BATTLESTAR GALACTICA™

THE BOARD GAME



RULES OF PLAY

Sci Fi

Os Cylons foram criados para facilitar a vida nas Doze Colônias. Mas chegou um dia em que os Cylons decidiram matar seus mestres. Após uma longa e sangrenta batalha, uma trégua foi declarada e os Cylons partiram para outro mundo para chamarem de seu.

Quarenta anos mais tarde, eles retornaram, e levaram a humanidade à beira da extinção. Os humanos restantes, liderados pela tripulação da Battlestar Galactica, fugiram na esperança de encontrar um novo lar, conhecido nas lendas pelo nome de Terra.

A única esperança da humanidade é encontrar a localização da Terra enquanto lutam contra os destemidos Cylons. Mas enquanto os recursos diminuem, descobre-se que o inimigo agora consegue se parecer humano e que se infiltrou no interior da frota.

Resumo do Jogo

Battlestar Galactica: O Jogo fornece uma experiência única de jogo. Ao contrário da maioria dos jogos onde os jogadores vencem individualmente, ***Battlestar Galactica*** é um jogo de equipe, com a complicação adicional de se manter em segredo qual jogador está em qual equipe.

Para cada jogador é atribuída secretamente uma equipe no início da partida. As duas equipes são os humanos e os Cylons, e cada equipe tem um objetivo específico. Os jogadores humanos estão tentando encontrar o mapa para a Terra, enquanto os jogadores Cylons querem simplesmente aniquilar a raça humana. Os jogadores vencem ou perdem com os outros membros de sua equipe...mas devem descobrir em quem podem confiar a fim de conduzir sua equipe à vitória.

Lista de Componentes

- Este Livro de Regras
- Tabuleiro de Jogo
- 10 Fichas de Personagem
- 52 Marcadores consistindo de:
  - 4 Discos de Recurso
  - 10 Marcadores de Personagem
  - 4 Marcadores de Pilotagem
  - 2 Marcadores de Armas Nucleares
  - 12 Marcadores de Naves Civis
  - 2 Bases Estelares
  - 4 Marcadores de Centurião
  - 4 Marcadores de Dano na Base Estelar
  - 8 Marcadores de Dano na Galactica
  - 1 Marcador da Frota
  - 1 Marcador de Jogador Atual
- 110 Cartas Grandes consistindo de:
  - 70 Cartas de Crise
  - 16 Cartas de Lealdade
  - 17 Cartas de Quórum
  - 5 Carta de Super Crise
  - 1 Carta de Título de Presidente
  - 1 Carta de Título de Almirante
- 128 Cartas Pequenas consistindo de:
  - 21 Cartas de Perícia de Liderança
  - 21 Cartas de Perícia de Tática
  - 21 Cartas de Perícia de Política
  - 21 Cartas de Perícia de Pilotagem
  - 21 Cartas de Perícia de Engenharia
  - 22 Cartas de Destino
  - 1 Carta de Objetivo de Kobol
- 1 Dado de 8 lados
- 32 Naves de plástico consistindo de:
  - 8 Vipers
  - 4 Raptors
  - 16 Naves de Ataque Cylons
  - 4 Naves de Ataque Pesado Cylons
- 4 Conectores Plásticos (para Discos de Recurso)
- 10 Suportes Plásticos para os Personagens

Componentes

Tabuleiro

O Tabuleiro é onde ocorre a ação principal do jogo. Ele representa os locais na *Galactica* e na *Colonial One*, bem como as áreas de espaço que as cercam. Para um diagrama completo do tabuleiro do jogo, consulte "Tabuleiro em Detalhes" na página 8.



Discos de Recurso e Conectores Plásticos

Os discos de recurso são usados para acompanhar os escassos recursos dos humanos. Eles são fixados ao tabuleiro do jogo através de conectores de plástico (consulte o diagrama "Instalação dos Discos de Recurso" na página 5).



Fichas de Personagem

Cada personagem tem uma ficha que descreve o conjunto de perícias e habilidades especiais do personagem.



Marcadores e Suportes de personagem

Cada personagem é representado por um marcador que é encaixado em um suporte plástico.



Marcadores de pilotagem

Cada personagem que tem a habilidade de pilotagem possui um marcador correspondente. O marcador de pilotagem de um personagem é colocado sob uma Viper quando esse personagem a está pilotando.



Marcador de Jogador Atual

Este marcador é usado para ajudar os jogadores a se lembrarem qual jogador está executando o turno atual.



Marcadores de armas nucleares

O Almirante começa o jogo com dois marcadores de armas nucleares. Essas armas poderosas podem destruir bases estelares, mas são finitas e não devem ser desperdiçadas.



Marcadores de naves civis

Estes marcadores representam as naves civis que os humanos devem proteger durante os ataques dos Cylons. Estes marcadores têm o verso em comum, e a frente relaciona os recursos (geralmente população) que são perdidos se essa nave for destruída.



Bases Estelares

Estes marcadores grandes representam as bases estelares dos Cylons, que podem atacar a *Galactica* e lançar naves de ataque durante o combate.



Marcadores de Centurião

Estes marcadores são usados para acompanhar o progresso na trilha de Embarque da Tropa (Boarding Party). Se qualquer um desses marcadores chegar ao final da trilha, os humanos perdem o jogo (consulte "Ativando Naves de Ataque Pesado e Centuriões" na página 24).



Marcadores de Danos

Estes marcadores representam os sistemas vitais que podem ser danificados quando a *Galactica* ou uma base estelar é atingida por um ataque inimigo.



Marcador da Frota

Este marcador é usado para acompanhar o progresso na trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation). Quando este marcador chega ao final da trilha, a frota salta para seu destino seguinte (consulte "Saltando com a Frota" na página 13).



Cartas de Destino

Estas cartas são usadas nos saltos da frota, para determinar que destino a frota chegará.



Carta de Objetivo de Kobol

Esta carta especifica quando a fase do agente adormecido ocorre e como os jogadores humanos vencem o jogo.



Cartas de Perícia

Estas cartas são compradas pelos jogadores no início de seus turnos. Elas são usadas para superar crises, ou podem ser jogadas para fornecer habilidades especiais. Cada personagem tem acesso a diferentes perícias e por isso serão capazes de ajudar a superar diferentes tipos de crises.



Cartas de Título de Presidente e de Almirante

Estas cartas concedem aos seus portadores uma ação especial, e a habilidade de tomar decisões importantes apresentadas por determinadas Cartas de Crise. Estas cartas começam nas mãos de alguns jogadores, mas elas trocam de mãos frequentemente durante a partida.



Cartas de Quórum

Estas cartas podem ser compradas pelo Presidente, e podem aumentar a moral, ajudar a lidar com jogadores Cylons, ou fornecer habilidades especiais para outros jogadores.



Cartas de Crise

Estas cartas representam os diferentes bloqueios e desastres que os jogadores humanos devem superar. Algumas destas cartas exigem testes de perícia enquanto outras representam ataques dos Cylons. Estas cartas são a principal forma que os recursos são perdidos.



Cartas de Super Crise

Estas cinco cartas representam crises extremamente perigosas. Quando um jogador Cylon se revela, recebe uma destas cartas (consulte "Jogadores Cylons Revelados" na página 19).



Cartas de Lealdade

A cada jogador é dada uma Carta de Lealdade no início da partida, e outra adicional na metade dela. Estas cartas são mantidas em segredo e informam a cada jogador se ele é ou não é um Cylon (consulte "Jogadores Cylons Revelados" na página 19).



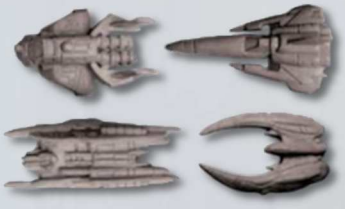
Dado de Oito Lados

Este dado é usado principalmente para resolver combates, mas também pode ser usado por determinadas Cartas de Crise.

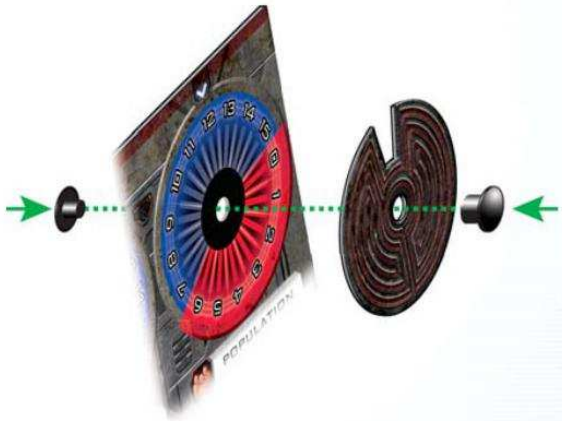


Naves de Plástico

Estas naves de plástico são usadas durante os ataques dos Cylons. Suas quantidades limitadas as tornam um recurso precioso.



Instalação dos Discos de recurso



Antes de jogar pela primeira vez, fixe os quatro discos de recurso ao tabuleiro. Estes discos são usados para indicar os recursos da frota durante cada partida. Para fixar um disco, simplesmente empurre uma extremidade de um conector de plástico através do tabuleiro, e a outra extremidade através do disco. Então empurre-os um contra o outro até que se encaixem confortavelmente. Uma vez encaixados, eles não devem ser removidos.

O número mostrado no disco representa quanto deste recurso está disponível naquele momento. Quando um recurso é perdido ou ganho por qualquer motivo, gira-se o disco para indicar o novo total. Se qualquer recurso for reduzido a zero (no fim do turno de um jogador), então os jogadores humanos perdem o jogo.

Preparação do Jogo

Siga estes passos para se preparar para jogar ***Battlestar Galactica: O Jogo.***

1. **Arrume o Tabuleiro:** Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Ajuste o disco de alimento e o de combustível para "8", o disco de moral para "10", e o de população para "12".
2. **Prepare Marcadores e Naves**: Coloque as oito Vipers e quatro Raptors no espaço do tabuleiro "Reserva de Viper e Raptor". Coloque o marcador da frota no espaço inicial da trilha da Preparação para o Salto (Jump Preparation). Por último, coloque todos os marcadores restantes (virados para baixo) e naves de plástico próximos ao tabuleiro.
3. **Determine o Primeiro Jogador:** Escolha aleatoriamente um jogador para ser o jogador inicial, e dê a ele o marcador de jogador atual. Este jogador escolherá seu personagem primeiro e começará o primeiro turno do jogo.
4. **Escolha e Posicione os Personagens:** Começando pelo jogador inicial e seguindo no sentido horário, cada jogador escolhe um personagem entre os tipos de personagens que forem mais numerosos (líder político, líder militar ou piloto). Esta restrição não se aplica para personagens de suporte, que podem ser escolhidos a qualquer momento. Após escolher, o jogador recebe a ficha e o marcador do personagem correspondente, bem como o marcador de pilotagem se aplicável. Então coloca seu marcador de personagem no local especificado em sua ficha de personagem.
   Exemplo: O primeiro jogador escolhe Laura Roslin (uma líder política) como sua personagem. O jogador seguinte pode escolher qualquer líder militar ou piloto (já que eles são os mais numerosos). Ele também pode escolher um personagem de suporte.
5. **Distribua as Cartas de Título:** O título de Presidente é dado ao primeiro jogador disponível na seguinte lista: Laura Roslin, Gaius Baltar, e Tom Zarek. O título de Almirante é dado ao primeiro jogador disponível na seguinte lista: William Adama, Saul Tigh, e Helo Agathon. Ao Almirante são dados os dois marcadores de armas nucleares, e o Presidente embaralha o baralho de Quórum e compra uma Carta de Quórum.
6. **Prepare o Baralho de Lealdade:** Prepare o baralho de Lealdade de acordo com a inscrição lateral "Criando o Baralho de Lealdade", na página 6.
7. **Prepare as Outras Cartas:** Embaralhe os Baralhos de Quórum, Crise, Super Crise, e Destino e então coloque-os próximos ao tabuleiro. Separe as Cartas de Crise pelos cinco tipos, conforme indicado em suas faces. Embaralhe cada baralho separadamente, e então coloque-os (virados para baixo) sob as regiões que correspondem às suas cores na parte inferior do tabuleiro. Por último, coloque a Carta de Objetivo de Kobol virada para cima próxima ao baralho de Destino.
8. **Receba Perícias:** Cada jogador, com exceção do jogador inicial, compra três Cartas de Perícia dentre os tipos que ele pode comprar durante sua etapa de Receber Perícias (consulte "Etapa de Receber Perícias", na página 9). O jogador inicial não recebe Cartas de Perícias agora, mas comprará Cartas de Perícia no início de seu turno.
9. **Crie o Baralho de Destino:** Coloque duas Cartas de Perícia de cada tipo viradas para baixo no espaço "Baralho de Destino" do tabuleiro e embaralhe-as completamente.
10. **Prepare as Naves:** Coloque uma base estelar e três naves de ataque em frente a *Galactica*. Então coloque duas vipers abaixo da Galactica e duas naves civis atrás da *Galactica* (como mostrado abaixo).



Preparação das Naves no início da partida

Criando o Baralho de Lealdade

1. **Organize as Cartas de Lealdade:** Remova a carta "Você é um Simpatizante" do baralho de Lealdade. Separe então o restante do baralho em duas pilhas ("Você Não é um Cylon" e "Você é um Cylon"). Embaralhe a pilha "Você é um Cylon".
2. **Crie o Baralho:** Coloque o número apropriado de cartas de "Você é um Cylon" e "Você Não é um Cylon" no baralho de Lealdade como especificado abaixo:

   Três jogadores: Crie um baralho de seis cartas com:
   1x carta "Você é um Cylon"
   5x cartas "Você Não é um Cylon"

   Quatro jogadores: Crie um baralho de sete cartas com:
   1x carta "Você é um Cylon"
   6x cartas "Você Não é um Cylon"

   Cinco jogadores: Crie um baralho de dez cartas com:
   2x cartas "Você é um Cylon"
   8x cartas "Você Não é um Cylon"

   Seis jogadores: Crie um baralho de onze cartas com:
   2x cartas "Você é um Cylon"
   9x cartas "Você Não é um Cylon"
3. **Ajuste o Baralho devido a Personagens:** Adicione uma carta "Você Não é um Cylon" para cada um destes personagem que estiverem em jogo: "Gaius Baltar" ou "Sharon Valerii".
4. **Embaralhe e Distribua:** Embaralhe as cartas completamente e então dê uma Carta de Lealdade virada para baixo para cada jogador.
5. **Adicione o Simpatizante:** Se estiver jogando com quatro ou seis jogadores, adicione a carta "Você é um Simpatizante" ao baralho e o embaralhe.
6. **Coloque o baralho:** Coloque o restante do baralho próximo ao tabuleiro. Todas as Cartas de Lealdade não utilizadas, devem ser guardadas na caixa do jogo sem que se olhe para elas.

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo para cada jogador depende de qual equipe ele pertence. A equipe do jogador é determinada pelas Cartas de Lealdade que ele recebe durante a partida (consulte "Cartas de Lealdade" na página 18).

Todos os jogadores humanos vencem a partida se viajarem pelo menos oito unidades de distância (como especificado pela Carta de Objetivo de Kobol; consulte a página 14) e derem um salto final (consulte "Objetivo dos Humanos" na página 12).

Todos os jogadores Cylons vencem a partida se impedirem os humanos de atingirem seu objetivo. Eles geralmente cumprem este objetivo zerando os recursos da frota (alimento, combustível, moral ou população), mas também podem vencer destruindo a *Galactica* (consulte "Marcadores de Dano" na página 25) ou invadindo com sucesso a *Galactica* com tropas de centuriões (consulte "Ativando Naves de Ataque Pesado e Centuriões" na página 24).

Escolhendo os melhores personagens

Ao escolher os personagens, é importante prestar atenção a quais personagens já foram escolhidos. O último jogador, em particular, deve levar em conta o conjunto de perícias dos personagens dos outros jogadores ao fazer sua escolha. Por exemplo, se nenhum jogador escolheu um personagem com perícia de engenharia, pode ser uma boa ideia escolher um que a tenha.

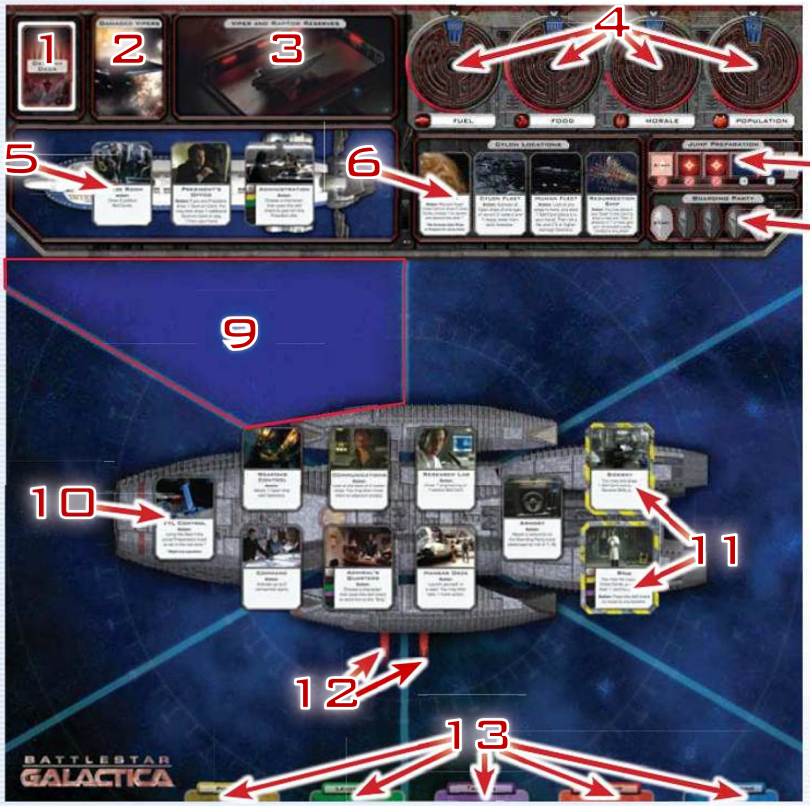
Diagrama de Preparação



1. Baralho de Lealdade
2. Baralho de Destino e Objetivo de Kobol
3. Carta de Título de Presidente e Carta Inicial de Quórum
4. Marcadores de Centuriões, Danos, Naves Civis e Bases Estelares
5. Baralho de Quórum
6. Baralho de Destino
7. Naves Humanas de Plástico na "Reserva"
8. Discos de Recurso (ajuste para as posições iniciais)
9. Naves Cylons de Plástico
10. Marcadores de Personagem (em suas posições iniciais)
11. Carta de Título de Almirante e os Marcadores de Armas Nucleares
12. Baralho de Super Crise
13. Baralho de Crise
14. Baralhos de Perícia (separados por tipo)
15. Marcador de Jogador Atual
16. Marcador de Pilotagem do Jogador
17. Ficha de Personagem do Jogador
18. Mão Inicial de Cartas de Perícia de um Jogador (repare que o jogador inicial não possui uma mão de cartas)
19. Carta de Lealdade do Jogador

Tabuleiro em Detalhes

Frente da Galactica



Traseira da Galactica

1. **Espaço do Baralho de Destino:** Duas cartas de cada tipo das Cartas de Perícia são colocadas aqui para formar o Baralho de Destino. Duas cartas deste baralho são adicionadas a cada teste de perícia.
2. **Cabine para Vipers danificadas:** Quando uma viper é danificada, ela é colocada aqui.
3. **Reserva de Viper e Raptors:** Todas as vipers e raptors não lançadas, danificadas, ou destruídas são colocadas aqui. Este espaço é frequentemente chamado simplesmente de "Reserva"
4. **Discos de Recurso:** Estes discos mantêm controle dos recursos da frota.
5. **Locais da Colonial One:** Jogadores humanos podem se mover e ativar estes locais. Os jogadores devem descartar uma Carta de Perícia para se mover entre a *Colonial One* e a *Galactica*.
6. **Locais Cylons:** Quando um jogador Cylon é revelado, seu marcador de personagem é movido para estes locais. Outros jogadores nunca podem se mover ou ativar esses locais.
7. **Trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation):** O marcador da frota é colocado nesta trilha, e indica quão próximo a frota está de saltar.
8. **Trilha do Embarque da Tropa (Boarding Party):** Os marcadores de Centurião são colocados nesta trilha. Se um marcador de centurião chegar ao final desta trilha, então os humanos perdem a partida.
9. **Áreas de Espaço:** Bases estelares, naves civis e naves de plástico são colocadas nestas seis áreas, cada uma separada por linhas azuis grossas. O círculo central nas áreas de espaço não tem efeito no jogo.
10. **Locais da Galactica:** Jogadores humanos podem se mover e ativar estes locais. Os jogadores devem descartar uma Carta de Perícia para se mover entre a *Galactica* e a *Colonial One*.
11. **Locais Perigosos:** Estes dois locais têm efeitos negativos contínuos. Os jogadores nunca podem se mover voluntariamente para estes locais.
12. **Ícones de Lançamento de Viper:** Estes ícones representam as áreas de espaço a partir de onde as vipers podem ser lançadas. Observe que não há nenhum ícone de lançamento no outro lado da *Galactica* pois, teoricamente, o convés de estibordo era um museu que mais tarde abrigou refugiados.
13. **Espaços dos Baralhos de Perícia:** As cinco regiões coloridas indicam onde os baralhos de Perícia apropriados devem ser colocados.

Turno de Jogo

Battlestar Galactica: O Jogo é jogado ao longo de uma sequência de turnos. A partir do jogador inicial e seguindo no sentido horário, os jogadores realizam turnos completos em sequência até que os humanos ou os Cylons vençam a partida. Cada turno consiste das seguintes etapas, executadas em ordem:

1. **Etapa de Receber Perícias**: O jogador atual compra o número e tipos de Cartas de Perícia conforme especificado em sua ficha de personagem (consulte "Etapa de Receber Perícias" nesta página).
2. **Etapa de Movimento**: O jogador atual pode se mover para um local diferente. Se ele se mover para uma nave diferente (da *Galactica* para *Colonial One* ou vice-versa), ele deve descartar uma Carta de Perícia de sua mão.
3. **Etapa de Ação**: O jogador atual escolhe e executa uma ação. As opções incluem as ações listadas em seu local, ficha de personagem, e Cartas de Perícia (consulte a lista completa de ações na página 10).
4. **Etapa de Crise**: A carta no topo do baralho de Crise é comprada e resolvida (consulte "Etapa de Crise" na página 10).
5. **Etapa de Ativar Naves Cylons (se necessário)**: Se existir qualquer nave Cylon em jogo, elas são ativadas de acordo com a Carta de Crise comprada (consulte "Etapa de Ativar Naves Cylons" na página 11).
6. **Etapa de Preparar para o Salto (se necessário)**: Se a Carta de Crise possui o ícone de "preparar para o salto" (consulte "Etapa de Preparar para o Salto" na página 11), o marcador da frota avança uma posição na trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation). Se o marcador chegar ao final desta trilha, então a frota salta (consulte "Saltando com a Frota" na página 13).

Depois da etapa de Preparar para o Salto, o turno do jogador atual se encerra, e ele passa o marcador de jogador atual para o jogador à sua esquerda. Este jogador então inicia seu turno pela etapa de Receber Perícias.

Detalhes do Turno

A seção a seguir explica cada etapa do turno do jogador em detalhes:

Etapa de Receber Perícias

Durante esta etapa, o jogador atual compra Cartas de Perícia de acordo com o conjunto de perícias listadas em sua ficha de personagem. O jogador sempre compra as cartas listadas em sua ficha de personagem independentemente do número de cartas em sua mão.



Conjunto de Perícias de William Adama

Exemplo: É a etapa de Receber Perícias de William Adama. Ele olha seu conjunto de perícias que lista 3 de liderança e 2 de tática. Portanto ele compra três Cartas de Perícia de liderança e duas cartas de tática.

Algumas fichas de personagens listam perícias multicoloridas conhecidas como perícias múltiplas. Quando um personagem com uma perícia múltipla recebe Cartas de Perícia, ele deve primeiro decidir quantas cartas comprará de cada tipo. O total de cartas que ele compra deve ser igual ao número listado em sua ficha.



Exemplo de uma Perícia Múltipla

Exemplo: É o início do turno de Lee "Apollo" Adama. Portanto ele compra duas Cartas de Perícia de pilotagem e uma de tática conforme seu conjunto de perícias em sua ficha de personagem. Ele pode então decidir comprar duas Cartas de Perícia de liderança ou duas de política – ou uma de cada – já que ele tem 2 Perícias Múltiplas de liderança/política.

Etapa de Movimento

Durante esta etapa, o jogador atual pode optar por mover seu marcador de personagem para outro local. Caso ele se mova para uma nave diferente, deve descartar uma Carta de Perícia de sua mão. Personagens humanos não podem se mover para locais Cylons, e Cylons revelados podem mover-se **apenas** para locais Cylon.

Exemplo: É a etapa de movimento de Lee "Apollo" Adama e ele quer mover-se do "Comando" (na Galactica) para a "Sala de Imprensa" (na Colonial One). Ele descarta uma Carta de Perícia de pilotagem de sua mão e move-se para o local "Sala de Imprensa".

Se o personagem do jogador está pilotando uma viper, ele pode se mover para uma área de espaço adjacente durante esta etapa ou pode descartar uma Carta de Perícia para mover-se para um local na *Galactica* ou na *Colonial One* e retornar sua viper para a "Reserva".

Etapa de Ação

Durante esta etapa, o jogador atual escolhe uma ação para executar. Os tipos de ações estão listados abaixo, e são geralmente identificados pela palavra "Ação" seguida por uma habilidade.

- **Ativar Local:** O jogador pode executar a ação listada no local atual de seu personagem.
- **Ação da Carta de Perícia:** O jogador pode jogar uma Carta de Perícia de sua mão para executar a ação especificada na carta. Observe que nem todas as Cartas de Perícia possuem ações nelas (consulte "Cartas de Perícia" na página 15).
- **Ação de Personagem:** O jogador pode executar uma ação listada em sua ficha de personagem. Observe que apenas algumas fichas de personagem possuem ações listadas nelas.
- **Ativar sua Viper:** Se o personagem está pilotando uma viper, ele pode ativá-la para mover-se ou atacar uma nave Cylon.
- **Cartas de Título e Quórum:** Se o jogador possui uma Carta de Título ou de Quórum que concede uma ação, então ele pode executá-la durante esta etapa.
- **Carta de Lealdade:** O personagem pode revelar uma Carta de Lealdade do tipo "Você é um Cylon" para executar a ação especificada nela. Ele então segue as regras para jogadores Cylons revelados na página 19.
- **Fazer Nada:** Se o jogador não quiser executar nenhuma ação, ele pode escolher fazer nada durante esta etapa e seguir para a etapa de Crise.

Etapa de Crise

Durante esta etapa, o jogador atual compra a carta do topo do baralho de Crise, a lê em voz alta, e então a resolve. Existem três tipos de Cartas de Crise: ataques dos Cylons, testes de perícia, e eventos.

Crise de Ataque dos Cylons

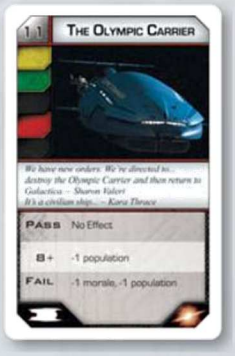
Estas Cartas de Crise exibem uma imagem da *Galactica* e algumas naves ao redor dela. Ao resolver uma Carta de Crise de ataque dos Cylons, simplesmente siga os passos listados na carta. Então descarte a carta a menos que orientado a manter a carta em jogo.



Uma Carta de Crise de Ataque dos Cylons

Crise de Teste de Perícia

Estas Cartas de Crise listam uma dificuldade e um ou mais tipos de perícia em forma de caixas coloridas, no canto superior esquerdo. Estas cartas são resolvidas de acordo com as regras para testes de perícia (consulte "Testes de Perícia" na página 16) e seu resultado depende se os jogadores passam ou falham neste teste. Algumas destas cartas dão ao jogador atual, ao Presidente, ou ao Almirante a escolha de resolver o teste de perícia ou executar alguma instrução alternativa.



Uma Carta de Crise de Teste de Perícia

Crise de Eventos

Qualquer Carta de Crise que não seja um ataque dos Cylons ou teste de perícia é um evento. Estas crises possuem instruções que devem ser seguidas imediatamente. Algumas delas oferecem uma decisão para o jogador atual, o Presidente, ou o Almirante.



Uma Carta de Crise de Evento

Etapa de Ativar Naves Cylons

Se existir pelo menos uma nave Cylon em jogo, então estas naves podem mover-se ou atacar dependendo do ícone na parte inferior esquerda da Carta de Crise (consulte "Ativando Naves Cylons" na página 22).



Parte inferior da Carta de Crise

Etapa de Preparar para o Salto

Se a Carta de Crise comprada possuir o ícone "preparar para o salto" em seu canto inferior direito, então o marcador da frota se move uma posição para frente (em direção ao espaço "Salto Automático") na trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation). Se esta ação fizer que o marcador se mova para a espaço "Salto Automático", então a frota salta para um novo destino (consulte "Saltando com a Frota" na página 13).



Ícone de Preparar para o Salto

Após esta etapa, o turno do jogador atual se encerra. Ele descarta todas Cartas de Crise compradas neste turno, e entrega o marcador de jogador atual para o jogador à sua esquerda, que inicia seu turno (a partir da etapa de Receber Perícias).

Perdendo Recursos

Os quatro recursos (combustível, alimento, moral e população) são vitais para a sobrevivência da humanidade. Estes recursos são geralmente perdidos devido às Cartas de Crise, à destruição de naves civis, ou marcadores de dano na *Galactica.*

As cartas de crise listam recursos perdidos na forma de texto, por exemplo "-1 de população", e os marcadores listam perda de recursos através de um número de ícones vermelhos. Por exemplo, um ícone vermelho de população significa o mesmo que "-1 de população". A lista de ícones de recursos é encontrada abaixo e também no tabuleiro.



Sempre que um recurso for perdido por qualquer razão, o disco de recurso correspondente é ajustado para representar o novo valor. A cor vermelha no disco de recurso diz aos jogadores quando o recurso está na metade (ou menos), e é usado pela Carta de Lealdade do simpatizante (consulte a página 18).

Regras Básicas

Esta seção explica os componentes e regras básicas do jogo. Esta seção foca principalmente nos jogadores humanos e descreve os personagens, saltos da frota, e perícias.

Personagens

Cada jogador representa um personagem do universo de ***Battlestar Galactica***. Cada personagem tem diferentes forças e fraquezas conforme listadas em sua ficha de personagem. As seguintes informações podem sem encontradas em cada ficha de personagem:

- **Tipo do Personagem:** Cada personagem tem um tipo listado em sua ficha de personagem. Este tipo só é importante durante a preparação, e existe para ajudar os jogadores a escolherem um grupo satisfatório de personagens.
- **Habilidades do Personagem:** Cada personagem tem duas habilidades positivas e uma negativa. Algumas destas habilidades são passivas (sempre afetam o personagem) enquanto outras exigem que o jogador as use como uma ação (consulte "Etapa de Ação" na página 10).

- **Conjunto de Perícias:** Cada ficha de personagem lista as perícias que o personagem domina. No início do turno do jogador, ele ganha o número e tipos de Cartas de Perícia listados no conjunto de perícias do personagem. Quando um personagem puder comprar Cartas de Perícia de um tipo não específico, elas devem ser de um tipo de seu conjunto de perícias, a menos que especificado ao contrário.

  Exemplo: William Adama está no "Laboratório de Pesquisa" (Research Lab) e usa a ação listada neste local para comprar uma carta de tática ou de engenharia. Ele pode escolher comprar a carta de engenharia mesmo que não esteja em seu conjunto de perícias, porque o local especifica o tipo de carta.

- **Preparação:** Cada personagem tem instruções de preparação em sua ficha. Ela geralmente especifica o local onde o personagem é colocado no começo da partida. Alguns personagens têm instruções especiais (como "Apollo", cuja ficha instrui o jogador a lançar uma viper e colocá-lo como piloto).

Cada personagem é representado por um marcador de personagem vertical, que é utilizado para marcar o local no tabuleiro. Após os marcadores de personagens serem destacados, cada um é fixado a um suporte de plástico.

Fichas de Personagem



1. Nome
2. Tipo do Personagem (Líder Político, Líder Militar, Piloto ou Suporte)
3. Habilidades Positivas
4. Habilidades Negativas
5. Local Inicial na Preparação
6. Conjunto de Perícias

Cartas de Título

As Cartas de Título e Quórum fornecem habilidades poderosas aos jogadores que as controlam. Cartas de Título são distribuídas no início da partida, mas podem mudar de mãos através do uso de certos locais ou devido a certas Cartas de Crise. Além das habilidades listadas abaixo, as Cartas de Crise dão ao Presidente e ao Almirante um papel de tomada de decisão muito importante.

Cartas de Presidente e Quórum

O Presidente inicia a partida com uma Carta de Quórum em sua mão e pode comprar mais usando a Carta de Título de Presidente, ou o local "Gabinete do Presidente" (President's Office"). Estas cartas fornecem ações especiais que somente o Presidente pode executar, dando a ele uma ampla gama de habilidades poderosas.

Qualquer jogador que tem o título de Presidente tem controle sobre esta mão de Cartas de Quórum. Estas cartas são mantidas em segredo, e não há limite no número de cartas que podem estar na mão do Presidente.

O Almirante

O Almirante tem duas habilidades importantes. Primeiro, ele inicia a partida com dois marcadores de armas nucleares. Estes marcadores podem ser devastadoramente efetivos contra bases estelares, mas são um recurso extremamente limitado.

Em segundo, o Almirante é o jogador que decide para qual destino a frota viaja ao saltar (consulte "Saltando com a Frota" na página seguinte). Esta decisão pode ser extremamente benéfica ou prejudicial para os jogadores humanos.

Objetivo dos Humanos

Para os jogadores humanos vencerem a partida, eles devem saltar com a frota diversas vezes até alcançar Kobol. Uma vez que a frota chegue a Kobol, os humanos vencem a partida imediatamente. Para informações sobre o objetivo dos jogadores Cylons, consulte "Objetivo dos Cylons" na página 18.

A frota salta para um novo lugar de duas maneiras:

1. O marcador da frota é movido para o espaço de "Salto Automático" (Auto Jump), na trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation) (consulte "Etapa de Preparar para o Salto" na página 11).
2. Um jogador ativa o local "Controle FTL" (FTL Control). Se a frota saltar desta maneira, então alguma população pode ser perdida (consulte "Controle de Salto FTL" na página seguinte).

Saltando com a Frota

Em *Battlestar Galactica* mover as naves na velocidade mais rápida que a luz (FTL) é chamado de "salto". Sempre que a frota salta, o Almirante compra Cartas de Destino para determinar para onde a frota salta. Para escolher o destino, o Almirante executa os seguintes passos:

1. **Remover Naves:** Remova todas as naves do tabuleiro (consulte "Saltando Durante um Combate" na página 25).
2. **Escolher Destino:** O Almirante compra duas cartas do baralho de Destino, escolhe uma, e coloca a outra na parte de baixo do baralho.
3. **Seguir as Instruções:** O Almirante coloca a carta escolhida virada para cima próxima a Carta de Objetivo de Kobol e segue as instruções na Carta de Destino.
4. **Instruções de Kobol:** Se o passo anterior fizer com que a distância total das Cartas de Destino colocadas adjacentes a Carta de Objetivo de Kobol iguale ou exceda quatro ou oito pela primeira vez, então siga as instruções na Carta de Objetivo de Kobol (consulte a página 14).
5. **Reiniciar a Trilha de Preparação para o Salto:** Mova o marcador da frota para o espaço inicial da trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation).

Usando as Habilidades

As Fichas de Personagem, Cartas de Perícia, Cartas de Lealdade, e Cartas de Quórum podem fornecer habilidades para os jogadores. Muitas habilidades são precedidas da palavra "Ação" seguida de dois pontos, o que significa que o personagem só pode utilizá-la como sua ação durante a etapa de Ação.

Todas outras habilidades não exigem uma ação, e são usadas quando especificadas. Se vários jogadores quiserem usar uma habilidade ao mesmo tempo, o jogador atual decide a ordem.

Exemplo: Uma viper não tripulada foi atacada por uma nave de ataque e um "8" é rolado. Starbuck joga uma carta de pilotagem "Manobras Evasivas", que permite a ela jogar novamente o dado.

Controle de Salto FTL

Se o marcador da frota for movido para um dos espaços azuis da trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation), os jogadores podem forçar a frota a saltar usando o local "Controle FTL" (FTL Control). Se a frota saltar devido à ativação deste local, existe uma chance de que a frota perca alguma população.

O jogador atual joga o dado, e **se o resultado for um "6" ou menos**, então será perdido um número de população igual ao número listado no espaço atual da trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation). Os jogadores então seguem todos os passos de "Saltando com a Frota" nesta página.

Exemplo: O marcador da frota está no penúltimo espaço da trilha de Preparação para o Salto (o espaço com -1 de população). O jogador atual ativa o local "Controle FTL" para saltar com a frota. Ele joga o dado, e o resultado é "5" (que é menor que "6"), então a frota perde 1 população.

Cartas de Destino

Cada Carta de Destino tem duas informações importantes. No centro da carta estão os efeitos especiais de viajar para este destino. Estes efeitos geralmente incluem perder combustível ou outro recurso e/ou seguir instruções especiais. Os efeitos da Carta de Destino são executados imediatamente quando a frota viaja para este destino.

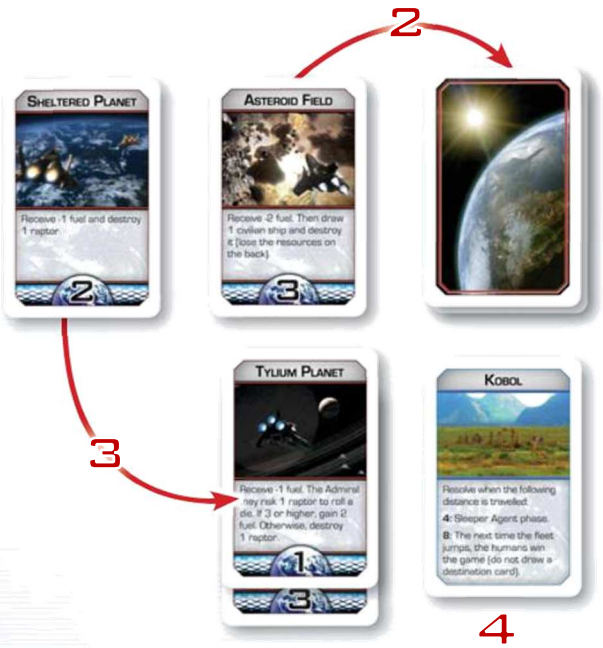
A parte inferior de cada Carta de Destino mostra um número de distância. Após os efeitos especiais da carta serem executados, ela é colocada virada para cima próxima a Carta de Objetivo de Kobol, de forma que a distância total que a frota viajou possa ser vista mais facilmente.



Distância na Carta de Destino

Exemplo de Salto





1. Durante a etapa de Preparação para Salto, a Carta de Crise atual possui o ícone de preparar para o salto. O marcador da frota é movido um espaço à frente na trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation). Como isso faz o marcador entrar no espaço de Salto Automático (Auto Jump), a frota salta. Todas as naves são removidas do tabuleiro.
2. O Almirante compra as duas cartas do topo do baralho de Destino e escolhe uma para jogar virada para cima. A outra carta é retornada para a parte inferior do baralho.
3. A carta escolhida é colocada virada para cima próxima a Carta de Objetivo de Kobol. As instruções na Carta de Destino são então executadas (neste caso, perder 1 de combustível e destruir 1 raptor)
4. Se após isso a distância total for igual ou maior que quatro (ou oito) unidades pela primeira vez, então as instruções da Carta de Kobol são executadas. Neste exemplo, nada acontece já que o total não atingiu nem excedeu nenhum dos valores pela primeira vez.
5. O marcador da frota é movido de volta para o início da trilha de Preparação para o Salto (Jump Preparation).

Carta de Objetivo de Kobol

A Carta de Objetivo de Kobol mostra informações importantes, incluindo quando que Cartas de Lealdade adicionais são compradas e como os jogadores humanos vencem a partida. Quando a frota iguala ou excede a distância total listada pela primeira vez, os jogadores executam as seguintes instruções. Estas instruções estão resumidas na Carta de Objetivo de Kobol.

- **Agentes adormecidos:** Quando **quatro ou mais unidades de distância** forem viajados, as Cartas de Lealdade restantes são compradas. (consulte “Fase do Agente Adormecido” na página 19).
- **Chegar em Kobol:** Depois que **oito ou mais unidades de distância** forem viajados, os humanos estarão a apenas um salto de vencerem a partida. Na próxima vez que os humanos saltarem, eles não compram uma Carta de Destino, ao invés disso, eles simplesmente vencem a partida (desde que cada recurso seja maior que 0).

Exemplo: Os jogadores humanos têm 1 recurso de população restante e já percorreram 8 unidades de distância. William Adama usa o local “Controle FTL” para saltar com a frota. Os humanos vencerão a partida devido a este salto, desde que eles não percam qualquer população devido ao local “Controle FTL”.

Cartas de Perícia

No início do turno de cada jogador, ele compra o número e tipos de Cartas de Perícia indicadas pelo seu conjunto de perícias (listado em sua ficha de personagem). Elas são compradas independentemente de quantas cartas já estão em sua mão. Estas cartas são usadas para superar testes de perícia ou para fornecer ações especiais (e outras habilidades) que os jogadores podem executar. Cada tipo de perícia se destaca em diferentes estratégias:

- **Política:** Esta perícia representa a habilidade do personagem em controlar a moral e ajudar a frota a superar crises. Este é o tipo mais comum de tipo de perícia exigido pelas Cartas de Crise. Algumas cartas de política também permitem a um jogador comprar Cartas de Perícia de fora de seu conjunto de perícias.
- **Liderança:** Esta perícia representa a habilidade do personagem em assumir o controle de situações e comandar outros indivíduos. Este é o segundo tipo mais comum de perícia exigido pelas Cartas de Crise. Algumas cartas de liderança permitem aos jogadores moverem outros personagens e lhes conferem um bônus de ação.
- **Tática:** Este tipo de perícia representa a habilidade do personagem de planejar missões e de superar obstáculos fisicamente. Cartas de tática permitem aos jogadores ganharem bônus na rolagem de dados bem como explorarem a galáxia em busca de novos destinos.
- **Pilotagem:** Esta perícia representa a habilidade do personagem de pilotar vipers. Cartas de pilotagem permitem aos jogadores jogarem novamente os dados de ataque aos inimigos bem como ganharem ataques adicionais.
- **Engenharia:** Esta perícia representa a força do personagem nos campos de mecânica e ciência. Algumas cartas de engenharia permitem consertar vipers e locais a bordo da *Galactica*.



Detalhamento da Carta de Perícia

Limite de cartas na Mão e Descarte

Se um jogador tiver mais que 10 Cartas de Perícia em sua mão no final do turno de **qualquer jogador**, ele deve descartar cartas (a sua escolha) até que tenha apenas 10. Este limite de cartas na mão **não** inclui outras cartas, como Cartas de Quórum ou Cartas de Super Crise que estejam na mão de um jogador.

Toda vez que um jogador descarta um Carta de Perícia, ela é colocada virada para cima em uma pilha de descarte próxima do baralho de Perícia correspondente. Quando as cartas do baralho acabarem, a pilha de descarte é embaralhada para criar um novo baralho de Perícia.

Baralho de Destino

No início da partida, um baralho de 10 Cartas de Perícia (duas de cada tipo) é criado e embaralhado. Duas cartas aleatórias deste baralho são inseridas em cada teste de perícia, e adicionam um elemento de incerteza.

Depois que a última carta do baralho de Destino for jogada, o jogador atual cria um novo, comprando duas cartas de cada tipo de perícia. Ele então embaralha estas cartas completamente e as coloca no espaço apropriado no tabuleiro.



Espaço do Baralho de Destino no Tabuleiro

Testes de Perícia

Muitas Cartas de Perícia e locais do tabuleiro exigem testes de perícia. Estes testes representam as lutas e desafios que exigem um tipo específico de perícia para serem superados. Eles são sempre representados por um número de dificuldade (listado primeiro) seguido pelos tipos de perícia necessários (caixas coloridas). Todos os testes de perícia são resolvidos como segue:

1. **Leitura da Carta:** O jogador atual lê a carta (ou local) por completo em voz alta para todos os jogadores. Os jogadores podem então discutir o que eles gostariam de fazer (seguindo as diretrizes das "Regras do Segredo" na página 20). Se a carta exige que o jogador atual, o Presidente, ou o Almirante tome uma decisão, ele deve decidir neste instante. Qualquer opção que não tenha um efeito de passar/falhar exige que os jogadores executem as instruções específicas **ao invés** de realizar um teste de perícia.
2. **Jogar do Baralho do Destino:** Duas cartas do baralho de Destino são compradas viradas para baixo, dando início a uma pilha comum. Esta pilha pode ser colocada no logo *Battlestar Galactica* do tabuleiro, ou qualquer área comum que esteja ao alcance de todos os jogadores.
3. **Jogar Perícias:** Começando pelo jogador que está **à esquerda** do jogador atual (e terminando com o jogador atual), cada jogador pode jogar **qualquer número** de Cartas de Perícia de sua mão viradas para baixo na pilha comum. Qualquer texto na Carta de Perícia jogada na pilha desta maneira é ignorado. Apenas a força e tipo das perícias em cada Carta de Perícia são relevantes quando jogada num teste de perícia.
4. **Embaralhar e Dividir Cartas:** Depois que cada jogador tiver tido uma oportunidade de jogar Cartas de Perícia, o jogador atual pega todas as Cartas de Perícia da pilha e as embaralha. (As cartas são embaralhadas para que nenhum jogador saiba qual jogador contribuiu com qual carta para a pilha). Então ele distribui as cartas viradas para cima em duas novas pilhas. Todas as cartas que coincidem com um tipo de perícia (cor) listada na Carta de Crise são colocadas em uma pilha, e todas as outras cartas (ou seja, aquelas que não coincidem) são colocadas em outra pilha.
5. **Total das Forças:** as forças (número superior esquerdo) de cada carta da pilha são somadas. A soma das forças da pilha que não coincide é subtraída da soma das forças da pilha que coincide, dando a força final.
6. **Determinar o Resultado:** Se a força final **igual ou maior que** a dificuldade do teste de perícia, então o teste é um sucesso e o resultado "passa" do teste de perícia é executado. Caso contrário, o resultado "falha" é executado. Todas as Cartas de Perícia utilizadas no teste de perícia são descartadas na pilha de descarte apropriada.

Supervisor de Perícias

Embora tecnicamente seja responsabilidade do jogador atual garantir que as Cartas de Perícia sejam descartas corretamente, muitos grupos de jogo preferem atribuir a um jogador o papel de **SUPERVISOR DE PERÍCIAS** no início da partida.

Este jogador é responsável por separar as Cartas de Perícia descartadas nas pilhas de descarte apropriadas. Além disso, quando um baralho de Perícia se esgota, este jogador é responsável por embaralhar a pilha de descarte apropriada para formar um novo baralho. Por último, quando o baralho de Destino se esgota, este jogador é responsável por criar um novo baralho de Destino (comprando duas de Cartas de Perícia de cada tipo e então as embaralhando).

Sucesso Parcial

Alguns testes de perícia possuem um número de sucesso parcial entre os resultados de "passa" e "falha". Se o teste de perícia não for um sucesso, mas se igualar ou superar o número de sucesso parcial, então este resultado é executado (ao invés dos resultados "passa" ou "falha").



Uma Carta de Crise com um Resultado de Sucesso Parcial

Exemplo de um Teste de Perícia



1. Durante sua etapa de Crise, o jogador atual compra a Carta de Crise "Cumpridor da Profecia". Ele a lê em voz alta e deve escolher entre executar um teste de perícia (opção superior) ou resolver a seção inferior. Ele escolhe a opção superior, e, portanto, executará o teste de perícia.
2. Duas cartas do baralho de Destino são distribuídas sobre uma pilha comum.
3. O jogador a esquerda do jogador atual joga duas Cartas de Perícia sobre a pilha. O próximo jogador decide não jogar nenhuma carta, e finalmente, o jogador atual joga uma única carta.
4. O jogador atual embaralha a pilha de cartas e as divide em duas novas pilhas. Cartas que coincidem com os tipos de perícia da Carta de Crise são colocadas em uma pilha, e cartas que não coincidem são colocadas em outra.
5. Ambas as pilhas são somadas individualmente. A pilha que não coincide totaliza "3" que é subtraído do total "6" da pilha que coincide, resultando numa força final de "3";
6. Como a força final não é igual nem excede a dificuldade do teste de perícia, o resultado de "falha" é executado. A frota perde 1 população, e o jogador atual ajusta o disco de recurso de população (de 12 para 11).

Testes de Perícia no Tabuleiro

Três locais no tabuleiro – "Administração" (Administration), "Alojamento do Almirante" (Admiral's Quarters) e a "Prisão" (Brig) – instruem o jogador usando estes locais a executar um teste de perícia. Nestes casos, o teste de perícia é resolvido (seguindo as regras da página 16). As regras específicas para testes de perícias nestes locais são encontradas abaixo:

- **Administração:** O jogador atual escolhe qualquer jogador para nomear para a presidência. Um teste de perícia de política/liderança de dificuldade 5 é resolvido com os seguintes resultados:

  - *Passa*: O jogador nomeado reivindica o título de Presidente.

  - *Falha:* Sem Efeito.



- **Alojamento do Almirante:** O jogador atual escolhe qualquer personagem para ser acusado. Um teste de perícia de liderança/tática de dificuldade 7 é resolvido com os seguintes resultados:

  - *Passa:* O personagem acusado é movido para a "Prisão"

  - *Falha:* Sem Efeito.



- **Prisão:** O jogador atual tenta escapar do local da "Prisão". Um teste de perícia de política/tática de dificuldade 7 é resolvido com os seguintes resultados:

  - *Passa:* O jogador atual pode mover seu personagem para qualquer local na *Galactica.*

  - *Falha:* Sem Efeito.





Jogadores Cylons

Em cada partida, haverá pelo menos um jogador Cylon trabalhando contra os humanos. O número de jogadores Cylons varia de acordo com o número de jogadores da partida.

Objetivo dos Cylons

Para que os jogadores Cylons vençam a partida, eles devem impedir que os humanos completem o Objetivo de Kobol. Existem três maneiras possíveis de fazer isso:

- **Esgotar os Recursos:** Se pelo menos um recurso for reduzido a 0 ou menos **no final do turno de um jogador**, a partida se encerra automaticamente e os jogadores Cylons vencem. Esta é a maneira mais comum dos Cylons vencerem. Observe que é possível para os jogadores humanos chegarem a 0 em algum tipo de recurso e aumenta-lo durante o mesmo turno sem perder a partida.
- **Invasão dos Centuriões:** Se pelo menos um marcador de centurião chegar ao final da trilha de Embarque da Tropa (Boarding Party), então a tripulação da *Galactica* é morta e os jogadores Cylons vencem (consulte "Ativando Naves de Ataque Pesado e Centuriões" na página 24).
- **Galactica é Destruída:** Se seis ou mais locais da *Galactica* tiverem marcadores de dano ao mesmo tempo, então a *Galactica* é destruída e os jogadores Cylons vencem (consulte "Marcadores de Dano" na página 25).

Cartas de Lealdade

Cada jogador inicia a partida com uma Carta de Lealdade. Mais tarde na partida, os jogadores recebem Cartas de Lealdade adicionais (consulte "Fase do Agente Adormecido" na página 19), o que aumenta as chances de haver jogadores Cylons.

Cartas de Lealdade são mantidas virada para baixo, mas seus donos podem olhar para elas a qualquer momento. Um jogador não pode olhar as Cartas de Lealdade de outros jogadores a menos que seja autorizado especificamente a fazer isso por uma carta ou habilidade. Quando um jogador é autorizado a olhar uma única Carta de Lealdade pertencente a um jogador que possui mais de uma, a carta olhada é selecionada aleatoriamente.

Cada Carta de Lealdade especifica se o jogador é um Cylon, se não é um Cylon, ou se é um Simpatizante (consulte "Simpatizante" na página 19).

Importante: Se um jogador tem **pelo menos uma** carta "Você é um Cylon", então ele **é** um jogador Cylon e deve ignorar todas as cartas "Você Não é um Cylon" que possuir.

Fase do Agente Adormecido

Assim que a frota tiver viajado pelo menos quatro unidades de distância, cada jogador (incluindo jogadores Cylons revelados) recebe uma carta do topo do baralho de Lealdade. Se um jogador receber uma carta "Você é um Simpatizante", então ele deve imediatamente revela-la e resolvê-la. Se ele é um jogador Cylon revelado, então ele deve primeiro dar a carta para qualquer outro jogador (que imediatamente a resolve).

Simpatizante

Além dos jogadores humanos e Cylons, pode haver um Simpatizante dentro da frota. A carta "Você é um Simpatizante" representa um humano ou Cylon que deseja se aliar com o outro time, e é usado apenas em uma partida com quatro ou seis jogadores. Esta carta não é adicionada ao baralho de Lealdade antes que as Cartas de Lealdade iniciais tenham sido distribuídas.

Um jogador que receber esta carta **deve** revelá-la imediatamente. Se pelo menos 1 recurso estiver na metade ou abaixo (na zona vermelha), então o jogador é movido para o local da "Prisão". Esta carta é então tratada como uma carta "Você Não é um Cylon".

Se todos os recursos estiverem acima da metade (não estiverem na zona vermelha), então este jogador vira um jogador Cylon revelado pelo restante da partida e segue as etapas de turno do jogo descritas na seção "Jogadores Cylons Revelados" nesta página (exceto pelas etapas "4" e "5"). Este jogador nunca poderá ativar o local "Frota Cylon" (Cylon Fleet) ou jogar Cartas de Super Crise.



Carta de Lealdade de Simpatizante

Determinando se Você é um Cylon



Carl "Helo" Agathon possui duas Cartas de Lealdade, uma "Você é um Cylon" e uma carta "Você não é um Cylon". Como ele tem pelo menos uma carta "Você é um Cylon", então ele é um jogador Cylon. Ele pode se revelar neste turno (como uma ação) para executar a habilidade especial em sua carta de Lealdade. Se ele o fizer, se tornará um jogador Cylon revelado (veja abaixo).

Jogadores Cylons Revelados

Um jogador que tenha uma carta de Lealdade "Você é um Cylon" pode se revelar como uma ação. Após um jogador se revelar como um Cylon, ele executa os seguintes passos:

1. **Descartar:** O jogador descarta até três Cartas de Perícia.
2. **Perder Títulos:** Se o jogador tinha quaisquer Cartas de Título, elas são dadas para um jogador diferente (consulte "Linha de Sucessão" na página 28).
3. **Ressuscitar:** O jogador move o marcador de seu personagem para o local Cylon "Nave de Ressurreição" (Resurrection Ship).
4. **Receber Super Crises:** O jogador recebe uma Carta de Super Crise aleatória. Esta carta permanece em sua mão e pode ser jogada ativando o local Cylon "Cáprica". Cartas de Super Crise são tratadas como Cartas de Crise normais, mas são imunes a todas as habilidades de personagem que afetam Cartas de Crise ou testes de perícia.
5. **Finalizar o Turno:** O turno do jogador termina, e o marcador de jogador atual é passado para o jogador à sua esquerda. Observe que um jogador que se revela como Cylon não compra a Carta de Crise no final deste ou qualquer outro turno futuro (consulte "Jogadores Cylon Revelados" abaixo).

Segredo

Um elemento chave de *Battlestar Galactica: O Jogo* é o clima de paranóia e tensão devido aos jogadores Cylons ocultos. Por causa disso, o segredo é muito importante, e as seguintes regras devem ser respeitadas o todo tempo:

- **Acusações Cegas:** Os jogadores podem acusar uns aos outros de serem operadores Cylons a qualquer momento. Apesar destas acusações cegas não terem efeito nas regras do jogo, elas podem ajudar, ou confundir, os jogadores humanos em sua caçada aos Cylons.
- **Acusações Abertas:** Caso um jogador ganhe a habilidade de olhar a Carta de Lealdade de outro jogador, ele pode escolher manter esta informação para si, compartilhá-la com o grupo, ou mesmo mentir sobre ela.
- **Cartas de Perícia e Testes de Perícia:** Os jogadores são **proibidos** de revelar a força exata das cartas em suas mãos. Eles podem usar termos vagos como "Eu posso ajudar nesta crise um pouco", mas eles não podem fazer declarações específicas como "Eu estou jogando 5 de pilotagem". Além disso, depois que um teste de perícia é resolvido, os jogadores não podem indicar quais cartas eles jogaram. A razão para estas restrições é manter em segredo informações ocultas e proteger os jogadores Cylons de serem descobertos de forma fácil.
- **Cartas nos Baralhos:** Se um jogador tem a habilidade de olhar cartas no topo de um baralho, ele não pode revelar detalhes específicos sobre a carta.
- **Cylons revelados:** Jogados Cylons revelados também devem seguir todas as regras de segredo. Eles não devem mostrar suas mãos para outros jogadores e não podem dizer quais Cartas de Super Crise eles têm em suas mãos.

Turno dos Jogadores Cylons revelados

No turno do jogador Cylon revelado, ele não recebe Cartas de Perícia baseados em seu conjunto de perícias e não compra Cartas de Crise. Ele simplesmente compra 2 cartas, se move para qualquer local Cylon, e então pode usar a ação do local.

1. **Etapa de Comprar Perícias:** O jogador Cylon pode comprar duas Cartas de Perícia de qualquer tipo.
2. **Etapa de Movimentação:** O jogador Cylon pode se mover para qualquer outro local Cylon.
3. **Etapa de Ação:** O jogador Cylon pode executar a ação listada no local atual. Cylons revelados **não** podem executar outras ações, como aquelas encontradas nas Cartas de Perícia ou Cartas de Quórum. Todas as habilidades listadas na ficha de personagem do jogador Cylon revelado são ignoradas.

Observação Importante: Não existem as etapas de "Ativar Naves Cylons" e "Preparar para o Salto" durante o turno do jogador Cylon revelado.

Cylons revelados e Crises

Apesar de jogadores Cylons revelados não comprarem uma Carta de Crise automaticamente em seus turnos, eles podem comprar e jogar uma Carta de Crise através do uso do local Cylon "Cáprica". Quando um jogador Cylon revelado compra uma Carta de Crise que apresenta uma escolha para o jogador atual, esse jogador é quem faz a decisão.

Jogadores Cylons não são afetados por habilidades das Cartas de Crise e testes de perícia. Eles não podem ser enviados para os locais da "Prisão" (Brig) ou "Enfermaria" (Sickbay), e não podem ser forçados a descartar Cartas de Perícia.

Cartas de Perícia dos Jogadores Cylons revelados

Os jogadores Cylons revelados só compram duas Cartas de perícia em seus turnos. Um jogador Cylon revelado pode – opcionalmente – jogar **uma** (e somente uma) Carta de Perícia em cada teste de perícia que é resolvido.

Jogadores Cylons revelados não podem usar ações ou habilidades listadas em Cartas de Perícia. Eles devem continuar a obedecer a regra de limite da mão, e descartar até ficar com 10 Cartas de Perícia no final de cada turno.

O baralho de Destino ainda é usado depois que um jogador Cylon foi revelado.

Guia de Referência das Naves

Galactica

Esta nave grande conduz e protege a frota humana, e é retratada no centro do tabuleiro. Há muitos locais na *Galactica* onde os personagens podem executar diferentes ações.



Naves Civis

Estes pequenos marcadores representam naves humanas desarmadas. Quando uma destas naves é destruída, os recursos (normalmente população) listados na frente do marcador são perdidos. Estas naves são sempre mantidas viradas para baixo.



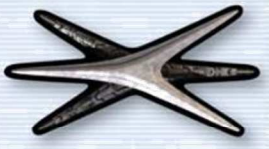
Colonial One

Esta nave, menor que a *Galactica*, é a base de operações do Presidente e é retratada no topo do tabuleiro. Há vários locais na *Colonial One* onde os personagens podem executar diferentes ações.



Bases Estelares

Estas grandes naves Cylons são representadas por um grande marcador destacável. Estas naves são frequentemente colocadas em diferentes áreas de espaço e podem tanto atacar a *Galactica* diretamente quanto lançar Naves de Ataque e Naves de Ataque Pesado.



Vipers

Estas naves de plástico são usadas pelos humanos para proteger sua frota e para atacar as naves Cylons. Vipers são colocadas nas áreas de "Reserva", de "Vipers Danificadas" ou áreas de espaço no tabuleiro.



Naves de Ataque

Estas naves de plástico são usadas pelos Cylons para atacar a frota. Estas frágeis naves são abundantes, e frequentemente atacam vipers e naves civis.



Raptors

Estas naves de plástico são usadas pelos humanos para reconhecimento de novos destinos, bem como para tentativas de encontrar mais recursos (como combustível e alimento). Estas naves nunca são usadas em combate e permanecem na área de "Reserva" até serem destruídas.



Naves de Ataque Pesado

Estas naves de plástico são usadas pelos Cylons para pousar tropas a bordo da *Galactica*. Estas naves nunca atacam outras naves, seu único propósito é alcançar o convés do hangar e liberar sua tropa de embarque mortal de centuriões.



Combate

Enquanto houver pelo menos uma nave Cylon no tabuleiro, é considerado que a frota está em combate. Naves Cylons são ativadas no final de cada turno, baseada na Carta de Crise comprada. Esta seção descreve os detalhes do combate, incluindo como ativar, atacar, e pilotar naves.

Cartas de Ataque dos Cylons

Quando uma Carta de Crise de ataque dos Cylons é comprada, os seguintes passos são executados como listado na carta:

1. **Ativar Naves Cylons Existentes:** Qualquer nave Cylon existente é ativada baseado no(s) ícone(s) mostrado(s) na carta. Se são mostrados vários ícones, eles são ativados da esquerda para a direita, seguindo as regras de ativação padrão (consulte "Ativando Naves Cylons", abaixo).
2. **Preparação:** Coloque novas naves Cylons, vipers, e naves civis no tabuleiro conforme mostrado na carta. Vipers são sempre colocadas a partir da "Reserva" e naves civis são sempre compradas aleatoriamente entre aquelas da pilha de estoque e são colocadas no tabuleiro viradas para baixo.
3. **Regras Especiais:** A maioria das Cartas de Crise de ataque dos Cylons tem uma regra especial nela, que é executada neste instante.

Uma carta de ataque dos Cylons é descartada após estes três passos serem executados, a menos que a carta especifique "Mantenha esta carta em jogo", caso em que ela possuirá uma habilidade em curso que normalmente durará até a frota saltar.

Ativando Naves Cylons

Quando em combate, uma nave Cylon é ativada após a etapa de Resolver Crise do turno de cada jogador. Ativar uma nave faz com que ele se mova ou ataque. Naves Cylons sempre são ativadas de acordo com as regras abaixo, mesmo se houver um jogador Cylon revelado.

Se várias áreas de espaço contêm naves que precisam ser ativadas, as naves são ativadas uma área de espaço inteira por vez, na ordem de escolha do jogador atual. Cada nave Cylon pode ser ativada apenas uma vez no turno de um jogador.

Ativando Naves de Ataque



Ícone de Ativar Naves de Ataque

Quando ativada, cada nave de ataque Cylon executa **apenas uma** das ações listadas abaixo, executando **apenas** a primeira ação que é capaz de executar (em ordem numérica, com "Atacar uma Viper" tendo prioridade maior e "Atacar a *Galactica*" tendo a menor prioridade).

1. **Atacar uma Viper:** A nave de ataque ataca uma viper em sua área de espaço. Ela ataca uma viper não tripulada se for capaz, caso contrário ela ataca uma viper pilotada.
2. **Destruir Nave Civil:** Se não houver vipers na área, a nave de ataque destrói uma nave civil em sua área. O jogador atual escolhe uma nave civil na área e vira para cima. Os recursos listados em sua frente são perdidos, e o marcador é removido da partida.
3. **Mover:** Se não houver naves civis na área, a nave de ataque é movida uma área de espaço em direção a nave civil mais próxima. Se mais de uma nave civil tiver a mesma distância, a nave de ataque se move **no sentido horário** em volta da *Galactica*.
4. **Atacar Galactica:** Se não houver naves civis no tabuleiro, a nave de ataque ataca a *Galactica* (consulte "Atacando" na página 24).

Se não houver naves de ataque no tabuleiro quando as naves de ataque são ativadas, duas naves de ataque são lançadas de cada base estelar. Se não houver bases estelares em jogo, nada acontece.

Exemplo: A Carta de Crise atual foi resolvida e possui o ícone de ativar naves de ataque nela. Todas as naves de ataque Cylon no tabuleiro (elas estão todas na mesma área) são ativadas. A primeira nave ataca uma viper em sua área e a destrói. Como resultado, não sobram vipers ou naves civis na área da segunda nave de ataque, então ela se move para um espaço adjacente (em direção a nave civil mais próxima).

Lançando Naves de Ataque

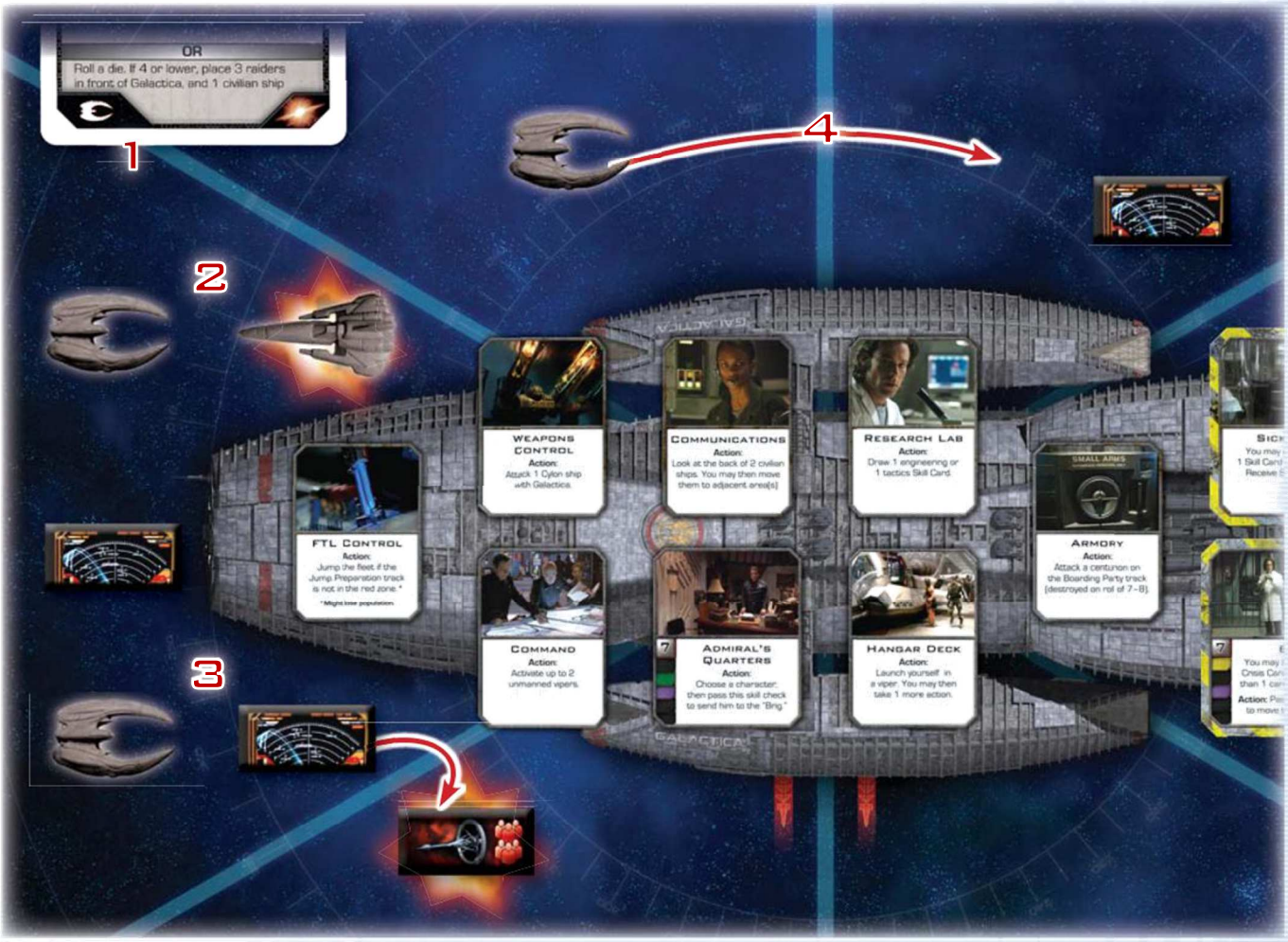


Ícone de Lançamento de Naves de Ataque

Quando o ícone de lançamento de naves de ataque aparecer, cada base estelar lança três naves de ataque. Se não houver bases estelares em jogo, então nada acontece.

Sempre que uma nave de ataque (ou nave de ataque pesada) é lançada, o jogador atual pega uma nave do tipo especificado dentre aquelas que não estão no tabuleiro. Ele então a coloca na área da base estelar que a lançou. Se todas as naves de ataque estão no tabuleiro, então nenhuma nave de ataque será lançada.

Ativando Naves de Ataque Cylon



1. Durante a etapa de Ativar Naves Cylons, a Carta de Crise atual possui o ícone de ativar naves de ataque. Há várias naves de ataque no tabuleiro, então o jogador atual escolhe uma área e ativa as naves de ataque naquela área (uma por vez).
2. A primeira nave ataca uma viper na área, tira um "5", e danifica a viper.
3. A outra nave de ataque na área não tem nenhuma viper para atacar, então ela destrói a nave civil na área. O marcador de nave civil é virado, e o recurso em sua frente (2 de população) é perdido.
4. A próxima área a ser ativada possui uma única nave de ataque nela. Já que não há naves nesta área, a nave se move em direção a nave civil mais próxima (sentido horário). Na próxima vez que a nave de ataque for ativada, ela provavelmente destruirá a nave civil nesta área.

Ativando Naves de Ataque Pesado e Centuriões



Ícone de Ativar Naves de Ataque Pesado e Centuriões

Naves de Ataque Pesado nunca atacam. Elas sempre se movem em direção a área de espaço mais próxima que contenha um ícone de lançamento de viper. Se uma nave de ataque pesado iniciar seu movimento em um espaço com um ícone de lançamento de viper, os centuriões embarcam na *Galactica*.



Ícone de Lançamento de Viper

Quando centuriões da nave de ataque pesado embarcam na *Galactica*, esta nave é removida do tabuleiro, e um marcador de centurião é colocado no espaço inicial da trilha de Embarque da Tropa. Toda vez que houver marcadores de centurião na trilha de Embarque da Tropa e naves de ataque pesado forem ativadas (mesmo que por um jogador Cylon revelado), cada marcador de centurião é movido um espaço em direção ao espaço "Humanos Perdem". Se um marcador de centurião chegar ao final da trilha, então os Cylons vencem a partida.



Trilha de Embarque de Tropa (Boarding Party)

Os jogadores humanos podem tentar destruir centuriões ativando o local "Arsenal" (Armory) no tabuleiro.

Se não houver naves de ataque pesado no tabuleiro quando naves de ataque pesado forem ativadas, então uma nave de ataque pesado é lançada de cada base estelar. Se não houver bases estelares em jogo, então nada acontece.

Ativando Bases Estelares Cylons



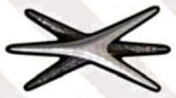
Ícone de Ativar Bases Estelares

Quando uma base estelar Cylon é ativada, a base estelar ataca a *Galactica*. O jogador atual joga um dado para cada base estelar no tabuleiro para descobrir se o ataque danifica a *Galactica* (consulte "Ataque" nesta página).

Ataque

Quando uma nave ataca, o jogador atual joga um dado de 8 lados e consulta na tabela a entrada correspondente ao alvo do ataque (e, às vezes, ao método de ataque). Dependendo do resultado obtido, o alvo pode ser danificado ou destruído.

Tabela de Ataque

Unidade Atacada	Resultado dos Dados
	3-8 = Destruída
	7-8 = Destruída
	5-7 = Danificada 8 = Destruída
	Automaticamente destruída (sem jogar dados)
	*Com Nave de Ataque*: 8 = Danificada *Com Base Estelar*: 4-8 = Danificada
	*Com Viper*: 8 = Danificada *Com Galactica*: 5-8 = Danificada *Com Arma Nuclear*: 1-2 = Danificada 2X 3-6 = Destruída 7-8 = Destruída e destrói 3 naves de ataque na mesma área

Observe que os jogadores nunca podem atacar naves humanas com vipers ou com o local "Controle de Armas" (Weapons's Control).

Dano, Destruição, e Remover do Jogo

Dependendo do tipo de nave, coisas diferentes acontecem se uma nave for danificada ou destruída.

Quando uma nave Cylon é destruída, ela é removida do tabuleiro, mas pode retornar para o jogo mais tarde.

Quando uma viper é danificada, ela é colocada na cabine de "Viper Danificadas" (Damaged Viper) no tabuleiro. Uma viper nesta cabine não pode ser lançada ou usada até que tenha sido reparada (geralmente com uma carta de engenharia).

Quando uma viper ou raptor é destruída, a nave é removida da partida.

Quando uma nave civil é destruída, ela é virada para cima. A frota então perde os recursos (geralmente população) listados no marcador. O marcador é então removido da partida.

Quando uma nave (ou outro componente) é removida da partida, ela é colocada na caixa do jogo e não pode ser usada pelo restante da partida.

Marcadores de Dano



Marcador de Dano na Galactica



Marcador de Dano na Base Estelar

Quando uma base estelar ou a *Galactica* é danificada, o jogador atual compra um marcador de dano aleatório do tipo de nave apropriado. Seus efeitos variam dependendo do tipo de marcador.



- **Danificar local:** Quando comprado, este marcador é colocado no local correspondente na *Galactica*. Todos os personagens neste local são movidos para a "Enfermaria" (Sickbay). Personagens podem se mover para um local danificado, mas não podem usar a ação listada nela (até que seja reparado com uma carta de engenharia). Quando um local danificado é reparado, retorne o marcador de dano para a pilha de marcadores de dano não utilizados e misture-os.



- **Perda de Recursos:** Quando comprado, a frota perde os recursos listados. Este marcador é então removido da partida.



- **Dano Crítico:** Quando comprado, este marcador é colocado na base estelar. Enquanto permanecer, ele contará como dois marcadores de dano (são necessários três marcadores de dano para destruir uma base estelar).



- **Hangar desabilitado:** Quando comprado, este marcado é colocado na base estelar. Enquanto ele permanecer, a base estelar não poderá lançar naves de ataque ou naves de ataque pesado.



- **Armas desabilitadas:** Quando comprado, este marcado é colocado na base estelar. Enquanto ele permanecer, a base estelar não poderá atacar a *Galactica*.



- **Dano Estrutural:** Quando comprado, este marcador é colocado na base estelar. Enquanto ele permanecer, todos ataques contra a base estelar ganham +2 nas jogadas de dado.

Se uma base estelar receber três ou mais marcadores de dano, então ela é destruída e removida do tabuleiro. Todos os marcadores de dano nela são retornados e misturados numa pilha de marcadores de dano não utilizados.

Se seis ou mais áreas da *Galactica* tiverem marcadores de dano ao mesmo tempo, então os Cylons vencem a partida.

Salto Durante Combate

Quando a frota salta durante um combate, todas as naves são removidas das áreas de espaço do tabuleiro. Qualquer viper removida retorna para a "Reserva", e qualquer nave civil removida é embaralhada de volta na pilha de naves civis não utilizadas. Qualquer personagem que estava pilotando uma viper é movido para o local do "Convés do Hangar" (Hangar Deck).

Qualquer marcador de centurião na trilha de Embarque da Tropa permanece em jogo quando a frota salta.

Ativando Vipers

Apesar da *Galactica* ter armas instaladas, sua real força militar encontra-se em seus esquadrões de lutadores conhecidos como vipers. O propósito principal dos vipers é defender a frota, particularmente as naves civis, contra naves Cylons. Vipers são normalmente ativadas através do uso do local de "Comando" (Command).

Quando um jogador ativa uma viper, ele deve escolher **uma** das seguintes opções:

- **Lançar uma Viper:** O jogador pega uma viper da "Reserva" e a coloca em uma das duas áreas de espaço marcadas com o ícone de lançamento de viper (consulte página 24).
- **Mover uma Viper:** O jogador escolhe uma viper que já esteja em uma área de espaço. Ele pode mover a viper para uma área de espaço adjacente. Observe que vipers não podem voar "sobre" a *Galactica*, elas somente podem se mover no sentido horário ou anti-horário ao "redor" dela, entre áreas de espaço diretamente adjacentes.
- **Atacar com uma Viper:** O jogador escolhe uma viper e uma nave Cylon que estejam na mesma área de espaço. Ele então joga um dado de oito lados para resolver um ataque seguindo as regras sobre "Ataque" na página 24.

  Cada viper pode ser ativada qualquer número de vezes durante o turno de um jogador, mas os jogadores não podem ativar naves que estão sendo pilotadas por outro jogador. Vipers sem marcadores de pilotagem sobre elas são chamadas de vipers não tripuladas.

Pilotando Vipers

Todos os personagens que têm pilotagem no seu conjunto de habilidades têm a capacidade de pilotar pessoalmente uma viper. Uma viper pilotada funciona ligeiramente diferente do que uma viper não tripulada e não pode ser ativada usando o local de "Comando" (Command).

Um jogador que queira que seu personagem pilote uma viper simplesmente move seu personagem para o local "Convés do Hangar" (Hangar Deck) e usa a ação listada neste local. Ele então lança uma viper normalmente (consulte a seção anterior), coloca seu marcador de pilotagem sob ela, e remove seu marcador de personagem do tabuleiro, colocando-o em sua ficha de personagem.

Movimento e Ações ao Pilotar

Enquanto um personagem estiver pilotando uma viper, seu jogador ainda realiza seu turno normalmente. Durante sua etapa de Movimentação, ele pode mover a viper para uma área de espaço adjacente ou mover seu personagem de volta para um local (consulte "Movendo a partir de uma Viper" abaixo).

Além das coisas normais que um jogador pode fazer durante sua etapa de Ação (por exemplo, jogar uma Carta de Perícia), ele pode também escolher ativar sua viper (para mover novamente ou atacar).

Destruição de uma Viper

Se um personagem estiver pilotando uma viper quando ela for danificada ou destruída, seu marcador de personagem é colocado na "Enfermaria" (Sickbay), e a viper é colocada no espaço apropriado (a área de "Vipers Danificadas" (Damaged Viper) ou de volta na caixa do jogo).

Movendo a partir de uma Viper

Quando a frota salta, todos os personagens que estão pilotando vipers são colocados no "Convés do Hangar" (Hangar Deck), e suas vipers são retornadas para a "Reserva".

Um jogador pode também escolher se mover para a *Galactica* ou para a *Colonial One* a partir de uma viper durante sua etapa de Movimentação. De forma a fazer isso, ele deve descartar uma Carta de Perícia, e então ele simplesmente coloca a sua viper na "Reserva" e seu marcador de personagem no local de sua escolha. Ele pode fazer isso a partir de qualquer área de espaço.

Se um jogador for enviado para a "Enfermaria" (Sickbay) ou para a "Prisão" (Brig) enquanto estiver pilotando uma viper, ele é movido para o local apropriado, e sua viper é retornada para a "Reserva".

Sempre que um personagem pilotando uma viper se move para um local, seu marcador de pilotagem é removido do tabuleiro.

Raptors e Risco

Raptors não são usados durante um combate e são geralmente "expostos a situações de risco" de acordo com as instruções nas Cartas de Perícia e Destino para receber recompensas específicas. Para colocar em risco uma nave, deve haver pelo menos uma nave do tipo exigida na "Reserva". Estas cartas normalmente instruem o jogador a jogar um dado e receber uma recompensa se ele alcançar um número específico. Se a jogada do dado for menor do que o número, então a nave colocada em risco listada na carta é destruída, e nenhuma recompensa é obtida.

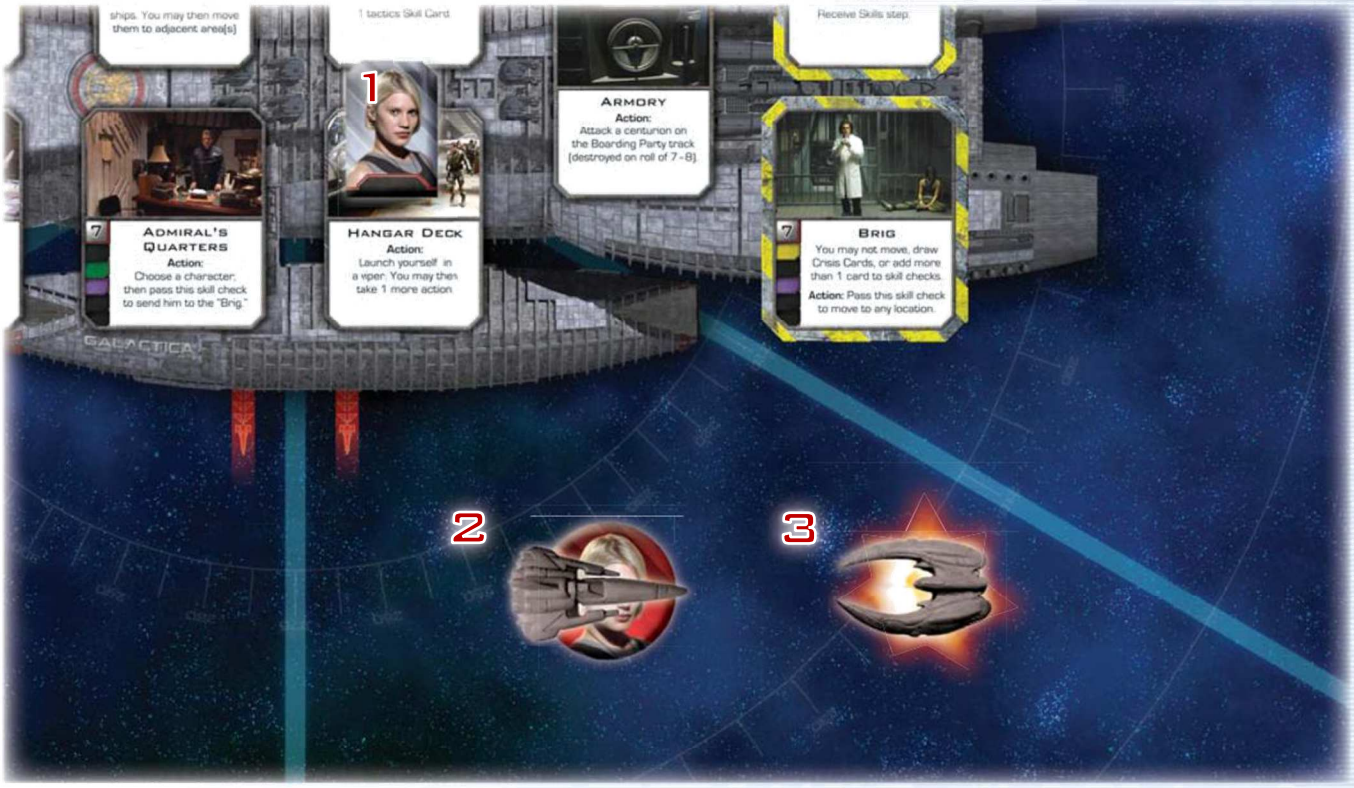


Carta de Perícia "Lançar Batedor"

Exemplo: O jogador atual joga a carta de tática "Lançar Batedor" como uma ação. A carta especifica que ele pode colocar em risco um raptor para olhar a carta do topo do baralho de Destino ou de Crise. Como há pelo menos um raptor na "Reserva", o jogador é capaz de executar esta ação. Ele joga o dado como instruído, e obtém um "1". Como ele não alcançou o número alvo de "3", ele não ganha a recompensa e um raptor é destruído.



Pilotando e Atacando com uma Viper



1. "Starbuck" usa a ação do local "Convés do Hangar" (Hangar Deck) para se lançar numa viper. Ela remove seu marcador de personagem do tabuleiro, lança a viper, e coloca seu marcador de pilotagem sob ela.
2. Ela pode então executar outra ação (como especificado no local "Convés do Hangar"). Ela decide usar a ação para ativar sua viper e atacar uma nave de ataque em sua área.
3. Ela obtém um "3", que é suficiente para destruir a nave de ataque. A nave é removida do tabuleiro, e ela prossegue para sua Etapa de Crise.

Observe que Starbuck não pode usar sua habilidade de personagem "Piloto Experiente" (encontrada em sua ficha de personagem) neste exemplo pois ela não estava pilotando uma viper no começo de seu turno.

Outras Regras

Esta seção detalha regras adicionais, incluindo a linha de sucessão para os títulos de Almirante e de Presidente, a forma que limitações de componentes afetam a partida, e maneiras de ajustar a partida para torná-la menos difícil tanto para os humanos quanto para os Cylons.

Linha de Sucessão

Na possibilidade do Presidente ou do Almirante serem revelados como Cylons, o jogador mais graduado na linha de sucessão para este título o reivindica. Além disso, se o Almirante (mas não o Presidente) for colocado na "Prisão" (Brig), então o próximo jogador na linha de sucessão reivindica o título de Almirante. Se um Almirante deposto de seu título sair da "Prisão" (Brig) mais tarde, ele **não** recupera seu título automaticamente.

A ordem de sucessão é:

Almirante

1. William Adama
2. Saul Tigh
3. Helo Agathon
4. Lee "Apollo" Adama
5. Kara "Starbuck" Thrace
6. Sharon "Boomer" Valerii
7. Galen Tyrol
8. Tom Zarek
9. Gaius Baltar
10. Laura Roslin

Presidente

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Lee "Apollo" Adama
5. William Adama
6. Karl "Helo" Agathon
7. Galen Tyrol
8. Sharon "Boomer" Valerii
9. Saul Tigh
10. Kara "Starbuck" Thrace

Observe que se o Presidente estiver na "Prisão" (Brig), ele mantém o título e todas as habilidades associadas.

Limitações de Componentes

Toda vez que um baralho de cartas se esgotar, o jogador atual embaralha a pilha de descarte apropriada para formar um novo baralho. Isto inclui as Cartas de Perícia, Cartas de Quórum, Cartas de Crise, Cartas de Super Crise e Cartas de Destino.

Marcadores e naves de plástico são limitadas na quantidade fornecida, e podem se esgotar durante a partida. O jogador atual sempre decide a ordem que os componentes são colocados, e se não houver suficiente, ele decide quais não são colocados.

Exemplo: Um Carta de Crise de ataque dos Cylons é comprada e exige que duas bases estelares sejam colocadas no tabuleiro. Já existe uma base estelar no tabuleiro, então só há mais uma que pode ser colocada. O jogador atual decide qual das duas bases estelares listadas na carta de ataque dos Cylons será colocada no tabuleiro.

Se todas as vipers já estiverem em jogo e o jogador deseja ativar o local "Convés do Hangar" (Hangar Deck), ele pode escolher mover uma viper de qualquer área de espaço para a "Reserva" para que ele possa pilotá-la.

Ajustando a Dificuldade

Alguns grupos de jogo podem achar que é muito fácil para os jogadores humanos ou Cylons vencerem a partida. Um grupo pode decidir antes de iniciar a partida torná-la mais fácil para os humanos ou para os Cylons.

Para tornar o jogo mais fácil para os jogadores humanos, inicie a partida com 2 a mais de cada recurso (10 de alimento, 10 de combustível, 12 de moral e 14 de população).

Para tornar o jogo mais fácil para os Cylons, inicie a partida com 2 a menos de cada recurso.

Estratégia para os Jogadores Humanos

O objetivo final para os jogadores humanos é manter recursos suficientes para viajar oito unidades de distância e então saltar para Kobol. Isto faz com que o objetivo a curto prazo seja preservar recursos, e a longo prazo viajar uma distância suficiente.

No Turno dos Humanos

Duas coisas precisam ser levadas em consideração durante o turno de um jogador humano: primeiro, quais recursos estão em maior perigo, e em segundo, quais ações estão disponíveis para o jogador.

Cada tipo de personagem tem uma especialização particular. Por exemplo, pilotos são bons em pilotar vipers e destruir naves Cylons, enquanto líderes políticos são bons em superar Cartas de Crise e usar o baralho de Quórum.

No início da partida, é importante garantir que os recursos perdidos não sejam do mesmo tipo. Por exemplo, moral é frequentemente perdida por Cartas de Crise, e a perda de moral pode frequentemente sair do controle. Alternativamente, a população normalmente é protegida de Cartas de Crise, mas em grave perigo quando os Cylons atacam.

Também é importante ser capaz de determinar quando usar o local "Controle FTL" (FTL Control). Por exemplo, normalmente não é uma boa ideia usar o "Controle FTL" quando a população estiver se esgotando.

Lidando com Jogadores Cylons

A maior ameaça para os jogadores humanos é apresentada pelos Cylons que estão infiltrados na frota. Jogadores humanos devem tentar manter um olho em Cartas de Perícia negativas que apareçam durante testes de perícia e devem questionar cada decisão tomada nas Cartas de Crise. Quanto mais cedo os humanos puderem colocar os jogadores Cylons no local da "Prisão" (Brig), melhor. Um jogador Cylon na "Prisão" tem impacto limitado na partida, e será menos prejudicial se ele decidir se revelar.

Preparando para a Fase do Agente Adormecido

É importante que os jogadores humanos mantenham em mente que mesmo que eles não iniciem como um Cylon, isto pode mudar durante a fase do Agente Adormecido. No início da partida, pode ser uma boa estratégia para os humanos evitar se saírem muito bem, porque um deles pode se tornar um jogador Cylon durante a fase do Agente Adormecido. Ter um desempenho excepcional como um humano pode tornar a vitória na partida mais difícil para um jogador que muda para o lado dos Cylons.

Estratégia para os Jogadores Cylons

O objetivo final dos jogadores Cylons é garantir que os humanos percam a partida, normalmente focando em um único tipo de recurso e diminuindo-o até esgotar.

Enquanto Não Revelado

Durante os testes de perícia, os jogadores Cylons devem encontrar qualquer motivo para evitar ajudar. Quando eles ajudam, devem se certificar que jogam uma carta negativa (ou duas) para cancelar sua ajuda. Entretanto, os jogadores Cylons devem ser cuidadosos para não parecerem muito suspeitos e devem garantir que usam tipos de recurso que outros jogadores também jogariam. Muitas vezes, a melhor maneira de evitar levantar suspeita é fazer outros jogadores parecem mais suspeitos.

É muito importante que os jogadores Cylons evitem ser colocados na "Prisão" (Brig) enquanto não revelados. Enquanto estiverem na "Prisão", jogadores Cylons não podem usar as habilidades especiais em suas Cartas de Lealdade (mas ainda podem se revelar). Frequentemente vale a pena jogar outros jogadores na "Prisão" para evitar levantar suspeita.

Uma revelação bem cronometrada pode ser devastadora para os humanos. Jogadores Cylons devem prestar atenção à habilidade especial de sua Carta de Lealdade e aguardar pelo momento perfeito para atacar.

Após Revelado

Cylons revelados têm um propósito principal: focar no recurso mais fraco e destruí-lo. Moral e população são normalmente os dois recursos mais fáceis de diminuir. É mais fácil diminuir moral com Cartas de Crise (através do local "Cáprica"), enquanto é mais fácil destruir a população com ataques dos Cylons (usando o local "Frota Cylon" – Cylon Fleet).

Jogadores Cylons revelados devem normalmente comprar Cartas de Perícia em pilotagem ou engenharia em seus turnos, já que estes tipos aparecem nas Cartas de Crise com maior frequência.

Esclarecendo Cartas

Esta seção esclarece os efeitos de algumas cartas.

- **Máximo de Recursos:** Embora os recursos possam às vezes ser aumentos por cartas, eles nunca podem ser aumentados acima de 15.
- **Carta de Crise "Escassez de Comida":** Esta carta faz com que o Presidente descarte duas cartas e o jogador atual três. Se o Presidente **é** o jogador atual, então ele deve descartar cinco cartas.
- **Escolher Crises:** Quando um jogador faz uma escolha em uma Carta de Crise, ele sempre pode escolher a parte superior ou inferior da carta, independentemente se ele será capaz de cumprir a ordem da carta (a menos que carta restrinja isso especificamente).

Regras Frequentemente Esquecidas

- Os jogadores sempre compram todas as Cartas de Perícia indicadas em suas fichas de personagem no início de seus turnos, independentemente do tamanho da mão.
- As naves se movem **apenas** dentro de áreas de espaço adjacentes. Elas não podem se mover sobre a *Galactica*.
- Quando um jogador recebe uma carta "Você é um Simpatizante", ele deve revelá-la imediatamente.
- Ao usar o local "Controle FTL", população é perdida de acordo com a trilha de Preparação para o Salto em uma jogada de 6 ou menos.
- Cada jogador deve descartar até restarem 10 Cartas de Perícia ao final do turno de cada jogador.
- Os jogadores podem sair da "Enfermaria" sem dificuldade, mas não da "Prisão". Eles só podem sair da "Prisão" passando no teste de perícia listado no local.
- Os jogadores Cylons só podem revelar suas Cartas de Lealdade como uma Ação.
- Os jogadores Cylons revelados recebem uma Carta de Lealdade durante a fase do Agente Adormecido.
- As naves Cylons são sempre ativadas de acordo com as regras de "Ativar Naves Cylons" (página 22), mesmo se existir um jogador Cylon revelado.
- As Cartas de Super Crise são imunes as habilidades de personagem que afetam Cartas de Crise.

Créditos

Game Design e Desenvolvimento: Corey Konieczka

Desenvolvimento Adicional: Eric Lang

Desenvolvedor Executivo: Jeff Tidball

Edição e Revisão: Mark O'Connor and Jeff Tidball

Design Gráfico: Kevin Childress, Andrew "Metal" Navaro, Brian Schomberg e WiL Springer

Direção de Esculturas: Zoë Robinson

Composição da Capa: Brian Schomberg

Arte Fornecida por: NBC Universal

Gerente de Produção: Gabe Laulunen

Editor: Christian T. Petersen

NBC Universal Consumer Products: Kim Niemi, Mitch Steele e Neysa Gordon

SCI FI: Willam Lee and Mozhgan Setoodeh

Coordenação de Teste: Mike Zebrowski

Playtesters: AJ Anderson, Brett Bedore, Daniel "Banaan" Bloemendaal, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Tamara Cook, Chris Corbett, Emile de Maat, Richard Dewsbury, Jean9 Duncan, Rob Edens, Aaron Fenwick, Matt Findley, Kevin Fraley, Dave Froggat, Tod Gelle, Jack Gray, Joe Gray, Edward Gross, Jeremy Haberer, Eric Hanson, Darrell Hardey, Shannon Heibler, Jeroen Hogenkamp, Stephen Horvath, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Eric Lang, Andy Lawley, Jonathan Ledezma, Erik Lind, Liana Loos-Austin, Terry Madden, Bob Maher, David Marks, C. Sebastian Massey, Brad McWilliams, David Mendleson, Jacob Metallo, Gregg Mixdorf, Scott Mullinnix, Sean Murphy, Robin Morren, Andrew "Metal" Navaro, Kelly Olnstead, Hershey Ordman, Tony Plucido, Thaadd Powell, Evan Pritchard, Rhys Pritchard, Danny Procell, Adam Raymond, Ruth Reimer, Martjin Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Scho,burg, Pjotr Slump, Channing Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, WiL Springer, Jason Steinhurst, Charlie Stephenson, James Stephenson, Jeremy Stomberg, Aaron Thompson, Phil Thompson, Coner Trouw, Jeff Tidball, René van den Berg, Wilco van de Camp, Remco van der Waal, Darrell Wyatt, Joseph Young, e Mike Zebrowski.

Agradecimentos Especiais: Blake Callaway, Steve Coulter, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulback, Loretta Kraft, William Lee, Ron Moore, Ann Morteo, Jerry Petry, Ed Prince, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward.

Nós também gostaríamos de agradecer a todos na Sci Fi e NBC Universal não só por criar o incrível universo de ***Battlestar Galactica***, mas também por nos dar a oportunidade de trazer toda a magia da série para o mundo dos jogos de tabuleiro.

Índice

Ajustando a Dificuldade: página 28
Ataque: página 24
Ativando Naves Cylon: páginas 22, 24
Ativando Vipers: página 25
Baralho de Destino: página 15
Carta de Objetivo de Kobol: página 14
Cartas de Ataque dos Cylons: página 22
Cartas de Destino: página 13
Cartas de Lealdade: página18
Cartas de Perícia: página 15
Cartas de Título: página 12
Combate: páginas 22-27
Componentes: páginas 2-4
Componentes, Limitações: página 28
Componentes, Lista: página 2
Criando o Baralho de Lealdade: página 6
Determinando se Você é um Cylon: página 19
Dicas de Estratégia: página 29
Esclarecendo Cartas: página 30
Escolhendo os Melhores Personagens: página 6
Fase do Agente Adormecido: página 19
Habilidades, usando: página 13
Ícone de Lançamento de Viper: página 24
Instalação dos Discos de Recurso: página 5
Jogadores Cylons: página 18-20
Jogadores Cylons revelados: página 19-20
Limite de cartas na Mão: página 15
Linha de Sucessão: página 28
Marcadores de Dano: página 25
Nave, Guia de Referência: página 21
Objetivo do Jogo: página 6
    Objetivo dos Humanos: página 12
    Objetivo dos Cylons: página 18
Perdendo Recursos: página 11
Personagens: páginas 11-12
Pilotando Vipers: página 26
    Exemplo: página 27
Preparação do Jogo: página 5
    Diagrama: página 7
Raptors e Risco: página 26
Regras Frequentemente Esquecidas: página 30
Remover do Jogo: página 24
Resumo do Jogo: página 2
Saltando com a Frota: página 13
    Exemplo: página 14
    Durante Combate: página 25
Segredo: página 20
Simpatizante: página 19
Supervisor de Perícias: página 16
Tabuleiro; página 8
Testes de Perícia: página 16
    Exemplo: página 17
    No Tabuleiro: página 18
Trilha de Embarque da Tropa: página 24
Turno de Jogo: página 9
    Etapa de Receber Perícias: página 9
    Etapa de Movimento: página 10
    Etapa de Ação: página 10
    Etapa de Crise: página 10-11
    Etapa de Ativar Naves Cylon: página 11
    Etapa de Preparar para o Salto: página 11

Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. Todos os Direitos Reservados. Mecânicas e regras do jogo de tabuleiro © Fantasy Flight Publishng. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzido sem permissão específica. Fantasy Flight Games, e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Publishing. Inc. Fantasy Flight Games está localizada em 1975 West County Road B2, Sala 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e pode ser contatada por telefone em 651-639-1905.

Visite-nos na Web:
www.FantasyFlightGames.com



Referência Rápida

Turno do Jogador

1. **Etapa de Receber Perícias:** Compre Cartas de Perícia conforme o conjunto de perícias em sua ficha de personagem. Jogadores Cylons revelados compram duas Cartas de Perícia de qualquer tipo.
2. **Etapa de Movimento:** Mova para qualquer local. Caso se mova para outra nave, você deve descartar uma Carta de Perícia.
3. **Etapa de Ação:** Ative seu local, ou use uma carta que custe uma ação.
4. **Etapa de Crise:** A carta do topo do baralho de Crise é resolvida.
5. **Etapa de Ativar Naves Cylons:** Naves Cylons são ativadas conforme as Cartas de Crise.
6. **Etapa de Preparação para o Salto:** Se a Carta de Crise possui o ícone de salto nela, avance o marcador um espaço na trilha de Preparação para Salto. Se o marcador estiver no final da trilha, então a frota salta.

Observação Importante: Não há as etapas de "Ativar Naves Cylons" e "Preparação para o Salto" durante o turno de um jogador Cylon revelado.

Testes de Perícias

1. Ler a Carta
2. Jogar Duas Cartas do Baralho de Destino
3. Jogar Perícias
4. Embaralhar e Dividir as Cartas
5. Força Total
6. Determinar Resultados

Saltando com a Frota

1. Remover Naves
2. Escolher Destino
3. Seguir Instruções da Carta de Destino
4. Instruções de Kobol
5. Reiniciar a Trilha de Preparação para o Salto

Ativando uma Viper

Existem três possíveis coisas que um jogador pode fazer quando ativa uma viper:

- Lançar uma viper
- Mover uma viper
- Atacar com uma viper

Ativando Naves Cylons

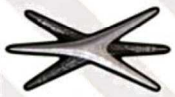
Naves de Ataque: Executará uma das seguintes ações (a ação mais alta)

1. Atacar uma viper em sua área (não tripulada se possível)
2. Destruir uma nave civil em sua área (a escolhe do jogador atual).
3. Mover em direção a nave civil mais próxima (se empatado, mova **no sentido horário**).
4. Atacar a *Galactica*.

Se não houver Naves de Ataque em jogo, lance duas naves de ataque a partir de cada base estelar.

Naves de Ataque Pesado: Nunca atacam e sempre se movem em direção ao ícone de lançamento de viper mais próxima. Se ativada em um espaço com um ícone de lançamento de viper, seus centuriões embarcam na *Galactica* (consulte a página 24). Cada vez que as naves de ataque pesado são ativadas, centuriões também são ativados. Se não existirem naves de ataque pesado em jogo quando uma crise as ativa, lance uma nave de ataque pesado de cada Base Estelar em jogo.

Tabela de Ataque

Unidade Atacada	Resultado dos Dados
	3-8 = Destruída
	7-8 = Destruída
	5-7 = Danificada 8 = Destruída
	Automaticamente destruída (sem jogar dados)
	*Com Nave de Ataque*: 8 = Danificada *Com Base Estelar*: 4-8 = Danificada
	*Com Viper*: 8 = Danificada *Com Galactica*: 5-8 = Danificada *Com Arma Nuclear*: 1-2 = Danificada 2X 3-6 = Destruída 7-8 = Destruída e destrói 3 naves de ataque na mesma área

Pesquisa Rápida

- Marcadores de Dano: página 25
- Linha de Sucessão (Almirante e Presidente): página 28
- Cylons revelados: página 19
- Preparação do Jogo: página 5
- Dicas de Estratégia: página 29