

Carte Super Crisis

Bomb on Colonial 1: *Fallimento:* -2 di morale e tutti i giocatori sul Colonial 1 sono inviati al "Sickbay".

Mantieni questa carta in gioco. I giocatori non possono più muoversi nel Colonial 1 per il resto del gioco.

Cylon Intruders: *14+:* Metti un gettone centurione all'inizio del percorso di abbordaggio. *Fallimento:*

Danneggia il Galactica e metti 2 gettoni centurione all'inizio del percorso di abbordaggio.

"Demand Peace" Manifesto: *L'ammiraglio scegliere:* -1 morale e danneggia il Galactica 2 volte. *Oppure:* Il presidente e l'ammiraglio scartano la loro mano di carte skill.

Fire All Missiles: *Fallimento:* Pesca 2 navi civili da distruggere. *SCA:* Danneggia il Galactica 2 volte.

Fighting Blind: *Il CAG sceglie:* Metti 2 centurioni all'inizio del percorso di abbordaggio *Oppure:* Il CAG viene giustiziato.

Fleet Mobilization: *Successo:* Attivare... *Fallimento:* -1 di morale e attivare...

Footage Transmitted: *12+:* Ogni giocatore silone rivelato pesca 2 carte Trachery. *Fallimento:* Ogni giocatore silone rivelato pesca 2 carte Treachery e una Super Crisis.

Human Prisoner: *Fallimento:* Il giocatore silone che ha giocato questa carta sceglie un giocatore umano e prende tutte le sue carte Skill. Quel giocatore è quindi mosso nel "Sickbay".

Inbound Nukes: *Fallimento:* -1 di carburante, -1 di cibo e -1 di popolazione.

Lured into a Trap: *Special Rule:* Riparazioni pericolose sono necessarie. Mantieni questa carta in gioco fin quando la flotta salta. Qualunque giocatore sia nella "Engine Room" o "FTL Control" viene giustiziato.

Massive Assault: *Special Rule:* Malfunzionamento: Muovi la flotta 2 spazi verso l'inizio del percorso di preparazione al salto.

Psychological Warfare: *Il presidente sceglie:* -1 di morale e ogni giocatore scarta 2 carte e pesca 2 carte Treachery. *Oppure:* Ogni silone rivelato pesca 2 carte Treachery. Dopo di che scarta tutto il mazzo Destiny e costruisce uno nuovo composto da 6 carte Treachery.

The Farm: *8+:* -1 di cibo. *Fallimento:* -1 di cibo, -1 di popolazione. Mantieni questa carta in gioco. I giocatori umani non possono usare la loro abilità "una volta per partita".