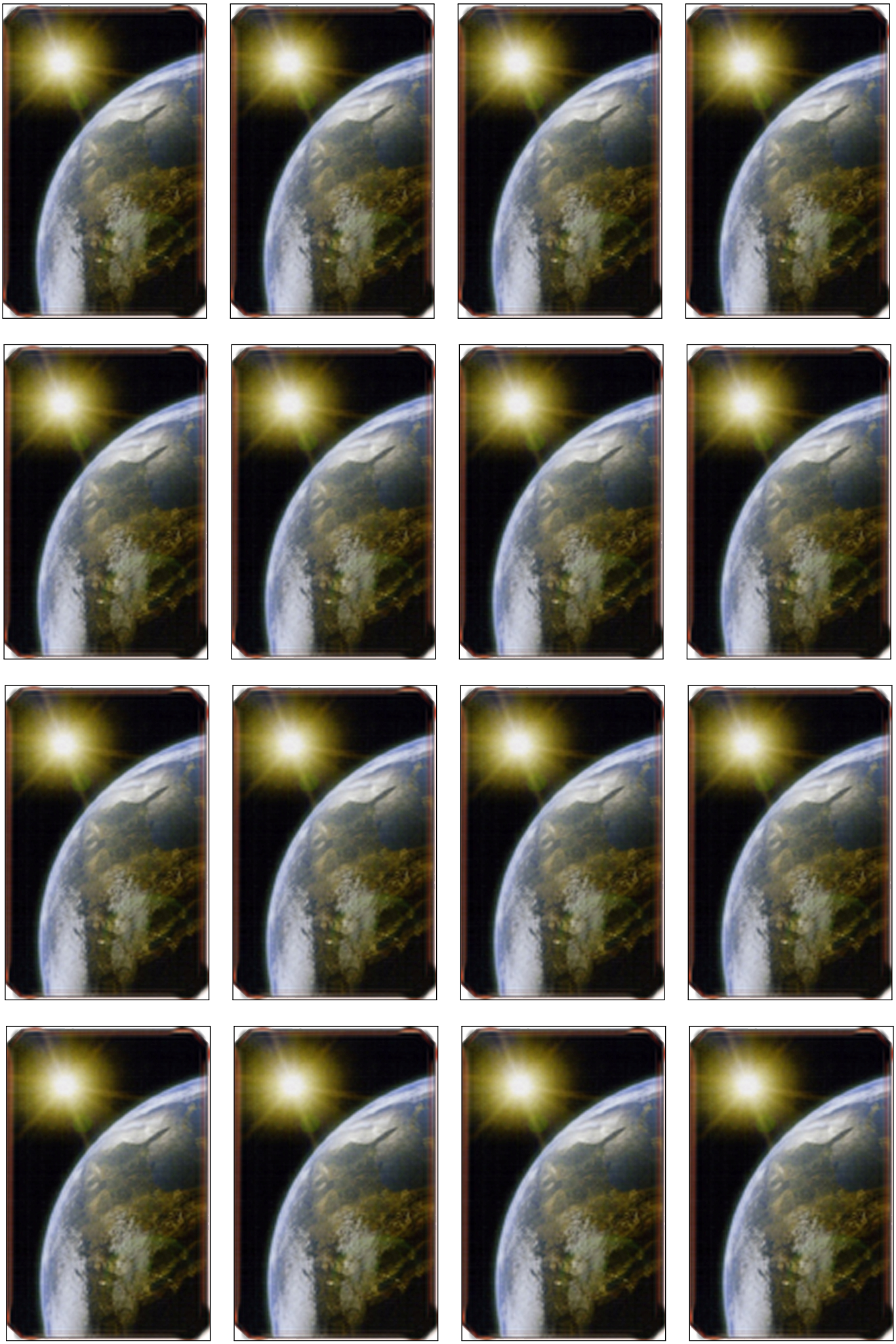


Abgelegener Planet

-1 Treibstoff; außerdem 1 Raptor zerstören.

2

Abgelegener Planet

-1 Treibstoff; außerdem 1 Raptor zerstören.

2

Abgelegener Planet

-1 Treibstoff; außerdem 1 Raptor zerstören.

2

Algenplanet

-1 Treibstoff und +1 Nahrung.

1

Asteroidenfeld

-2 Treibstoff. Dann wird 1 Zivilschiff gezogen und zerstört (die angegebene Ressource geht verloren)

3

Asteroidenfeld

-2 Treibstoff. Dann wird 1 Zivilschiff gezogen und zerstört (die angegebene Ressource geht verloren)

3

Basisstern-Wrack

-1 Treibstoff. Platziere 1 Zivilschiff hinter die Galactica und 1 Basisstern vor die Galactica. Der Admiral darf sich entscheiden die Verfolgungs-Leiste 2 Felder vor zu schieben, um den Basisstern einmal zu beschädigen.

2

Bergbau-Asteroid

-1 Treibstoff und 2 Viper reparieren. Platziere Scar in das obere rechte Weltraumfeld über der Galactica. Wenn Jäger aktiviert werden, wird Scar zweimal aktiviert und kann nur wie ein schwerer Jäger zerstört

2

Bleib und Kämpfe!

+1 Moral. Der CAG darf bis zu 4 unbemannte Viper aktivieren und bis zu 2 Zivilschiffe eskortieren. Dann platziere alle Schiffe vom Zylonenflotte-Spielplan auf den Hauptspielplan und setzte die Verfolgungs-Leiste an den Start. Setze die Sprungvorbereitungs-Leiste um 3 vor.

0

Der Knoten

-1 Treibstoff und zerstören Sie 1 Viper. Zylonenspieler dürfen für den Rest des Spiels keine Fertigkeitskarten in Super-Krisen spielen.

1

Die Pegasus

-1 Treibstoff und der Pegasus-Spielplan wird sofort umgedreht. Ist dies schon geschehen, wird die niedrigste Ressource um 1 erhöht.

1

Doppelstern

-1 Treibstoff. Dann je 1 Zivilschiff vor und hinter die Galactica setzen.

2

Eismond

-1 Treibstoff. Der Admiral darf 1 Raptor zum Würfeln riskieren. Bei 3 oder mehr: +1Nahrung. Anderenfalls ist 1 Raptor zerstört.

1

Eismond

-1 Treibstoff. Der Admiral darf 1 Raptor zum Würfeln riskieren. Bei 3 oder mehr: +1Nahrung. Anderenfalls ist 1 Raptor zerstört.

1

Fehlsprung

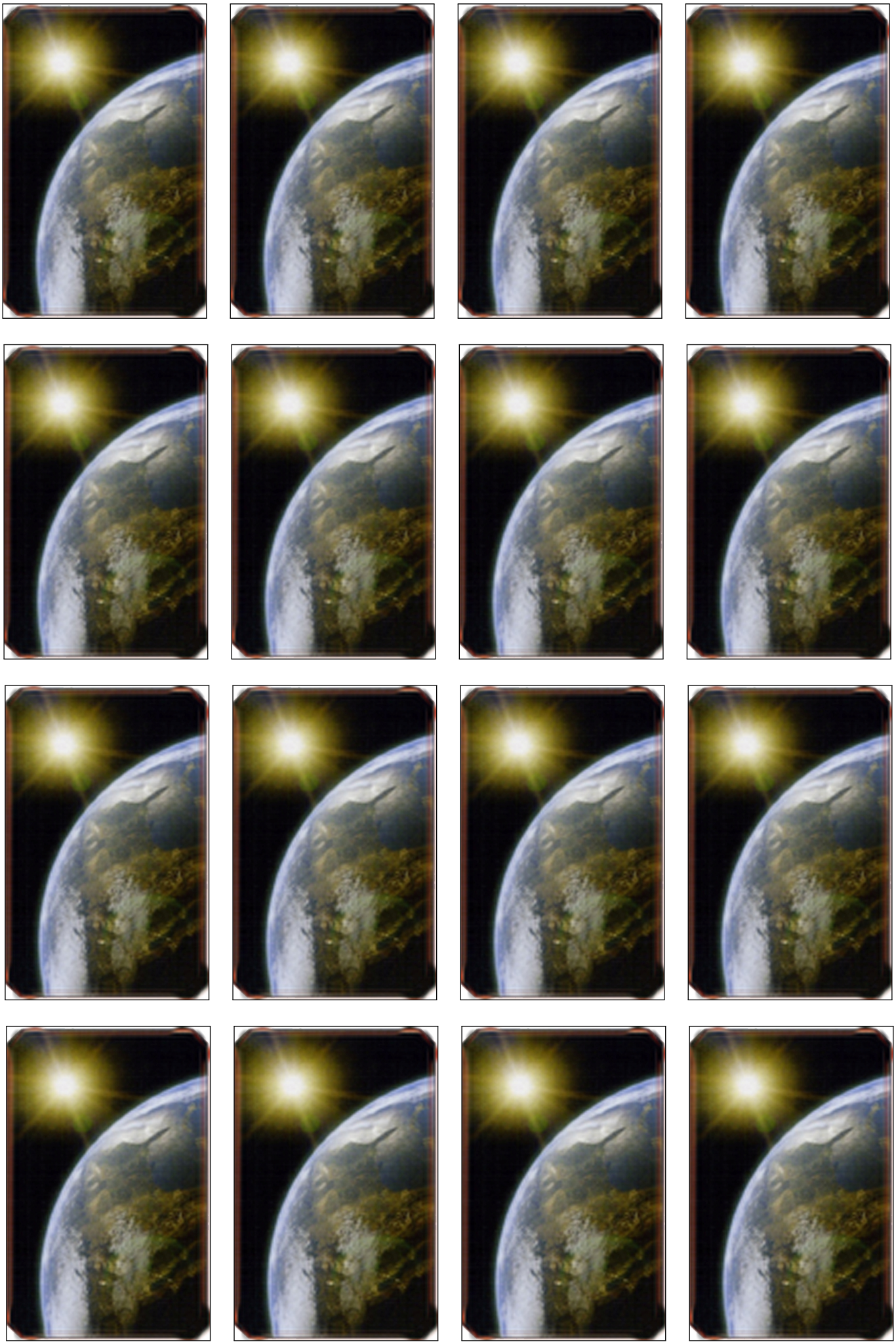
1 Zivilschiff ziehen und zerstören. Danach diese Karte abwerfen und eine neue Zielortkarte ziehen und ausführen.

0

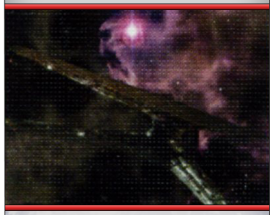
Gasriese

Der Admiral darf 1 Viper zerstören, um +1 Treibstoff zu erhalten.

1



Gaswolke



Admiral darf sich die obersten 3 Karten des Krisenstapels ansehen und sie dann in beliebiger Reihenfolge auf oder unter den Stapel legen.

1

Heimat der Dreizehn

-2 Treibstoff, -1 Moral und -1 Nahrung. Jeder Spieler zieht 2 Schicksal-Fertigkeitskarten.

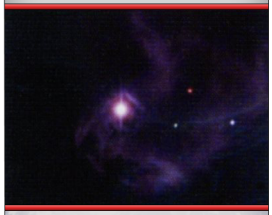
3

Komet am Gasriese

-2 Treibstoff. Alle Menschenspieler müssen 1 Fertigkeitskarte aus Ihrer Hand in den Schicksalskartenstapel mischen.

2

Löwenkopfnebel



-4 Treibstoff. Nach dem Schritt "Sprungvorbereitungs-Leiste zurücksetzen" dieses Sprungs setzt man die Leiste um 2 vor.

3

Radioaktive Wolke

-1 Treibstoff und -1 Bevölkerung.

2

Schlachtfeld

-1 Treibstoff, +1 Moral und zerstören Sie 1 Raptor.

1

Station Ragnar

Der Admiral darf bis zu 3 Viper und 1 Raptor reparieren (diese Schiffe dürfen beschädigt oder sogar zerstört sein).

1

Sterbender Stern

-1 Treibstoff und die Galactica/ Pegasus wird einmal beschädigt.

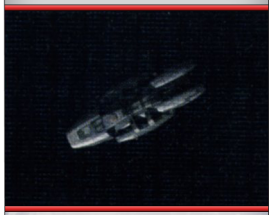
2

Tiefer Raum

-1 Treibstoff und -1 Moral.

2

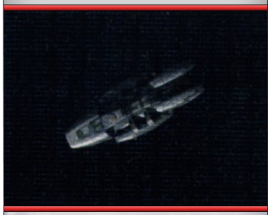
Tiefer Raum



-1 Treibstoff und -1 Moral.

2

Tiefer Raum



-1 Treibstoff und -1 Moral.

2

Trostloser Mond

-3 Treibstoff.

3

Tylium-Planet

-1 Treibstoff. Der Admiral darf 1 Raptor zum Würfeln riskieren. Bei 3 oder mehr: +2 Treibstoff. Anderenfalls ist 1 Raptor zerstört.

1

Tylium-Planet

-1 Treibstoff. Der Admiral darf 1 Raptor zum Würfeln riskieren. Bei 3 oder mehr: +2 Treibstoff. Anderenfalls ist 1 Raptor zerstört.

1

Tylium-Planet

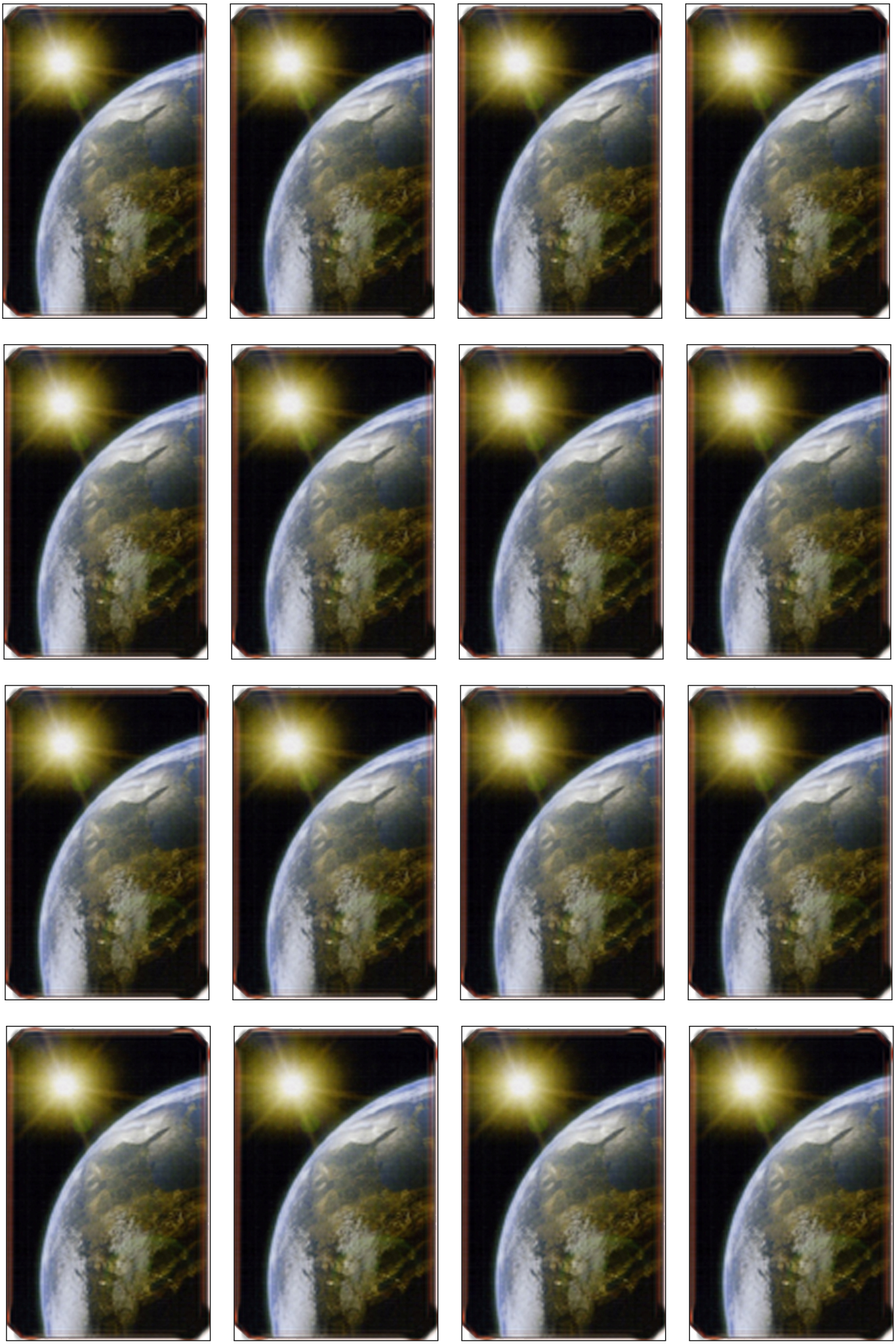
-1 Treibstoff. Der Admiral darf 1 Raptor zum Würfeln riskieren. Bei 3 oder mehr: +2 Treibstoff. Anderenfalls ist 1 Raptor zerstört.

1

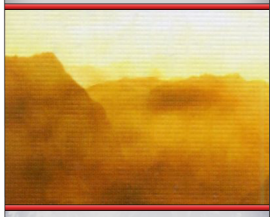
Tylium-Planet

-1 Treibstoff. Der Admiral darf 1 Raptor zum Würfeln riskieren. Bei 3 oder mehr: +2 Treibstoff. Anderenfalls ist 1 Raptor zerstört.

1



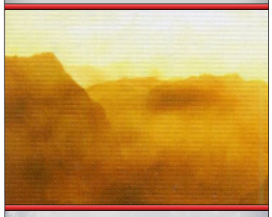
Unwirtlicher Planet



-2 Treibstoff.

2

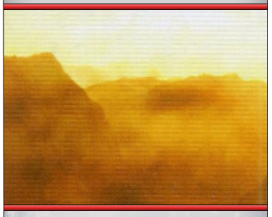
Unwirtlicher Planet



-2 Treibstoff.

2

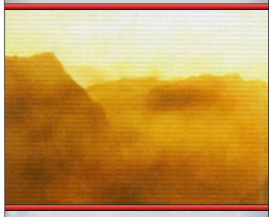
Unwirtlicher Planet



-2 Treibstoff.

2

Unwirtlicher Planet



-2 Treibstoff.

2

Zivil-Konvoi

-3 Treibstoff und +1 Bevölkerung.
Der Admiral kann wählen,
1 Moral zu verlieren, um
1 Treibstoff zu gewinnen.

3

Zylonen-Hinterhalt

-2 Treibstoff. Dann kommen
1 Basisstern und 3 Jäger vor den
Bug der Galactica und
1 Basistern und 1 Zivilschiff
hinter die Galactica.

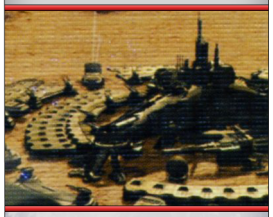
3

Zylonenjäger

-2 Treibstoff. Dann kommen
3 Jäger hinter die Galactica.

3

Zylonenraffinerie



-1 Treibstoff. Der Admiral darf
2 Viper zum würfeln riskieren.
Bei 6 oder mehr: +2 Treibstoff.
Anderenfalls sind 2 Viper
beschädigt.

2