

## PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloca o marcador da Frota no quadrado inicial do indicador de preparação para o salto. Alinha os mostradores de recursos e posiciona as navas nas reservas da Galactica:

COMIDA	8	RAPTORS	4
COMBUSTÍVEL	8	VIPERS	8
MORAL	10		
POPULAÇÃO	12		

2. Agrupa e baralha os marcadores de Dano e de navas Civis, de face voltada para baixo. Coloca as navas Cylon e os marcadores de Centuriões junto destes.

3. Separa as cartas (5 conjuntos de cartas de Habilidade distintos pela cor, um deck de Trajecto, cartas de Quorum, cartas de Crise e cartas de Super Crise), baralha-as e coloca-as junto ao tabuleiro. Agrupa as cartas de Habilidade logo abaixo das suas secções, no fundo do tabuleiro. Coloca a carta de Objectivo "Kobol", de face para cima, junto do deck de Trajecto.

4. Decide, à sorte, quem será o primeiro jogador, que receberá o marcador de jogador corrente. **O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio, com o marcador a ser passado no final de cada turno.**

5. Os jogadores escolhem as personagens, de acordo com a ordem de turno, e dentro das personagens disponíveis, deverão seleccionar uma do tipo mais predominante (Pilotos, Líderes Militares e Líderes Políticos) e recolher o marcador de piloto (se for o caso). A personagem de Suporte Galen "Chief" Tyrol poderá ser escolhida a qualquer altura. Deverão contemplar, no grupo, a existência de diversas personagens que tenham acesso aos diversos tipos de cartas de Habilidade.

6. Determina quem começa com os Títulos de Almirante e de Presidente, de acordo com a **Linha de Sucessão**. Dá os 2 marcadores de bombas nucleares ao Almirante e uma carta de Quorum ao Presidente.

7. Organiza as cartas de Lealdade de acordo com as personagens em jogo e do número de jogadores. Baralha as cartas de "És um Cylon" separadamente, escolhe de face voltada para baixo as necessárias, e mistura-as com o número apropriado de cartas "Não és um Cylon", baralhando-as de seguida.

TRÊS JOGADORES	5 x "NÃO ÉS UM CYLON"	1 x "ÉS UM CYLON"
QUATRO JOGADORES	6 x "NÃO ÉS UM CYLON"	1 x "ÉS UM CYLON"
CINCO JOGADORES	8 x "NÃO ÉS UM CYLON"	2 x "ÉS UM CYLON"
SEIS JOGADORES	9 x "NÃO ÉS UM CYLON"	2 x "ÉS UM CYLON"
	+1 "NÃO ÉS UM CYLON" GAIVUS BALTAR EM JOGO	
	+1 "NÃO ÉS UM CYLON" SHARON "BOOMER" VALERII EM JOGO	

8. Distribui uma carta de Lealdade por cada jogador (2 para o Gaius Baltar no início). Para proteger a identidade dos jogadores, sugere-se que os mesmos leiam a sua carta durante um curto período de tempo (contagem decrescente de 10 segundos por exemplo).

9. Se existirem 4 ou 6 jogadores, baralha a carta de Simpatizante com as cartas de Lealdade que sobraram da fase anterior, e coloca este baralho de lado.

10. Todos os jogadores, com excepção do jogador corrente mas a partir deste e no sentido dos ponteiros do relógio, recebem 3 cartas de Habilidade à sua escolha, limitadas aos tipos e às quantidades, como mostrado na sua folha de personagem. O jogador corrente não recebe cartas nesta altura, mas fá-lo-á normalmente no início do seu turno.

11. Cria o deck de Destino, retirando 2 cartas de cada baralho de cartas de Habilidade, baralhando-as e colocando-as na sua localização no tabuleiro. **Cria o deck de Destino sempre que este se esgotar.**

12. Coloca 1 Basestar e 3 Raiders à frente da Galactica, 2 navas Civis de face voltada para baixo por trás da Galactica e 1 Viper não pilotado em cada área com o ícone de lançamento de Vipers.

## OBJECTIVO DO JOGO

**Os humanos ganham** quando fazem um último salto (não compram cartas de Trajecto, nem perdem combustível) após terem percorrido 8 ou mais de distância total em saltos anteriores, conforme carta de Objectivo "Kobol".

**Os Cylons e seus simpatizantes ganham** se uma destas situações ocorrer:  
UM RECURSO ESTÁ A 0, OU MENOS, NO FINAL DO TURNO DE QUALQUER JOGADOR;  
ASSIM QUE A GALACTICA ACUMULAR 6 MARCADORES DE DANO;  
UM MARCADOR DE CENTURIÃO A BORDO ATINGIR O ESPAÇO FINAL DO INDICADOR.

## LINHA DE SUCESSÃO

Os Cylons revelados não poderão exercer nenhum cargo, nem usar acções ou Habilidades que constem na sua folha de personagem ou em cartas.

### ALMIRANTE

WILLIAM ADAMA  
SAUL TIGH  
KARL "HELO" AGATHON  
LEE "APOLLO" ADAMA  
KARA "STARBUCK" THRACE  
SHARON "BOOMER" VALERII  
GALEN "CHIEF" TYROL  
TOM ZAREK  
GAIVUS BALTAR  
LAURA ROSLIN

### PRESIDENTE

LAURA ROSLIN  
GAIVUS BALTAR  
TOM ZAREK  
LEE "APOLLO" ADAMA  
WILLIAM ADAMA  
KARL "HELO" AGATHON  
GALEN "CHIEF" TYROL  
SHARON "BOOMER" VALERII  
SAUL TIGH  
KARA "STARBUCK" THRACE

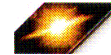
**O título de Almirante é transferido, caso o seu portador seja enviado para a prisão, para a próxima personagem na linha de sucessão.** Caso todos os jogadores humanos estejam na prisão, atribui-se o título com base na linha de sucessão. Um ex-Almirante não recuperará o título ao sair da prisão.

O(A) Presidente tem o controlo exclusivo da mão de cartas de Quorum e é, normalmente, o(a) único(a) capaz de comprar mais destas cartas. A localização "Administração" permitirá uma possível mudança na presidência. **O título de Presidente é mantido mesmo após o jogador ter sido enviado para a prisão.**

**Os jogadores que se revelem como Cylons perderão todos os títulos para os próximos jogadores na linha de sucessão** e não mais poderão receber quaisquer títulos durante o restante jogo.

## SALTO DA FROTA

Avança o marcador da Frota um espaço no indicador de preparação para o salto (salto imediato caso o "Salto Automático" for alcançado). Esta fase é resolvida em último lugar na carta de Crise.



1. Se a localização de controlo de salto "FTL" for activada como acção, lança o dado. Se sair 6 ou menos, a perda de população é igual ao número junto ao marcador do indicador de preparação para o salto.

2. O salto: remove todas as navas Cylon do tabuleiro, recolhe os Vipers às reservas da Galactica, coloca os pilotos no Hangar e baralha as navas Civis com as que não foram usadas. Contudo, qualquer marcador de Centurião a bordo da Galactica, permanecerá no indicador de "Centuriões a Bordo".

3. Retrocede o marcador de preparação para o salto para o quadrado inicial do indicador.

4. O Almirante compra 2 cartas do deck de Trajecto, escolhe uma delas para ser resolvida e coloca a outra no fundo do baralho.

5. Se o total das cartas de Trajecto junto da carta Objectivo "Kobol" for igual ou superior a 4 pela 1ª vez, dá início à **Fase do Agente Adormecido**.

## FASE DO AGENTE ADORMECIDO

Todos os jogadores, incluindo os Cylons revelados, recebem uma carta de Lealdade (2 no caso da Sharon "Boomer" Valerii). Num jogo a 4 ou 6 jogadores, nestas últimas cartas de Lealdade a serem distribuídas, está incluída a carta "És um simpatizante". O jogador que a receber terá, de imediato, de a revelar e resolver. Vê **Receber a Carta de Simpatizante**.

## RECEBER A CARTA DE SIMPATIZANTE (4 & 6 JOGADORES SOMENTE)

**Se fores Cylon revelado**, passa a carta a outro jogador para este a resolver.

**Se fores Humano ou Cylon não revelado**, mostra a carta e resolve-a, permanecendo com a(s) outra(s) carta(s) de Lealdade oculta(s). Se fores enviado para a prisão, a carta de Simpatizante é tratada como uma carta de "Não és um Cylon", caso contrário, tornas-te num simpatizante de Cylon revelado. Vê **Revelar-se como Cylon**.

## RESOLVER AS VERIFICAÇÕES DE HABILIDADE

1. Coloca 2 cartas do deck de Destino, de face para baixo, numa pilha.

2. A começar à esquerda do jogador corrente e no sentido dos ponteiros do relógio, todos os jogadores, uma só vez, contribuem com qualquer número de cartas de Habilidade para a pilha, de face para baixo. Jogadores na prisão e Cylons revelados poderão colocar apenas uma carta nesta pilha.

3. Baralha a pilha de cartas, mostra-as e divide-as em duas pilhas: as que correspondem em cor à verificação de Habilidade e as que não. Totaliza a força das cartas de cada pilha e determina a diferença.

4. Se o resultado é igual ou superior ao nível de dificuldade da verificação de Habilidade, superam esta Crise.

Caso tenha de ser enviado um jogador para a prisão ou para a enfermaria, não poderá ser escolhido um que já lá esteja.

Cylons revelados e jogadores na prisão não compram cartas de Crise no final do seu turno.

## DESCRIÇÃO DAS CARTAS DE HABILIDADE

**POLÍTICA** – Roslin, Baltar, Zarek, Chief, (Apollo)

**Consolidação de Poder** (força 1-2)

COMPRA 2 CARTAS DE HABILIDADE DE QUALQUER TIPO, MESMO FORA DAS RESTRIÇÕES AOS TIPOS E QUANTIDADES DA TUA FOLHA DE PERSONAGEM

**Comité de Investigação** (força 3-5)

JOGAR ANTES DA CONTRIBUIÇÃO DE CARTAS PARA QUALQUER VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE. TODAS AS CARTAS, INCLUINDO AS DO DECK DE DESTINO, SERÃO ADICIONADAS DE FACE VOLTADA PARA CIMA (CHIEF PODERÁ USAR A SUA HABILIDADE "DEVOÇÃO CEGA" NO FINAL)

**LIDERANÇA** – todos excepto a Boomer (Apollo, Starbuck)

**Ordem Executiva** (força 1-2)

LIMITADA A UMA CARTA POR TURNO. ESCOLHE OUTRO JOGADOR (EXCEPTO UM CYLON REVELADO OU UM SIMPATIZANTE CYLON) PARA EXECUTAR 2 ACÇÕES OU MOVER-SE E EXECUTAR 1 ACÇÃO

**Declaração de Emergência** (força 3-5)

LIMITADA A UMA CARTA POR VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE. JOGAR APÓS DETERMINADO O RESULTADO DUMA VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE. REDUZ A DIFICULDADE EM 2, MAS NÃO PODERÁ SER USADA PARA REDUZIR A DIFICULDADE PARCIAL

**TÁTICA** – Adama, Tigh, Helo, Apollo, Starbuck, Boomer, Zarek

**Lançamento de Equipa de Exploração** (força 1-2)

SÓ PODERÁ SER JOGADA, SE EXISTIR PELO MENOS 1 RAPTOR NÃO DANIFICADO NAS RESERVAS. LANÇA UM DADO: 3 OU MAIS, PERMITE VER A CARTA DO TOPO DO BARALHO DE CRISE OU DO DECK DE TRAJECTO E COLOCÁ-LA NO TOPO OU NO FUNDO DESSE BARALHO; MENOS DE 3, DESTRÓI O RAPTOR, REMOVENDO-O DO JOGO

**Planificação Estratégica** (força 3-5)

LIMITADA A UMA CARTA POR LANÇAMENTO DE DADOS. JOGAR ANTES DO MESMO PARA ADICIONAR 2 AO LANÇAMENTO (HELO TEM +2 SE RELANÇAR O DADO)

**PILOTAGEM** – Apollo, Starbuck, Boomer, Helo

**Manobras Evasivas** (força 1-2)

JOGAR APÓS UM VIPER SER ATACADO PARA O DADO SER RELANÇADO. SE O VIPER FOR PILOTADO, O VALOR DO RELANÇAMENTO É REDUZIDO EM 2

**Poder de Fogo Máximo** (força 3-5)

JOGAR, SE ESTIVERES A PILOTAR UM VIPER, PARA ATACARES ATÉ 4 VEZES

**ENGENHARIA** – Chief, Baltar, Boomer, Starbuck

**Reparação** (força 1-2)

REMOVE O MARCADOR DE DANO DA TUA LOCALIZAÇÃO CORRENTE NA GALACTICA (AGRUPA E BARALHA O MARCADOR DE DANO) OU, SE ESTIVERES NO HANGAR, REPARA ATÉ 2 VIPERS DANIFICADOS, TRANSFERINDO-OS PARA AS RESERVAS DA GALACTICA

**Pesquisa Científica** (força 3-5)

JOGAR ANTES DA CONTRIBUIÇÃO DE CARTAS PARA QUALQUER VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE. TODAS AS CARTAS DE ENGENHARIA (AZUIS) CONTAM POSITIVAMENTE PARA A PASSAGEM DA VERIFICAÇÃO DE HABILIDADE

## TURNO DE HUMANO OU DE CYLON NÃO REVELADO

- Recebe cartas de Habilidade** de acordo com as Habilidades que constam na tua folha de personagem.
- Realiza um movimento** para qualquer localização, excepto para a prisão ou para a enfermaria. Caso te movas entre naves (Galactica para Colonial One, Colonial One para Galactica ou de Viper pilotado uma das naves), descarta uma carta de Habilidade (mesmo o Apollo). Se pilotas um Viper, podes mover-te para uma área adjacente. Podes optar por não te mover.
- Executa uma acção.** As acções estão apontadas como "Acção:" nas localizações, na folha de personagem, nas cartas de Habilidade, de Título e de Quorum. Podes não realizar nenhuma acção. A Roslin terá mesmo de descartar 2 cartas ao executar uma acção numa localização.

Enquanto pilotas um Viper ou activas Vipers não pilotados podes, como acção, usar este(s) para atacar(es) naves Cylon. Vê **Tabela de Ataque**.

Ao revelares-te Cylon estás a usar uma acção. Vê **Revelar-se como Cylon**.

- Compra e resolve a carta do topo do baralho de cartas de Crise.**
- Activa naves Cylon** (se existir o ícone. Vê **Activação de naves Cylon**).
- Avança o marcador de Frota no indicador de preparação para o salto** (caso exista o ícone de preparação para o salto. Vê **Salto da Frota**).
- Descarta cartas de Habilidade de modo a totalizares 10 na tua mão**, no final do turno de qualquer jogador. Passas o marcador de jogador corrente, no sentido dos ponteiros do relógio, ao próximo jogador.

O jogador corrente escolhe a ordem dos eventos, caso surjam múltiplas ocorrências dos mesmos. Por exemplo, em que ordem activar os Raiders (vê **Activação de naves Cylon**). O jogador corrente também selecciona a ordem de resolução de habilidades usadas por outros jogadores.

Os jogadores podem escolher uma opção, mesmo que não tenham cartas para cumprir a totalidade dos requisitos da mesma, tirando os casos já mencionados; Crises ou decisões, que forcem o jogador a descartar um determinado número de cartas de Habilidade, poderão ser escolhidas mesmo que a mão de cartas do jogador esteja vazia.

**Na Prisão**, o jogador não se pode mover, nem tirar carta de Crise no final do turno e só poderá contribuir, no máximo, com 1 carta para as Verificações de Habilidade. Contudo, podem enviá-lo para a Enfermaria.

**Nas Comunicações**, não reveles a face dos marcadores das naves Civis.

## REVELAR-SE COMO CYLON (ACÇÃO)

Podes revelar-te como Cylon no teu turno, na fase de acção, mostrando uma carta de Lealdade "És um Cylon". Procede da seguinte forma:

- Se não estiveres na Prisão**, resolve uma das 4 acções possíveis, conforme a tua carta de Lealdade "És um Cylon":

### Danifica a Galactica

COMPRA 5 MARCADORES DE DANO E ESCOLHE 2 PARA RESOLVER. BARALHA OS NÃO FORAM ESCOLHIDOS COM OS RESTANTES.

### Reduz a Moral em 1

### Envia uma Personagem para a Prisão

ESCOLHE UMA PERSONAGEM EM JOGO E ENVIA-A PARA A PRISÃO.

### Envia uma Personagem para a Enfermaria

ESCOLHE UMA PERSONAGEM, QUE TERÁ DE DESCARTAR 5 CARTAS DE HABILIDADE, E SERÁ ENVIADA PARA A ENFERMARIA.

- Descarta cartas de Habilidade, até ficares só com 3 na tua mão.
- Perdes o(s) título(s) que possuíres para a próxima personagem na linha de sucessão. Caso sejas o(a) Presidente, descarta todas as cartas de Quorum usadas com o texto "Mantém em jogo".
- Move a tua personagem para a localização "Nave da Ressurreição" e recebe a carta do topo do baralho de Super Crises (que poderás usar na localização "Caprica" num outro turno).
- Findas o turno (mesmo que te tenhas revelado na 1ª acção das duas possíveis da carta de Habilidade "Ordem Executiva"). Não resolves carta de Crise no final deste turno, nem em próximos turnos.

## TURNO DE CYLON REVELADO OU DE SIMPATIZANTE DE CYLON

- Recebe 2 cartas de Habilidade** de quaisquer tipos e combinações.
- Realiza um movimento** para qualquer localização Cylon. Podes optar por não te mover.
- Executa uma acção.** Podes activar a localização Cylon corrente e realizar a acção descrita. Não podes executar qualquer outra acção disponível para os Humanos ou Cylons não revelados (activar localizações da Galactica, pilotar naves ou jogar cartas). **Todas as habilidades na folha de personagem são nulas e deverão ser ignoradas.**

- Descarta cartas de Habilidade de modo a totalizares 10 na tua mão.** Passas o marcador de jogador corrente, no sentido dos ponteiros do relógio, ao próximo jogador.

**Não resolves carta de Crise** no final deste nem em próximos turnos.

**As Cartas de Crise compradas e jogadas através da localização "Caprica" não terão activação de naves Cylon nem progresso na preparação para o salto da Frota.** Caso a carta de Crise que tenhas escolhido para resolver permita uma escolha ao jogador corrente, tu tomarás essa decisão.

Estás imune a cartas de Habilidade, de Quorum, de Crise ou Verificações de Habilidade e suas consequências, e não podes ser forçado a descartar cartas.

As cartas de Super Crise não são afectadas pelas habilidades especiais que constam nas folhas das personagens dos outros jogadores.

As cartas de Habilidade só poderão ser usadas para Verificações de Habilidade, mas **só poderás jogar 1 carta por Verificação de Habilidade.**

Os Heavy Raiders poderão ser activados na localização "Frota Cylon" de forma a mover marcadores de Centurião ao longo do indicador, mesmo que não existam Basestars ou Heavy Raiders presentes no tabuleiro.

Não poderás ser enviado nem para a Prisão, nem para a Enfermaria.

Não conseguirás fazer uso da acção de quaisquer cartas de Lealdade que ainda não tenhas revelado, mas poderás passar essas cartas, de face voltada para baixo, a qualquer jogador ao activar a localização "Nave da Ressurreição" para levantar suspeição e desconfiança.

## ACTIVAR E PILOTAR VIPERS

Os Vipers não pilotados podem ser activados a partir da localização "Comando" (o Apollo pode activar até 6 Vipers não pilotados uma vez durante o jogo). Vipers pilotados não podem ser activados. O mesmo ou diferentes Vipers podem ser activados mais do que uma vez. Por cada activação, escolhe uma destas opções:

**Lança um Viper** das reservas para uma das duas localizações com ícone de lançamento de Vipers, por baixo da Galactica. Os pilotos podem-se lançar e pilotar um Viper através da acção descrita na localização "Hangar"; caso não existam Vipers disponíveis nas reservas, o piloto pode escolher um que esteja no espaço para se lançar e pilotá-lo. Vipers danificados não poderão ser lançados enquanto não forem reparados.

**Move um Viper** para uma zona adjacente. Não podes voar sobre a Galactica.

**Ataca uma nave Cylon** com um Viper, desde que ambos estejam na mesma área. Lança o dado e vê **Tabela de Ataque**.

Pilotos que se movam dum Viper para uma nave devem descartar 1 carta de Habilidade.

Os jogadores que estejam a pilotar Vipers que sejam danificados ou destruídos em ataques são imediatamente enviados para a Enfermaria. Os Vipers destruídos são removidos do jogo.

Somente as personagens com Pilotagem no seu leque de habilidades podem pilotar Vipers (e que tenham marcador para colocar sob o Viper).

## ACTIVAÇÃO DE NAVES CYLON

Cada nave Cylon é activada, no máximo, uma vez por turno; se uma carta activar mais do que um tipo de naves Cylon, resolve os ícones da esquerda para a direita.

O jogador corrente escolhe: que áreas resolver primeiro, a ordem em que os pilotos serão atacados se estiverem mais de que um nessa zona, e que unidades serão colocadas se não existirem peças suficientes para satisfazer as instruções da carta.

**Activar Raiders.** Cada Raider executa somente uma destas acções, por esta sequência de prioridades:

- ATACA UM VIPER NÃO PILOTADO QUE ESTEJA NA MESMA ÁREA.
- ATACA UM VIPER PILOTADO QUE ESTEJA NA MESMA ÁREA.
- DESTRÓI UMA NAVE CIVIL QUE ESTEJA NA MESMA ÁREA, Á ESCOLHA DO JOGADOR CORRENTE, E REDUZ OS RECURSOS PRESENTES NA MESMA.
- MOVE-SE PARA UMA ZONA ADJACENTE, NO SENTIDO DA(S) NAVE(S) CIVIL(ES) MAIS PRÓXIMA(S). SE ESTIVEREM VÁRIAS EQUIDISTANTES, MOVE-SE NO SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO, EM TORNO DA GALACTICA.
- ATACA A GALACTICA (VÊ **Tabela de Ataque**).
- CASO NÃO EXISTAM RAIDERS EM JOGO, LANÇA 2 RAIDERS DE CADA BASESTAR.

**Lançar Raiders.** Cada Basestar no tabuleiro lança 3 Raiders.

**Activar Heavy Raiders e Centuriões.** Resolver por estes passos:

- Avança cada marcador de Centurião um espaço no indicador.
- Move os Heavy Raiders em jogo para uma zona adjacente, no sentido da área mais próxima que possua um ícone de lançamento de Vipers. Cada Heavy Raider que esteja numa destas áreas 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 ataca a Galactica uma vez** (vê **Tabela de Ataque**).

## TABELA DE ATAQUE

Serão necessários 3 marcadores de dano para destruir uma Basestar. As naves Cylon destruídas retornam ao stock, podendo voltar ao jogo. As naves dos Humanos que forem destruídas saem do jogo.

2 MARCADORES DE DANO	NÃO PODE LANÇAR NAVES	NÃO PODE ATACAR	AO ATACÁ-LA, +2 NO DADO
<b>Unidade Atacada</b>			<b>Resultado do Dado</b>
RAIDER			3 - 8 = DESTRUÍDO
HEAVY RAIDER, CENTURIÃO			7 - 8 = DESTRUÍDO
BASESTAR	COM VIPER		8 = TIRA 1 MARCADOR DE DANO
	COM GALACTICA		5 - 8 = TIRA 1 MARCADOR DE DANO
	COM BOMBA N.		1 - 2 = TIRA 2 MARCADORES DE DANO
			3 - 6 = DESTRUÍDA
			7 - 8 = DESTRUÍDA + 3 RAIDERS NA ÁREA
VIPER			5 - 7 = DANIFICADO
			8 = DESTRUÍDO
NAVE CIVIL			N/A = AUTOMATICAMENTE DESTRUÍDA
GALACTICA	COM RAIDER		8 = TIRA 1 MARCADOR DE DANO
	COM BASESTAR		4 - 8 = TIRA 1 MARCADOR DE DANO

Os jogadores nunca poderão atacar naves dos Humanos com Vipers ou com a Galactica.

Os marcadores de dano de localizações da Galactica indicam que esse local não poderá ser usado (ativado) até ser reparado, e que todos os jogadores que lá estejam quando o dano é infligido serão enviados para a enfermaria. Os marcadores de dano com perda de recursos, depois de resolvidos, saem do jogo, enquanto que danos em localizações, após serem reparados, retornam ao stock.