués durant ce test. Par exemple, si deux cartes Établir le Réseau ont été jouées lors d'un test, on ne double qu'une fois la valeur des cartes Ingénierie jouées durant ce test.

Ensuite, si le test a été requis par une carte Crise ou Crise Majeure, on vérifie si cette carte indique un résultat conséquence (cf. Cartes Crise avec un Résultat Conséquence page 6).

Cartes Crise avec un Résultat « Conséquence »

Certaines cartes Crise et Crise Majeure ont un résultat « conséquence », indiqué par le symbole de capacité de test de compétence, qui est déclenché quand **au moins 1 carte Compétence** ayant un symbole de capacité de test de compétence est jouée durant le test de compétence de cette carte Crise.



Résultat « Conséquence » sur une Carte Crise.

Après la résolution des cartes Compétence ayant un symbole de capacité de test de compétence, on vérifie si le test a un résultat « conséquence ». Si c'est le cas, et qu'au moins une carte Compétence ayant un symbole de capacité de test de compétence a été jouée, on résout le résultat « conséquence ». La présence du symbole de capacité de test de compétence sur une carte Compétence joué dans un test de compétence déclenche le résultat « conséquence » que le test ait été réussi ou non.

CRÉER LE PAQUET LOYAUTÉ AVEC L'EXTENSION EXODUS

Quand on joue avec l'extension **Exodus**, on effectue les étapes suivantes pour créer le paquet Loyauté à la place des étapes indiquées dans les règles du jeu de base. Le paquet Loyauté a maintenant une carte Loyauté de plus que dans le jeu de base.

1. **Trier les cartes Loyauté** : retirez la carte «Vous êtes un Sympathisant» du paquet de cartes Loyauté. Prenez tous les cartes Loyauté « Vous n'êtes pas un cylon » du jeu de base et de cette extension et mélangez-les pour former un paquet « Vous n'êtes pas un cylon ». Si vous ne jouez pas avec la variante Loyautés Conflictuelles, n'incluez pas les cartes Objectif Personnel et Les Cinq Derniers dans le paquet « Vous n'êtes pas un cylon ». Placez ce paquet face cachée à côté du plateau.

Prenez les cartes Loyauté « Vous êtes un cylon » du jeu de base et de cette extension et mélangez-les pour former un paquet « Vous êtes un cylon » que vous placez face cachée à côté du plateau.

2. **Créer le paquet** : selon le nombre de joueurs, prenez le nombre approprié de cartes des paquets « Vous êtes un cylon » et « Vous n'êtes pas un cylon » pour former le paquet Loyauté.

Trois joueurs : créez un paquet de sept cartes comprenant :

- 1 carte du paquet « Vous êtes un cylon »
- 6 cartes du paquet « Vous n'êtes pas un cylon »

Quatre joueurs : créez un paquet de huit cartes comprenant :

- 1 carte du paquet « Vous êtes un cylon »

7 cartes du paquet « Vous n'êtes pas un cylon »

Cinq joueurs : créez un paquet de onze cartes comprenant :

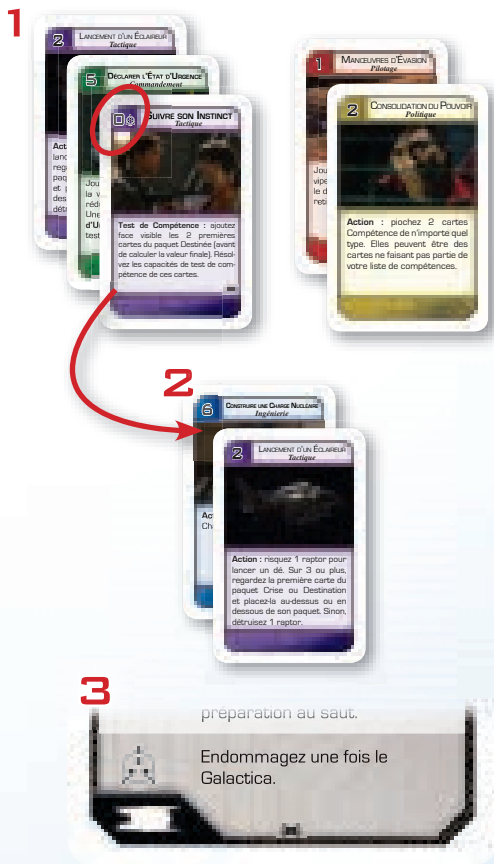
- 2 cartes du paquet « Vous êtes un cylon »
- 9 cartes du paquet « Vous n'êtes pas un cylon »

Six joueurs : créez un paquet de douze cartes comprenant :

- 2 cartes du paquet « Vous êtes un cylon »
- 10 cartes du paquet « Vous n'êtes pas un cylon »

3. **Ajuster le paquet en fonction des personnages** : ajoutez une carte du paquet « Vous n'êtes pas un cylon » si un joueur a choisi le personnage Gaius Baltar. Ajoutez également une carte du paquet « Vous n'êtes pas un cylon » si un joueur a choisi le personnage Sharon 'Boomer' Valerii.
4. **Mélanger et distribuer** : mélangez bien le paquet de cartes Loyauté et distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Si un joueur a choisi le personnage Gaius Baltar, il reçoit une seconde carte.
5. **Ajouter le sympathisant** : si vous jouez à quatre ou six joueurs, ajoutez la carte « Vous êtes un Sympathisant » au paquet Loyauté et mélangez-le.
6. **Placer le paquet** : placez le paquet Loyauté restant et le paquet « Vous n'êtes pas un cylon » près du plateau de jeu. Faites attention à ne pas confondre les deux paquets. Les cartes restantes du paquet « Vous êtes un cylon » sont remises dans la boîte de jeu sans les regarder.

EXEMPLE DE CAPACITÉS DE TEST DE COMPÉTENCE



- Après avoir mélangé et trié les cartes Compétence pour un test de compétence, le joueur actif voit qu'une carte ayant un symbole de capacité de test de compétence a été jouée à ce test.
- Le joueur actif résout la carte Compétence Suivre son Instinct, en ajoutant 2 cartes du paquet Destinée au test de compétence. Si ses cartes ont un symbole de capacité de test de compétence (autre que Suivre son Instinct), on résoudrait maintenant leur texte.
- Le joueur actif résout ensuite le résultat « conséquence » de la carte Crise. Comme il y a eu au moins une carte Compétence ayant un symbole de capacité de test de compétence jouée à ce test, le **Galactica** est endommagé une fois
- Enfin, le joueur calcule la valeur du test de compétence et détermine son résultat comme d'habitude.

EXÉCUTION

Dans cette extension, il y a plusieurs nouveaux effets qui peuvent conduire à l'**EXÉCUTION** d'un personnage. Être exécuté est extrêmement déplaisant et doit être évité à tout prix.

Lorsqu'un personnage est exécuté, le joueur qui le contrôlait effectue les étapes suivantes.

- Défausser des cartes** : il défausse toutes ses cartes en main (pas les cartes Quorum). Il défausse également les cartes Quorum qui étaient jouées sur lui (comme la carte Assigner un Spécialiste pour la Mission par exemple).
- Prouver sa Loyauté** : si au moins une de ses cartes Loyauté indique « Vous êtes un cylon », il en révèle **une** et garde les autres cartes faces cachées. Le joueur n'effectue pas l'action de sa carte « Vous êtes un Cylon » révélée. Il passe ensuite à l'étape 4 « Cylon ».

Si toutes ses cartes Loyauté indiquent « Vous n'êtes pas un cylon », il les révèle **toutes** et passe à l'étape 3 « Humain ».

- Humain** :
 - Perte d'1 Moral
 - Le joueur remet sa fiche de personnage et son pion dans la boîte. Ce personnage ne sera plus utilisé durant la partie.
 - Le joueur défausse toutes ses cartes Loyauté. Avec la variante Nébuleuse Ionienne, il défausse également tous ses pions Trauma.
 - Le joueur choisit un nouveau personnage et le place sur son lieu de départ. Si ce lieu est indisponible (à cause par exemple de la carte Crise Majeure Bombe sur le Colonial 1), le personnage commence à l'Infirmier. Il peut choisir n'importe quel personnage, de n'importe quel type (le joueur devrait faire attention aux identités des humains connus et de ceux qu'il suspecte d'être Cylon en choisissant son personnage).
 - Le joueur ajoute une carte du paquet « Vous n'êtes pas un cylon » au paquet Loyauté. Il mélange ce paquet et pioche une nouvelle carte Loyauté qui doit rester cachée des autres joueurs. Si le personnage exécuté était Sharon 'Boomer' Valerii et que la phase d'Agent Dormant n'a pas encore été exécutée, le joueur pioche une autre carte du paquet Loyauté.
- Cylon** :
 - Le joueur se rend sur le Vaisseau de Résurrection.
 - Il suit la procédure normale pour un cylon révélé mais **ne pioche pas de carte Crise Majeure**.

5. **Fin du tour** : si le personnage exécuté était joué par le joueur actif, son tour est terminé, que le joueur soit cylon ou humain.

Si le joueur a déjà utilisé sa capacité « une fois dans la partie », celle de son nouveau personnage ne pourra pas être utilisée. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule capacité « une fois dans la partie », quel que soit le nombre de personnages qu'il joue.

Si un humain est exécuté et qu'il n'y a plus de personnages disponibles, les humains ont immédiatement perdu la partie.

Si le Président ou l'Amiral est exécuté, le titre change de main après que le nouveau personnage a été choisi. Cf. « Ordre de succession révisé » page 9 pour plus d'information.

Règles pour le choix d'un Personnage Particulier après une Exécution

Sharon 'Boomer' Valerii, Karl 'Helo' Agathon, Lee 'Apollo' Adama, Gaius Baltar et Samuel T. Anders jouent selon des règles uniques qui compliquent leur sélection s'ils sont choisis comme personnages suite à une exécution, comme indiqué ci-dessous :

Sharon 'Boomer' Valerii

Si Sharon 'Boomer' Valerii est choisie comme nouveau personnage, mélangez une carte Loyauté « Vous n'êtes pas un cylon » dans le paquet Loyauté. Si elle a été choisie **après** la phase d'Agent Dormant, elle est immédiatement placée en Cellule et le joueur qui l'a choisie pioche une carte Loyauté supplémentaire.

Karl 'Helo' Agathon

Si Karl 'Helo' Agathon est sélectionné, il sera considéré comme *Isolé* durant son prochain tour, même si ce n'est pas le premier tour de jeu.

Lee "Apollo" Adama

Si Lee 'Apollo' Adama est sélectionné comme nouveau personnage, lancez immédiatement un Viper et placez-le dedans comme pilote. S'il n'y a plus de Viper dans la réserve, placez-le sur le Pont.

Gaius Baltar

Si Gaius Baltar est choisi comme nouveau personnage avant la phase d'Agent Dormant, ajoutez immédiatement une carte « Vous n'êtes pas un cylon » supplémentaire dans le paquet Loyauté, mélangez-le et distribuez-en une à ce joueur.

Samuel T. Anders

Si Samuel T. Anders est choisi comme nouveau personnage, son joueur passe la phase de réception de compétences de son prochain tour.

CHANGEMENTS DE RÈGLES ET PRÉCISIONS

Toutes les règles de ce livret ont la préséance sur celles du livret de base et de l'extension **Pegasus** et elles doivent toujours être utilisées avec l'extension **Exodus**. Si vous ne jouez pas avec la variante Loyautés Conflictuelles, la variante Flotte Cylon, ou la variante Nébuleuse Ionienne, ne tenez pas compte des règles des variantes inutilisées. Cette section contient plusieurs changements de règles qui remplacent celles décrites dans le livret de règles de base.

« JOUEURS CYLONS » ET « JOUEURS HUMAINS »

Selon les cas, des éléments du jeu peuvent se référer aux « joueurs », aux « joueurs humains » ou aux « joueurs cylons ». Le terme « joueur » est général et s'applique à tous les individus qui jouent la partie. Les termes « joueur humain » et « joueur Cylon » sont plus restrictifs. « Joueur cylon » s'applique aux cylons révélés, mais pas aux joueurs qui possèdent une carte Loyauté « Vous êtes un Cylon ». « Joueur humain » s'applique à tous les joueurs qui ne sont pas des cylons révélés.

TIMING

Si au moins deux joueurs souhaitent jouer une carte au même moment (comme deux joueurs voulant utiliser des capacités de cartes Compétence avant de résoudre un Test de Compétence), le joueur actif décide qui joue sa carte en premier. Si en résultat de la première carte jouée, on ne peut plus jouer d'autre carte (par exemple, si deux joueurs essayent de jouer une carte Tactique Planification Stratégique), le joueur qui tentait de l'utiliser la reprend en main.

PIONS CHARGE NUCLÉAIRE

L'Amiral commence toujours la partie avec deux pions Charge Nucléaire mais il est maintenant possible, grâce à la carte Ingénierie Construire une Charge Nucléaire, d'acquérir une troisième charge nucléaire ou d'en regagner après en avoir utilisé. Après avoir lancé une charge nucléaire, on ne met plus le pion dans la boîte mais à côté du plateau de jeu. L'Amiral ne peut jamais avoir plus de trois charges nucléaires à un moment donné.

MAIN DE CARTES QUORUM

La main de cartes Quorum du Président est au maximum de 10 cartes. S'il a plus de 10 cartes Quorum en main à la fin de son tour, il doit en défausser autant que nécessaire jusqu'à en avoir 10.

DESTRUCTION DE VAISSEAUX CIVILS

Lorsqu'on demande à un joueur « Piochez 1 vaisseau civil et détruisez-le », le joueur actif pioche un pion Vaisseau Civil au hasard **parmi ceux qui ne sont pas sur le plateau** et le détruit. Si tous les vaisseaux civils restants sont sur le plateau, le joueur actif peut choisir n'importe lequel d'entre eux.

ORDRE DE SUCCESSION RÉVISÉ

Ces ordres de succession comprennent les personnages des extensions **Exodus** et **Pegasus**, et ils remplacent ceux de la page 28 du livret de règles du jeu de base.

Les personnages avec un astérisque appartiennent à l'extension **Pegasus**.

Amiral

1. Helena Cain*
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl 'Helo' Agathon
5. Felix Gaeta
6. Lee 'Apollo' Adama
7. Anastasia 'Dee' Dualla*
8. Kara 'Starbuck' Thrace
9. Louanne 'Kat' Katraine*
10. Sharon 'Boomer' Valerii
11. Samuel T. Anders
12. 'Chef' Galen Tyrol
13. Callandra 'Cally' Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh*
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Président

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Tory Foster
5. Ellen Tigh*
6. Lee 'Apollo' Adama
7. Felix Gaeta
8. William Adama
9. Karl 'Helo' Agathon
10. 'Chef' Galen Tyrol
11. Callandra 'Cally' Tyrol
12. Helena Cain*
13. Anastasia 'Dee' Dualla*
14. Sharon 'Boomer' Valerii
15. Saul Tigh
16. Samuel T. Anders
17. Kara 'Starbuck' Thrace
18. Louanne 'Kat' Katraine*

JOUEURS CYLONS RÉVÉLÉS

Appliquez les changements suivants au tour des joueurs cylons :

- **Phase de réception de Compétences** : un joueur cylon peut piocher deux cartes Compétence de n'importe quel type, mais **les cartes piochées doivent être de types différents**. Autrement dit, le joueur cylon ne peut pas piocher deux cartes Compétence du même type lors de sa phase de Pioche.
- **Phase de préparation de Saut (si nécessaire)** : désormais, on ne saute plus cette phase lors du tour d'un joueur cylon. Par exemple, si un joueur cylon active le lieu Caprica et choisit une carte Crise ayant un symbole de Préparation au Saut, le marqueur Flotte avance d'une case sur la piste de Préparation au Saut (après avoir résolu la carte Crise). **C'est un changement par rapport au texte imprimé sur le lieu cylon Caprica. On ne saut pas la phase de préparation au saut quand on se sert de ce lieu.**

De plus, **toutes** les capacités d'une fiche de personnage d'un joueur cylon révélé sont ignorées. Donc, si Sharon 'Boomer' Valerii a été révélée comme cylon avant la phase d'Agent Dormant, son joueur ne reçoit qu'une carte Loyauté lors de la phase d'Agent Dormant (au lieu de deux normalement). La carte inutilisée reste dans le paquet Loyauté et peut être distribuée suite à une exécution.

COMMENT UTILISER LES VARIANTES DE CETTE EXTENSION

Cette extension propose trois variantes qui permettent de diversifier les parties. La variante Loyautés Conflictuelles fournit une plus grande variété de cartes Loyauté, la variante Flotte Cylon met l'accent sur les combats spatiaux, et la variante Nébuleuse Ionienne propose une nouvelle carte Objectif qui permet aux joueurs d'interagir avec des alliés et la possibilité de vivre un procès vers la fin du jeu. On peut jouer sans ces variantes, avec une seule ou en combinaison avec d'autres variantes.

VARIANTE 1 : LOYAUTÉS CONFLICTUELLES

Avec cette variante, les joueurs vont découvrir que leurs personnages ne sont pas seulement motivés par leur appartenance aux humains ou aux cylons. Certains personnages auront un objectif personnel à atteindre, d'autres découvriront qu'ils font partie des mystérieux Cinq Derniers, les énigmatiques modèles cylons séparés des autres cylons. L'identité des Cinq Derniers est si secrète qu'en découvrir un peut se révéler dangereux. Avec cette variante, les joueurs peuvent utiliser les cartes Loyauté Objectif Personnel, les cartes Loyauté Les Cinq Derniers, ou les deux.

Cette variante rend le jeu plus difficile pour les joueurs humains et elle devrait être réservée aux joueurs expérimentés.

PRÉPARATION

Les joueurs doivent choisir s'ils veulent jouer uniquement avec les cartes Loyauté Objectif Personnel, ou seulement avec les cartes Loyauté Les Cinq Derniers, ou bien avec les deux. Si les joueurs jouent uniquement avec les cartes Loyauté Objectif Personnel, il faut remettre dans la boîte les cartes Loyauté Les Cinq Derniers et vice versa.

Quand on construit le paquet Loyauté, on prend toutes les cartes Loyauté Objectif Personnel et les cartes Les Cinq Derniers qui n'ont pas été remises dans la boîte et on les mélange dans le paquet « Vous n'Êtes pas un Cylon » lors de l'étape Trier les Cartes Loyauté lors de la phase Créer le Paquet Loyauté avec l'Extension Exodus (Cf. page 6).

DÉROULEMENT

Cette section décrit comment jouer avec la variante Loyautés Conflictuelles. Pour déterminer si un joueur est humain ou cylon, les cartes Loyauté Objectif Personnel et Les Cinq Derniers sont traitées de la même façon que les cartes Loyauté « Vous n'Êtes pas un Cylon ».

RECOMMANDATIONS POUR LES PREMIÈRES PARTIES AVEC CETTE EXTENSION

Jouer avec toutes les variantes en même temps lors de vos premières parties a peut de chance d'être intéressant. Il vaut mieux commencer sans les variantes ou uniquement avec les cartes Loyauté Les Cinq Derniers de la variante 1. Une fois familiarisés avec les mécanismes, les joueurs peuvent choisir la ou les variantes de leur choix.

Objectifs Personnels

Les personnages peuvent avoir des motivations individuelles en dehors de leur loyauté aux humains ou aux cylons. Ces motivations sont reflétées par les cartes Loyauté Objectif Personnel. Chacune de ces cartes Loyauté a une action qui permet au joueur qui l'a reçue de la révéler. Mais il ne peut révéler cette carte que si les conditions indiquées, sont remplies.

Quand un joueur révèle une carte Loyauté Objectif Personnel alors que la flotte a parcouru 6 ou moins en distance, il ajoute la première carte du paquet Vous n'êtes pas un Cylon dans le paquet Loyauté. Il mélange ce paquet et pioche une nouvelle carte Loyauté qui reste secrète des autres joueurs. Si la flotte a parcouru au moins 7 en distance, le joueur ne pioche pas de nouvelle carte Loyauté quand il révèle une carte Loyauté Objectif Personnel.

Le jeu est plus difficile pour les humains quand on joue avec les cartes Loyauté Objectif Personnel. Les humains doivent toujours remplir les conditions indiquées sur la carte Objectif utilisée. Mais chaque carte Loyauté Objectif Personnel non révélée appartenant à un joueur humain à la fin du jeu diminue la ressource indiquée sur la carte. Si après toutes les diminutions, aucune ressource n'est tombée à 0 ou moins, les humains ont gagné. Sinon, la victoire va aux cylons. Si un joueur cylon a une carte Objectif Personnel non révélée à la fin de la partie, on ne diminue pas la ressource indiquée sur la carte.

Les Cinq Derniers

Il existe douze modèles de cylons, mais les sept qui commandent la flotte cylon ne parlent jamais des cinq autres. Leur identité est entourée de mystère et leur recherche peut se révéler dangereuse. Si un joueur reçoit une carte Loyauté Les Cinq Derniers, son personnage est l'un de ces modèles de cylon (même si la carte dit « Vous n'êtes pas un cylon », cf. l'encadré de droite). Les Cinq Derniers ne sont pas comme les autres cylons, et leur allégeance dans ce conflit ne peut être considérée comme acquise.

Le texte des cartes Loyauté Les Cinq Derniers n'est résolu que si un autre joueur regarde la carte suite à un effet du jeu (par exemple, la capacité Détecteur de Cylons de Gaius Baltar) ou si la carte est révélée suite à une exécution.

Si un joueur regarde la carte Loyauté Les Cinq Derniers appartenant à un autre joueur, il doit immédiatement la révéler et rendre la carte au joueur qui l'avait reçue. Celui-ci résout le texte de la carte, la retourne face cachée, et enfin mélange la carte avec les autres cartes Loyauté en sa possession.

Si la carte Loyauté « Les Cinq Derniers » est révélée suite à une exécution, le joueur qui a reçu la carte résout le texte de la carte et la remet dans la boîte. Comme pour les cartes Crise et les tests de compétence, les joueurs cylons révélés ne sont pas affectés par les capacités des cartes Loyauté Les Cinq Derniers.

Confidentialité et Loyautés Conflictuelles

Les règles de confidentialité de la page 20 du livret de règles du jeu de base s'appliquent aux cartes Loyauté Les Cinq Derniers et Objectif Personnel. Les joueurs ne peuvent pas discuter des détails du texte de leur carte Loyauté. Ils peuvent affirmer ou nier leur statut d'humain ou de cylon.

Un joueur peut suggérer qu'il a une carte Loyauté Objectif Personnel ou Les Cinq Derniers pour inciter les autres à ne pas regarder ses cartes Loyauté (que cet avertissement soit légitime ou non), mais il ne peut pas dire explicitement quelle carte est en sa possession, ni indiquer ses effets.

CYLON OU NON ?

Si un joueur reçoit une carte Loyauté indiquant que son personnage est l'un des Cinq Derniers modèles de cylons, pourquoi la carte dit-elle que « Vous n'êtes pas un Cylon » ? C'est parce que les Cinq Derniers résistent encore à l'identité qu'ils ont eu auparavant. Même en connaissant leur véritable origine, ces individus ne vont pas obligatoirement rejoindre leurs frères cylons. Pour savoir si un joueur gagne avec les humains ou les cylons, la carte Loyauté Les Cinq Derniers fonctionne exactement comme une carte Loyauté normale « Vous n'êtes pas un Cylon ».

Si un joueur a une carte Loyauté Les Cinq Derniers et une carte Loyauté « Vous êtes un cylon », il est considéré comme tout autre joueur ayant une carte Loyauté « Vous êtes un cylon ». On peut considérer que le personnage fait partie des Cinq Derniers s'alliant avec les autres cylons.

La résurrection et les Cinq Derniers

S'il peut être thématiquement vrai qu'un personnage faisant partie des Cinq Derniers devrait être ressuscité dans le cas d'une exécution, si ce personnage n'est pas allié avec les cylons (le joueur ayant la carte Loyauté Les Cinq Derniers n'a pas de carte « Vous êtes un cylon »), les autres cylons vont essayer de le retenir indéfiniment dans son bain de résurrection. Par conséquent, le personnage n'est plus disponible pour la partie. Le joueur résout l'exécution comme s'il était un humain, il perd du moral et choisit un nouveau personnage.



VARIANTE 2 : LA FLOTTE CYLON

Avec cette variante, les attaques aléatoires des cylons sont remplacées par une poursuite constante des vaisseaux cylons. Contrairement au jeu de base, activer les vaisseaux cylons a toujours un effet, soit sur le plateau principal soit sur le plateau de la flotte cylon. Si le **Galactica** s'éloigne des vaisseaux cylons en sautant, ces derniers survivent et continuent la chasse de la flotte coloniale.

Cette variante utilise le plateau de la flotte cylon, le marqueur de poursuite cylon, la carte Titre CAG et Amiral alternatif, les viper mark VII, et les raiders supplémentaires de cette extension. **Cette extension ajoute beaucoup de nouveaux éléments au jeu et les débutants sont invités à ne pas commencer avec cette variante.**

PRÉPARATION

Avant de préparer le jeu de base, **retirez toutes les cartes d'attaque cylon** des paquets Crise et Crise Majeure pour les remettre dans la boîte. On ajoute les cartes Crise et Crise Majeure de cette extension aux paquets du jeu de base (n'oubliez pas les cartes « Le CAG choisit »).

Durant l'étape 5 de la préparation de cette extension (cf. page 5) suivez les étapes suivantes.

1. **Plateau de la flotte cylon** : on place le plateau de la flotte cylon à gauche du plateau principal
2. **Nouveaux vaisseaux plastiques et le marqueur Poursuite Cylon** : remettez deux des vipers du lieu Réserves dans la boîte. Placez quatre vipers mark VII sur l'emplacement Vipères Endommagés du plateau principal, et ajoutez les quatre nouveaux raiders cylons aux vaisseaux cylons adjacents au plateau principal. Placez le marqueur Poursuite Cylon sur la case Départ de l'échelle de poursuite du plateau de la flotte cylon.
3. **Carte Titre CAG et la carte Titre Amiral alternative** : on donne la carte Titre CAG au personnage le plus élevé dans l'ordre de succession (Cf. Ordre de Succession du CAG page 14). On donne la carte Titre Amiral alternative au joueur dont le personnage est le plus élevé dans l'ordre de succession de l'amiral. La carte Titre Amiral du jeu de base est remise dans la boîte.

DÉROULEMENT

Cette section décrit comment jouer avec la variante Flotte Cylon.

Le Plateau Flotte Cylon

Ce plateau représente la zone de transit où les cylons préparent leurs attaques. On y trouve le lieu « Pont du Basestar », l'échelle de poursuite, et les six cases d'espace cylon correspondant aux six cases entourant le **Galactica** sur le plateau principal. La case d'espace cylon numérotée 7-8 correspond à la case d'espace devant le **Galactica**, les cases d'espace cylon numérotées 4 et 2 correspondent aux deux cases d'espace du flanc du **Galactica** avec les symboles de lancement de viper. Les cases d'espace cylon numérotées 5-6 et 3 correspondent aux deux cases d'espace du flanc du **Galactica** sans les symboles de lancement de viper. La case d'espace cylon numérotée 1 correspond à la case d'espace derrière le **Galactica**.

Le Lieu « Pont du Basestar »

Le lieu « Pont du Basestar » sur le plateau de la flotte cylon donne aux joueurs cylons de nouvelles options dans leur bataille contre l'humanité. Seuls les cylons révélés peuvent aller sur ce lieu. Les joueurs cylons n'ont pas besoin de défausser une carte Compétence pour se déplacer entre le Pont du Basestar et d'autres lieux cylons.

Quand un joueur active le lieu « Pont du Basestar », il résout deux des quatre possibilités offertes, une par une. Il ne peut résoudre qu'une fois chaque possibilité par activation du lieu.

L'Échelle de Poursuite

Alors que les humains s'activent pour faire décoller efficacement la flotte, les cylons les poursuivent sans répit. Cette poursuite se mesure avec l'échelle de poursuite du plateau de la flotte cylon. Quand le marqueur Poursuite Cylon atteint la fin de l'échelle de poursuite, tous les vaisseaux cylons dans les cases d'espace du plateau de la flotte cylon sont déplacés sur les cases correspondantes du plateau principal. Le marqueur Poursuite Cylon avance principalement par le résultat d'activations de vaisseaux cylons.

Activation de Vaisseaux Cylons

Avec cette variante, l'activation de vaisseaux cylons a toujours un effet, même quand le type de vaisseau activé n'est pas sur le plateau principal. Utilisez les règles normales d'activation de vaisseaux cylons des pages 22 à 24 du livret de règles du jeu de base. Cependant, quand la règle indique qu'il ne se passe rien, résolvez l'activation selon les règles suivantes.



Activation des Raiders : s'il n'y a pas de raiders, ni de basestars sur le plateau principal, placez 1 raider sur le plateau de la flotte cylon, selon les règles de placement ci-dessous, et avancez d'une case le marqueur Poursuite Cylon sur l'échelle de poursuite.



Activation des Raiders Lourds et des Centurions : s'il n'y a pas de raiders lourds, ni de centurions, ou de basestars sur le plateau principal, placez 1 raider lourd sur le plateau de la flotte cylon, selon les règles de placement ci-dessous, et avancez d'une case le marqueur Poursuite Cylon sur l'échelle de poursuite.



Lancement de Raiders ou Activation de Basestars Cylons : quand l'un de ces symboles est résolu, s'il n'y a pas de basestars sur le plateau principal, placez 1 basestar sur le plateau de la flotte cylon, selon les règles de placement ci-dessous, et avancez d'une case le marqueur Poursuite Cylon sur l'échelle de poursuite.

Placement de Vaisseaux Cylons sur le Plateau de la Flotte Cylon

Quand l'activation d'un vaisseau cylon place un raider, un raider lourd, ou un basestar sur le plateau de la flotte cylon, le joueur actif lance un dé et place le vaisseau dans la case d'espace correspondant au dé. Ce jet de dé peut être modifié par des effets de jeu comme la capacité Coup Difficile de Samuel T. Anders ou la carte Compétence Planification Stratégique.

EXEMPLES DE PLACEMENT DE VAISSEAUX CYLONS

1 SUR LE PLATEAU DE LA FLOTTE CYLON



1. Durant l'étape d'activation des vaisseaux cylons, les raiders sont activés.
2. Comme il n'y a pas de raiders ni de basestars dans les cases d'espace du plateau principal, le joueur actif lance un dé (obtient un 7) et place un raider dans la case d'espace cylon correspondante.
3. Le joueur actif avance d'une case le marqueur Poursuite Cylon sur l'échelle de poursuite. Cette case a un vaisseau civil imprimé et donc le CAG doit placer un vaisseau civil sur le plateau principal.



4. Plus tard, durant une autre étape d'activation de vaisseaux cylons, des raiders sont lancés.
5. Comme il n'y a pas de basestars dans les cases d'espace du plateau principal, le joueur actif devrait lancer un dé et placer un basestar dans une case d'espace cylon. Mais comme il n'y a plus de basestar disponible, le joueur actif repère la case d'espace cylon de plus haute valeur contenant au moins un basestar, dans notre exemple la case 5-6, et déplace tous les vaisseaux de cette case dans la case d'espace correspondante du plateau principal.
6. Le joueur actif avance d'une case le marqueur Poursuite Cylon sur l'échelle de poursuite.

Si tous les vaisseaux du type approprié sont déjà sur le plateau de la flotte cylon ou sur le plateau principal, le joueur actif relève la case d'espace cylon de plus forte valeur du plateau de la flotte cylon contenant au moins un vaisseau de ce type. Il déplace ensuite **tous les vaisseaux** de cette case d'espace cylon vers la zone d'espace correspondante du plateau principal.

Avancer le Marqueur Poursuite Cylon

L'échelle de poursuite affiche le niveau de préparation de la flotte cylon pour attaquer. Le marqueur Poursuite Cylon de cette échelle avance principalement quand un vaisseau cylon est placé sur le plateau de la flotte cylon mais d'autres effets peuvent l'avancer.

Chaque fois que le marqueur Poursuite Cylon avance sur l'échelle de poursuite, ce marqueur est déplacé d'une case vers la droite. Quand il arrive sur une case avec un vaisseau civil imprimé dessous, le CAG place un vaisseau civil sur le plateau principal. Quand le marqueur arrive sur une case avec deux vaisseaux civils imprimés dessous, le CAG place deux vaisseaux civils, un par un, sur le plateau principal.

Quand le marqueur Poursuite Cylon arrive sur la case « Attaque Auto » de l'échelle, on déplace tous les vaisseaux cylons des cases d'espace du plateau de la flotte cylon vers les cases d'espace correspondantes du plateau principal. Le marqueur Poursuite Cylon est ensuite placé sur la case départ de l'échelle de poursuite.

Placer les Vaisseaux Cylons sur le Plateau Principal

Quand un effet de jeu demande à un joueur de placer des vaisseaux cylons sur le plateau principal (par exemple la carte Destination « Embuscade Cylon » ou le symbole « Lancer des Raiders »), on effectue ces étapes dans cet ordre :

1. Choisissez les types appropriés de vaisseaux cylons parmi les vaisseaux qui ne sont pas sur le plateau principal, ni sur le plateau de la flotte cylon. Placez ces vaisseaux sur le plateau principal comme demandé.

2. Si, après l'étape 1, il n'y a pas assez de vaisseaux pour remplir les instructions, prenez des vaisseaux des types appropriés des cases d'espace cylon, en commençant par les cases de plus faible valeur puis par ordre croissant jusqu'à ce qu'il y ait suffisamment de vaisseaux.

3. Si, après l'étape 2, il n'y a toujours pas assez de vaisseaux pour remplir les instructions, le joueur actif choisit les vaisseaux qui ne seront pas placés.

Le Titre de CAG

Le CAG (acronyme de Commander Air Group, le chef d'escadrille) est l'officier en charge de la coordination des pilotes du **Galactica**. La carte titre du CAG est assigné au début de la partie et elle donne des capacités intéressantes à son possesseur. Comme le Président et l'Amiral, le CAG doit prendre des décisions importantes pour certaines cartes Crise. Si le CAG se révélait être un cylon, le personnage le plus élevé dans l'ordre de succession récupère ce titre. De plus, si le CAG est placé en « Cellule », le personnage le plus élevé dans l'ordre de succession récupère ce titre. Si un CAG privé de ce titre par son séjour en « Cellule » en sort, il ne récupère pas automatiquement ce titre.

Quand un effet de jeu demande au CAG de placer un vaisseau civil sur le plateau principal, le CAG choisit la case d'espace où placer le vaisseau. Le CAG doit, si possible, placer le vaisseau civil dans une case d'espace ne contenant pas de vaisseau civil. Si toutes les cases d'espace ont un vaisseau civil, le CAG peut placer le nouveau vaisseau civil sur n'importe quelle case d'espace. Le CAG doit prendre en considération la position des vaisseaux cylons sur le plateau de la flotte cylon.

Ordre de Succession du CAG

Les personnages avec un astérisque à côté de leur nom proviennent de l'extension **Pegasus**.

1. Lee "Apollo" Adama
2. Kara "Starbuck" Thrace
3. Louanne "Kat" Katraine*
4. Sharon "Boomer" Valerii
5. Samuel T. Anders
6. Karl "Helo" Agathon
7. William Adama
8. Helena Cain*
9. Saul Tigh
10. Felix Gaeta
11. Anastasia "Dee" Dualla*
12. "Chef" Galen Tyrol
13. Callandra "Cally" Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh*
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Viper Mark VII

Les vipers mark VII sont des versions améliorées des vieux marks II, comme ceux à bord du **Galactica**, mais une mise à jour de leur logiciel de navigation a été saboté par les cylons. En retirant cette mise à jour, on peut réutiliser ces vaisseaux qui sont des armes puissantes.

Les vipers mark VII fonctionnent exactement comme les autres vipers à quelques exceptions près. Au début du jeu, les quatre vipers mark VII commencent le jeu dans la case Vipers Endommagés et ils ne peuvent pas être utilisés tant qu'ils n'ont pas été réparés.

Quand un effet de jeu demande aux joueurs de détruire, placer, ou d'activer des vipers et que les vipers et les vipers mark VII sont disponibles, le joueur choisit lesquels prendre.

Quand un personnage pilote un viper mark VII ou active un viper mark VII sans personnage à bord, il peut déplacer le viper de deux cases au lieu d'une. Une fois que le viper a été déplacé sur une case adjacente, le joueur peut le déplacer d'une autre case s'il le souhaite.

Quand un viper mark VII est attaqué, il est endommagé sur un résultat de 6 ou 7 et est détruit sur un résultat de 8 (Cf. Table d'attaque pour la variante Flotte Cylon page 24).

CHANGEMENTS DE RÈGLES ET PRÉCISIONS

Cette section contient des changements de règles qui remplacent celles du jeu de base. On doit utiliser ces règles quand on joue avec la variante Flotte Cylon.

Activation de Viper

Quand un joueur active un viper, il a maintenant la possibilité d'escorter un vaisseau civil vers un lieu sûr au lieu de se déplacer ou d'attaquer. Quand un joueur utilise une activation de viper pour escorter un vaisseau civil, il choisit un vaisseau civil dans la case d'espace du viper qu'il remet dans la pile de vaisseaux civils inutilisés.

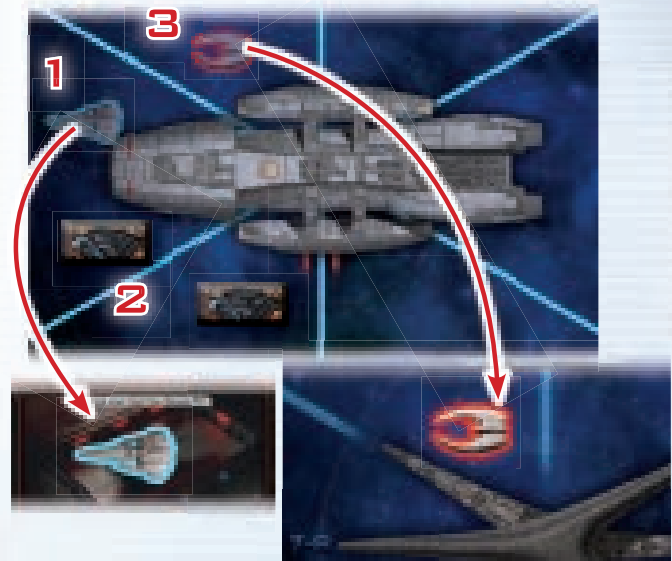
Saut de la Flotte

Quand la flotte saute, renvoyez les vipers des cases d'espace vers la Réserve et les personnages pilotant des vipers à ce moment-là sont déplacés sur le Pont comme d'habitude.

Mais **on ne retire pas les vaisseaux civils du plateau principal**. Chaque vaisseau civil reste sur sa case quand la flotte saute. On ne retire les vaisseaux civils du plateau que lorsqu'ils sont détruits, escortés en utilisant une activation de viper, ou suite au résultat d'un effet de jeu qui indique spécifiquement que l'on retire des vaisseaux civils du plateau principal.

Enfin, on déplace les vaisseaux cylons des cases d'espace du plateau principal vers les cases d'espace cylon correspondantes du plateau de la flotte cylon.

RETIRER DES VAISSEAUX LORS D'UN SAUT



1. Renvoyez tous les vipers sur des cases d'espace vers la Réserve et déplacez les personnages pilotant un viper sur le Pont.
2. On ne retire pas les vaisseaux civils du plateau principal.
3. Déplacez tous les vaisseaux cylons des cases d'espace du plateau principal vers les cases d'espace cylon correspondantes du plateau de la flotte cylon.

Lancer des Charges Nucléaires

Quand l'Amiral lance une charge nucléaire, il choisit une case d'espace au lieu d'un basestar et il lance le dé. Sur un résultat de 1 ou 2, la charge endommage deux fois un basestar dans cette case d'espace. Sur un résultat de 3 à 6, la charge détruit un basestar dans cette case d'espace. Sur un résultat de 7, la charge détruit un basestar et trois raiders dans cette case d'espace. Sur un résultat de 8, tous les vaisseaux (raiders, raiders lourds, basestars, vipers, et vaisseaux civils) de cette case d'espace sont détruits. Sur un résultat autre que 8 et dans le cas où il y a plusieurs basestars dans une case d'espace, l'Amiral choisit le basestar à détruire ou à endommager. Sur un résultat autre que 8 et dans le cas où il n'y a pas de vaisseau du type approprié à endommager ou à détruire dans la case d'espace, la charge n'a pas d'effet mais le pion est tout de même défaussé.

VARIANTE 3 : LA NÉBULEUSE IONIENNE

Durant leur périple vers la Nébuleuse Ionienne, les personnages sont submergés par des traumatismes résultant de leurs expériences difficiles. En affrontant leurs défis, ils peuvent être aidés ou gênés par de nombreux alliés présents dans la flotte. Mais au final, chaque personnage doit affronter ses propres démons, et prouver sa valeur.

Cette variante utilise les pions Trauma, Allié et Dégâts au Basestar alternatifs, les cartes Allié et Choix Crucial et la carte Objectif Nébuleuse Ionienne. **Cette variante ajoute de nombreux éléments au jeu et devrait être réservée à des joueurs expérimentés.**

PRÉPARATION

Durant l'étape 6 de la préparation de cette extension décrite page 5, effectuez les étapes suivantes.

1. **Pions Dégâts au Basestar alternatifs** : les pions Dégâts au Basestar du jeu de base sont remis dans la boîte et remplacés par ceux de cette extension. On les pose à côté du plateau.
2. **Pions Trauma** : on place et on mélange les pions Trauma face cachée à côté du plateau pour former la réserve de pions Trauma. On pioche deux pions Trauma au hasard et sans les regarder, on en place un face cachée sur l'Infirmierie et l'autre sur la Cellule.

Chaque joueur pioche 3 pions Trauma au hasard de la réserve, les regarde sans les révéler, et les place à côté de sa fiche de personnage. Si l'un de ces pions Trauma a le symbole désastre, le joueur le révèle, le met de côté, et pioche un nouveau pion Trauma. Les pions trauma avec un symbole désastre sont remis dans la réserve que l'on mélange.
3. **Carte Objectif Nébuleuse Ionienne et Cartes Choix Crucial** : on mélange les cartes Choix Crucial et on les met de côté. On ne les utilisera que lors de la phase Choix Crucial (page 18). On place la carte Objectif Nébuleuse Ionienne à côté du paquet Destination et on remet la carte Objectif Kobol dans la boîte.
4. **Cartes et Pions Allié** : on mélange les cartes Allié et on les place à côté du plateau principal avec les pions Allié. On pioche trois cartes Allié que l'on place à côté du paquet. **Si une carte Allié piochée représente un personnage choisi par un joueur, on remet cette carte dans la boîte et on pioche une autre carte. On répète ce processus jusqu'à ce que l'on pioche trois cartes Allié représentant des personnages non utilisés par les joueurs.** Pour chacune de ces trois cartes Allié, on pioche un pion Trauma de la réserve que l'on place, sans les regarder, sur la carte Allié. Pour chacune de ces trois

cartes Allié, on place le pion Allié correspondant sur le lieu indiqué sur la carte sous l'image.

DÉROULEMENT

Cette section décrit comment jouer avec la variante Nébuleuse Ionienne.

Pions Trauma

Au cours du jeu, les joueurs vont recevoir des pions Trauma. Ces pions représentent les effets psychologiques sur les personnages suite aux épreuves endurées (par exemple, le résultat d'un séjour à l'Infirmierie ou en Cellule). Les pions Trauma sont utilisés pour influencer le comportement des alliés que les personnages peuvent rencontrer. Et plus important, les pions Trauma déterminent quel joueur, éventuellement, sera éliminé du jeu après le jugement de son personnage (pour les humains) ou la « fermeture » de sa lignée de modèles (pour les cylons).

Dans certains cas, le joueur reçoit un pion Trauma avec un symbole bienveillant. Cela signifie que son personnage développe un sentiment de compassion ou croit à la destinée suite à ses souffrances. Recevoir des pions Trauma avec un symbole bienveillant peut se révéler dangereux pour les personnages cylons (Cf. page 19.) Dans d'autres cas, le joueur reçoit un pion Trauma avec un symbole malveillant. Cela signifie que son personnage devient plus aigri et agressif suite à ses problèmes. Recevoir des pions Trauma avec un symbole malveillant peut se révéler dangereux pour les personnages humains (Cf. page 19.) Un joueur peut aussi recevoir un pion Trauma avec un symbole désastre, indiquant une tragédie ayant frappé son personnage.



*Symbole
bienveillant*



*Symbole
Malveillant*



*Symbole
Désastre*

Acquérir des Pions Trauma

Chaque fois qu'un joueur prend un pion Trauma d'un lieu ou de la réserve, il effectue les étapes suivantes dans cet ordre :

1. Si le pion Trauma a un symbole bienveillant ou malveillant, le joueur ne le révèle pas et le place avec ses autres pions Trauma.
2. Si le pion Trauma a le symbole désastre, le joueur doit immédiatement révéler le pion.
 - A. Si un joueur humain a pioché ce pion, son personnage est exécuté (voir Exécution page 7).
 - B. Si un joueur cylon a pioché ce pion, il pioche deux autres pions Trauma, qu'il examine sans les révéler.

Si l'un de ces deux pions est un autre pion Trauma avec un symbole désastre, le joueur doit le révéler et piocher deux autres pions Trauma. Le joueur place tous les pions Trauma piochés sans symbole désastre avec ses autres pions Trauma.

3. Le joueur remet les pions Trauma avec le symbole désastre face cachée dans la réserve de pions Trauma et il mélange les pions.

Si le pion Trauma a été pris de la Cellule ou de l'Infirmier, on le remplace par un pion de la réserve.

Lieux et Trauma

Au début de son tour, avant que le joueur pioche ses cartes Compétence, s'il se trouve à l'Infirmier ou en Cellule, il prend le pion Trauma de ce lieu, le regarde sans le montrer aux autres joueurs et effectue les étapes décrites précédemment. Après quoi, il remplace le pion Trauma par un autre de la réserve (qu'il ne regarde pas).

Exécutions et Trauma

Le joueur qui est un humain avéré pendant son exécution défusse tous ses pions Trauma en même temps que ses cartes Loyauté. Immédiatement après avoir choisi un autre personnage, le joueur pioche trois pions Trauma et les regarde sans les révéler. Comme au début de la partie, le joueur pioche un autre pion pour remplacer celui avec un symbole désastre. Un joueur qui est un cylon avéré lors de son exécution garde ses pions Trauma.

Alliés

Le **Galactica** et le **Colonial One** abritent des individus avec des talents remarquables, un savoir utile, et des traits positifs qui peuvent se révéler bénéfiques pour la survie de l'humanité. Mais ils possèdent aussi de mauvaises habitudes, des motivations égoïstes, une part destructrice dans leur personnalité qui peuvent être dangereux pour ceux qui les rencontrent. Les joueurs peuvent interagir avec ces individus en utilisant les cartes et pions Alliés.

À la fin de la phase de mouvement du joueur, si son personnage est au même endroit qu'un pion Allié, il peut faire la rencontre de la carte Allié correspondant à ce pion avant de procéder à sa phase d'action. S'il y a plusieurs pions Alliés dans ce lieu, le joueur choisit l'allié qu'il rencontre. Un joueur ne peut rencontrer qu'un allié par tour et uniquement durant son tour. On effectue les étapes suivantes lors de la rencontre avec une carte Allié.

1. **Résoudre le résultat de la carte Allié** : chaque carte Allié a deux résultats potentiels de rencontre. Le résultat dans la partie supérieure est le résultat bienveillant et le résultat dans la partie inférieure est le résultat malveillant.

Quand un joueur rencontre une carte Allié, il révèle d'abord le pion Trauma de cette carte. Si le pion a le symbole bienveillant, il résout le résultat bienveillant de la carte. Si le pion a le symbole malveillant, il résout le résultat malveillant de la carte. Si le pion a le symbole désastre, il ne résout rien (mais il n'est pas exécuté). Après avoir révélé le pion Trauma, le joueur le défusse.

2. **Défusse et pioche d'une nouvelle carte Allié** : après avoir résolu la carte Allié, le joueur retire le pion Allié du plateau et remet la carte Allié dans la boîte. Il pioche une nouvelle du paquet Allié pour remplacer celle qui a été défussée. Il place le pion Allié correspondant sur le lieu indiqué sur la carte. Chaque fois que l'on pioche une carte Allié représentant un personnage utilisé par un joueur ou qui a été exécuté, on remet dans la boîte cette carte Allié et on en pioche une autre. Si le lieu indiqué sur la carte Allié n'est plus dans le jeu (par exemple suite à la carte Crise Majeure Bombe sur le Colonial 1), on remet dans la boîte cette carte Allié et on en pioche une autre.

3. **Placer un pion Trauma** : le joueur qui a pioché la carte Allié choisit un de ses pions Trauma qu'il place sur la carte Allié qu'il vient de piocher. Si le joueur n'a pas de pion Trauma, il pioche un pion au hasard dans la réserve et sans le regarder le place face cachée sur la carte Allié. Le joueur ne pioche un pion Trauma que s'il n'a pas de pions Trauma.

Si un lieu contenant un pion Allié est endommagé ou retiré du jeu, on retire tous les pions Allié de ce lieu, on défusse les cartes Allié correspondantes qui retournent dans la boîte. Si après une exécution, un joueur choisit un personnage dont le pion Allié est sur le plateau, on retire le pion Allié, on défusse le pion Trauma de la carte Allié correspondante qui va dans la boîte.

Dans l'une ou l'autre de ces situations, le joueur cylon avec le plus de pions Trauma pioche une nouvelle carte Allié pour remplacer celle défussée dans la boîte et place le pion Allié correspondant sur le lieu approprié. Les pions Allié peuvent être placés dans des lieux déjà endommagés. Le joueur cylon choisit alors un de ses pions Trauma qu'il place face cachée sur la nouvelle carte Allié. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs cylons pour le plus de pions Trauma, le joueur actif choisit quel joueur cylon va piocher la carte Allié et placer un pion Trauma dessus.

Si il n'y a pas de joueurs cylons avec des pions Trauma, le joueur actif pioche une carte du paquet Allié, pioche au hasard un pion Trauma de la réserve et, sans le regarder, le place sur la carte Allié. On répète ce processus jusqu'à ce toutes les cartes Allié aient été remplacées.

Quand le paquet Allié est épuisé, on ne peut plus piocher de cartes Allié.

Note: On ne rencontre les cartes Allié qu'à la fin de la phase de mouvement du joueur. Si un joueur va sur un lieu en dehors de sa phase de mouvement, il ne rencontre pas de cartes Allié.

EXEMPLE DE RENCONTRE AVEC UN ALLIÉ



1. À la fin de la phase de mouvement du joueur, son personnage est en Cellule avec le pion Allié Romo Lampkin. Le joueur doit rencontrer cet allié. Il commence par révéler le pion Trauma de cette carte Allié.
2. Comme le pion Trauma a un symbole bienveillant, le joueur résout le résultat bienveillant et doit sortir de la Cellule vers n'importe quel lieu.
3. Le joueur défausse le pion Trauma et la carte Allié, il pioche une nouvelle carte Allié et place le pion Allié correspondant sur le lieu indiqué sur la carte. Enfin, il choisit un de ses pions Trauma qu'il place sur la nouvelle carte Allié.

Confidentialité et Pions Trauma

Les règles de confidentialité de la page 20 du livret de règles du jeu de base s'appliquent aussi aux pions Trauma. Les joueurs n'ont pas le droit de discuter des symboles des pions trauma non révélés. Un joueur peut suggérer qu'il faut rencontrer ou non un pion Allié, mais il ne peut pas dire explicitement quel type de pions Trauma est sur la carte.

Pions Dégâts au Basestar Alternatifs

Ces pions remplacent les pions Dégâts au Basestar du jeu de base. Les pions coup critique, hangar avarié, armes hors de combat et structure endommagée fonctionnent comme indiqué par 25 des règles de base. Cette extension introduit deux nouveaux types de pions :

- **Dommages Collatéraux** : quand ce pion est pioché, détruisez jusqu'à trois raiders dans la même case d'espace que ce basestar. Placez ce pion sur le basestar. Tant qu'il s'y trouve, il compte comme un pion dégâts.



- **Personnel Touché** : quand ce pion est pioché, chaque joueur cylon pioche deux pions Trauma. Placez ce pion sur le basestar. Tant qu'il s'y trouve, il compte comme un pion dégâts.



LA PHASE CHOIX CRUCIAL

Quand on joue avec la carte Objectif Nébuleuse Ionienne, le jeu entre dans la phase choix crucial quand les humains ont parcouru au moins 8 unités de distance.

Cette phase représente un moment essentiel dans la recherche de la Terre. Avec l'attaque des cylons, chaque personnage doit faire face à une décision importante.

Dès que cette phase commence, le tour du joueur actif est interrompu. Les joueurs effectuent les étapes suivantes :

1. Préparation de la bataille de la Nébuleuse Ionienne
2. Pioche et Résolution des cartes Choix Crucial
3. Résolution du « Jugement/Arrêt de la lignée »

Après avoir résolu ces étapes, le tour du joueur actuel reprend.

1. Préparation de la Bataille de la Nébuleuse Ionienne

Une fois que le **Galactica** saute vers la nébuleuse, il rencontre les basestars et les raiders en embuscade. La bataille qui s'ensuit est connue sous le nom de Bataille de la Nébuleuse Ionienne.



À cette étape, le joueur actif doit faire les choses suivantes dans cet ordre :

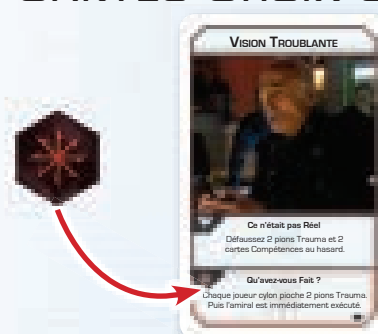
- Placez un basestar et quatre raiders dans chacune des deux cases au-dessus du **Galactica** (comme indiqué ci-dessus). Si vous jouez avec les variantes Flotte Cylon et Nébuleuse Ionienne, utilisez les étapes expliquées du paragraphe « Placement des Vaisseaux Cylons sur le Plateau Principal » page 14.
- Lancez deux vipers dans chaque case contenant un symbole de lancement de vipers.
- Déplacez le pion Flotte sur la case départ de la piste de préparation au saut. Cela remplace l'étape, réinitialiser la piste de préparation au saut du Saut de la Flotte.

2. Pioche et Résolution des cartes Choix Crucial

En arrivant sur la Nébuleuse Ionienne, chaque personnage doit faire face à un moment crucial. La nature de cet instant varie, mais pour chaque personnage c'est une possibilité de vaincre son passé ou d'avoir un rôle important pour la recherche de la Terre.

Après avoir placé les vaisseaux pour la Bataille de la Nébuleuse Ionienne et avoir réinitialisé le pion Flotte, le joueur actif mélange le paquet Choix Crucial et distribue une carte face cachée à chaque joueur. Chaque carte Choix Crucial propose deux résultats, une pour un pion Trauma avec un symbole bienveillant, une pour un pion Trauma avec un symbole malveillant. Après avoir secrètement regardé sa carte Choix Crucial, chaque joueur la place face cachée devant lui et choisit un de ses pions Trauma qu'il pose face cachée à côté de sa carte Choix Crucial. Ce pion indique quel résultat de la

EXEMPLE DE RÉOLUTION DE CARTES CHOIX CRUCIAL



Quand chaque joueur a reçu sa carte Choix Crucial et choisi un pion Trauma pour cette carte, le joueur actif révèle sa carte Choix Crucial et son pion Trauma. Le pion Trauma a un symbole malveillant, le joueur résout donc le résultat malveillant de sa carte. Donc chaque joueur cylon pioche deux pions Trauma et l'Amiral est exécuté. Même si l'Amiral est exécuté, sa carte Choix Crucial et son pion Trauma restent en jeu et seront résolus.

carte sera résolu. Si un joueur n'a pas de pion Traumas, il peut choisir l'un des deux résultats quand il révèle sa carte.

Quand tous les joueurs ayant des pions Trauma en ont joué un à côté de leur carte Choix Crucial, le joueur actif révèle sa carte Choix Crucial et son pion Trauma. Il résout le résultat correspondant au pion ou le résultat de son choix s'il n'a pas de pion Trauma. Le joueur suivant, dans le sens horaire, fait de même et ainsi de suite.

Si à un moment durant cette étape un joueur est exécuté, on résout totalement l'exécution. **Mais ce joueur ne défausse pas sa carte Choix Crucial, ni le pion Trauma associé (sa carte Choix Crucial sera résolue).**

Être exécuté lors de la résolution des cartes Choix Crucial n'est pas la même chose qu'être éliminé.

3. Résolution du « Jugement/« Arrêt de la Lignée »

Après que chaque personnage a fait son choix, ses pairs doivent juger si ce personnage, cylon ou humain, appartient toujours à son espèce.

Si ce n'est pas le cas, ce personnage est jugé indigne de poursuivre la recherche de la Terre. Dans le cas d'un humain, ce jugement signifie qu'il est coupable et condamné à mort. Pour un cylon, ce jugement signifie que sa lignée de modèles est « fermée » et conservée en chambre froide pour toujours.

Cette résolution se passe ainsi :

1. **Retirer les cartes et les pions** : quand toutes les cartes Choix Crucial ont été résolues, on défausse les pions Trauma qui leur étaient associés ainsi que ceux sur les cartes Allié et dans les lieux Infirmerie et Cellule. On remet dans la boîte les cartes Allié, Choix Crucial et les pions Allié. On ne s'en sert plus.
 2. **Révéler les pions Trauma** : chaque joueur révèle tous ses pions Trauma. Tous les joueurs humains (y compris les cylons non révélés) défaussent leurs pions ayant un symbole bienveillant. Les joueurs cylons défaussent leurs pions ayant un symbole malveillant.
 3. **Défausser deux pions trauma ou moins** : les joueurs ayant 2 pions trauma ou moins les défaussent également.
 4. **Calculer le nombre de pions Trauma restants** : si aucun joueur n'a de pion Trauma, on passe à l'étape 6. Sinon, si au moins un joueur a des pions trauma, chacun compte combien de pions Trauma sont en sa possession.
 5. **Élimination** : le joueur ayant le plus de pions Trauma est éliminé. En cas d'égalité, on procède ainsi :
 - A. Dans le cas d'une égalité entre des joueurs humains, le Président choisit par les humains à égalité celui qui est éliminé.
 - B. Dans le cas d'une égalité entre des joueurs cylons, tous les joueurs cylons impliqués sont éliminés.
 6. **Défausser les pions Trauma restants** : après avoir résolu les éliminations, on remet dans la boîte tous les pions Trauma et on reprend le jeu là où il avait été interrompu (ou avec un nouveau tour de joueur, si le joueur actif a été exécuté et/ou éliminé lors de la phase choix crucial).
- Une fois que le jeu a repris, la prochaine fois que les humains sautent, ils ne piochent pas de carte Destination car ils ont gagné le jeu (si aucune ressource n'est à 0).

EXEMPLE DE RÉOLUTION DE « JUGEMENT/ARRÊT DE LA LIGNÉE »



1. Dans cet exemple, Samuel T. Anders et Sharon "Boomer" Valerii sont deux cylons révélés. Tous les joueurs révèlent leurs pions Trauma. Les joueurs humains défaussent leurs pions ayant un symbole bienveillant. Les joueurs cylons défaussent leurs pions ayant un symbole malveillant.
2. Les joueurs à qui il reste 2 pions Trauma ou moins défaussent tous leurs pions Trauma.
3. S'il reste des joueurs avec des pions trauma, le joueur en ayant le plus est éliminé. Les deux joueurs humains étant à égalité pour le plus grand nombre de pions Trauma, le Président choisit celui qui est éliminé. Si un joueur cylon avait été à égalité avec les joueurs humains, il aurait été aussi éliminé.

CONSEILS POUR LES HUMAINS AVEC LA VARIANTE NÉBULEUSE IONIENNE

Avec cette variante, les joueurs humains doivent faire attention à bien gérer les pions Trauma. Généralement, un joueur humain cherchera à éviter les pions Trauma à cause du risque de piocher un symbole désastre. Et lors de la phase choix crucial, plus un joueur a de pions Trauma, plus il a de chance de se faire éliminer.

ALLIÉS ET PIONS TRAUMA

Après qu'un joueur humain a rencontré une carte Allié, il pioche une nouvelle carte Allié et place un de ses pions Trauma sur cette carte. Quand il choisit son pion, le joueur doit prendre en compte le résultat déclenché par ce pion.

Placer des pions sur les alliés est la méthode la plus courante pour se débarrasser des pions Trauma. Un joueur humain intéressé voudra se débarrasser de ses pions malveillant pour éviter d'être éliminé lors d'un Jugement. Le joueur doit décider si aider une carte Allié est plus intéressant que le risque d'être éliminé.

Les joueurs cylons peuvent placer des pions Trauma sur des cartes Allié dans certaines situations. Le joueur cylon peut être tenté de faire mal aux humains avec des pions Trauma Malveillant, il peut aussi se débarrasser de ses pions Bienveillant pour éviter d'être éliminé lors du Jugement/Arrêt de la Lignée.

CHOIX CRUCIAL ET PIONS TRAUMA

Jouer et résoudre les cartes Choix Crucial est la dernière chance d'affecter les pions Trauma avant de résoudre le « Jugement/Arrêt de la lignée ». Les joueurs doivent « jongler » entre le résultat des cartes Choix Crucial et se débarrasser des pions Trauma.

CONSEILS POUR LES CYLONS AVEC LA VARIANTE NÉBULEUSE IONIENNE

Avec cette variante, les joueurs cylons doivent faire attention à bien gérer les pions Trauma, comme les joueurs humains, pour les carte Allié et Choix Crucial. Comme les joueurs humains, les cylons chercheront à éviter les pions Trauma à cause du risque de piocher un symbole désastre qui leur font piocher deux pions Trauma supplémentaires. Contrairement aux humains, plus un joueur cylon a de pions avec un symbole bienveillant, plus il a de chance d'être éliminé durant la phase choix crucial.

ALLIÉS ET PIONS TRAUMA

Les joueurs cylons peuvent placer des pions Trauma sur des cartes Allié dans certaines situations. Quand il doit choisir de placer un pion Trauma avec un symbole bienveillant ou malveillant, le joueur doit tenir compte des résultats de la carte.

Remplacer les pions sur les alliés est le moyen principal pour les joueurs cylons de se débarrasser des pions Trauma. Un joueur cylon intéressé voudra se débarrasser de ses pions bienveillant pour éviter d'être éliminé lors d'un Arrêt de la Lignée. Le joueur doit décider si handicaper une carte Allié est plus intéressant que le risque d'être éliminé.

CHOIX CRUCIAL ET PIONS TRAUMA

Jouer et résoudre les cartes Choix Crucial est la dernière chance d'affecter les pions Trauma avant de résoudre le « Jugement/Arrêt de la lignée ». Les joueurs doivent « jongler » entre le résultat des cartes Choix Crucial et se débarrasser des pions Trauma.

COMBINER LES EXTENSIONS PEGASUS ET EXODUS

Cette section indique comment intégrer les extensions **Pegasus** et **Exodus**.

DONNER LES CARTES LOYAUTÉ EXCÉDENTAIRES

Quand vous jouez avec l'extension **Pegasus**, n'oubliez pas de jouer avec les règles « Donner les Cartes Loyauté Excédentaires » à la page 7 du livret de règles de **Pegasus**.

EXÉCUTION

Les règles d'exécution ont été légèrement modifiées pour l'extension **Exodus** et ce sont ces règles (page 7 de ce livret) que vous devez utiliser, même en jouant avec l'extension **Pegasus** mais avec l'exception suivante. Durant l'étape 2, Prouver sa Loyauté, un joueur avec plusieurs cartes Loyauté « vous êtes un Cylon » en révèle une et donne toutes ses cartes Loyauté restantes face cachée au joueur humain de son choix, comme indiqué page 12 du livret de règles **Pegasus**.

PRÉPARATION DE LA VARIANTE FLOTTE CYLON

Si vous jouez avec la variante Flotte Cylon, retirez la carte Destination Astéroïde Minier avant de jouer.

LEADERS CYLONS

Quand vous jouez avec les Leaders Cylons, utilisez les règles suivantes si jouez également avec l'extension **Exodus**.

Un leader cylon ne tient pas compte des effets lui demandant d'ajouter une carte « Vous n'êtes pas un Cylon » au paquet Loyauté et de piocher une carte Loyauté.

Créer un Paquet Loyauté avec l'Extension Exodus et les Leaders Cylons

Quand on construit le paquet Loyauté dans une partie avec l'extension **Exodus** et un leader cylon, on utilise ces mélanges de cartes à la place des mélanges de l'étape 2 « Créer le Paquet Loyauté avec l'Extension Exodus » de la page 6 de ce livret de règles.

Trois joueurs : les leaders cylons ne sont pas disponibles dans une partie à 3 joueurs.

Four joueurs : on crée un paquet de sept cartes comprenant :

1 carte du paquet « Vous Êtes un Cylon »

6 cartes du paquet « Vous n'Êtes pas un Cylon »

On distribue aléatoirement une carte Projet Compatissant au leader cylon.

Cinq joueurs : on crée un paquet de neuf cartes comprenant :

1 carte du paquet « Vous Êtes un Cylon »

8 cartes du paquet « Vous n'Êtes pas un Cylon »

On distribue aléatoirement une carte Projet Hostile au leader cylon.

Six joueurs : on crée un paquet de neuf cartes comprenant :

2 cartes du paquet « Vous Êtes un Cylon »

9 cartes du paquet « Vous n'Êtes pas un Cylon »

On distribue aléatoirement une carte Projet Compatissant au leader cylon.

Si un leader cylon est en jeu, n'utilisez pas la carte « vous êtes un sympathisant », quel que soit le nombre de joueurs.

Utiliser les Leaders Cylons avec la Variante Flotte Cylon

Un leader cylon infiltré ne peut jamais devenir CAG.

Utiliser les Leaders Cylons avec la Variante Nébuleuse Ionienne

Un leader cylon infiltré peut rencontrer des cartes Allié comme un joueur humain.

Au début de la phase choix crucial, si un leader cylon est infiltré, il résout le « Jugement/Arrêt de la Lignée » comme s'il était humain. S'il n'est pas infiltré, il résout le « Jugement/Arrêt de la Lignée » comme s'il était cylon.

CARTE OBJECTIF NOUVELLE CAPRICA AVEC LA VARIANTE FLOTTE CYLON

Il faut utiliser les étapes exposées dans le paragraphe « Placer des Vaisseaux Cylons sur le Plateau Principal » de la page 14 de ce livret pour placer les vaisseaux cylons une fois que le **Galactica** retourne en orbite.

Durant la phase Nouvelle Caprica, les vaisseaux civils sont utilisés comme indiqué aux pages 13 à 17 du livret de **Pegasus**. Les vaisseaux civils ne restent pas dans les cases d'espace durant la préparation de Nouvelle Caprica. Mais une fois le **Galactica** reparti en orbite, les vipères peuvent être activés pour escorter les vaisseaux civils dans les cases d'espace comme indiqué page 15 de ce livret.

VARIANTE À SEPT JOUEURS

Pour la variante décrite page 18 du livret de **Pegasus**, il faut construire un paquet Loyauté de 13 cartes composé de 2 cartes du paquet « Vous êtes un Cylon » et player should anticipate a longer wait between his turns.

CRÉDITS

Création et développement de l'extension : Corey Konieczka et Tim Uren

Maquette : Mark O'Connor

Création graphique : Brian Schomburg, Wil Springer, et Adam Taubenheim

Composition de la couverture : Brian Schomburg

Illustrations fournies par : NBC Universal

Responsable de production : Gabe Laulunen

Créateur principal FFG : Corey Konieczka

Producteur principal FFG : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Produits consommateur chez NBC Universal : Steve Coulter, Kim Niemi, Neysa Siefert, et Chris Lucero

Productions Universal Cable : Tom Lieber, Matthew Rumford, et Chris Sanagustin

Syfy : William Lee and Mozghan Setoodeh

Testeurs : Fred Beukema, Rita Boersma, Daniel Lovat Clark, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, Andrew Meredith, Eric Olsen, Dylan Vidus, James Voelker, Jason Walden, and Jamie Zephyr

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Stéphane Bogard

Remerciements spéciaux : Blake Callaway, Maril Davis, Ron Moore, Ed Prince, Adam Stotsky, et Joy Tashjian

Nous aimerions également remercier les gens de Syfy et NBC Universal, non seulement pour avoir créé l'univers incroyable de **Battlestar Galactica**, mais également pour nous avoir donné la possibilité de transposer la magie de la série en jeu de plateau.

Battlestar Galactica © Universal Network Television LLC. Licenciée par NBC Universal Television Consumer Products Group 2011. Tous Droits Réservés. Mécanismes et règles du jeu de plateau © Fantasy Flight Publishing. Aucune partie de ce produit ne peut reproduite sans autorisation. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 0534364050.

WWW.EDGEENT.COM



INDEX

Activations de vaisseau cylon avec la variante Flotte Cylon : page 12
Alliés : page 17
Avancer le marqueur Poursuite Cylon : page 14
Bataille de la Nébuleuse Ionienne, préparation : page 19
Capacités de test de compétence : page 5
Cartes Crise avec un résultat Conséquence : page 6
Changements de règles et précisions : page 8
Cinq Derniers : page 11
Combiner les extensions Pegasus et Exodus : page 22
Créer le paquet Loyauté avec l'extension Exodus : page 6
Destruction de vaisseaux civils : page 9
Échelle de poursuite : page 12
Exécution : page 7
Exemple de rencontre d'un allié : page 18
Exemple de résolution de cartes Choix Crucial : page 19
Exemple de résolution « Jugement/Arrêt de la lignée » : page 20
Joueurs cylons : page 8
Joueurs cylons révélés : page 9
Joueurs humains : page 8
Lieu « Pont du Basestar » : page 12
Limite de cartes Quorum : page 8
Matériel : page 2
Objectifs Personnels : page 10
Ordre de Succession du CAG : page 14
Ordre de succession révisé : page 9
Phase choix crucial : page 18
Pions Charge Nucléaire : page 8
Pions Dégâts au Basestar alternatifs : page 18
Pions Trauma : page 16
Placer des vaisseaux cylons sur le plateau flotte cylon : page 13
Placer des vaisseaux cylons sur le plateau principal : page 14
Plateau de la flotte cylon : page 12
Préparation : page 5
Retirer des vaisseaux durant un saut : page 15
Symbole de l'extension Exodus : page 5
Timing : page 8
Titre CAG : page 14
Variante Flotte Cylon : page 12
Variante Loyautés Conflictuelles : page 10
Variante Nébuleuse Ionienne : page 16
Vipers Mark VII : page 14

RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES

- L'Amiral ne reçoit que deux pions Charge Nucléaire au début du jeu. Le troisième pion Charge Nucléaire est placé à côté du plateau.
- Quand un joueur cylon pioche des cartes Compétence, il ne peut pas piocher plus d'une carte pour chaque type de compétence.
- Le Président a une taille de main maximum de 10 cartes Quorum. À la fin d'un tour, si le Président a plus de 10 cartes Quorum en main, il doit défausser les cartes Quorum en excès.

UTILISER LA VARIANTE FLOTTE CYLON

- Lors de l'installation du jeu, n'oubliez pas de retirer les cartes d'attaque des cylons des paquets Crise et Crise Majeure.
- Quand la flotte saute, déplacez tous les vaisseaux cylons dans des cases d'espace du plateau principal vers les cases d'espace cylon correspondantes du plateau flotte cylon. **On ne retire pas les vaisseaux civils du plateau principal.**
- quand il lance une charge nucléaire, l'Amiral choisit une case d'espace comme cible à la place d'un basestar.
- Si l'activation d'un vaisseau cylon résulte dans le placement d'un vaisseau cylon sur le plateau flotte cylon mais qu'il n'y a plus de vaisseaux disponibles de ce type, le joueur actif doit trouver la case d'espace du plateau de la flotte cylon de plus forte valeur contenant au moins un vaisseau de ce type. Il déplace tous les vaisseaux de ce type de cette case vers la case correspondante du plateau principal.

UTILISER LA VARIANTE NÉBULEUSE IONIENNE

- À la fin de la phase de mouvement d'un joueur, s'il est dans le même lieu qu'un pion Allié, il doit rencontrer cet allié.
- Si la carte Allié piochée représente un personnage joué par un joueur, ou qui a été exécuté, ou qui devrait apparaître dans un lieu qui n'existe plus, défaussez-la et piochez une autre carte Allié.

TABLE D'ATTAQUE POUR LA VARIANTE FLOTTE CYLON

UNITÉ ATTAQUÉE	RÉSULTAT DU DÉ
	3-8 = Détruit
	7-8 = Détruit
	5-7 = Endommagé 8 = Détruit
	6-7 = Endommagé 8 = Détruit
	Automatiquement Détruit (pas de jet de dé)
	<i>Avec un Raider : 8 = Endommagé</i> <i>Avec un Basestar : 4-8 = Endommagé</i>
	<i>Avec un Viper : 8 = Endommagé</i> <i>Avec le Galactica : 5-8 = Endommagé</i>
	Attaquer une case d'espace avec une charge nucléaire : 1-2 = Endommagé deux fois un basestar 3-6 = Détruisez un basestar 7 = Détruisez un basestar et 3 raiders dans la même zone. 8 = Détruisez tous les vaisseaux de la case d'espace Défaussez le pion Charge Nucléaire après usage.