

BATTLESTAR GALACTICA

ORDEM DE TURNO

1. RECEBE CARTAS DE HABILIDADE

COMPRA **CARTAS DE HABILIDADE** DE ACORDO COM AS HABILIDADES QUE CONSTAM NA TUA FOLHA DE PERSONAGEM.

OS **CYLONS REVELADOS** COMPRAM 2 CARTAS DE HABILIDADE DE QUAISQUER TIPO.

2. REALIZA UM MOVIMENTO

MOVE-TE (OU NÃO) PARA UMA LOCALIZAÇÃO DIFERENTE (ADJACENTE, NO CASO DE PILOTARES UM VIPER). QUANDO TE MOVES PARA OUTRA NAVE, DESCARTA UMA CARTA DE HABILIDADE.

3. EXECUTA UMA ACÇÃO

ESCOLHE UMA ACÇÃO DESTA LISTA DE OPÇÕES: ACTIVAR A LOCALIZAÇÃO CORRENTE, FOLHA DE PERSONAGEM, CARTAS DE HABILIDADE, TÍTULOS OU CARTAS DE QUORUM. SE PILOTARES UM VIPER, PODES MOVER-TE OU ATACAR UMA NAVE CYLON.

SE DESEJARES, REVELA (UM)A (DAS) TUA(S) CARTA(S) "*ÉS UM CYLON*" E REALIZA A ACÇÃO DA MESMA, SEGUINDO OS PASSOS DE REVELAÇÃO DE CYLONS.

4. RESOLVE UMA CRISE

RESOLVE A CARTA DO TOPO DO DECK DE CARTAS DE CRISE. SERÁ UM **ATAQUE CYLON**, UMA **VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE** OU UM **EVENTO**.

5. ACTIVA NAVES CYLON

CASO EXISTA UM ÍCONE DE ACTIVACÃO DE NAVES CYLON NA CARTA DE CRISE, AS MESMAS SERÃO ACTIVADAS DE ACORDO COM ESSE ÍCONE.

6. PREPARA O SALTO

SE A CARTA DE CRISE TIVER O ÍCONE DE **PREPARAÇÃO PARA O SALTO**, AVANÇA O MARCADOR DA FROTA UM ESPAÇO NESSE **INDICADOR**. SE ESSE MARCADOR ESTIVER NO ESPAÇO FINAL, A FROTA **SALTA** DE IMEDIATO.

OS **CYLONS REVELADOS** NÃO EFECTUAM ESTES 3 ÚLTIMOS PASSOS (4., 5. E 6.).

DESCARTA CARTAS DE HABILIDADE DE MODO A TOTALIZARES 10 NA TUA MÃO, NO FINAL DO TURNO DE QUALQUER JOGADOR.

VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE

1. LÊ A CARTA DE CRISE

2. **COLOCA 2 CARTAS DO DECK DE DESTINO** DE FACE PARA BAIXO.

3. **JOGA CARTAS DE HABILIDADE** DE FACE PARA BAIXO, COMEÇANDO À ESQUERDA DO JOGADOR CORRENTE.

4. **BARALHA E DIVIDE AS CARTAS** EM DUAS PILHAS (AS QUE CORRESPONDEM EM TIPO À VERIFICAÇÃO E AS QUE NÃO).

5. **TOTALIZA A FORÇA** DAS CARTAS QUE CORRESPONDEM À VERIFICAÇÃO E SUBTRAI A FORÇA DAS QUE NÃO CORRESPONDEM.

6. **DETERMINA O RESULTADO** – SE **IGUALA OU SUPERA** O NÍVEL DE **DIFICULDADE** DA VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE, SUPERAM ESTA CRISE.

SALTO DA FROTA

1. REMOVE TODAS AS NAVES

2. **COMPRA DUAS CARTAS DO DECK DE TRAJECTO**, ENTREGA-AS AO ALMIRANTE, QUE IRÁ ESCOLHER UMA DELAS (A OUTRA IRÁ PARA O FUNDO DO DECK).

3. SEGUE AS INSTRUÇÕES DA CARTA

4. **SE A DISTÂNCIA TOTAL DAS CARTAS DE TRAJECTO FOR IGUAL OU SUPERIOR A 4 OU 8 (PELA 1ª VEZ)**, SEGUE AS INSTRUÇÕES DA CARTA DE **OBJECTIVO "KOBOL"**.

5. **RETROCEDE O MARCADOR DE PREPARAÇÃO PARA O SALTO PARA O INÍCIO DO INDICADOR**

CONTROLO DE SALTO "FTL"

SE O MARCADOR ESTIVER NUM DOS **ESPAÇOS AZUIS**, OS JOGADORES PODEM FORÇAR O SALTO NO **CONTROLO "FTL"**. LANÇA O DADO: SE SAIR **6 OU MENOS**, A PERDA DE POPULAÇÃO É IGUAL AO NÚMERO LISTADO NESSE ESPAÇO. SEGUE ENTÃO TODOS OS PASSOS PARA O SALTO DA FROTA.

REVELAÇÃO DE CYLONS

1. **DESCARTA CARTAS DE HABILIDADE, ATÉ FICARES SÓ COM 3 NA TUA MÃO**

2. **PERDES O(S) TÍTULO(S) QUE POSSUIRES**

3. **"RESSUSCITAS" A TUA PERSONAGEM**

4. **RECEBES 1 CARTA DE SUPER CRISE**


5. **FINDAS O TURNO**. NÃO RESOLVES CARTA DE CRISE NO FINAL DESTE TURNO, NEM EM PRÓXIMOS TURNOS.

BATTLESTAR GALACTICA

ACTIVAÇÃO DE VIPERS

QUANDO UM JOGADOR ACTIVA UM VIPER, ESCOLHE UMA DESTAS OPÇÕES:
- **LANÇA UM VIPER** DAS RESERVAS;
- **MOVE UM VIPER** PARA UMA ZONA ADJACENTE;
- **ATACA UMA NAVE CYLON** PRESENTE NA SUA ZONA.

ACTIVAÇÃO DE NAVES CYLON

 CADA **RAIDER** EXECUTA *SOMENTE* UMA DESTAS ACCÕES, POR ESTA SEQUÊNCIA DE PRIORIDADES:
1. ATACA UM VIPER NÃO PILOTADO;
2. ATACA UM VIPER PILOTADO;
3. DESTRÓI UMA NAVE CIVIL, A ESCOLHA DO JOGADOR CORRENTE;
4. MOVE-SE PARA UMA ZONA ADJACENTE, NO SENTIDO DA(S) NAVE(S) CIVIL(S) MAIS PRÓXIMA(S). SE ESTIVEREM VÁRIAS EQUIDISTANTES, MOVE-SE NO **SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO**, EM TORNO DA *GALACTICA*;
5. ATACA A GALACTICA

CASO NÃO EXISTAM **RAIDERS** EM JOGO, LANÇA 2 **RAIDERS** DE CADA **BASESTAR**.

 CADA **BASESTAR** NO TABULEIRO LANÇA 3 **RAIDERS**.

 CADA **HEAVY RAIDER** MOVE-SE PARA UMA ZONA ADJACENTE, NO SENTIDO DA ÁREA MAIS PRÓXIMA QUE POSSUA UM ÍCONE DE LANÇAMENTO DE VIPERS. CASO EXISTAM **CENTURIÕES** A BORDO, MOVE **CADA** MARCADOR 1 ESPAÇO NO SENTIDO DA **"DERROTA DOS HUMANOS"**. CADA **HEAVY RAIDER** QUE ESTEJA NUMA ÁREA QUE CONTENHA O ÍCONE DE LANÇAMENTO DE VIPERS NO MOMENTO DA ACTIVAÇÃO, É REMOVIDO DO TABULEIRO, SENDO COLOCADO UM **CENTURIÃO** NO ESPAÇO INICIAL DO INDICADOR DE **"CENTURIÕES A BORDO"** (EMPILHADOS, SE MAIS DO QUE UM).

CASO NÃO EXISTAM **HEAVY RAIDERS** EM JOGO, LANÇA 1 **HEAVY RAIDER** DE CADA **BASESTAR**.



 CADA **BASESTAR** PRESENTE NO TABULEIRO ATACA A *GALACTICA*. O JOGADOR CORRENTE LANÇA O DADO, POR CADA **BASESTAR**, E VERIFICA SE A *GALACTICA* SOFRE DANOS NO ATAQUE.


TABELA DE ATAQUES

| | |
|---|---|
|  | 3-8 = DESTRUÍDO |
|  | 7-8 = DESTRUÍDO |
|  | 5-7 = DANIFICADO 8 = DESTRUÍDO |
|  | AUTOMATICAMENTE DESTRUÍDA (SEM LANÇAMENTO) COM RAIDER: 8 = DANIFICADA COM BASESTAR: 4-8 = DANIFICADA |
|  | COM VIPER: 8 = DANIFICADA COM GALACTICA: 5-8 = DANIFICADA COM BOMBA NUCLEAR: 1-2 = 2x DANIFICADA 3-6 = DESTRUÍDA 7-8 = DESTRUÍDA + 3 RAIDERS NA MESMA ÁREA |

MARCADORES DE DANO

GALACTICA


 **DANIFICA LOCALIZAÇÃO** (6 PARA QUE A *GALACTICA* SEJA DESTRUÍDA) E ENVIA AS PERSONAGENS QUE LÁ ESTIVEREM PARA A **ENFERMARIA**.


 **PERDE O RECURSO** REPRESENTADO NO MARCADOR. ESSE MARCADOR SAI DO JOGO.

BASESTAR

 **DANO CRÍTICO** QUE CONTA COMO 2 MARCADORES DE DANO (3 PARA QUE A **BASESTAR** SEJA DESTRUÍDA).

 **DANIFICA O HANGAR**, IMPEDINDO QUE A **BASESTAR** LANCE NAVES.

 **DANIFICA AS ARMAS** DA **BASESTAR**, NÃO PERMITINDO QUE A MESMA ATAQUE A *GALACTICA*.

 **DANO ESTRUTURAL**. EM ATAQUES FUTUROS, SOMA +2 AO LANÇAMENTO.