

## BSG: PEGASUS + EXODUS + DAYBREAK

<p><u>Partita breve:</u> Distanza 2: Kobol Distanza 5: New Caprica Distanza 8: Ionian Nebula Distanza 10: Terra</p>	<p><u>Partita lunga:</u> Distanza 3: Kobol Distanza 6: New Caprica Distanza 9: Ionian Nebula Distanza 12: Terra</p>
---	---

### - Componenti e opzioni utilizzate:

- 1) Espansione Pegasus, utilizzare: personaggi, leader Cylon (eventuale), astronave Pegasus, plancia Caprica, carte skill, carte Treachery. Utilizzare la regola Reckless (Spericolato) di questa espansione e non di Daybreak.
- 2) Espansione Exodus, utilizzare: personaggi, carte skill, regole per le esecuzioni, Flotta Cylon (nota: usa i Viper Mark VII ma non eliminare i Viper normali: utilizza tutti i modelli), Ionian Nebula.
- 3) Espansione Daybreak, utilizzare: personaggi, carte skill, nuova Colonial One, nuove Locazioni Cylon, Rebel Basestar, Demetrius, carte Ammutinamento e Motivazione per il Leader Cylon, segnalini Miracolo, Raptor d'Assalto. Utilizzare la composizione del mazzo Lealtà come descritto in Daybreak.
- 4) Non utilizzare: le Conflicted Loyalties di Exodus (né Personal Goal né Final Five).
- 5) Opzione per partita a 8 giocatori: Cylon Leader, 3 carte Cylon, 11 carte Non Cylon (+1 eventuale per Exodus/Boomer/Balthar).

### - Setup:

- 1) Predisponi il Galactica, il Colonial One (versione Daybreak), le Cylon Locations alternative (Daybreak), la Cylon Fleet (Exodus) e i Trauma token (Exodus).
- 2) Metti da parte la carta Missione "Rebel Basestar": verrà utilizzata automaticamente subito dopo la Ionian Nebula.
- 3) Metti da parte la carta Crisi "Bomba sul Colonial One" verrà utilizzata subito dopo la fuga da Caprica.
- 4) Risorse aumentate di +2 punti rispetto al tabellone. (non nella partita breve).
- 5) Elimina dal gioco 1 Trauma token "Disaster": se ne utilizzerà solo 1 per partita, invece di 2.

### - Kobol:

arriva la Pegasus (+4 Popolazione: se non bastano le tacche, vai sul rosso e metti un segnalino Miracolo sulla ruota della risorsa per ricordarti che sei in positivo). È Possibile utilizzare ora Helo (alternativo), Hoshi e la Cain.

### - New Caprica:

a distanza 6+ (5+ in partita breve) si atterra su Caprica e si predispongono il tabellone come descritto in Pegasus, con l'aggiunta di trauma tokens nel *centro medico* e nella *detenzione*. questi trauma funzionano esattamente come descritto in Exodus.

Appena il Galactica torna in orbita, si distribuisce il secondo giro di carte Lealtà. poi si prosegue con la fase di evacuazione da Caprica come di consueto, finché l'ammiraglio o un altro giocatore ordina il salto (vedi regole speciali). Il viaggio prosegue normalmente pescando carte Destinazione. La fuga da Caprica garantisce +3 Morale, +1 Cibo, +1 Carburante. Dopo la risoluzione del salto, poni la carta "Bomba sul Colonial One" sul mazzo Crisi. Non è possibile scartare questa carta tramite esplorazione o abilità speciali. Personaggi che applicano una abilità speciale alle carte Crisi (es.: Boomer, Roslin), la esplicano lo stesso, ma sulle carte immediatamente successive alla "Bomba sul Colonial One". In poche parole quella carta va necessariamente sempre giocata nella prima risoluzione di carta Crisi disponibile dopo la fuga da New Caprica.

### - Ionian Nebula:

a distanza 9+ (8+ in partita breve) diventa disponibile la Rebel Basestar (poni la sua carta Missione immediatamente sulla Demetrius e risolvi poi al posto della carta Crisi alla fine del turno). I *personaggi alternativi* Apollo, Balthar, Zarek, diventano disponibili. Sistema il tabellone per la Battaglia della Ionian Nebula. Risolvi la fase Crossroads. Alla fine della Ionian Nebula rifornisci +1 Cibo e +1 Carburante. Togli dai segnalini danno alla Basestar quello con i 2 Trauma token.

### - Terra:

ultimo salto (senza pescare la carta Destinazione).

### - Regole Speciali durante il gioco:

- 1) Un giocatore umano può **cambiare personaggio con la sua versione Alternativa** gratuitamente quando questa diventa disponibile. Conserva tutte le carte in suo possesso, i titoli e gli eventuali segnalini.
- 2) La **distruzione del Colonial One** comporta un -2 in Popolazione.
- 3) la **distruzione della Pegasus** comporta un -2 in Popolazione.
- 4) Navi coloniali: per la **fase di evacuazione da New Caprica**, solo le navi coloniali in riserva vengono messe sul pianeta, quelle sulla plancia restano col Galactica. Questo dà agli umani una scelta difficile: tenere le navi nello spazio, minacciate dalla flotta cylon, oppure scortarle al sicuro ma ritrovarsele poi da evacuare su New Caprica
- 5) quando il **Galactica è tornato in orbita**, nella fase di New Caprica, l'ammiraglio NON può ordinare il salto di evacuazione prima che la traccia per il salto non sia di nuovo carica (utilizza le icone "preparati al salto" della carte New Caprica per avanzare nella traccia). Può comunque ordinare il salto con l'apposita azione quando la traccia salto di trova nella zona blu (rischio di perdita di popolazione). Chiunque (tra gli umani) può utilizzare l'FTL per ordinare il salto in questo modo, ma solo dietro autorizzazione dell'Ammiraglio.
- 6) Per gli **incontri con i personaggi della Ionian Nebula**, non vengono scartati segnalini/carte di personaggi utilizzati dai giocatori. Si usano semplicemente tutti. Se si pesca un personaggio attualmente in uso, lo si rimette nel mucchio e semplicemente se ne pesca e piazza un altro.
- 7) nella **fase Crossroads**: se un umano muore, il giocatore non è eliminato dal gioco. Il giocatore umano prende un'altra scheda, e inizia con 0 carte skill e nessun Miracle token. Il giocatore cylon va alla Resurrection Ship e scarta tutte le carte Skill e Super-Crisi in suo possesso, nonché il Miracle token. In pratica i giocatori, anziché essere eliminati dalla partita, continuano con un nuovo personaggio (o con lo stesso nel caso di un Cylon), ma senza carte o segnalini.