ACIDENTE NA ATERRISSAGEM

O Almirante pode gastar 1 combustível ou, se não o

fizer, -1 Moral e o jogador corrente vai para a "Enfer-

PASSA Semefeito.

FALHA

CUMPRIDOR DA PROFECIA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

Jogador corrente puxa 1 carta de Perícia Política.

FALHA -1 População.

Jogador corrente descarta 1 carta de Perícia. Depois da fase "Ativar Naves Cylon", volta para a fase "Crise" (puxe uma nova Crise e resolva-a)

PRONUNCIAMENTO Público

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Jogador corrente olha 1 carta de Lealdade de outro jogador, puxada aleatoriamente.

FALHA -1 População.

Role o dado. Se rolar 4 ou menos, -1 Moral e -1 População.

maria".

Análise da Nave Inimiga

QUEBRA DE SEGURANÇA

-1 Moral, e todos os per-

sonagens localizados no "Comando" vão para a "Enfermaria".

Passa Semefeito.

FALHA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE PASSA Repara 1 Raptor destruído.

FALHA -1 População.

PASSA Sem efeito.

FALHA

Role o dado. Se rolar 4 ou menos, -1 População e o jogador corrente descarta 2 cartas de Perícia.

SABOTAGEM DENUNCIADA

Todos os personagens lo-calizados no "Laboratório" vão para a "Enfermaria".

Mantenha esta carta em

jogo. Os jogadores não

podem olhar a s cartas de Lealdade de outros joga-

FALHA NO COMPUTADOR DO SALTO

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 População e move o marcador da frota 1 casa para trás na trilha do Hipersalto.

ESTOQUES BAIXOS

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral. Se a Comida estiver abaixo de 6, -1 Moraladicional.

PASSA Semefeito.

PASSA Semefeito.

FALHA

-1 Moral, e todos os per-FALHA

REUNIÃO IMPREVISTA

EXPLOSIVOS G4 DESAPARECIDOS

sonagens localizados no "Arsenal" vão para a "Detenção".

-1 Moral, e o jogador cor-

rente descarta toda a sua

mão de cartas de Perícia.

ELEIÇÕES CHEGANDO

-1 Moral, e o Presidente FALHA

ACUSAÇÃO DE TRAIÇÃO

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

Passa Sem efeito.

FALHA Jogador corrente escolhe 1 personagem para enviar para a "Detenção".

Jogador corrente descarta 5 cartas de Perícia.

PASSA Semefeito.

5+ -1 Moral.

descarta 4 cartas de Perícia.

Номем-вомва

PASSA Semefeito.

-1 Moral, e o jogador corrente vai para a "Enferma-FALHA

ALMIRANTE SOB COBRANÇA

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

FALHA -1 Moral, e o Almirante descarta 2 cartas de Perícia.

-1 Moral.

PROCURA POR CYLONS

JOGADOR CORRENTE ESCOLHE

PASSA Sem efeito.

-1 Moral, e o jogador cor-FALHA rente olha 1 carta de Lealdade (aleatória) do Presidente ou do Almirante.

Cada jogador descarta 2 cartas

























JOGADOR CORRENTE ESCOLHE	
Passa	Avança 1 casa na trilha do Hipersalto
FALHA	-1 População, e coloca 1 Centurion no início da trilha de Abordagem.
	OU
E	-1 População, e volta 1 casa na trilha do Hipersalto.



REBELIÃO DE PRISIONEIROS	
PASSA	Sem efeito.
6+	-1 População.
FALHA	-1 População, e o Presidente escolhe outro jogador para sucedê-lo no cargo de Presidente.

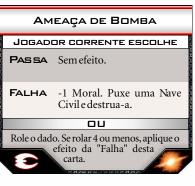
PROCURANDO POR COMBUSTÍVEL JOGADOR CORRENTE ESCOLHE PASSA +1 Combustível FALHA -1 Combustível e destrói 1 Raptor. OU Role o dado. Se rolar 4 ou menos, -1 Combustível.

























One" pelo resto do jogo.





LEI MARCIAL DECLARADA

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Moral, e o Almirante recebe o cargo de Presidente.

-1 População, e o Almirante descarta 2 cartas de Perícia.

RENÚNCIA REQUISITADA

ALMIRANTE ESCOLHE

O Presidente e o Almirante descartam 2 cartas de Perícia cada.

O Presidente pode escolher entre dar o cargo de Presidente para o Almirante, ou ir para a "Detenção".

MISSÃO DE RESGATE

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Moral, e o jogador corrente vai para a "Enfermaria".

-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.

RESGATE AOS SOBREVIVENTES DE CAPRICA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Combustível, -1 Comida, +1 População.

00

-1 Moral.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

οu

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

DETECTOR CYLON CONSTRUÍDO

ALMIRANTE ESCOLHE

Descarte 1 marcador de Armas Nucleares. Se você não tiver 1 marcador, não pode escolher esta opção.

-1 Moral, e o Almirante descarta 2 cartas de Perícia.

NAVES CYLONS PRÓXIMAS: SALVE A FROTA

ALMIRANTE ESCOLHE

-2 População.

-1 Moral. Coloque 1 Base Estelar e 3 Raiders em frente à Galactica, e 3 Naves Civis atrás dela.

ESCASSEZ DE ÁGUA: DISTÚRBIOS CIVIS

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Comida, -1 Moral.

-1 População, -1 Combustível.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

ou

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de

PILOTOS EXAUSTOS

ALMIRANTE ESCOLHE

Coloque na "Reserva" os Vipers não danificados que estejam em jogo. Envie o jogador corrente para a "Enfermaria".

-1 Moral.



MISSÃO DE RESGATE

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Moral, e o jogador corrente vai para a "Enfermaria".

-1 Combustível, e destrói 1 Raptor.



ESCASSEZ DE ÁGUA: DISTÚRBIOS CIVIS

ALMIRANTE ESCOLHE

-1 Comida, -1 Moral.

-1 População, -1 Combustível.

ESCASSEZ DE ÁGUA

PRESIDENTE ESCOLHE

-1 Comida.

00

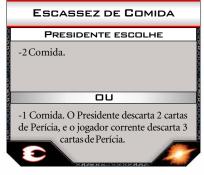
O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.

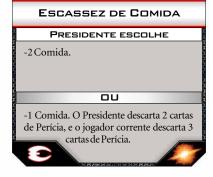
ESCASSEZ DE ÁGUA

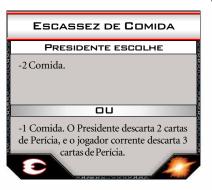
PRESIDENTE ESCOLHE

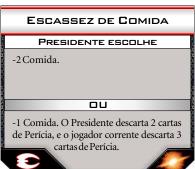
-1 Comida.

O Presidente descarta 2 cartas de Perícia, e o jogador corrente descarta 3 cartas de Perícia.









EMBOSCADA

1. Ative: 듖



- 2. Preparação: 1 Base Estelar, 8 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Civis.
- 3. Treinando Novos Pilotos: Mantenha esta carta em jogo até que a Frota salte. Cada Viper não tripulado tem -2 de penalidade em suas rolagens de ataque.

CERCO

1. Ative: F



- 2. Preparação: 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 4 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Civis.
- 3. Baixas Pesadas: Os 4 Raiders que acabam de ser colocados são imediatamente ativados.

ABORDAGEM

1. Ative:



- 2. Preparação: 1 Base Estelar, 4 Heavy Raiders, 4 Raiders e 3 Naves Civis.
- 3. Ataque Surpresa: Não há Vipers nesta Preparação.

ENXAME CYLON



- 2. Preparação: 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 5 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Civis.
- 3. Lancamento em Massa: Mantenha esta carta em jogo até que a Frota salte. Cada vez que uma Base Estelar lançar Raiders ou Heavy Raiders, lançará 1 nave adicional do mesmo tipo.

ATAQUE PESADO

1. Ative: 🗜 🤝



- 2. Preparação: 2 Bases Estelares, 1 Viper e 3 Naves Civis.
- 3. Bombardeio Pesado: Cada Base Estelar ataca imediatamente a Galactica.

ATAQUE ÀS ANTENAS

1. Ative: [🖘



- Preparação: 1 Base Estelar, 2 Heavy Raiders, 4 Raiders, 2 Vipers e 4 Naves Civis.
- 3. Interferência nas Comunicações: Mantenha esta carta em jogo até que a Frota salte. Os jogadores não podem ativar a "Sala de Comunicações".

ATAQUE EM MASSA

1. Ative: 🍃





- 2. Preparação: 2 Bases Estelares, 1 Heavy Raider, 6 Raiders, 2 Vipers e 4 Naves Civis.
- Falha na Força: Mova o marcador da frota 2 casas para trás na trilha do Hipersalto.

ATAQUE À RETAGUARDA



- . Preparação: 1 Base Estelar, 2 Heavy Raiders, 5 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Civis.
- 3. Falha no Controle do Hipersalto: Mova o marcador da Frota 1 casa para trás na trilha do Hipersalto.

FLANQUEADO



- 2. Preparação: 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 7 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Civis.
- Pânico: O jogador corrente tem que descartar 3 cartas de Perícia.

INVESTIDA TÁTICA

1. Ative: [🤝



- 2. Preparação: 1 Base Estelar, 1 Heavy Raider, 5 Raiders, 2 Vipers e 3 Naves Civis.
- 3. Ataque ao Hangar: Danifica 2 Vipers que estejam na "Reserva".

TRINTA-E-TRÊS





- 2. Preparação: 1 Base Estelar, 2 Vipers e 4 Naves Civis
- 3. Perseguição Implacável: Mantenha esta carta em jogo até que uma Nave Civil ou uma Basé Estelar seja destruída. Se ainda estiver em jogo quándo a Frota saltar, reembaralhe-a no deck de Crise.

ETIQUETAS - CARTAS ALMIRANTE e PRESIDENTE

ALMIRANTE

Quando a Frota salta, você compra 2 cartas de Destino e escolhe 1.

Você controla as Armas Nucleares.

Ação: Lancar 1 Arma Nuclear em uma Base Estelar (o marcador sai do jogo).

*Danos da Arma Nuclear: 1-2 danifica a Base 2 vezes; 3-6 destrói a Base; 7-8 destrói a Base e 3 Raiders na mesma área.

PRESIDENTE

No início do jogo compra 1 carta do Quorum.

Você controla o deck de Cartas do Quorum.

Ação: Comprar 1 carta do Quorum.

*Cartas do Quorum podem ser jogadas como uma Ação, principalmente para obtenção de recursos e contra Cylons não revelados.

ETIQUETAS - CARTAS DE LEALDADE

VOCÊ É UM SIMPATIZANTE

Revele Imediatamente Esta Carta

Se pelo menos 1 Recurso estiver na zona vermelha do seletor, wocê vai para a "Detenção".

Caso contrário, você se torna um Cylon Revelado. Você não recebe uma carta Super Crise, e não pode ativar o local "Frota Cylon".

VOCÊ É UM CYLON

Pode causar danos à Galactica

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode comprar até 5 marcadores de Danos na Galactica. Escolha 2 para resolver, e descarte os outros.

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

Você é um Cylon

Pode mandar 1 Personagem para a Enfermaria

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode escolher 1 personagem que esteja na Galactica. Ele precisa descartar 5 cartas de Perícia e deve ser enviado para a "Enfermaria".

VOCÊ É UM CYLON

Pode reduzir a Moral para 1

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode reduzir a Moral para 1.

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

Você É UM CYLON

Pode mandar 1 Personagem para a Detenção

Ação: Revele esta carta. Se você não estiver na "Detenção", pode escolher 1 personagem que esteja na Galactica. Ele deve ser enviado para a "Detenção".

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

VOCÊ NÃO É UM CYLON

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

Você não é um Cylon

Nossos testes indicaram que você não é um Cylon, embora você jamais vá ter certeza disso...

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DISCURSO INSPIRADOR

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Moral e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

ORDEM DE PRISÃO

Ação: Escolha um personagem, mande-o para a "Detenção", e descarte esta carta.

ORDEM DE PRISÃO

Ação: Escolha um personagem, mande-o para a "Detenção", e descarte esta carta.

AUTORIZAÇÃO PARA USO DE FORÇA BRUTA

Ação: Destrua 3 Raiders, ou 1 Heavy Raider, ou 1 Centurion, e depois role o dado. Se rolar 2 ou menos, perde 1 População. Então, descarte esta carta.

AUTORIZAÇÃO PARA Uso de Força Bruta

Ação: Destrua 3 Raiders, ou 1 Heavy Raider, ou 1 Centurion, e depois role o dado. Se rolar 2 ou menos, perde 1 População. Então, descarte esta carta.

DELEGAR PODER

Ação: Compre 2 cartas de Perícia Política, e dê esta carta para outro jogador à sua escolha.

Mantenha esta carta em jogo. Quando um jogador ativar o "Gabinete do Almirante", o jogador que possui esta carta poderá descartá-la para reduzir ou aumentar a dificuldade em 3

COMIDA RACIONADA

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Comida e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

COMIDA RACIONADA

Ação: Role o dado. Se rolar 6 ou mais, ganhe 1 Comida e remova esta carta do jogo. Com outros resultados, esta carta não tem nenhum efeito e deve ser descartada.

DESIGNAR MISSIONÁRIO

Ação: Compre 2 cartas de Perícia Política, e dê esta carta para outro jogador à sua escolha.

Mantenha esta carta em jogo. Na próxima vez que a Frota saltar, o jogador que possui esta carta pode descartá-la para escolher o Destino ao invés do Almirante. Ele puxa 3 Destinos (ao invés de 2) e escolhe 1.

NOMEAR VICE-PRESIDENTE

Ação: Compre 2 cartas de Perícia Política, e dê esta carta para outro jogador à sua escolha.

Mantenha esta carta em jogo. Enquanto o jogador que possui esta carta não for o Presidente, os demais jogadores não podem escolher um Presidente através da ativação da "Administração".

ACEITANDO A PROFECIA

Ação: Compre 1 carta de qualquer Perícia (mesmo que não pertença ao seu Conjunto de Perícias).

Mantenha esta carta em jogo. Quando alguém ativar a "Administração" ou escolher o Presidente com o "Gabinete do Almirante", o jogador que possui esta carta pode descartála para aumentar em 2 a dificuldade.

PERDÃO PRESIDENCIAL

Ação: Mova qualquer outro personagem que esteja na "Detenção" para um local da Galactica, à sua escolha.

ENCORAJANDO O MOTIM

Ação: Escolha qualquer outro personagem (exceto o Almirante) para rolar o dado. Se ele rolar 3 ou mais, recebe o cargo de Almirante. Com outros resultados, perde 1 Moral. Em seguida descarte esta carta.

Investigando Possíveis Cylons

Ação: Olhe uma carta de Lealdade aleatória de qualquer outro jogador, rolando o dado em seguida. Se rolar 3 ou menos, perde 1 Moral. Depois descarte esta carta.