

## LOCAZIONI DEL GALACTICA

### FTL Control

**Azione:** Salta nell'iperspazio se il segnalino flotta non è nella zona rossa delle caselle Preparazione al Salto. *Tira un dado; se 1-6, perdi il numero di Popolazione indicato nello spazio in cui si trova il segnalino della flotta.*

### Weapons Control

**Azione:** Attacca una nave Cylon con il Galactica. *Tira 3-8 per colpire un raider, 7-8 per colpire un heavy raider, e 5-8 per colpire una Basestar.*

### Command

**Azione:** Attiva fino a 2 Viper non pilotati. *Un'attivazione può: a.) lanciare un Viper da una delle due zone, b.) muovere un Viper non pilotato in uno spazio adiacente, o c.) far fuoco con un Viper non pilotato (3-8 per colpire un raider, 7-8 per colpire un heavy raider, 8 per colpire una Basestar).*

### Communications

**Azione:** Guarda il retro di 2 navi civili. Puoi spostarle in una area adiacente. *Solo il giocatore che fa l'azione può guardarle.*

### Admiral's Quarters

**Azione:** Scegli un personaggio. Passa lo Skill Check indicato per mandarlo in Prigione. *I personaggi in Prigione possono aggiungere una sola carta agli Skill Check, essere in prigione impedisce ai Cylon di far danni quando si rivelano.*

### Research Lab

**Azione:** Pesca una carta Engineering e una carta Tactics.

### Hangar Deck

**Azione:** Decolla con un Viper. Puoi fare poi un'altra azione. *Devi essere nell'Hangar Deck per utilizzare la carta skill "Repair" sui Viper danneggiati.*

### Armory

**Azione:** Attacca un Centurione nella sezione Boarding Party. (distrutto se tiri 7-8).

### Sickbay

Durante la fase Pesca Skill prendi solo una carta. *Puoi uscire dalla Sickbay durante la fase di Movimento.*

### Brig

Non puoi muovere, pescare carte Crisis o aggiungere più di 1 carta agli Skill Check.

**Azione:** Supera lo Skill Check indicato per muovere in qualsiasi locazione.



## LOCAZIONI DEL COLONIAL ONE

Nota: Un personaggio che muove dal Galactica al Colonial One deve scartare una carta Skill.

### Press Room

**Azione:** Pesca 2 Carte Skill Politics.

### President's Office

**Azione:** Se sei il Presidente, pesca 1 carta Quorum. Dopo puoi pescarne un'altra o giocarne 1 dalla tua mano.

### Administration

**Azione:** Scegli un personaggio, supera lo Skill Check indicato per dargli la carica di Presidente. *Ai Cylon rivelati non può esser data tale carica.*



## LOCAZIONI CYLON

Nota: Queste locazioni possono essere usate solo dai Cylon rivelati.

### Caprica

**Azione:** Gioca la carta Super Crisis o pesca 2 carte Crisis, ne scegli 1 e la risolvi, scarta l'altra. Durante la Crisis non si attivano navi Cylon o avanza la flotta nella sezione Preparazione al Salto.

### Cylon Fleet

**Azione:** Attiva tutte le navi Cylon di 1 tipo, o lancia 2 Raider ed 1 Heavy Raider da ogni Basestar. *Attivare gli Heavy Raider fa avanzare di 1 i Centurioni a bordo del Galactica, anche se non ci sono Heavy Raider in gioco.*

### Human Fleet

**Azione:** Guarda la mano di un giocatore e rubagli una carta Skill. Tira un dado: 5 o più danneggia il Galactica.

### Resurrection Ship

**Azione:** Puoi scartare la carta Super Crisis per pescarne un'altra. Poi, se la distanza percorsa dalla flotta è 7 o meno, dai le tue carte Loyalty non rivelate a qualsiasi giocatore.



## TABELLA ATTACCO

UNITA' ATTACCATA	Risultato del Dado
	3-8 = Distrutta
	7-8 = Distrutta
	5-7 = Danneggiata 8 = Distrutta
	Automaticamente Distrutta (nessun tiro di dado)
	Con Raider: 8 = Danneggiata Con Basestar: 4-8 = Danneggiata
	Con Viper: 8 = Danneggiata Con Galactica: 5-8 = Danneggiata Con Nucleare: 1-2 = Doppio Danno 3-6 = Distrutta 7-8 = Distrutta e distrutti anche 3 Raider nello stesso spazio



### Attivare i Raiders

- Attaccare un Viper:** il Raider attacca un Viper nel suo spazio. Attaccherà un Viper non pilotato, altrimenti attaccherà un Viper pilotato.
  - Distruggere Navi Civili:** se non ci sono Viper nel proprio spazio il Raider distrugge una nave civile nel suo spazio. Il giocatore di turno sceglie una nave civile e la gira. Vengono immediatamente perse le risorse sulla facciata del segnalino e questo viene rimosso dal gioco.
  - Muovere:** se non ci sono neanche navi civili, il Raider deve muovere uno spazio verso la nave civile più vicina. Se ci sono navi civili equidistanti, il Raider si deve muovere in senso orario attorno al Galactica.
  - Attaccare il Galactica:** se non ci sono neanche navi civili sul tabellone, il Raider attacca il Galactica.
- Se non ci sono Raider sul tabellone quando vengono attivati i Raider, 2 raider vengono lanciati da ciascuna Basestar. Se non ci sono Basestar in gioco, non succede nulla.



### Attivare Basestars dei Cylon

Quando una Basestar viene attivata, la basestar attacca il Galactica. Il giocatore di turno lancia il dado per ogni basestar sul Tabellone per scoprire se questo attacco danneggia il Galactica.



### Lanciare i Raiders

Quando il simbolo lanciare i Raider appare, ogni Basestar lancia 3 Raiders; se non ci sono Basestar in gioco, non succede nulla.



### Attivare Heavy Raiders e Centurions

Gli Heavy Rider non attaccano mai. Si muovono sempre verso lo spazio più vicino che contiene un simbolo Lancio Viper. Se un Heavy Rider comincia il suo movimento in uno spazio che lo contiene, i Centurions salgono sul Galactica.