

BATTLESTAR GALACTICA

LE JEU DE PLATEAU



Syfy
Imagine Greater

EXTENSION PEGASUS
RÈGLES DU JEU

edge® 

Le voyage désespéré se poursuit. Le Battlestar Galactica emmène les derniers survivants de l'humanité à travers les étoiles, en quête d'un nouveau foyer. Mais maintenant, ils ne sont plus seuls. Le redoutable Battlestar Pegasus a rejoint leur lutte contre les forces cylons qui les poursuivent inlassablement. Mais la guerre se prolonge et fait ressortir de plus en plus la froideur, la cruauté et la paranoïa des humains. Des agents cylons peuvent encore être cachés au sein de la flotte, peut-être même sans être conscients de leur véritable nature. Tout le monde attend peut-être secrètement le moment idéal pour trahir l'humanité.

DESCRIPTION DE L'EXTENSION

L'extension Pegasus pour le jeu de plateau Battlestar Galactica offre une profusion de nouvelles options pour élargir votre expérience de jeu. Les joueurs peuvent prendre le contrôle du Battlestar Pegasus, forger une alliance avec les leaders cylons et diriger la Résistance sur Nouvelle Caprica tout en continuant la recherche de leur nouveau foyer.

Le matériel de cette extension – le plateau Pegasus, les nouveaux personnages et les nouvelles cartes – est compatible avec celui du jeu de base. Dans la plupart des cas, si les joueurs veulent utiliser au moins un type d'élément de l'extension, ils doivent prendre tous ces éléments et les incorporer au jeu de base. Les règles sur l'utilisation d'éléments individuels se trouvent page 18, au paragraphe «Choix des variantes».

LISTE DU MATÉRIEL

Dans cette boîte, vous trouverez :

- Le présent livret de règles
- Le plateau de jeu Pegasus
- Le plateau de jeu Nouvelle Caprica
- 7 fiches de Personnage
- 18 pions en carton comprenant :
 - 7 pions Personnage
 - 1 pion Pilotage
 - 4 pions Forces d'Occupation
 - 4 pions Dégâts au Pegasus
 - 1 pion Cyclope
 - 1 cache plateau Sites cylons

- 82 grandes cartes comprenant :
 - 20 cartes Crise
 - 30 cartes Crise sur Nouvelle Caprica
 - 3 cartes Loyauté
 - 12 cartes Projet
 - 9 cartes Quorum
 - 5 cartes Crise Majeure
 - 1 carte titre Amiral
 - 1 carte titre Président
 - 1 carte de référence Infiltration
- 64 petites cartes comprenant :
 - 5 cartes compétence Commandement
 - 5 cartes compétence Tactique
 - 12 cartes compétence Politique
 - 5 cartes compétence Pilotage
 - 5 cartes compétence Ingénierie
 - 26 cartes compétence Traîtrise
 - 5 cartes Destination
 - 1 carte Objectif Nouvelle Caprica
- 2 figurines Basestar en plastique
- 7 supports de personnage en plastique

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

La section suivante identifie et décrit brièvement les éléments de jeu de l'extension Pegasus.

PLATEAU PEGASUS

Ce plateau représente les différents lieux du Battlestar Pegasus et offre aux humains de nouvelles capacités durant leurs voyages. En bas du plateau se trouve une zone qui indique l'emplacement des cartes compétence Traîtrise pendant la partie.



PLATEAU NOUVELLE CAPRICA

Ce plateau représente les différents lieux de Nouvelle Caprica qui peuvent être utilisés par les humains comme par les cylons. Les personnages sont placés sur ce plateau au début de la phase Nouvelle Caprica (cf. page 13), lorsque que les cylons emprisonnent l'humanité. Ce plateau n'est utilisé que si vous jouez avec la carte Objectif Nouvelle Caprica.



FICHES DE PERSONNAGE

Ces fiches décrivent quatre nouveaux personnages humains et trois Leaders Cylons (un nouveau type de personnage décrit en détails page 10).



PIONS ET SUPPORTS DE PERSONNAGES

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



PION PILOTAGE

Ce pion est utilisé avec le nouveau personnage pilote : Louanne "Kat" Katraine. Il est utilisé de la même manière que les pions pilotage du jeu de base.



PIONS FORCES D'OCCUPATION

Ces pions spéciaux ne sont utilisés que sur le plateau Nouvelle Caprica. Ils représentent les forces cylons qui patrouillent sur Nouvelle Caprica.



PIONS DÉGÂTS AU PEGASUS

Ces pions sont utilisés de la même façon que les pions Dégâts au Galactica du jeu de base, pour déterminer et marquer les zones endommagées du Pegasus. Il y a un pion pour chaque lieu du Pegasus (cf. page 9).



PION CYCLOPE

Cyclope est un dangereux raider cylon que la flotte humaine croise parfois. Ce pion est utilisé pour indiquer quel raider cylon est Cyclope, lorsqu'une carte Crise le demande.



CACHE PLATEAU SITES CYLONS

Ce grand cache doit être placé sur les sites cylons du plateau du jeu de base. Les nouveaux sites cylons sont utilisés en remplacement de ceux du plateau original.



CARTES CRISE

Ces cartes viennent augmenter le paquet Crise du jeu de base. Elles représentent de nouveaux mécanismes spécifiques à l'extension Pegasus et décrivent les événements entourant la rencontre entre le Galactica et le Pegasus.



CARTES CRISE NOUVELLE CAPRICA

Ces cartes Crise alternatives sont utilisées durant la Phase Nouvelle Caprica, à la fin du jeu (cf. page 13).



CARTES LOYAUTÉ

Ces cartes sont régulièrement distribuées aux joueurs pour leur faire savoir s'ils sont ou non des cylons. Les nouvelles cartes «Vous êtes un cylon» peuvent être utilisées pour créer un paquet Loyauté lors d'une partie comprenant des éléments de l'extension Pegasus. La carte «Vous êtes un cylon compatissant» est utilisée avec la variante du Cylon Compatissant (cf. page 18).



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, dont certaines les obligeront à faire des choix cornéliens pour l'humanité.



CARTES PROJET

Il ya deux paquets de cartes Projet pour les Leaders Cylons - Hostile et Compatissant. Ces cartes donnent aux Leaders Cylons des objectifs spécifiques qu'ils doivent accomplir pour gagner la partie. C'est le nombre de joueurs qui détermine de quel paquet les Leader Cylons piochent leurs Projets (cf. les règles sur les Leaders Cylons page 10 pour plus de détails).



Cartes Projet Hostile



Cartes Projet Compatissant

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 cylons.



CARTES TITRE AMIRAL ET PRÉSIDENT

Lorsque vous utilisez la carte Objectif Nouvelle Caprica, remplacez les cartes Titre du jeu de base par celles-ci. Les nouvelles cartes Titre sont données aux joueurs détenant les fonctions correspondantes. Elles indiquent les capacités spécifiques à la phase Nouvelle Caprica du jeu (cf. page 13).



CARTE DE RÉFÉRENCE INFILTRATION

Cette carte de référence est utilisée par un Leader Cylon lorsqu'il infiltre la flotte humaine.



CARTES COMPÉTENCE POLITIQUE, COMMANDEMENT, TACTIQUE, PILOTAGE ET INGÉNIERIE

Ces nouvelles cartes (cinq pour chaque paquet) améliorent les paquets Compétence avec de nouvelles capacités intéressantes. Il y a également sept cartes «Commission d'Enquête» de remplacement pour le paquet Politique (cf. page 6).



CARTES COMPÉTENCE TRAITRISE

Ce nouveau type de compétence offre de puissantes capacités aux joueurs cylons et ajoute une menace permanente à chaque test de compétence.



test de

SYMBOLE DE L'EXTENSION PEGASUS

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



Symbole de l'Extension Pegasus

CARTES DESTINATION

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



CARTE OBJECTIF NOUVELLE CAPRICA

Cette carte remplace la carte Objectif Kobol du jeu de base. La carte Objectif Nouvelle Caprica est prévue pour être utilisée conjointement avec les autres éléments de l'extension Pegasus, tels que le plateau Pegasus et les cartes compétence Traîtrise.

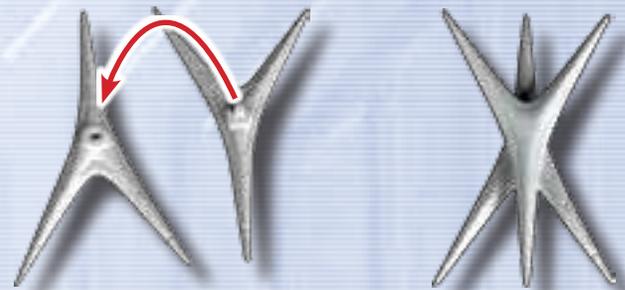


FIGURINES BASESTAR EN PLASTIQUE

Ces figurines remplacent les pions Basestar en carton du jeu de base. Lorsqu'un Basestar est endommagé, placez les pions Dégâts sur le plateau près de la figurine.



ASSEMBLAGE DES BASESTARS



Les deux figurines de Basestar en plastique sont présentées dans l'extension Pegasus en deux moitiés séparées. Pour les assembler, emboîtez-les doucement l'une dans l'autre comme indiqué dans le schéma ci-dessous. Une fois assemblées, placez-les près du plateau de jeu. Les figurines de Basestar remplacent les pions Basestar du jeu de base – n'utilisez pas les pions Basestar en plus des figurines.

MISE EN PLACE DE L'EXTENSION

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

- 1. Nouveaux Personnages :** ajoutez les sept nouvelles fiches de Personnage à celles déjà disponibles.
- 2. Plateau Pegasus :** placez le plateau Pegasus à droite du plateau de base en alignant le bas des deux plateaux.
- 3. Plateau Nouvelle Caprica :** mettez le plateau Nouvelle Caprica de côté. Vous n'en aurez pas besoin avant la phase Nouvelle Caprica (cf. page 13). Si vous n'utilisez pas la carte Objectif Nouvelle Caprica, remettez ce plateau dans la boîte (cf. «Choix des variantes» page 18).
- 4. Cache plateau :** placez le cache plateau Sites Cylons sur les sites Cylons du plateau de base.
- 5. Nouvelles cartes Compétence :** ajoutez les nouvelles cartes Compétence Politique, Commandement, Tactique, Pilotage et Ingénierie à leur paquet respectif. Retirez les cartes Politique «Commission d'Enquête» du jeu de base et remettez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Traîtrise et placez-les à l'endroit indiqué par le plateau Pegasus. Lorsque vous créez le paquet Destinée, ajoutez deux cartes Traîtrise pour un total de 12 cartes.
- 6. Nouvelles cartes Crise, Destination, Quorum et Crise Majeure :** mélangez les nouvelles cartes Crise, Destination, Quorum et Crise Majeure dans leur paquet respectif.
- 7. Nouvelles cartes Loyauté :** ajoutez les nouvelles cartes Loyauté à celles fournies dans le jeu de base. Elles seront utilisées lorsque vous créerez le paquet Loyauté.
- 8. Cartes Crise Nouvelle Caprica et cartes Objectif :** mélangez les cartes Crise Nouvelle Caprica et mettez-les de côté. Elles ne seront pas utilisées avant la phase Nouvelle Caprica (cf. page 13). Placez la carte Objectif Nouvelle Caprica près du paquet Destination et remettez la carte Objectif Kobol dans la boîte (Si vous préférez jouer avec la carte Objectif Kobol, référez-vous aux règles «Jouer sans Nouvelle Caprica» page 18).
- 9. Cartes Projet :** séparez les cartes Projet en deux paquets : Hostile et Compatissant (l'utilisation des cartes Projet est décrite page 10). Si vous faites une partie à trois joueurs, n'utilisez pas les Leaders Cylons ou les cartes Projet.
- 10. Pions Cyclope, Forces d'Occupation et Dégâts au Pegasus :** placez ces pions près du plateau de base. Séparez bien les pions Dégâts au Pegasus de ceux du Galactica.



CHANGEMENTS DE RÈGLES ET PRÉCISIONS

Toutes les règles de ce livret ont la préséance sur celles du livret de base et doivent toujours être utilisées avec l'extension Pegasus. Cette section contient plusieurs changements de règles qui remplacent celles décrites dans le livret de règles de base.

« JOUEUR CYLON » ET « JOUEUR HUMAIN »

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 toutes les personnes 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» non révélée. «Joueur humain» s'applique à tous les joueurs qui ne sont pas des cylons révélés.

Un Leader Cylon est considéré comme un «joueur humain» lorsqu'il est infiltré et comme un «joueur cylon» lorsqu'il n'est pas infiltré.

Souvenez-vous qu'un «joueur cylon» peut toujours ignorer les effets négatifs des cartes Crise, comme défausser des cartes ou être envoyé en Cellule ou à l'Infirmierie. Il peut également ignorer l'effet d'une carte Crise qui les exécuterait (à moins qu'elle indique clairement d'exécuter un joueur cylon, comme la carte Crise Nouvelle Caprica «Bombardements de la Résistance»).

Exemple : Thomas, Brigitte, Cédric et Laurence font une partie à quatre joueurs. Thomas, Brigitte et Cédric ont tous des cartes Loyauté et Laurence est un Leader Cylon. Bien que Thomas ait une carte «Vous êtes un Cylon», Thomas, Brigitte et Cédric sont tous considérés comme des «joueurs humains». Plus tard, l'effet d'une carte Crise indique «tous les joueurs défaussent une carte Compétence et piochent 1 carte Traîtrise». Thomas, Brigitte et Cédric défaussent chacun une carte Compétence, mais comme Laurence n'est pas infiltrée à ce moment du jeu, elle peut choisir d'ignorer cette consigne. Les quatre joueurs piochent ensuite 1 carte Traîtrise.

DESTRUCTION DE VAISSEAUX CIVILS

Lorsqu'on demande à un joueur «Piochez 1 vaisseau civil et détruisez-le» (comme avec la capacité de Saut en aveugle ou avec la carte Destination «Saut raté»), piochez un pion Vaisseau Civil au hasard **parmi ceux qui ne sont pas sur le plateau** et détruisez-le. Si tous les vaisseaux civils restants sont sur le plateau, le joueur actif peut choisir n'importe lequel d'entre eux.

Lors de la phase Nouvelle Caprica, tous les vaisseaux civils restants sont empilés sur la case Vaisseaux Civils Gardés. Lorsqu'un vaisseau civil sur Nouvelle Caprica est détruit (à cause de l'activation des forces d'occupation ou d'une carte Crise Nouvelle Caprica), détruisez le premier de la pile des Vaisseaux Civils Gardés. Si la pile des Vaisseaux Civils Gardés est vide, détruisez le premier de la pile des Vaisseaux Civils Préparés. Si les deux piles sont vides, aucun vaisseau civil n'est détruit.

DONNER LES CARTES LOYAUTÉ EXCÉDENTAIRES

En raison des changements sur l'emplacement Cylon Vaisseau de Résurrection, la façon dont les joueurs Cylons peuvent donner des cartes Loyauté face cachée aux autres joueurs change comme suit :

- **Révéler une carte Loyauté** : lorsqu'un joueur cylon se révèle, il regarde toutes ses cartes Loyauté face cachée et les donne à **un** joueur humain de son choix (faites ceci avant l'étape de Fin de Tour de la procédure de révélation).
- **Phase d'Agent Dormant** : lorsqu'un joueur cylon reçoit des cartes Loyauté face cachée durant la phase d'Agent Dormant, il les regarde puis les donne à **un** joueur humain de son choix.

Si un joueur cylon reçoit une carte «Vous êtes un sympathisant» ou «Vous êtes un cylon compatissant», il ne la révèle pas. Au lieu de cela, le joueur humain à qui il la donne doit immédiatement la révéler.

JOUEURS CYLONS RÉVÉLÉS

Appliquez les changements suivants au tour des joueurs Cylons :

- **Etape 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 Mouvement** : au lieu de se déplacer durant cette phase, le joueur cylon peut utiliser une action de mouvement telle que celles que l'on trouve sur les cartes compétence Traîtrise ou sur les fiches de Leader Cylon.
- **Phase de préparation de Saut (si nécessaire)** : désormais, on ne passe 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 la résolution de la carte Crise). Notez que les Leaders Cylons suivent des règles légèrement différentes, cf. Leaders Cylons page 10.

TIMING

Si au moins deux joueurs souhaitent jouer une carte au même moment (comme par exemple 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 les cartes des deux joueurs étaient **Désespéré** – cf. page 9), le joueur qui tentait de l'utiliser la reprend en main.

ORDRE DE SUCCESSION RÉVISÉ

Si le Président ou l'Amiral se révèlent être des cylons, le personnage le plus haut dans l'ordre de succession reprend son titre. De plus, si l'Amiral (pas le Président) est placé en Cellule, le joueur suivant dans l'ordre de succession reprend son titre. Si un Amiral déchu de sa fonction parvient à sortir de la Cellule, **il ne récupère pas automatiquement son titre.** (Notez que lorsque l'Amiral est envoyé en Détention, il conserve son titre.)

Si le Président ou l'Amiral est exécuté (cf. page 12), c'est le personnage le plus haut dans l'ordre de succession (y compris le personnage remplaçant celui qui vient d'être exécuté, si c'est le cas) qui reprend le titre.

Les ordres de successions sont :

Amiral

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

Président

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

Notez que si le Président est en Cellule, il conserve son titre et les capacités qui y sont associées.

MAIN DE CARTES QUORUM

La main de cartes Quorum du Président est au maximum de 10 cartes. Si le Président 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.

LIEUX DANGEREUX

Les lieux dans des cases aux bords rayés en jaune sont considérés comme dangereux. Ces lieux sont la Cellule, l'Infirmerie, le Vaisseau de Résurrection, le Centre Médical et la Détention. Les joueurs **ne peuvent pas se rendre dans les lieux dangereux** dans le cadre de leur mouvement normal. Ils ne peuvent aller dans de tels lieux que lorsqu'une carte ou un effet les y envoie.



Exemple de lieu dangereux

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 Pegasus. La plupart des règles et éléments dépendent les uns des autres pour fonctionner correctement. Si vous souhaitez choisir les éléments avec lesquels vous voulez jouer, consultez le «Choix des Variantes» page 18.

LE PLATEAU PEGASUS

Les quatre lieux du plateau Pegasus sont désormais accessibles aux humains et vont leur offrir de nouvelles et puissantes possibilités. Le Pegasus est un vaisseau à part entière, tout comme Colonial One, et les personnages doivent défausser une carte Compétence pour passer d'un vaisseau à un autre (cf. page 10 du livret de règles de base).

Les personnages pilotant un Viper peuvent se rendre sur le Pegasus en défaussant une carte Compétence et en remettant leur Viper dans la réserve, comme s'ils se rendaient sur Colonial One.

Endommager et détruire le Pegasus

Les lieux du Pegasus, comme ceux du Galactica, peuvent être endommagés par les attaques cylons et suivent les mêmes règles de dégâts et de réparations. À chaque fois que le Galactica doit être endommagé, le joueur actif peut choisir un pion Dégâts au Pegasus au lieu d'un pion Dégâts au Galactica. Ces pions fonctionnent exactement comme ceux du Galactica, mais indiquent des lieux du Pegasus.

Si les quatre lieux du Pegasus sont endommagés au même moment, le Pegasus est détruit : envoyez tous les personnages présents sur le Pegasus à l'Infirmerie, les personnages ne pourront plus se rendre sur le Pegasus jusqu'à la fin de la partie.

SITES CYLONS RÉVISÉS

Cette extension contient des sites Cylons révisés décrits sur un cache plateau en carton. Ces sites **remplacent** ceux du jeu de base. Faites bien attention aux changements de ces lieux (par exemple, le «Vaisseau de Résurrection» est maintenant un site dangereux).

CARTES COMPÉTENCE Nouvelles Capacités

Cette extension contient de nouvelles cartes Compétence dans chaque type de compétence, ainsi qu'un nouveau type de compétence : la Traîtrise. Il y a une grande variété de nouvelles cartes Compétence, certaines sont des actions et d'autres des effets déclenchés semblables à ceux que l'on trouve dans le jeu de base.

Toutefois, de nouveaux concepts de jeu sont introduits sur ces cartes, qui sont décrits ci-dessous :

Les pouvoirs de **Mouvement** sont des capacités que les joueurs peuvent utiliser durant leur phase de mouvement au lieu de se déplacer. Un joueur peut se déplacer **ou** utiliser une capacité de Mouvement, mais ne peut pas faire les deux. Notez qu'un joueur **ne peut pas** utiliser de capacité de Mouvement lorsqu'il est autorisé à se déplacer durant le tour d'un autre joueur (comme avec la carte Compétence Donner un Ordre d'Exécution, par exemple).

Exemple : lors de son tour, Brigitte, une joueuse humaine, décide de ne pas quitter le lieu où elle se trouve et de jouer la carte Tactique Situation Critique. Pour le reste de ce tour, elle ne pourra plus se déplacer ou jouer de carte Compétence ayant un pouvoir de Mouvement.

Mouvement : faites 1 Action.
On ne peut jouer qu'une carte Situation Critique ou Donner un Ordre d'Exécution par tour.

Les cartes Compétence **Désespéré** sont à jouer avant que des cartes ne soient ajoutées à un test de compétence. Elles représentent des prises de risque ou des sacrifices qui aident à résoudre les défis. **On ne peut jouer qu'une seule carte Désespéré avant un test de compétence.**

Lorsqu'on joue une carte Désespéré, le test de compétence devient Désespéré. Certaines cartes Traîtrise ont des effets qui se déclenchent lorsqu'elles sont révélées lors d'un test de compétence désespéré (cf. page 10).

Exemple : Thomas, un joueur humain, a décidé qu'un test de compétence était suffisamment important pour prendre des risques. Avant d'ajouter des cartes, il joue donc la carte Ingénierie Bricolage de Fortune, qui réduit de 4 la difficulté du test mais le rend Désespéré. Aucune autre carte ayant un effet Désespéré ne peut venir modifier ce test de compétence.

Désespéré
À jouer avant que des cartes ne soient ajoutées à un test de compétence pour réduire sa difficulté de 4.

Les capacités de **test de compétence désespéré** n'apparaissent que sur les cartes Traîtrise et se déclenchent lorsqu'elles sont révélées dans un test de compétence qui a été rendu Désespéré par l'emploi d'une carte Compétence Désespéré. Contrairement aux autres cartes Compétence, le texte des cartes mentionnant Test de Compétence Désespéré n'est pas ignoré durant ce test de compétence.

L'effet de ces cartes se déclenche toujours, qu'elles aient été jouées par des joueurs humains, cylons ou simplement ajoutées par le paquet Destinée.

Exemple : Après que Thomas ait rendu le Test de Compétence Désespéré en jouant sa carte «Bricolage de Fortune», on découvre que deux cartes «Lieu d'émission» ont été ajoutées au Test de Compétence. Une capacité de Test de Compétence Désespéré ne peut être déclenchée qu'une seule fois par Test, on place donc 1 Basestar devant et 1 vaisseau civil derrière le Galactica.

Test de Compétence
Désespéré : placez 1 basestar devant le Galactica et 1 vaisseau civil derrière. Une seule de cette capacité peut être résolue à chaque test de compétence.

Notez que toute carte ayant le symbole Capacité de Test de Compétence près de sa valeur a une capacité **qui ne se résout que lorsqu'elle est incluse dans les cartes d'un Test de Compétence** (en plus de sa valeur qui compte dans la résolution du Test).



Le symbole de Capacité de Test de Compétence

TRAITRISE

La Traîtrise est un nouveau type de Compétence représentant des tactiques sournoises et malfaisantes. Contrairement aux autres types de Compétence, elle est essentiellement utilisée par les joueurs cylons.

Les effets du texte des cartes Traîtrise ne peuvent pas être utilisés par les joueurs humains. Ces effets ne peuvent être utilisés que par les joueurs cylons. Toutefois, notez que les pouvoirs de Test de Compétence Désespéré se déclencheront quel que soit le joueur qui les ajoutés au Test, comme décrit ci-dessus. Ceci est une exception à la règle empêchant habituellement les cylons révélés de jouer des cartes Compétence, et rend la Compétence Traîtrise extrêmement importante pour les joueurs cylons.

La valeur des cartes Traîtrise est comprise entre 1 et 3. À moins que le contraire soit précisé, les cartes Traîtrise comptent toujours en négatif dans un Test de Compétence. Un joueur humain devrait éviter de piocher des cartes Traîtrise – les autres humains l'accuseraient certainement d'être un cylon

s'il le faisait volontairement ! Les cartes Traîtrise comptent en positif lorsque le Sas ou le QG de la Résistance est activé (comme indiqué sur ces lieux).

Lorsqu'un joueur choisit des cartes Compétence à défausser, il peut choisir les cartes Traîtrise, mais il doit se montrer prudent : un joueur Cylon pourrait jouer la carte Sabotage, une carte Traîtrise qui endommage le Galactica aussitôt après qu'un joueur humain a défaussé une carte Traîtrise.

Enfin, il est important de se souvenir que **deux cartes Traîtrise sont ajoutées lorsqu'on crée le paquet Destinée** (pour un total de 12 cartes dans le paquet).

LEADERS CYLONS

Trois des personnages inclus dans cette extension sont des Leaders Cylons, un nouveau type de personnage qui commence le jeu en tant que cylon révélé. Les Leaders Cylons disposent de puissantes capacités et offrent une expérience de jeu unique. Toutefois, leurs projets les rendent plus difficiles à jouer que les autres personnages.

Ces personnages sont recommandés uniquement pour les joueurs expérimentés. Les Leaders Cylons suivent les règles normales des cylons révélés, sauf en ce qui concerne les points développés dans cette section.

Choisir un Leader Cylon

Au début de la partie, un seul joueur peut choisir de jouer un Leader Cylon. **On ne peut pas jouer un Leader Cylon dans une partie à trois joueurs.**

Tant que l'on applique ces restrictions, n'importe qui peut décider de jouer un Leader Cylon. Si plusieurs joueurs veulent jouer un Leader Cylon, celui qui choisit son personnage en premier a la priorité.

Cartes Projet

Lorsqu'un joueur décide de jouer un Leader Cylon, il reçoit une carte Projet à la place de sa carte Loyauté. Lorsque les autres joueurs reçoivent leur carte Loyauté, il pioche une carte Projet soit du paquet Projet Hostile (partie à 5 joueurs), soit du paquet Projet Compatissant (partie à 4 ou 6 joueurs).

Le paquet Projet Compatissant est susceptible d'être favorable aux humains, tandis que le paquet Projet Hostile leur sera généralement défavorable. Cf. «Créer le paquet Loyauté dans une partie avec un Leader Cylon» page 11 pour plus d'informations.

Les cartes Projet décrivent les conditions de victoire uniques des Leaders Cylons. **Toutes les conditions indiquées sur la carte doivent être remplies pour que le Leader Cylon gagne la partie.** Notez que les Leaders Cylons peuvent gagner aussi bien avec les humains qu'avec les cylons, selon ce qu'indique leur carte Projet. Toutefois, un Leader Cylon est toujours considéré comme un joueur cylon révélé, à moins qu'il soit Infiltré (cf. page suivante).

Un Leader Cylon ne doit en aucun cas révéler sa carte Projet durant la partie. Il peut prétendre vouloir aider les Cylons ou les humains, mais il n'est pas obligé de dire la vérité. Les informations contenues sur sa carte Projet ne peuvent pas être discutées.

Jouer un Leader Cylon

Les Leaders Cylons suivent les règles normales des cylons révélés, sauf en ce qui concerne ce qui suit :

Les Leaders Cylons ont des compétences et doivent piocher des cartes Compétence comme indiqué sur leur fiche de personnage. Au début de la partie, un Leader Cylon ne pioche que deux cartes Compétence au lieu de trois.

Les capacités (positives ou négatives) décrites sur la fiche de personnage d'un Leader Cylon sont toujours actives. Les Leaders Cylons peuvent utiliser les capacités d'action décrites sur leur fiche de personnage plutôt que celle du lieu où ils se trouvent (ou de jouer une action de carte Traîtrise).

Infiltration

Un Leader Cylon peut Infiltrer les humains en utilisant le lieu modifié «Flotte Humaine» pour se rendre sur n'importe quel endroit du Galactica. Lorsqu'il est infiltré, un Leader Cylon applique les règles suivantes, résumées sur la carte Infiltration :

Lorsqu'il est infiltré, un Leader Cylon est **considéré comme un joueur humain**, à l'exception de ce qui est indiqué ci-dessous. Il peut se rendre sur n'importe quel lieu disponible pour les humains et ne peut pas se rendre sur les sites cylons (tant qu'il reste infiltré). Cela signifie que le Leader Cylon pioche une carte Crise à la fin de son tour, **ne peut pas** utiliser le texte des cartes Traîtrise et **peut** utiliser le texte des autres cartes Compétence.

- Un Leader Cylon infiltré peut piocher une carte Compétence supplémentaire durant sa phase de réception de compétences (pour un total de trois au lieu de deux). Cette carte additionnelle **peut** être d'un type qu'il a déjà pioché.
- Un infiltré ne peut **jamais** devenir Président ou Amiral.
- Un infiltré ne peut pas ajouter plus de deux cartes à un test de compétence. Un infiltré en Cellule ne peut jouer qu'une carte lors d'un test de compétence.
- Un infiltré gagne toujours en fonction de sa carte Projet. Il ne gagne pas forcément avec l'équipe humaine.
- Un Leader Cylon peut toujours utiliser l'action de son tour pour retourner sur le Vaisseau de Résurrection. **Lorsqu'il utilise cette action en étant en Cellule ou en Détention, il ne peut garder que trois cartes en main** (de son choix). Si un Leader Cylon retourne sur le Vaisseau de Résurrection pour quelque raison que ce soit (y compris en étant exécuté), il n'est plus considéré comme infiltré.

CRÉER LE PAQUET LOYAUTÉ DANS UNE PARTIE AVEC UN LEADER CYLON

Lorsque vous jouez avec un Leader Cylon, utilisez le mélange de cartes Loyauté suivant plutôt que celui de l'étape 2 «Créer le paquet Loyauté» des règles de base.

Trois joueurs : il n'y a pas de Leader Cylon dans une partie à trois joueurs.

Quatre joueurs : formez un paquet de 6 cartes Loyauté comprenant 1 carte «Vous êtes un Cylon» et 5 cartes «Vous n'êtes pas un Cylon». Donnez une carte Projet Compatissant au Leader Cylon.

Cinq joueurs : formez un paquet de 8 cartes Loyauté comprenant 1 carte «Vous êtes un Cylon» et 7 cartes «Vous n'êtes pas un Cylon». Donnez une carte Projet Hostile au Leader Cylon.

Six joueurs : formez un paquet de 10 cartes Loyauté comprenant 2 cartes «Vous êtes un Cylon» et 8 cartes «Vous n'êtes pas un Cylon». Donnez une carte Projet Compatissant au Leader Cylon.

Important : N'oubliez pas d'ajouter une carte «Vous n'êtes pas un Cylon» pour chaque carte «Gaius Baltar» et/ou «Sharon Valerii» avant de mélanger et distribuer les cartes Loyauté.

Si vous jouez avec un Leader Cylon, n'ajoutez pas la carte «Vous êtes un Sympathisant», quel que soit le nombre de joueurs.

EXÉCUTION

Dans cette extension, il y a plusieurs nouveaux effets (notamment le lieu Sas du Pegasus) qui peuvent conduire à l'exécution d'un personnage. Être exécuté est extrêmement déplaisant et devrait être évité à tout prix. Si trop d'humains sont exécutés, le moral de Flotte va s'effondrer. Les joueurs devraient donc s'assurer que leur compagnon est bien un cylon avant de l'exécuter !

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

1. **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).
2. **Prouver sa Loyauté** : si au moins une de ses cartes Loyauté indique «Vous êtes un cylon», il en révèle une et donne toutes ses autres cartes faces cachées à un joueur humain de son choix. Le joueur n'effectue pas l'action de sa carte «Vous êtes un Cylon». 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». Si le joueur est un Leader Cylon, il n'a pas de carte Loyauté à révéler et passe donc directement à l'étape 4 «Cylon». **Il ne révèle pas sa carte Projet.**
3. **Humain** :
 - A. Perte d'1 Moral
 - B. Le joueur remet sa fiche de personnage et son pion dans la boîte - Ce personnage ne sera plus utilisé durant la partie.
 - C. Si Sharon «Boomer» Valerii est exécutée avant la phase d'Agent Dormant, donnez immédiatement une nouvelle carte du paquet Loyauté à son joueur.
 - D. Le joueur choisit un nouveau personnage et le place sur son lieu de départ. Il peut choisir n'importe quel personnage, de n'importe quel type à l'exception d'un Leader Cylon (le joueur devrait faire attention aux identités des humains connus et de ceux qu'il suspecte d'être Cylon en choisissant son personnage).
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.
4. **Cylon** :
 - A. Le joueur se rend sur le Vaisseau de Résurrection.
 - B. Il suit la procédure normale pour un cylon révélé mais **ne pioche pas de carte Crise Majeure.**

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 8 pour plus d'information.

Exemple : Le personnage de Thomas vient d'être exécuté. Il défausse immédiatement toutes ses cartes Compétence. Comme une de ses cartes Loyauté indique «Vous êtes un cylon», il la révèle mais garde ses autres cartes face cachée. Thomas choisit un autre joueur humain, Cédric, et lui donne face cachée ses cartes Loyauté restantes.

Comme il ne s'est pas révélé être humain, il n'y a pas de perte de moral et il ne choisit pas de nouveau personnage. Son personnage est envoyé sur le Vaisseau de Résurrection, mais il ne pioche pas de carte Crise Majeure.

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

Sharon "Boomer" Valerii, Karl "Helo" Agathon, Lee "Apollo" Adama, et Gaius Baltar 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 **avant** la phase d'Agent Dormant, mélangez une carte «Vous n'êtes pas un Cylon» supplémentaire dans le paquet Loyauté.

Si elle est sélectionnée après la phase d'Agent Dormant, elle est immédiatement placée en Cellule. Si le personnage qu'elle remplace a été exécuté sur Nouvelle Caprica, envoyez-la en Détention.

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.

Si Gaius Baltar est choisi comme nouveau personnage après la phase d'Agent Dormant, il ne pourra pas utiliser sa capacité Détecteur de Cylons..

LA PHASE NOUVELLE CAPRICA

Lorsque vous jouez avec la carte Objectif Nouvelle Caprica, le jeu passera en phase Nouvelle Caprica quand les humains auront parcouru sept unités de distance ou plus. Lorsque cela arrive, le jeu change de nombreuses façons, comme indiqué dans cette section des règles.

Dans la série TV, lorsque les humains atteignent Nouvelle Caprica, ils s'installent sur la planète et tentent de commencer une nouvelle vie à l'abri des cylons. Malheureusement pour eux, les cylons découvrent leur colonie. Nouvelle Caprica est envahie et occupée, et le Galactica et le Pegasus (s'ils sont toujours en état de voler) sont forcés de prendre la fuite.

Durant la phase de Nouvelle Caprica, les cartes Crise sont piochées d'un paquet unique : Le paquet Crise Nouvelle Caprica. Humains et cylons peuvent tous se déplacer sur le nouveau plateau Nouvelle Caprica, car les cylons essaient de vivre «en harmonie» avec les humains.

Le but ultime des humains lors de cette phase est de se protéger des forces cylons tout en préparant le retour du Galactica. Lorsque le pion Flotte atteint la case Saut Automatique de la piste de Préparation au Saut, le Galactica réapparaît en orbite autour de Nouvelle Caprica.

Pour que les humains gagnent la partie, l'Amiral doit ordonner un dernier saut avec le Galactica et quitter Nouvelle Caprica. Tout joueur humain laissé sur place est exécuté et tout vaisseau civil abandonné est détruit. Si ces pertes réduisent au moins une ressource humaine à zéro, les cylons ont gagné. Sinon, les humains ont gagné.

Mise en place de Nouvelle Caprica

Au début de la phase Nouvelle Caprica, effectuez dans l'ordre les actions suivantes :

- Placer le plateau Nouvelle Caprica** : on place le plateau Nouvelle Caprica à droite du plateau principal, aligné au-dessus du plateau Pegasus.
- Plateau Principal** : laissez les pions Centurion sur la piste d'abordage ainsi que les vaisseaux cylons placés dans une zone d'espace près de la carte Destination. Ils restent en place et ne seront plus affectés par les règles de jeu jusqu'à ce que le Galactica revienne en orbite.
- Déplacer les humains** : les joueurs humains mettent leurs personnages sur le lieu QG de la Résistance.
- Déplacer les cylons** : les joueurs Cylons déplacent leurs personnages sur le lieu Autorités d'Occupation.
- Déplacer les civils** : placez tous les vaisseaux civils (non détruits), même ceux dans les zones d'espace près de la carte Destination en une pile sur la case Vaisseaux Civils Gardés près du Chantier Spatial.

- Paquet Crise Nouvelle Caprica** : mélangez les cartes Crise Nouvelle Caprica en un paquet et placez-le près du plateau. Remettez le paquet Crise de base dans la boîte car il ne servira plus jusqu'à la fin du jeu.
- Réinitialiser le marqueur Flotte** : placez le pion Flotte sur la case Départ de la piste de Préparation au Saut.

Mouvements pendant la Phase Nouvelle Caprica

Jusqu'à ce que le Galactica revienne en orbite (cf. page 17), aucun joueur (humain ou cylon) ne peut se déplacer sur un lieu autre que ceux de Nouvelle Caprica. Après le retour du Galactica, les humains peuvent se déplacer sur Nouvelle Caprica, le Galactica ou le Pegasus (si ce dernier n'a pas été détruit). Un joueur doit défausser une carte Compétence s'il se déplace entre les vaisseaux et/ou la surface de la planète. De la même façon, après le retour du Galactica, les cylons peuvent se déplacer sur Nouvelle Caprica et sur les sites cylons. Pour se déplacer entre Nouvelle Caprica et les sites cylons, le joueur cylon doit défausser une carte Compétence.

Notez que durant la phase Nouvelle Caprica, les personnages n'ont plus accès à Colonial One, même après le retour du Galactica en orbite.

MISE EN PLACE DU PLATEAU NOUVELLE CAPRICA

1

RESISTANCE HQ
Action Humaine : Choisissez un personnage humain et placez-le sur ce lieu. Vous pouvez défausser une carte Compétence d'Assistance de Feu Maximum pour relancer un dé d'Assistance de Défense.

NOUVELLE CAPRICA

ATTAQUER LES FORCES D'OCCUPATION
Action Humaine : Choisissez un lieu sur Nouvelle Caprica, détruisez une force d'occupation présente sur votre lieu. Vous pouvez défausser une carte Compétence d'Assistance de Feu Maximum pour relancer un dé d'Assistance de Défense.

GARDER UN HUMAIN EN DETENTION
Action Cylon : Choisissez un lieu sur Nouvelle Caprica, choisissez un personnage humain et une force d'occupation. Défaussez un dé 1-3 : placez l'humain en Detention. Défaussez un dé 4-7 : placez l'humain au Centre Médical.

2

AUTORITÉS D'OCCUPATION
Action Humaine : Choisissez un lieu sur Nouvelle Caprica, choisissez un personnage humain et placez-le sur ce lieu. Vous pouvez défausser une carte Compétence d'Assistance de Feu Maximum pour relancer un dé d'Assistance de Défense.

3

CHANTIER SPATIAL
Action Humaine : Choisissez un lieu sur Nouvelle Caprica, choisissez un vaisseau civil et placez-le sur ce lieu. Vous pouvez défausser une carte Compétence d'Assistance de Feu Maximum pour relancer un dé d'Assistance de Défense.

1

RESISTANCE HQ
Action Humaine : Choisissez un personnage humain et placez-le sur ce lieu. Vous pouvez défausser une carte Compétence d'Assistance de Feu Maximum pour relancer un dé d'Assistance de Défense.

2

AUTORITÉS D'OCCUPATION
Action Humaine : Choisissez un lieu sur Nouvelle Caprica, choisissez un personnage humain et placez-le sur ce lieu. Vous pouvez défausser une carte Compétence d'Assistance de Feu Maximum pour relancer un dé d'Assistance de Défense.

1. Human players place their characters on the "Resistance HQ" location.
2. Cylon players place their characters on the "Occupation Authority" location.
3. All remaining civilian ships are stacked on top of the "Locked Civilian Ships" box.

Lieux de Nouvelle Caprica

Il y a six nouveaux endroits décrits sur le plateau Nouvelle Caprica. Les règles suivantes s'appliquent au Centre Médical et à la Détention.

- Jusqu'au retour en orbite du Galactica, lorsqu'un personnage doit être envoyé sur le Vaisseau de Résurrection (que ce soit en se révélant comme cylon ou en étant exécuté), il est envoyé au Centre Médical. Une fois le Galactica de retour, les personnages peuvent être envoyés normalement sur le Vaisseau de Résurrection.
- Tout effet qui devrait envoyer un personnage sur Nouvelle Caprica en Cellule l'envoie en Détention à la place.
- Toute capacité de personnage s'appliquant à la Cellule s'applique à la Détention tant que celui-ci se trouve sur Nouvelle Caprica.
- Tant que le Président est sur Nouvelle Caprica, tout effet de carte Quorum s'appliquant à la Cellule s'applique à la Détention à la place. Notez que, comme décrit sur la nouvelle carte Président, lorsque celui-ci joue une carte Quorum depuis Nouvelle Caprica, il doit lancer un dé. Si le résultat est de 3 ou moins, il est envoyé en Détention.
- Tout comme en Cellule, les personnages ne peuvent pas utiliser l'action de leur carte Loyauté en se révélant en Détention.
- Lorsque l'Amiral est envoyé en Détention, il conserve son titre et sa carte d'Amiral.
- Les joueurs cylons ne peuvent pas être envoyés en Détention.

«Action Humain» et «Action Cylon» sur les Lieux

Certains lieux de Nouvelle Caprica offrent des actions notées comme «Action Humain» ou «Action Cylon». Seul un joueur humain peut utiliser une capacité «Action Humain». Seul un joueur Cylon peut utiliser une capacité «Action Cylon». Pour des clarifications sur les différents types de joueurs, voir la page 8.

Attaquer les Forces d'Occupation

Un joueur humain sur Nouvelle Caprica peut toujours utiliser une action pour attaquer les forces d'occupation (cf. page 15) du lieu où il se trouve. Pour cela, il lance un dé. Si le résultat est de 5 ou plus, l'attaque est réussie et un pion Force d'occupation est retiré de ce lieu. Le joueur humain peut toujours défausser une carte Puissance de Feu Maximum pour relancer le dé. Notez que si une carte Tactique Planification Stratégique a été jouée sur ce jet de dé, le dé relancé bénéficie toujours du +2 à son résultat.

Exemple : Brigitte, une joueuse humaine, a déplacé son personnage au Canyon de l'Éleveur pour détruire les forces d'occupation qui s'y trouvent. Elle utilise son action pour attaquer et elle lance le dé. Elle obtient un 2, ce qui n'est pas suffisant pour détruire les forces d'occupation. Elle défausse alors une carte Pilotage Puissance de Feu Maximum pour relancer le dé. Son second résultat est de 4 et son attaque est encore ratée.

Arrêter un humain

Si le personnage d'un joueur Cylon est sur le même lieu qu'un humain et un pion Force d'occupation (cf. page 15), il peut utiliser son action pour essayer d'arrêter cet humain. Pour cela, il lance un dé. Si le résultat est de 3 à 6, l'humain est envoyé au Centre Médical. Si le résultat est de 7 ou plus, l'humain est envoyé en Détention.

Exemple : Thomas est un joueur cylon et, à son tour, il envoie son personnage au Canyon de l'Éleveur. Comme un pion Force d'occupation et le personnage humain de Brigitte s'y trouvent déjà, il peut utiliser son action pour essayer d'arrêter l'humain. Il lance le dé et obtient un 6. Le personnage de Brigitte est envoyé au Centre Médical.

Cartes Crise sur Nouvelle Caprica

À la phase de Crise d'un joueur durant la phase Nouvelle Caprica, celui-ci pioche une carte du paquet Crise Nouvelle Caprica à la place d'une carte du paquet Crise normal. Les crises Nouvelle Caprica sont résolues de la même façon que les crises normales, à l'exception de certaines règles spéciales décrites dans cette section.

Tout effet de jeu qui cible le paquet Crise affecte également le paquet Crise Nouvelle Caprica (comme la carte Tactique Lancement d'un Éclaireur par exemple).

Symboles Vaisseau Cylon et Forces d'Occupation

Avant que le Galactica revienne en orbite (cf. page 17), tous les symboles d'activation de vaisseaux Cylons sont ignorés. Durant la phase Nouvelle Caprica, les forces d'occupation sont activées par le symbole Forces d'Occupation (cf. page 15).



Symbole d'Activation des Forces d'occupation

Notez que les symboles d'activation des Raiders Lourds et des Centurions n'activent pas les forces d'occupation, et que le symbole des Forces d'occupation n'active pas les centurions sur la piste d'Abordage.

Activer les Forces d'Occupation

Les pions Force d'Occupation représentent les patrouilles cylons de centurions armés. Ces pions sont activés lors de la phase d'activation de vaisseaux cylons par les cartes Crise Nouvelle Caprica (cf. page précédente) ou par le lieu Autorités d'Occupation. À chaque activation, chaque pion Force d'Occupation est déplacé d'une case vers la droite sur la piste du bas du plateau Nouvelle Caprica.

Si un pion Force d'Occupation se trouve sur le Chantier Spatial lorsqu'il est activé, remettez-le dans la boîte et détruisez le premier vaisseau de la pile «Vaisseaux Civils Gardés». Si la case Vaisseaux Civils Gardés est vide, détruisez le premier vaisseau de la pile Vaisseaux Civils Préparés. Si les deux piles sont vides, aucun vaisseau civil n'est détruit.

S'il n'y a pas de pion Force d'Occupation sur le plateau lorsque les forces d'occupation sont activées, placez-en un sur le lieu Autorités d'Occupation. Notez que les pions Force d'Occupation sont soumis aux mêmes règles de restriction matérielle que les autres éléments du jeu : s'il n'y a plus de pion Force d'Occupation disponible, aucun pion n'est placé.

Préparation au Saut et Évacuation des Vaisseaux Civils

Les cartes Crise Nouvelle Caprica ont deux symboles utilisés lors de l'étape de préparation au saut : le symbole d'évacuation et celui de préparation de saut.



Symbole d'Évacuation et Symbole de Préparation au Saut

Avant le retour en orbite du Galactica, ne vous occupez pas du symbole d'évacuation, mais appliquez normalement le symbole de préparation au saut. **Lorsque le marqueur Flotte atteint la case Saut Automatique de la Piste de Préparation au Saut, le Galactica revient en orbite.** Durant chaque phase suivante de préparation au saut, si un symbole d'évacuation apparaît sur une carte Crise Nouvelle Caprica, le joueur actif prend le premier vaisseau de la pile de Vaisseaux Préparés et le met dans une zone d'espace contenant un symbole de lancement de Viper. Si la pile de Vaisseaux Préparés est vide, ignorez le symbole d'évacuation. Une fois le Galactica de retour en orbite, on ignore les symboles de préparation au saut et la piste de Préparation au Saut ne sera plus utilisée.

EXEMPLE D'ACTIVATION DE FORCES D'OCCUPATION



1. Lors de l'étape d'activation des vaisseaux cylons, les forces d'occupation sont activées.
2. Chaque pion Force d'Occupation est déplacé vers la case suivante sur sa droite.
3. Le pion Force d'Occupation sur le Chantier Spatial est activé. Il est retiré de la partie et le premier vaisseau de la pile Vaisseaux Civils Gardés est détruit.
4. On retourne le vaisseau civil détruit. La ressource indiquée sur le pion est perdue et le vaisseau est retiré de la partie.



Vaisseaux Civils Préparés Et Vaisseaux Civils Verrouillés

Au début de la phase Nouvelle Caprica, les vaisseaux civils sont empilés sur la case Vaisseaux Civils Gardés. Lorsqu'un joueur prépare un vaisseau civil, il place le premier vaisseau de la pile Vaisseaux Civils Gardés **sous** la pile de Vaisseaux Préparés.

Les vaisseaux empilés sur la case Vaisseaux Civils Préparés ne peuvent être évacués (placés dans une zone d'espace contenant un symbole de lancement de Viper, près du Galactica) qu'à partir du moment où le Galactica est de retour en orbite.

À partir de ce moment, à chaque fois qu'un vaisseau civil est évacué, le joueur actif met le premier vaisseau de la pile des Vaisseaux Civils Préparés dans une zone d'espace avec un symbole de lancement de Viper.

Lorsque l'Amiral met fin à la partie (en utilisant l'action de sa nouvelle carte Titre), tous les vaisseaux civils restés dans la case de Vaisseaux Civils Gardés ou la case de Vaisseaux Civils Préparés sont détruits.

Avant le Retour en Orbite du Galactica

Durant la phase Nouvelle Caprica, ignorez tous les effets qui demandent de placer, détruire ou déplacer des vaisseaux dans des zones d'espace autour du Galactica, ou des Centurions sur la piste d'abordage tant que le Galactica n'est pas revenu en orbite (cf. page 17). De plus, les lieux du Galactica et du Pegasus ne peuvent être ni endommagés, ni réparés tant que le Galactica n'est pas de retour en orbite. Après le retour du Galactica, cette règle n'a plus lieu d'être et les règles normales s'appliquent de nouveau.

Les Raptors peuvent être risqués normalement durant la phase Nouvelle Caprica.

Si un nouveau personnage est introduit dans la partie suite à une exécution avant le retour du Galactica, il arrive au QG de la Résistance et non sur son lieu de départ normal.

PRÉPARATION ET ÉVACUATION DES VAISSEAUX CIVILS



1. Les vaisseaux civils commencent la phase Nouvelle Caprica empilés sur la case Vaisseaux Civils Gardés.

2. Lorsqu'un vaisseau civil est préparé, prenez-le du dessus de la pile de Vaisseaux Civils Gardés pour le mettre au-dessous de la pile des Vaisseaux Civils Préparés.

3. Les vaisseaux civils ne peuvent être évacués que lorsque le Galactica est de retour en orbite (cf. page suivante). Lorsqu'un vaisseau civil est évacué, le joueur actif prend le premier de la pile des Vaisseaux Civils Préparés pour le mettre dans une zone d'espace avec un symbole de lancement de Viper.



Retour en Orbite du Galactica

Lorsque le pion Flotte atteint la case Saut Automatique de la Piste de Préparation au Saut, le Galactica arrive en orbite et l'évacuation finale de Nouvelle Caprica commence.



Lorsque le Galactica arrive en orbite, faites les actions suivantes dans cet ordre :

1. Placez un Basestar et 4 Raiders dans chaque zone d'espace au-dessus du Galactica (adjacent à son côté tribord).
2. Lancez 2 Vipers dans **chaque** zone d'espace avec un symbole de lancement de Viper.

À partir de ce moment, les symboles d'activation des vaisseaux cylons ne sont plus ignorés.

Lorsqu'un symbole d'évacuation de vaisseau civil apparaît, le joueur actif prend le premier pion de la pile des Vaisseaux Civils Préparés pour le mettre dans une zone d'espace avec un symbole de lancement de Viper.

Les humains peuvent désormais se déplacer entre Nouvelle Caprica et le Galactica (ou le Pegasus) en défaussant une carte Compétence. Les cylons peuvent se déplacer entre Nouvelle Caprica et les Sites Cylons en défaussant une carte Compétence.

À tout moment après le retour du Galactica, l'Amiral peut, avec son action, ordonner le départ du Galactica. Ceci met fin à la partie (cf. «Gagner la partie», ci-contre).

Gagner la partie

Une fois que l'Amiral a ordonné le départ du Galactica et mis fin au jeu, détruisez tous les vaisseaux civils et exécutez tous les joueurs humains encore sur Nouvelle Caprica. Si après avoir résolu les pertes, aucune ressource n'a été réduite à 0 ou moins, les humains gagnent la partie !

Si une ressource a été réduite à 0 ou moins, ou si le Galactica a six lieux endommagés (sans compter les lieux du Pegasus), ou si les centurions ont atteint la dernière case de la piste d'abordage, les cylons gagnent la partie !

Après avoir déterminé le camp vainqueur, le Leader Cylon révèle sa carte Projet pour montrer s'il peut aussi prétendre à la victoire !

Exemple : Laurence joue un Leader Cylon ayant la carte Projet compatissant Rejoindre les Coloniaux. D'après cette carte, Laurence gagne si les humains ont gagné et que son personnage est Infiltré à la fin de la partie (et ni en Cellule, ni en Détention).

L'Amiral ordonne le départ du Galactica après son retour en orbite, mettant fin à la partie. Aucun personnage humain n'est resté sur Nouvelle Caprica, mais un vaisseau civil a dû être abandonné sur la case Vaisseaux Civils Préparés. Les humains perdent 2 Population lors de sa destruction, réduisant cette ressource à zéro. Les Cylons ont gagné. Le personnage de Laurence est Infiltré dans l'Armurerie, mais comme les humains ont perdu, elle perd également.



VARIANTES

Voici quelques variantes qui modifient le jeu pour vous offrir une expérience ludique différente. Avant chaque partie, les joueurs doivent décider en groupe des variantes qu'ils veulent utiliser, seules ou combinées.

CHOIX DES VARIANTES

La plupart des nouveaux personnages et cartes Crise, Compétence et Destination font effet si les joueurs utilisent les cartes Traîtrise, les nouveaux sites Cylons et le plateau Pegasus. Il n'est pas recommandé d'utiliser des éléments de cette extension sans utiliser toutes les cartes Crise, Compétence, Destination et Traîtrise, ainsi que les nouveaux sites Cylons et le plateau Pegasus. Les deux variantes suivantes sont pour les joueurs préférant jouer sans le nouvel objectif Nouvelle Caprica ou les Leaders Cylons.

Pas de Nouvelle Caprica

Si le groupe décide de jouer sans Nouvelle Caprica, jouez simplement avec la carte Objectif Kobol (comme si vous jouiez au jeu de base). Laissez le plateau Nouvelle Caprica, les cartes Crise sur Nouvelle Caprica et les pions Force d'Occupation dans la boîte.

Pas de Leader Cylon

Si le groupe décide de jouer sans les Leaders Cylons ou si personne ne choisit de Leader Cylon lors du choix des personnages, remettez les fiches de personnage Leader Cylon et les paquets Projet dans la boîte. Le paquet Loyauté est construit comme décrit dans les règles de base.

CYLON COMPATISSANT

Lorsque vous créez un paquet Loyauté qui devrait contenir la carte «Vous êtes un Sympathisant», mettez à la place la carte «Vous êtes un Cylon Compatissant». Lorsqu'un joueur reçoit cette carte lors de la phase d'Agent Dormant, il doit immédiatement la révéler. Toutefois, plutôt que de suivre les règles normales du Sympathisant, ce joueur devient un cylon révélé et pioche une carte du paquet Projet Compatissant. Il doit désormais obtenir toutes les conditions décrites sur la carte Projet pour pouvoir gagner la partie.

Le Cylon Compatissant ne reçoit pas de carte Crise Majeure, mais peut s'infiltrer depuis le site Cylon Flotte Humaine comme s'il était un Leader Cylon. Lorsqu'il est infiltré, le Cylon Compatissant ne possède pas de Compétence. Durant sa phase de réception de compétences, il prend trois cartes Compétence de n'importe quel type, mais chaque carte doit être d'un type différent des autres. Il ne peut pas piocher plus d'une carte d'un type particulier lors de sa phase de réception de compétences.

PARTIE A SEPT JOUEURS

Pour faire une partie à sept, un joueur doit impérativement jouer un Leader Cylon. Créez un paquet Loyauté de 12 cartes contenant 2 cartes «Vous êtes un Cylon» et 10 cartes «Vous n'êtes pas un Cylon». Donnez au Leader Cylon une carte Projet Hostile au hasard. Lorsque vous jouez à sept, chaque joueur doit s'attendre à devoir patienter plus longtemps entre ses tours.

CLARIFICATIONS DE CERTAINS ELEMENTS

Carte Crise Nouvelle Caprica «Bombardements de la Résistance» : les Cylons révélés ne peuvent pas ignorer l'effet d'exécution de cette carte.

Carte Destination «Nuage de Gaz» : si piocher cette carte vous fait atteindre Nouvelle Caprica, l'Amiral inspecte le paquet Crise Nouvelle Caprica plutôt que le paquet Crise de base.

La capacité Accro aux Stims de Louanne «Kat» Katraine ne l'envoie pas à l'Infirmier si elle est en Cellule.

RAPPEL DE REGLES

- La taille de la main de cartes Quorum du Président est de 10. À la fin de chaque tour, s'il a plus de 10 cartes Quorum en main, il doit en défausser jusqu'à en avoir 10.
- Les joueurs ne peuvent pas choisir de se rendre dans des Lieux Dangereux de leur propre gré lors de leur phase de Mouvement/Déplacement. Ils ne peuvent aller dans ces lieux que s'ils y sont envoyés par des effets de jeu.
- Un joueur ne peut utiliser une capacité de mouvement que lors de son tour (pas lorsqu'il est autorisé à se déplacer pendant le tour d'un autre joueur, comme avec la carte Compétence Donner un Ordre d'Exécution). Durant sa phase de mouvement, un joueur peut soit se déplacer, soit utiliser une capacité de mouvement, mais pas les deux. Il ne peut pas utiliser plus d'une capacité de mouvement par tour.
- Lorsqu'un joueur cylon se révèle, il donne toutes ses cartes Loyauté face cachée à un joueur humain de son choix (avant l'étape de Fin du tour où il s'est révélé).
- Lorsqu'un joueur est révélé comme cylon après avoir été exécuté, il ne reçoit pas de carte Crise Majeure.
- Lorsqu'un joueur cylon pioche des cartes Compétence, il ne peut pas prendre plus d'une carte de chaque type.
- Durant la phase Nouvelle Caprica, les joueurs ne peuvent plus aller sur Colonial One, même après le retour du Galactica en orbite.
- Deux cartes Traîtrise sont ajoutées au paquet Destinée chaque fois qu'on le crée.

CRÉDITS

Auteur du jeu de base Battlestar Galactica : Corey Koniecicka
Création et développement de l'extension : Corey Koniecicka, Daniel Lovat Clark, et Tim Uren

Maquette : Sam Stewart

Création graphique : Andrew "Metal" Navaro et Brian Schomburg

Composition de la couverture : Brian Schomburg

Direction des sculptures : Zoë Robinson

Illustrations fournies par : NBC Universal

Responsable de production : Gabe Laulunen

Éditeur: Christian T. Petersen

Produits Consommateur chez NBC Universal : Jessa Bouso, Steve Coulter, Kim Niemi, Mitch Steele, et Neysa Gordon

Syfy : William Lee et Mozghan Setoodeh

Coordinateur des tests : Robert A. Kouba

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

Traduction : Nicolas Doguet

Relecture : Frédéric Bizet & Marc Taillefer

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

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 © USA Cable Entertainment LLC. Tous droits réservés. Mécanismes et règles du jeu de plateau © Fantasy Flight Publishing. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation.. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 05 34 36 40 50.

WWW.EDGEENT.COM
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

INDEX

Activer les Forces d'occupation : page 15
Assemblage des Basestars : page 5
Capacité Désespéré : page 9
Capacités de Mouvement : page 9
Cartes Compétence : page 9-10
Cartes Crise Nouvelle Caprica : page 14
Cartes Projet : page 10
Cartes Traîtrise : page 10
Changements de règles et précisions : pages 7-8
Clarification de certains éléments : page 18
Comment utiliser cette extension : pages: 9-17
Créer le paquet Loyauté dans une partie avec un Leader Cylon : page 11
Description de l'extension : page 2
Description du matériel : pages 2-5
Destruction de vaisseaux civils : page 7
Donner les cartes Loyauté excédentaires : page 7
Exécution : page 12
Gagner la partie : page 17
Infiltration : page 11
Joueurs cylons : page 7
Joueurs cylons révélés : page 7
Joueurs humains : page 7
Leaders Cylons : page 10
Lieux Dangereux : page 8
Liste du matériel : page 2
Main de cartes Quorum : page 8
Mise en place : page 6
Mise en place du plateau Nouvelle Caprica : page 13
Ordre de succession révisé : page 8
Phase Nouvelle Caprica : page 13-17
Plateau Pegasus : page 9
Préparation et évacuation des vaisseaux civils : page 16
Règles fréquemment négligées : page 18
Retour en orbite du Galactica : page 17
Sites Cylons révisés : page 9
Symbole d'extension Pegasus : page 5
Symbole de Capacité de Test de Compétence : page 10
Test de Compétence Désespéré : page 10
Timing : page 8
Vaisseaux dans l'espace avant le retour en orbite du Galactica : page 17
Variantes : page 18

RÉSUMÉ

SE RÉVÉLER COMME CYLON

1. **Défausse** : le joueur se défausse de cartes Compétences jusqu'à arriver à trois cartes en main (ou zéro s'il est révélé après avoir été exécuté). Il défausse également toutes les cartes Quorum qui étaient jouées sur lui. (Si le joueur était Président, ses cartes Quorum ne sont pas défaussées, mais données au nouveau Président.)
2. **Perte de Titre** : si le joueur avait une carte Titre, elle est donnée à un autre joueur (cf. Nouvel Ordre de Succession page 8).
3. **Résurrection** : le joueur place son pion personnage sur le site Cylon Vaisseau de Résurrection.
4. **Carte Crise Majeure** : le joueur reçoit une carte Crise Majeure au hasard. Cette carte reste dans sa main et peut être jouée en activant le site Cylon Caprica. Si le joueur a été révélé Cylon suite à son exécution, il ne reçoit pas de carte Crise Majeure.
5. **Cartes Loyauté** : le joueur donne toutes ses cartes Loyauté face cachée à un joueur humain de son choix.
6. **Fin du tour** : le tour du joueur est fini. Notez que le joueur qui se révèle Cylon ne pioche pas de carte Crise à la fin de son tour, et n'en piochera plus pour le reste de la partie.

PRÉPARATION DE LA PHASE NOUVELLE CAPRICA

1. **Plateau Nouvelle Caprica** : placez-le à droite du plateau de base, aligné avec le haut du plateau Pegasus.
2. **Plateau principal** : laissez les pions Centurion sur la piste d'Abordage, tout comme les vaisseaux cylons placés dans les zones d'espace par la carte Destination. Ils restent en place mais ne sont pas affectés par les effets de jeu tant que le Galactica n'est pas de retour en orbite.
3. **Déplacer les humains** : les joueurs humains mettent leur pion Personnage sur le QG de la Résistance.
4. **Déplacer les Cylons** : les joueurs Cylons mettent leur pion Personnage sur le lieu Autorités d'occupation.
5. **Déplacer les civils** : placez tous les vaisseaux civils (non détruits), même ceux mis dans les zones d'espace par la carte Destination, en pile sur la case Vaisseaux Civils Gardés, près du lieu Chantier Spatial.
6. **Paquet Crise Nouvelle Caprica** : mélangez les cartes Crise Nouvelle Caprica et placez le paquet près du plateau. Remettez le paquet Crise de base dans la boîte. Il ne sera plus utilisé pour le reste de la partie.
7. **Réinitialisation du marqueur Flotte** : placez le pion Flotte sur la case Départ de la Piste de Préparation au Saut.

RETOUR EN ORBITE DU GALACTICA

1. Placez un Basestar et quatre Raiders dans **chaque** zone d'espace au-dessus du Galactica (adjacent à son côté tribord).
2. Lancez deux Vipers dans **chaque** zone d'espace contenant un symbole de lancement de Viper.

RÉSOLURE D'UNE EXÉCUTION

1. **Défausser ses cartes** : Le joueur exécuté défausse toutes ses cartes Compétence et toutes les cartes Quorum qui étaient jouées sur son personnage (par exemple Assigner un Spécialiste à la Mission), mais pas les cartes Quorum qu'il a en main.
2. **Prouver sa Loyauté** : si au moins une carte Loyauté du joueur est une carte «Vous êtes un cylon», il en révèle une et donne toutes ses autres cartes Loyauté face cachée à un joueur humain de son choix (le joueur n'effectue pas l'action de sa carte «Vous êtes un cylon»). 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. Si le joueur est un Leader Cylon, il n'a pas de carte Loyauté à révéler et passe immédiatement à l'étape 4, Cylon. **Il ne révèle pas sa carte Projet.**
3. **Humain** :
 - A. Perte d'1 Moral.
 - B. Le joueur remet sa fiche de personnage et son pion dans la boîte – ce personnage ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie.
 - C. Si Sharon «Boomer» Valerii est exécutée avant la phase d'Agent Dormant, donnez immédiatement une carte du paquet Loyauté au joueur.
 - D. Le joueur choisit un nouveau personnage et le place sur son lieu de départ. Il peut prendre n'importe quel type de personnage à l'exclusion d'un Leader Cylon (toutefois, le joueur devrait prêter attention aux identités des humains avérés et de ceux suspectés d'être des cylons en choisissant son personnage).

Si le joueur a déjà utilisé sa capacité «une fois par partie», il ne peut pas utiliser la capacité «une fois par partie» du nouveau personnage. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une fois une capacité «une fois par partie», quel que soit son nombre de personnages.
4. **Cylon** :
 - A. Allez au site cylon Vaisseau de Résurrection.
 - B. Suivez la procédure normale d'un cylon révélé mais ne piochez pas de carte Crise Majeure.