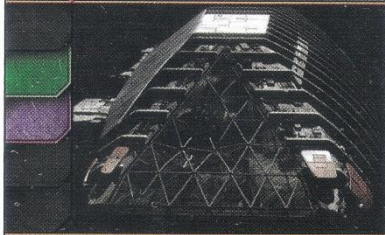


18

Invasores Cylon



Se tiverem sucesso, eles vão substituir as seguranças de descompressão e lançar a todos para o espaço. Uma vez que todos estiverem mortos, eles vão virar as armas da nave para eliminar a frota, de uma vez por todas.
- Saul Tigh

PASSOU Nenhum efeito.

14 +

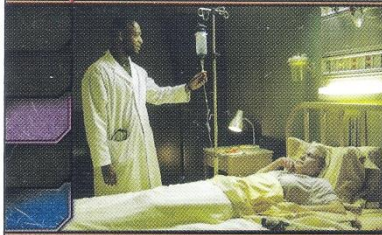
Coloque um marcador de Centurion no começo da trilha Boarding Party.

FALHO

Danifique a Galáctica e coloque 2 marcadores de Centurion no começo da trilha Boarding Party

15

O Cultivo



A raça humana está à beira da extinção e, francamente, mães potenciais são muito mais valiosas do que um esquadrão inteiro ... - Simon

PASSOU Nenhum efeito.

8 +

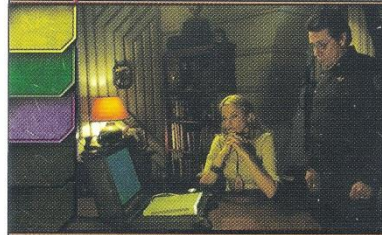
-1 de Comida.

FALHO

-1 de Comida, -1 de População. Mantenha esta carta em jogo. Humanos não podem utilizar suas habilidades de "1 vez no jogo."

17

Imagens Transmitidas



Ei, eu ainda estou vivo - ela ainda está viva! Eu disse. - Número oito. Incrível. E a criança? - O número seis. Ela foi salvo. - Número três.

PASSOU Cada jogador compra 1 carta de Traição.

12 +

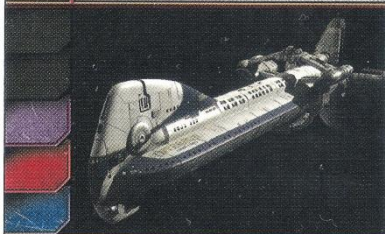
Cada jogador revelado como Cylon compra 2 cartas de Traição.

FALHO

Cada jogador revelado como Cylon compra 2 cartas de Traição e 1 carta de Super Crise.

15

Bomba na Colonial 1



Estamos correndo contra o tempo. Há quatro minutos até que sua bomba exploda. Estou aqui para dizer que este conflito entre nosso povo ... ele não tem de continuar.
- Laura Roslin

PASSOU Nenhum efeito.

FALHO

-2 de Moral, e todos os personagens na Colonial One são mandados para a "Sickbay". Mantenha esta carta em jogo. Personagens não podem mover-se para a Colonial One pelo resto do jogo.

15

Entrada Nuclear



Vamos dividir a frota. Nenhuma nave muito perto da outra. Se houver uma bomba nuclear, eu quero limitar os danos.
- William Adama

PASSOU Nenhum efeito.

FALHO

-1 de Combustível, -1 Alimentos e -1 de População.

24

Mobilização da Frota



Você sabe o que fazer, as pessoas, formação de dispersão, ficar longe das naves civis e não desviar para além da linha de recuperação. - Lee Adama

PASSOU Ativar:



FALHO -1 de Moral e ativar:



Guerra Psicológica



Oi, querida. Estou em casa. Você me mata, eu renasço, eu volto, vamos começar de novo ... cinco vezes agora.
- Leoben Conoy

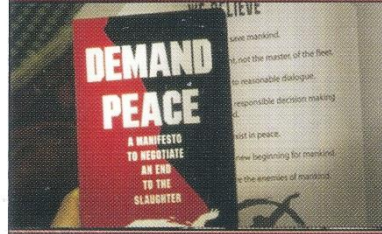
PRESIDENTE ESCOLHE

-1 de Moral. Cada jogador descarta 2 cartas de Perícia e compra 2 cartas de Traição.

OU

Cada jogador revelado como Cylon compra 2 cartas de Traição. Então, destrói o baralho de Destino e constrói um novo consistindo de somente 6 cartas de Traição.

Manifesto "Demanda de Paz"



Estou falando. Você pode jogar como "inocente", mas eu acho que você sabe mais do que você está nos dizendo. De qualquer forma, você é um perigo para a frota.
- William Adama

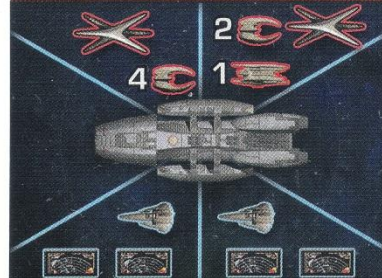
ALMIRANTE ESCOLHE

-1 de Moral e dois danos na Galactica.

OU


O Presidente e o Almirante descartam todas suas cartas de Perícia.

Assalto Massivo



Instruções:

1. Ativar:
2. Setup: 2 basestars, 1 heavy raider, 6 raiders, 2 vipers e 4 naves civis.
3. Regras Especiais: *Falha no Motor*: Mova o marcador na trilha de Preparação para o Salto Espacial 2 espaços para trás.

 <p>Atrapados para uma Armadilha</p> <p>Instruções:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ativar: 2. Setup: 2 basestars, 1 heavy raider, 6 raiders, 2 vipers e 2 naves civis.3. Regras Especiais: <i>Reparos Perigosos</i> são <i>Necessários</i>: Deixe esta carta em jogo até o próximo salto. Qualquer jogador na "Engine Room" ou "FTL Control" quando a nave saltar será executado.		
--	--	--

Estas cartas são utilizadas junto com o jogo Battlestar Galactica original.

Estão presentes nesta tradução as cartas de Super Crise do jogo original e da expansão Pegasus.

redomanet.blogspot.com

Blog sobre jogos de tabuleiro e RPG