

BATTLESTAR GALACTICA

DAS BRETTSPIEL



REGELHEFT

Sci Fi



Die Zylonen wurden geschaffen um der Menschheit zu dienen. Intelligente Roboter, die für ihre Schöpfer arbeiten sollten. Doch eines Tages begehrten die Zylonen gegen ihre Herren auf. Plötzlich waren die Menschen in einen blutigen Krieg gegen ihre einstigen Diener verwickelt. Nach langen, verlustreichen Kämpfen schlossen Menschen und Zylonen einen Waffenstillstand, und die Zylonen verschwanden in den Tiefen des Weltraums.

40 Jahre hatten die Menschen keinen Kontakt zu den Zylonen. Dann kam der Tag des jüngsten Gerichts. Ohne Vorwarnung attackierten die Zylonen die 12 Kolonien und vernichteten in einem atomaren Feuersturm die menschliche Zivilisation. Nur eine kleine Flotte von Zivilschiffen und ein museumsreifer Kampfstern konnten dem Inferno entfliehen.

Die letzte Hoffnung dieser kleinen Flotte ist, den Weg zur sagenumwobenen 13. Kolonie zu finden: Die Erde! Unter Führung der Battlestar Galactica beginnt die Flotte ihre verzweifelte Suche, dicht gefolgt von feindlichen Kampfverbänden. Denn die Zylonen haben die Flotte längst infiltriert.

*Sie sehen aus wie Menschen! Es gibt viele Exemplare!
Und sie haben einen Plan!*

SPIELÜBERSICHT

Battlestar Galactica: Das Brettspiel wartet mit einer einzigartigen Spielerfahrung auf. Im Gegensatz zu vielen herkömmlichen Brettspielen, bei denen meist ein Spieler den alleinigen Sieg davonträgt, treten bei **Battlestar Galactica** zwei Teams gegeneinander an. Erschwerend kommt hinzu, dass geheim gehalten wird, zu welchem Team die Spieler jeweils gehören.

Jeder Spieler wird zu Beginn einem Team verdeckt zugelost. Das Menschen- und das Zylonen-Team haben unterschiedliche Absichten. Die Menschen versuchen, den Weg zur Erde zu finden, während die Zylonenspieler einfach die Vernichtung der Menschheit wollen. Ein Team gewinnt oder verliert gemeinsam ... man muss jedoch herausfinden, wem man überhaupt trauen kann, um seine Seite zum Sieg zu führen.

MATERIALLISTE

- Dieses Regelheft
- Spielplan
- 10 Charaktertafeln
- 52 Kartenteile:
 - 4 Ressourcenscheiben
 - 10 Charaktermarker
 - 4 Pilotenmarker
 - 2 Nuklearwaffenmarker
 - 12 Zivilschiffmarker

- 2 Basissterne
- 4 Zenturiomarker
- 4 Basisstern-Schadensmarker
- 8 Galactica-Schadensmarker
- 1 Flottenanzeiger
- 1 Anzeiger Aktiver Spieler
- 110 große Karten:
 - 70 Krisenkarten
 - 16 Loyalitätskarten
 - 17 Zwölferratskarten
 - 5 Super-Krisenkarten
 - 1 Präsidententitelkarte
 - 1 Admiralstitelkarte
- 128 kleine Karten:
 - 21 Fertigkeitsskarten Führerschaft
 - 21 Fertigkeitsskarten Taktik
 - 21 Fertigkeitsskarten Politik
 - 21 Fertigkeitsskarten Raumkampf
 - 21 Fertigkeitsskarten Technik
 - 22 Zielortkarten
 - 1 Zielkarte Kobol
- 1 achtseitiger Würfel
- 32 Plastikraumschiffe:
 - 8 Viper
 - 4 Raptoren
 - 16 Zylonenjäger
 - 4 schwere Zylonenjäger
- 4 Plastikverbinder (für die Ressourcenscheiben)
- 10 Plastikaufstellfüße für die Charaktermarker

MATERIAL-BESCHREIBUNG

SPIELPLAN

Hier spielt sich der Großteil des Spiels ab. Der Spielplan zeigt die Orte auf der *Galactica* und der *Colonial One*, sowie den sie umgebenden Weltraum. Eine komplette Übersicht befindet sich auf Seite 8.



RESSOURCENSCHLEIBEN UND PLASTIKVERBINDER

Diese Scheiben zeigen die schwindenden Ressourcen der Menschen an. Sie werden mit den Verbindern dauerhaft am Spielplan befestigt (siehe die Darstellung „Ressourcenscheiben montieren“ auf Seite 5).



CHARAKTERTAFELN

Zu jedem Spielcharakter gibt es eine Tafel, auf welcher der Umfang seiner Fertigkeitstypen und seine Spezial-Eigenschaften verzeichnet sind.



CHARAKTERMARKE UND STELLFÜSSE

Jeder Charakter wird durch einen Aufsteller bestehend aus Stellfuß und Charaktermarker dargestellt.



PILOTENMARKE

Zu jedem Spielcharakter, der die Fertigkeit „Raumkampf“ besitzt, gibt es einen runden Marker. Wenn dieser Charakter eine Viper fliegt, wird sein Pilotenmarker unter diese Viper gelegt, um dies anzuzeigen.



ANZEIGER AKTIVER SPIELER

Dieser Anzeiger hilft dabei, sich zu merken, welcher Spieler gerade an der Reihe ist.



NUKLEARWAFFEN- MARKER

Der Admiral beginnt das Spiel mit zwei mächtigen Nuklearwaffen, die ganze Basissterne zerstören können. Diese sind jedoch rar und sollten nicht verschwendet werden.



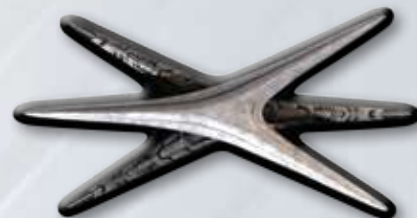
ZIVILSCHIFFMARKER

Diese Marker stellen die zivilen Schiffe dar, welche die Menschen bei Zylonenangriffen beschützen müssen. Alle haben dieselbe Rückseite. Auf ihrer Vorderseite sind die Ressourcen angezeigt, die verloren gehen, wenn dieses Schiff vernichtet wird.



BASISSTERNE

Die großen Kartonteile stellen zylonische Basissterne dar. Diese können die *Galactica* angreifen und Zylonenjäger starten lassen.



ZENTURIOMARKE

Diese Marker sind dazu da, den Fortschritt auf der Enterkommando-Leiste festzuhalten. Sollte einer dieser Marker das Ende der Leiste erreichen, ist das Spiel für die Menschen verloren (siehe „Schwere Jäger und Zenturios aktivieren“ auf Seite 24).



SCHADENSMARKE

Diese Marker stellen die zentralen Systeme dar, die auf der *Galactica* oder einem Basisstern durch feindliche Angriffe beschädigt werden können.



FLOTTENANZEIGER

Dieser Marker hält den Fortschritt auf der Sprungvorbereitungs-Leiste fest. Erreicht er das Ende dieser Leiste, springt die Flotte zu ihrem nächsten Ziel (siehe „Mit der Flotte springen“ auf Seite 13).



ZIELORTKARTEN

Diese Karten werden beim Sprung der Flotte benutzt, um festzustellen, welchen Ort sie erreicht hat.



KOBOL ZIELKARTE

Diese Karte zeigt, wann die Schläfer-Phase beginnt und wann die menschlichen Spieler gewonnen haben.



FERTIGKEITSKARTEN

Diese Karten werden von den Spielern jeweils zu Beginn ihres Zuges gezogen. Sie dienen dazu, Krisen zu überstehen oder können zur Erlangung spezieller Eigenschaften ausgespielt werden. Jeder Charakter hat Zugriff auf unterschiedliche Kombinationen von Fertigkeiten und kann daher bei der Meisterung bestimmter Krisen von Nutzen sein.



PRÄSIDENTEN- UND ADMIRALSTITELKARTEN

Diese Karten verleihen ihrem Besitzer eine Spezialaktion sowie die Möglichkeit, bei bestimmten Krisenkarten wichtige Entscheidungen zu treffen. Jede dieser Karten ist zu Beginn einem bestimmten Spieler zugeordnet, jedoch können sie im Laufe der Partie den Besitzer wechseln.



ZWÖLFERRATSKARTEN

Diese Karten dürfen vom Präsidenten gezogen werden. Sie können die Moral erhöhen, helfen mit den Zylonenspielern fertig zu werden oder verleihen anderen Spielern spezielle Eigenschaften.



KRISENKARTEN

Diese Karten stellen verschiedene Hindernisse und Katastrophen dar, welche die Menschen meistern müssen. Einige dieser Karten erfordern Fertigkeitsschecks, während andere Zylonenangriffe auslösen. Diese Karten sind die Hauptursache für den Verlust von Ressourcen.



SUPER-KRISENKARTEN

Diese fünf Karten stellen extrem gefährliche Krisen dar. Wenn sich ein Zylonenspieler zu erkennen gibt, bekommt er eine dieser Karten (siehe „Enttarnte Zylonenspieler“ auf Seite 19).



LOYALITÄTSKARTEN

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles eine Loyalitätskarte. Nach der Hälfte des Spieles erhält jeder Spieler eine weitere Karte. Diese Karten müssen geheim gehalten werden und sagen jedem Spieler, ob er ein Zylon ist oder nicht (siehe „Enttarnte Zylonenspieler“ auf Seite 19).



8-SEITIGER WÜRFEL

Dieser Würfel wird vor allem zur Abwicklung von Kämpfen benutzt, kann aber auch bei bestimmten Krisenkarten zum Einsatz kommen.

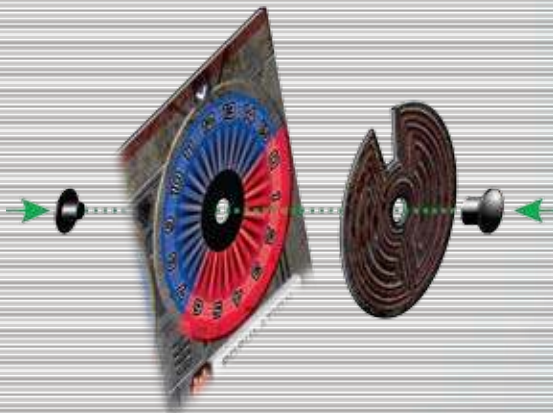


PLASTIKSCHIFFE

Diese Plastikschiffe werden bei Zylonenangriffen benutzt. Die Menschen sind darauf angewiesen ihre wenigen Viper und Raptoren zu schützen.



RESSOURCENSCHLEIBEN ZUSAMMENBAUEN



Zunächst müssen die vier Ressourcenschleiben am Spielplan angebracht werden. Sie zeigen während des Spiels die schwindenden Ressourcen der Flotte an. Man drückt einfach eine Hälfte des Plastikverbinders von hinten durch den Spielplan, die andere Hälfte durch die Scheibe. Die Hälften drückt man aufeinander, bis sie einrasten. Die Schleiben sollten dann nicht mehr abgenommen werden.

Die Zahl jeder Scheibe gibt an, wie viel von einer bestimmten Ressource im Augenblick noch vorhanden ist. Nimmt eine Ressource aus irgendeinem Grund ab oder zu, wird ihre Scheibe auf das neue Ergebnis eingestellt. Fällt irgendeine Ressource am Ende eines Spielerzuges auf „0“, verlieren die Menschen das Spiel sofort.

SPIELAUFBAU

Die folgenden Schritte, sind notwendig, um eine Partie *Battlestar Galactica: Das Brettspiel* vorzubereiten.

- 1. Spielplan auslegen:** Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Nahrungs- und Treibstoff-Scheiben werden auf „8“ gestellt, die für Moral auf „10“, die für Bevölkerung auf „12“.
- 2. Marker und Schiffe auslegen:** Die 8 Viper und 4 Raptoren kommen auf das Feld „Viper- und Raptor-Reserve“ des Plans, der Flottenanzeiger auf das Startfeld der Sprungvorbereitungs-Leiste. Zum Schluss legt man die übrigen Plastikschiffe und Marker (verdeckt) neben den Plan.
- 3. Startspieler bestimmen:** Man legt auf beliebige Weise fest, wer Startspieler sein soll und gibt diesem den Marker „Aktiver Spieler“. Er sucht sich als erster einen Charakter aus und hat den ersten Zug.

- 4. Charaktere aussuchen und aufstellen:** Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn sucht sich jeder Spieler einen Charakter aus, dessen Charaktertyp(en) noch am häufigsten vertreten sind (oben rechts auf der Tafel: Pilot, Politischer oder Militärischer Führer). „Supporter“-Charaktere dürfen jederzeit ausgewählt werden. Nach dieser Wahl bekommt der Spieler die zugehörige Charaktertafel und den Aufsteller, sowie einen Pilotenmarker, wenn vorhanden. Der Charakteraufsteller kommt zu Beginn auf den Ort, der auf der Charaktertafel angegeben ist.
Beispiel: Der Startspieler wählt den Politischen Führer Laura Roslin. Der nächste darf nun einen Piloten oder einen Militärischen Führer wählen, weil diese jetzt am häufigsten vorhanden sind, oder einen Supporter-Charakter.

- 5. Titeltkarten vergeben:** Der erste verfügbare Spieler in der folgenden Liste wird Präsident: Laura Roslin, Gaius Baltar, Tom Zarek. Der erste verfügbare Spieler in der folgenden Liste wird Admiral: William Adama, Saul Tigh, Helo Agathon. Der Admiral erhält die zwei Nuklearwaffenmarker, der Präsident mischt den Zwölferratsstapel und zieht die oberste Karte.
- 6. Loyalitätsstapel vorbereiten:** Wie im Kasten auf Seite 6 erklärt, wird nun der Loyalitätsstapel zusammengestellt.
- 7. Weitere Karten vorbereiten:** Die Krisenkarten, die Super-Krisenkarten und die Zielortkarten werden gemischt und als verdeckte Stapel neben den Spielplan gelegt. Die Fertigkeitkarten sortiert man nach der Farbe auf ihrer Vorderseite in fünf Stapel. Jeden dieser Stapel mischt man und legt ihn verdeckt unter die passende Markierung am unteren Spielplanrand. Zuletzt legt man die Kobil-Zielkarte offen neben den Zielortstapel.
- 8. Fertigkeiten erhalten:** Alle außer dem Startspieler ziehen jetzt jeweils 3 Fertigkeitkarten von den Stapeln, von denen sie auch später im Spiel im Fertigkeiten-Schritt ziehen würden (siehe „Fertigkeiten-Schritt“ auf Seite 9). Der Startspieler bekommt keine Karten. Er zieht Fertigkeitkarten zu Beginn seines Zuges.

- 9. Schicksalsstapel bilden:** Man zieht je 2 Karten von jedem Fertigkeitstapel, mischt sie gut und legt sie verdeckt auf das Feld „Schicksalsstapel“ des Spielplans.
- 10. Schiffe aufstellen:** 1 Basisstern und 3 Jäger kommen vor den Bug der *Galactica*. 2 Viper kommen unterhalb der *Galactica* und 2 Zivilschiffe hinter die *Galactica* (siehe unten).



Schiffsaufstellung zu Spielbeginn

LOYALITÄTSSTAPEL VORBEREITEN

1. **Loyalitätskarten sortieren:** Man entfernt die Karte „Sie sind ein Sympathisant“ aus dem Loyalitätsstapel. Die übrigen Karten teilt man in zwei Stapel („Sie sind kein Zylon“ und „Sie sind ein Zylon“) auf. Der „Sie sind ein Zylon“-Stapel wird gemischt.
2. **Stapel bilden:** Man bildet den Loyalitätsstapel, indem man folgende Mengen von „Sie sind kein Zylon“- und „Sie sind ein Zylon“-Karten verdeckt abzählt:
Drei Spieler: Stapel aus 6 Karten, bestehend aus:
1x „Sie sind ein Zylon“-Karte
5x „Sie sind kein Zylon“-Karten
Vier Spieler: Stapel aus 7 Karten, bestehend aus:
1x „Sie sind ein Zylon“-Karte
6x „Sie sind kein Zylon“-Karten
Fünf Spieler: Stapel aus 10 Karten, bestehend aus:
2x „Sie sind ein Zylon“-Karte
8x „Sie sind kein Zylon“-Karten
Sechs Spieler: Stapel aus 11 Karten, bestehend aus:
2x „Sie sind ein Zylon“-Karte
9x „Sie sind kein Zylon“-Karten
3. **Anpassung gemäß der teilnehmenden Charaktere:** Spielen „Gaius Baltar“ und/oder „Sharon Valerii“ mit, fügt man je eine „Sie sind kein Zylon“-Karte hinzu.
4. **Mischen und Austeilen:** Der Loyalitätsstapel wird gut gemischt und an jeden Spieler eine verdeckte Loyalitätskarte ausgegeben. Jeder Spieler sieht sich seine Karte an und **sollte deren Text in jedem Fall durchlesen, um sich nicht vorzeitig zu verraten.** Die Karte legt er verdeckt ab, zum Beispiel unter seine Charaktertafel.
5. **Sympathisanten zufügen:** Spielt man zu viert oder zu sechst, fügt man jetzt die Karte „Sie sind ein Sympathisant“ dem restlichen Stapel hinzu und mischt ihn erneut.
6. **Stapel ablegen:** Diesen verbleibenden Loyalitätsstapel legt man neben den Spielplan. Alle übrigen Loyalitätskarten (also jene, die nicht zum Bilden des ursprünglichen Stapels verwendet wurden) kommen unbesehen in die Spielschachtel zurück.

SPIELZIEL

Das Spielziel eines jeden Spielers hängt davon ab, zu welchem Team er gehört. Das Team eines Spielers ergibt sich aus den Loyalitätskarten, die er während des Spiels erhält (siehe „Loyalitätskarten“ auf Seite 18).

Die Menschenspieler gewinnen das Spiel, wenn ihre Flotte mindestens eine Entfernung von 8 weit springt (so, wie das auf der Kobil-Zielkarte angegeben ist; siehe Seite 14) und noch einen letzten Sprung durchführt (siehe „Ziel der Menschen“ auf Seite 12). Auf Kobil erhofft sich die Menschheit Hinweise auf den Standort der Erde. Das Brettspiel endet jedoch auf Kobil.

Die Zylonenspieler gewinnen das Spiel, indem sie die Menschen davon abhalten, ihr Ziel zu erreichen. Das schaffen sie üblicherweise, indem sie irgendeine der Ressourcen der Flotte auf „0“ bringen (Treibstoff, Nahrung, Moral oder Bevölkerung); sie können jedoch auch gewinnen, indem sie die *Galactica* zerstören (siehe „Schadensmarker“ auf Seite 25) oder die *Galactica* erfolgreich durch ein Zenturio-Enterkommando erobern (siehe „Schwere Jäger und Zenturio-Enterkommando“ auf Seite 24).

OPTIMALE ZUSAMMENSTELLUNG DER CHARAKTERE

Bei der Wahl der Charaktere ist es wichtig, darauf zu achten, welche bereits ausgesucht wurden. Insbesondere der letzte Spieler sollte die Versorgung an Fertigkeitkarten der übrigen Spieler bei seiner Charakterwahl in Betracht ziehen. Falls beispielsweise niemand einen Charakter mit Zugriff auf eine Technik-Fertigkeit gewählt haben sollte, ist es vorteilhaft, sich jetzt einen Charakter mit genau dieser Fertigkeit zu nehmen.

SPIELAUFBAU



- | | |
|--|---|
| 1. Loyalitätsstapel | 12. Super-Krisenstapel |
| 2. Zielortstapel und Zielkarte Kobol | 13. Krisenstapel |
| 3. Präsidententitelkarte und Start-Zwölferratskarte | 14. Fertigkeitsstapel (nach Typ sortiert) |
| 4. Zenturio-, Schadens-, Zivilschiff- und Basissternmarker | 15. Anzeiger für aktiven Spieler |
| 5. Zwölferratskartenstapel | 16. Pilotenmarker eines Spielers |
| 6. Schicksalsstapel | 17. Charaktertafel eines Spielers |
| 7. Plastikschiße der Menschen in der „Reserve“ | 18. Anfangskartenhand eines Spielers (man beachte, dass der Startspieler keine Anfangskartenhand bekommt) |
| 8. Ressourcenscheiben (auf Ausgangswerte gestellt) | 19. Loyalitätskarte eines Spielers |
| 9. Plastik-Zylonenschiße | |
| 10. Charaktere (auf Startpositionen) | |
| 11. Admiralstitelkarte und Nuklearwaffenmarker | |

SPIELPLANBESCHREIBUNG



- Der Schicksalsstapel:** Dieser Stapel wird mit zwei Karten aus jedem Fertigkeitsstapel gebildet und gemischt. Zwei Karten von diesem Stapel werden jedem Fertigkeits-Check hinzugefügt.
- Kasten für beschädigte Viper:** Wird eine Viper beschädigt, kommt sie hier hin.
- Viper- und Raptor-Reserven:** Viper und Raptoren, die nicht gestartet, beschädigt oder zerstört wurden, kommen hier hin. Das Feld nennt man kurz: „Reserve“.
- Ressourcen-Scheiben:** Diese Scheiben zeigen die schwindenden Ressourcen der Flotte an.
- Colonial One-Orte:** dürfen Menschen (und unenttarnte Zylonen) betreten und aktivieren. Wechsel zwischen *Colonial One* und *Galactica* kostet 1 Fertigkeitskarte.
- Zylonen-Orte:** Wenn sich ein Zylonenspieler enttarnt, kommt sein Charakter auf diese Orte (und bewegt sich nur noch dort). Andere Spieler dürfen diese Orte nie betreten oder aktivieren.
- Sprungvorbereitungs-Leiste:** Der Flottenanzeiger kommt auf diese Leiste und zeigt an, wie weit die Vorbereitung der *Galactica* zum Sprung vorangeschritten ist.
- Enterkommando-Leiste:** Zenturiomarker werden auf diese Leiste gelegt. Erreicht ein Zenturiomarker das Ende der Leiste, haben die Menschen das Spiel verloren.
- Weltraumfelder:** Basissterne, Zivil- und Plastikschiße werden in diese sechs Felder gelegt, die durch dicke blaue Linien abgegrenzt sind. Die konzentrischen Kreise innerhalb dieser Felder sind für das Spiel bedeutungslos.
- Galactica-Orte:** dürfen Menschen (und unenttarnte Zylonen) betreten und aktivieren. Wechsel zwischen *Galactica* und *Colonial One* kostet 1 Fertigkeitskarte.
- Risiko-Orte:** Diese beiden Orte haben negative Effekte. Spieler dürfen die beiden Orte nie freiwillig betreten.
- Viper-Startsymbole:** Diese Symbole kennzeichnen die Weltraumfelder, innerhalb derer Viper gestartet werden können. Zu beachten ist, dass sich auf der anderen Seite der *Galactica* keine solchen Symbole befinden, denn der Steuerbord-Hangar war zum Museum umfunktioniert und später ein Flüchtlingslager.
- Fertigkeitsstapel-Felder:** Diese Farbbalken zeigen an, wo die jeweiligen Fertigkeitskartenstapel liegen müssen.

SPIELZUG

Battlestar Galactica: Das Brettspiel läuft in einer Reihe von Spielzügen ab. Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn haben die Spieler nacheinander jeweils komplette Züge, was sich so lange wiederholt, bis entweder die Menschen oder die Zylonen das Spiel gewonnen haben. Jeder Spielzug besteht aus den folgenden Schritten, die in exakt dieser Reihenfolge ausgeführt werden müssen:

1. **Fertigkeiten-Schritt:** Der aktive Spieler zieht die Anzahl und Typen von Fertigkeitenkarten, die auf seiner Charaktertafel aufgelistet sind (siehe „Fertigkeiten-Schritt“ rechts).
2. **Bewegungs-Schritt:** Der aktive Spieler darf zu einem anderen Ort ziehen. Bewegt er sich zu einem anderen Schiff (von der *Galactica* zur *Colonial One* oder umgekehrt oder von einer Viper an Bord auf eines der beiden Schiffe), muss er eine Fertigkeitenkarte von seiner Hand abwerfen.
3. **Aktions-Schritt:** Der aktive Spieler wählt eine Aktion, die er ausführt. Mögliche Aktionen sind solche auf seinem Ort, seiner Charaktertafel und seinen Fertigkeitenkarten (eine komplette Liste der Aktionen befindet sich auf Seite 10).
4. **Krisen-Schritt:** Die oberste Karte des Krisenstapels wird aufgedeckt und dann befolgt (siehe „Krisen-Schritt“ auf Seite 10).
5. **Zylonenschiffe aktivieren-Schritt (falls nötig):** Falls sich Zylonenschiffe im Spiel befinden, werden diese jetzt gemäß der gezogenen Krisenkarte aktiviert (siehe „Zylonenschiffe aktivieren-Schritt“ auf Seite 11).
6. **Sprungvorbereitungs-Schritt (falls nötig):** Trägt die Krisenkarte das Symbol „Sprungvorbereitung“ (siehe „Sprungvorbereitungs-Schritt“ auf Seite 11), wird der Flottenanzeiger auf der Sprungvorbereitungs-Leiste um ein Feld weiter geschoben. Erreicht der Anzeiger das Ende der Leiste, springt die Flotte (siehe „Mit der Flotte springen“ auf Seite 13).

Nach dem Sprungvorbereitungs-Schritt ist der Zug des aktiven Spielers vorüber, er gibt den Anzeiger „Aktiver Spieler“ an den Spieler zu seiner Linken. Dieser Spieler beginnt seinen Zug wiederum mit Punkt 1, „Fertigkeitenkarten-Schritt“.

SPIELZUG IM DETAIL

Der folgende Abschnitt erklärt jeden Schritt eines Spielerzugs im Detail.

Fertigkeiten-Schritt

In diesem Schritt zieht der aktive Spieler Fertigkeitenkarten gemäß den auf seiner Charakterkarte angegebenen Fertigkeitstypen. Der Spieler zieht diese Karten immer – egal wie viele Karten er bereits auf der Hand hat.



William Adamas Fertigkeitstypen

Beispiel: William Adama ist in seinem Fertigkeiten-Schritt. Er sieht, dass ihm seine Fertigkeitstypen 3 Führerschaft- und 2 Taktik-Karten erlauben. Also zieht er die obersten drei Führerschaft-Fertigkeitenkarten und die obersten zwei Taktik-Fertigkeitenkarten.

Einige Charaktertafeln besitzen mehrfarbige Fertigkeitenbalcken, die Mehrfach-Fertigkeiten genannt werden. Wenn ein Spieler mit einer solchen Mehrfach-Fertigkeit Karten nimmt, muss er vorher entscheiden, wie viele Karten er von jedem Typ zieht. Deren Gesamtzahl muss mit der auf der Charaktertafel angegebenen Zahl übereinstimmen.



Beispiel einer Mehrfach-Fertigkeit

Beispiel: Lee „Apollo“ Adama ist am Zug. Er zieht daher 1 Taktik- und 2 Raumkampf-Karten. Dann muss er sich entscheiden, ob er zwei Führerschaft- oder 2 Politik-Karten zieht – oder auch je eine von beiden Typen – da er eine 2er Mehrfach-Fertigkeit in Führerschaft-/Politik besitzt.

Bewegungs-Schritt

In diesem Schritt kann der aktive Spieler seinen Charakter zu einem anderen Ort ziehen, wenn er möchte. Bewegt er sich zu einem anderen Schiff, muss er eine Fertigkeitkarte aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel neben den jeweiligen Fertigkeitkarten-Typ abwerfen. Menschen dürfen nicht zu Zylonen-Orten ziehen und enttarnte Zylonen dürfen **ausschließlich** zu Zylonen-Orten ziehen.

Beispiel: Lee „Apollo“ Adama' hat seinen Bewegungszug, in dem er vom „Kommandostand“ (auf der Galactica) zum „Pressezentrum“ (auf der Colonial One) ziehen will. Er wirft eine Raumkampf-Fertigkeitkarte aus seiner Kartenhand ab und zieht zum Ort „Pressezentrum“.

Sollte der Charakter gerade eine Viper steuern, darf der Spieler sie in diesem Schritt in ein angrenzendes Weltraumfeld ziehen oder eine Fertigkeitkarte aus seiner Hand abwerfen, um zu einem Ort auf der *Galactica* oder *Colonial One* zu ziehen und seine Viper in die „Reserve“ zu stellen.

Aktions-Schritt

In diesem Schritt wählt der aktive Spieler eine auszuführende Aktion. Die Aktionsarten sind unten aufgeführt und üblicherweise daran erkennbar, dass sie mit dem Wort „Aktion:“ beginnen, gefolgt von einer Handlungsmöglichkeit.

- **Standort aktivieren:** Der Spieler darf die am Standort seines Charakters aufgeführte Aktion ausführen.
- **Fertigkeitkarten-Aktion:** Der Spieler darf eine Fertigkeitkarte aus seiner Hand offen auf den jeweiligen Ablagestapel ausspielen, um die auf der Karte angegebene Aktion auszuführen. Achtung, nicht alle Fertigkeitkarten erlauben Aktionen (siehe „Fertigkeitkarten“ auf Seite 15).
- **Charakteraktion:** Der Spieler darf eine auf seiner Charaktertafel aufgeführte Aktion ausführen. Achtung, nicht auf allen Charaktertafeln befinden sich Aktionen.
- **Aktivierung seiner Viper:** Falls der Spieler gerade eine Viper fliegt, darf er sie aktivieren, um sie zu bewegen oder ein zylonisches Schiff anzugreifen.
- **Titel- und Zwölferratskarten:** Hat ein Spieler eine Titel- oder Zwölferratskarte, auf der eine Aktion beschrieben ist, kann er diese jetzt ausführen.
- **Loyalitätskarte:** Falls vorhanden, kann der Spieler eine „Sie sind ein Zylon“-Loyalitätskarte aufdecken, um die darauf aufgeführte Aktion auszuführen. Er befolgt danach die Regeln für enttarnte Zylonenspieler auf Seite 19.
- **Nichts tun:** Falls der Spieler keinerlei Aktion ausführen möchte, kann er in diesem Schritt auch nichts tun und sofort zum Krisen-Schritt übergehen.

Krisen-Schritt

In diesem Schritt zieht der aktive Spieler die oberste Karte des Krisenstapels, liest sie laut vor und befolgt sie. Es gibt drei Arten von Krisenkarten: Zylonenangriffe, Fertigkeits-Checks und Ereignisse.

Zylonenangriff-Krisen

Diese Krisenkarten zeigen ein Bild der *Galactica* sowie einige sie umgebende Schiffe. Bei der Ausführung einer Krisenkarte mit Zylonenangriff befolgt man einfach die auf der Karte angegebenen Schritte. Danach legt man die Karte offen auf einen Ablagestapel neben den Krisenkarten, es sei denn, die Karte besagt, dass sie im Spiel bleiben soll.



Eine Zylonenangriffs-Krisenkarte

Fertigkeits-Check-Krisen

Solche Krisenkarten haben oben links eine Schwierigkeit (eine Zahl) und einen oder mehrere Fertigkeitstypen, die als farbige Kästchen angezeigt sind. Diese Karten werden gemäß den Regeln für Fertigkeits-Checks abgehandelt (siehe „Fertigkeits-Checks“ auf Seite 16). Je nachdem, ob die Spieler einen Erfolg oder Misserfolg erzielen, hat die Karte unterschiedliche Folgen. Einige der Karten überlassen dem aktiven Spieler, dem Präsidenten oder dem Admiral die Entscheidung, entweder den Check durchzuführen oder gemäß einer anderen auf der Karte erklärten Möglichkeit zu handeln.



Eine Fertigkeit-Check-Krisenkarte

Ereignis-Krisen

Jede Krisenkarte, die weder ein Zylonenangriff noch ein Fertigkeiten-Check ist, gilt als Ereignis-Krisenkarte. Diese Krisen besitzen Anweisungen, die sofort befolgt werden müssen. Einige erfordern die Entscheidung des aktiven Spielers, andere die des Präsidenten oder Admirals.



Eine Ereignis-Krisenkarte

Zylonenschiffe aktivieren-Schritt

Sind Zylonenschiffe im Spiel, kann es sein, dass sie sich bewegen oder angreifen, abhängig vom Symbol unten links auf der Krisenkarte (siehe „Zylonenschiffe aktivieren“ auf Seite 22).



Unterseite einer Krisenkarte

Sprungvorbereitungs-Schritt

Hat die Krisenkarte unten rechts ein „Sprungvorbereitungs“-Symbol, bewegt sich der Flottenanzeiger auf der Sprungvorbereitungs-Leiste um ein Feld in Richtung „Auto(matischer) Sprung“ weiter. Erreicht der Anzeiger dabei das Feld „Auto(matischer) Sprung“, springt die Flotte an einen neuen Zielort (siehe „Mit der Flotte springen“ auf Seite 13).



Symbol: Sprungvorbereitung

Nach diesem Schritt ist der Zug des aktiven Spielers vorbei. Jegliche gezogene(n) Krisenkarte(n) legt er offen auf den Ablagestapel neben dem entsprechenden Nachziehstapel und übergibt den Anzeiger „Aktiver Spieler“ an seinen linken Nachbarn (dieser beginnt seinen Zug mit dem Fertigkeiten-Schritt).

RESSOURCEN VERLIEREN

Die vier Ressourcen (Treibstoff, Nahrung, Moral und Bevölkerung) sind überlebenswichtig für die Menschen und gehen meistens durch Krisenkarten, zerstörte Zivilschiffe oder Beschädigungen der *Galactica* verloren.

Krisenkarten führen Ressourcenverluste als Text auf, z.B. „-1 Bevölkerung“, auf Markern dagegen ist der Verlust in Form roter Symbole angezeigt. Ein rotes Bevölkerungssymbol bedeutet also dasselbe wie „-1 Bevölkerung“. Die Symbole sind hier, sowie auf dem Spielplan abgebildet:



Ändert sich die Menge einer Ressource, wird die entsprechende Scheibe auf den neuen Wert gestellt. Der rote Anzeigebereich dient den Spielern als Merkhilfe, wann eine Ressource halb (oder mehr) aufgebraucht ist und wird für die Sympathisanten-Loyalitätskarte benötigt (siehe S. 18).

HAUPTREGELN

Hier werden die zentralen Regeln erklärt. Insbesondere konzentriert sich dieser Abschnitt auf die Menschenspieler, beschreibt die Charaktere, den Sprung der Flotte und Fertigkeiten.

CHARAKTERE

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters des *Battlestar Galactica*-Universums. Jeder Charakter hat andere Stärken und Schwächen, die aus seiner Charaktertafel hervorgehen. Folgende Informationen befinden sich auf jeder Tafel:

- **Charaktertyp:** Jeder Charakter hat einen Charaktertyp oben rechts auf seiner Tafel gelistet. Dieser ist nur bei der Spielvorbereitung wichtig, um dabei zu helfen, eine gut ausgewogene Gruppe von Charakteren zu wählen.
- **Charakter-Eigenschaften:** Jeder Charakter hat drei Eigenschaften, zwei gute und eine schlechte. Einige Eigenschaften sind passiv (sie wirken sich immer bei diesem Charakter aus), andere muss der entsprechende Spieler als Aktion einsetzen (siehe „Aktions-Schritt“ auf Seite 10).

- **Fertigkeits-Typen:** Jede Charaktertafel listet die Fertigkeiten auf, welche diesen Charakter auszeichnen. Zu Beginn seines Zuges zieht der Spieler die Anzahl und Typen von Fertigkeitenkarten, die auf seiner Charaktertafel aufgeführt sind. Wenn einem Charakter im Spiel erlaubt wird, nicht näher bestimmte Fertigkeitenkarten zu ziehen, müssen diese immer aus diesen Fertigkeiten-Typen stammen, es sei denn, dies ist ausdrücklich anders angegeben.

Beispiel: William Adama steht im „Forschungslabor“ und benutzt die dortige Aktion, um eine Taktik- oder eine Technik-Karte zu ziehen. Er darf in diesem Fall die Technik-Karte ziehen, auch wenn die Fertigkeit Technik nicht auf seiner Charaktertafel aufgeführt ist, weil der Ort das Ziehen dieser Karte ausdrücklich erlaubt.

- **Spielbeginn:** Auf jeder Charaktertafel ist eine Startposition angegeben. Diese gibt den Standort des Charakters bei Spielbeginn an. Einige Charaktere haben besondere Startpositionen (wie „Apollo“, dessen Tafel den Spieler auffordert, eine Viper mit Apollo als Pilot zu starten).

Jeder Charakter wird durch einen Aufsteller dargestellt, mit dem man seine Bewegungen auf dem Spielplan nachvollziehen kann. Vor dem ersten Spiel muss deshalb jeder Charaktermarker auf einen Plastikstellfuß gesteckt werden.

CHARAKTERTAFEL



1. Name
2. Charaktertyp (Politischer Führer, Militärischer Führer, Pilot oder Supporter)
3. Positive Eigenschaften
4. Negative Eigenschaft
5. Startposition bei Spielbeginn
6. Fertigkeitstypen

Wenn in diesem Regelheft davon die Rede ist, *den Charakter x an den Ort y zu bewegen*, ist damit der entsprechende Aufsteller gemeint.

TITELKARTEN

Titel- und Zwölferratskarten verleihen dem Spieler, der sie besitzt, machtvolle Eigenschaften. Titelkarten werden zu Spielbeginn vergeben, können aber während des Spiels den Besitzer wechseln, wenn bestimmte Orte genutzt oder bestimmte Krisenkarten aufgedeckt werden. Zusätzlich zu den unten aufgeführten Eigenschaften werden Präsident und Admiral oftmals durch Krisenkarten vor schwerwiegende Entscheidungen gestellt.

Die Präsidenten- und Zwölferratskarten

Der Präsident beginnt das Spiel mit einer Zwölferratskarte auf seiner Hand und kann weitere durch seine Präsidententitelkarte oder den Ort „Büro des Präsidenten“ ziehen. Diese Karten erlauben ihm spezielle Aktionen, die nur er ausführen darf und die ihm weitreichende Befugnisse verleihen.

Welcher Spieler auch immer gerade den Präsidententitel besitzt, hat auch die Zwölferratskarten in seinem Besitz. Er hält sie geheim und es gibt kein Handkartenlimit dafür.

Der Admiral

Der Admiral hat zwei wichtige Eigenschaften. Erstens beginnt er das Spiel mit zwei Nuklearwaffenmarkern. Diese Marker können verheerend gegen Basissterne wirken, es gibt aber nur 2 davon.

Zweitens entscheidet immer der Admiral, zu welchem Zielort die Flotte reist, wenn ein Sprung ausgeführt wird (siehe „Mit der Flotte springen“ auf der gegenüberliegenden Seite). Diese Entscheidung kann für die Menschen sehr hilfreich oder schädigend ausfallen.

ZIEL DER MENSCHEN

Damit die Menschen das Spiel gewinnen, müssen sie erfolgreich so weit springen, dass sie Kobl erreichen. Das ist der Fall, sobald eine Entfernung von mindestens 8 erreicht und noch ein letzter Sprung durchgeführt wurde. Das Ziel der Zylonen ist auf Seite 18 erklärt.

Die Flotte kann zu einem neuen Zielort auf zweierlei Weise springen:

1. Der Flottenanzeiger wird auf das Feld „Auto(matischer) Sprung“ der Sprungvorbereitungs-Leiste gezogen (siehe „Sprungvorbereitungs-Schritt“ auf Seite 11).

2. Ein Spieler aktiviert den Ort „FTL-Kontrolle“. Falls die Flotte auf diese Weise springt, kann sie dabei Bevölkerung verlieren (siehe „FTL-Kontrolle“ auf der gegenüberliegenden Seite).

Mit der Flotte springen

In *Battlestar Galactica* wird die Bewegung von Raumschiffen, die mit Überlichtgeschwindigkeit/FTL fliegen (FTL = Faster Than Light, *schneller als das Licht*), „Sprung“ genannt. Jedes Mal, wenn die Flotte springt, zieht der Admiral zwei Zielort-Karten, um festzulegen, wohin der Sprung die Flotte geführt hat. Der genaue Ablauf ist folgendermaßen:

1. **Schiffe entfernen:** Alle Schiffe werden vom Spielplan entfernt (siehe „Sprung während des Kampfes“ auf Seite 25).
2. **Zielort wählen:** Der Admiral zieht zwei Karten vom Zielortstapel, wählt geheim eine davon aus und legt die andere verdeckt unter den Stapel.
3. **Anweisungen befolgen:** Der Admiral legt die ausgewählte Karte neben die Kobol-Zielkarte und befolgt etwaige Anweisungen auf der Zielortkarte.
4. **Kobol-Anweisungen:** Sollte während Schritt 3 die zurückgelegte Gesamtentfernung auf den Karten, die neben der Kobol-Karte liegen, erstmalig den Wert 4 oder 8 erreichen, bzw. überschreiten, befolgt man die Anweisungen auf der Kobol-Zielkarte (siehe Seite 14).

EIGENSCHAFTEN BENUTZEN

Charaktertafeln, Fertigkeitkarten, Loyalitätskarten und Zwölferratskarten können den Spielern Eigenschaften verleihen. Viele Eigenschaften sind durch das Wort „Aktion“, gefolgt von einem Doppelpunkt gekennzeichnet, was bedeutet, dass der Charakter diese Eigenschaft nur in seinem Aktions-Schritt einsetzen kann.

Alle anderen Eigenschaften benötigen keine Aktion und dürfen in der angegebenen Situation eingesetzt werden. Falls mehrere Spieler gleichzeitig von einer Eigenschaft Gebrauch machen wollen, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge.

Beispiel: Eine unbemannte Viper wurde gerade durch einen Jäger angegriffen und es wurde eine „8“ gewürfelt. Starbuck spielt die „Ausweichmanöver“-Raumkampfkarte, die es ihr erlaubt, noch einmal zu würfeln.

5. **Sprungvorbereitungs-Leiste zurücksetzen:** Der Flottenmarker wird wieder auf das Startfeld der Sprungvorbereitungs-Leiste zurückgeschoben.

Sprung mittels FTL-Kontrolle

Falls der Flottenanzeiger auf einem der blauen Felder der Sprungvorbereitungs-Leiste liegt, können Spieler einen Sprung der Flotte erzwingen, indem sie den Ort „FTL-Kontrolle“ nutzen. Wenn das geschieht, kann es passieren, dass dabei ein Teil der Bevölkerung verloren geht.

Der aktive Spieler würfelt. Bei „6“ oder niedriger verliert die Flotte so viele Bevölkerungspunkte, wie die Zahl im aktuellen Feld der Sprungvorbereitungsleiste vorschreibt. Danach befolgen die Spieler die Schritte, die auf dieser Seite unter „Mit der Flotte springen“ aufgelistet sind.

Beispiel: Der Flottenanzeiger liegt auf dem zweitletzten Feld der Sprungvorbereitungs-Leiste (dem Feld mit -1 Bevölkerung). Der aktive Spieler aktiviert die „FTL-Kontrolle“, um mit der Flotte zu springen. Er würfelt, das Ergebnis ist „5“ (was „6 oder weniger“ entspricht), also verliert die Flotte 1 Bevölkerung.

Zielortkarten

Jede Zielortkarte zeigt zwei wichtige Informationen an. In ihrer Mitte stehen die speziellen Auswirkungen, die dieser Sprung mit sich bringt. Darunter befinden sich normalerweise Treibstoffverlust oder Verringerung anderer Ressourcen, möglicherweise auch noch (oder ausschließlich) andere spezielle Anweisungen. Diese Anweisungen werden sofort befolgt, wenn die Flotte zu diesem Ziel reist.

Am Fuß jeder Zielortkarte steht eine Entfernungszahl. Nachdem die Anweisungen der Karte befolgt wurden, legt man sie offen neben die Kobol-Zielkarte, sodass die bisher von der Flotte zurückgelegte Gesamtstrecke für jeden zu sehen ist.



Entfernungen auf Zielortkarten

BEISPIEL FÜR EINEN SPRUNG



1. Während des Sprungvorbereitungs-Schritts sieht man nach, ob die aktuelle Krisenkarte das Sprung-Symbol trägt, was hier der Fall ist. Der Flottenanzeiger wird auf der Sprungvorbereitungs-Leiste um ein Feld voran geschoben. Da er dabei das Feld Auto(matischer) Sprung erreicht, springt die Flotte. Alle ausliegenden Schiffe werden vom Spielplan entfernt.
2. Der Admiral zieht die obersten zwei Karten des Zielortstapels und wählt geheim eine davon aus. Die andere legt er verdeckt unter den Stapel.
3. Die gewählte Karte kommt offen neben die Kobol-Zielkarte. Ihren Anweisungen wird jetzt gefolgt (in diesem Fall verliert man 1 Treibstoff und muss 1 Raptor zerstören).
4. Falls dadurch die Gesamtdistanz erstmals gleich oder über vier (acht) betragen würde, müsste man die Anweisungen auf der Kobol-Karte befolgen. In diesem Beispiel passiert nichts, weil keine dieser Distanzen erreicht oder überschritten wurde.
5. Der Flottenanzeiger wird zurück an den Beginn der Sprungvorbereitungs-Leiste geschoben.

Kobol-Zielkarte

Die Kobol-Zielkarte führt einige wichtige Informationen auf, darunter, wann neue Loyalitätskarten ausgeteilt werden müssen und wie die Menschen das Spiel gewinnen können. Sobald die Flotte erstmalig eine der aufgeführten Entfernungen erreicht oder überschreitet, werden die folgenden Anweisungen befolgt. Auf der Kobol-Karte sind diese noch einmal kurz zusammengefasst.

- **Schläfer:** Wenn vier oder mehr Entfernungseinheiten zurück gelegt wurden, werden die übrigen Loyalitätskarten ausgeteilt (siehe Schläfer-Phase auf Seite 19).

- **Kobol erreicht:** Nach acht oder mehr Entfernungseinheiten sind die Menschen nur noch einen Sprung vom Gewinn des Spiels entfernt. Wenn sie das nächste Mal springen, wird keine Zielortkarte gezogen – stattdessen haben die Menschen das Spiel einfach gewonnen (solange keine Resource bis dahin auf „0“ gefallen ist).

Beispiel: Die Menschenspieler haben noch 1 Bevölkerung übrig und sind bereits über eine Entfernung von 8 gereist. William Adama benutzt die „FTL-Kontrolle“, um mit der Flotte zu springen. Die Menschen würden dann sofort gewinnen, falls sie keine Bevölkerung wegen der Benutzung der „FTL-Kontrolle“ verlieren werden.

FERTIGKEITSKARTEN

Zu Beginn jedes Zuges zieht der aktive Spieler so viele Fertigkeitskarten des jeweiligen Typs, wie auf seiner Charaktertafel angegeben. Sie werden immer gezogen, ganz egal, wie viele Karten der Spieler bereits auf der Hand hält. Diese Karten dienen dazu, Fertigungs-Checks zu bestehen oder Spielern Spezialaktionen (und andere Eigenschaften) zu verleihen, die sie ausführen dürfen. Jeder Fertigkeitstyp dient unterschiedlichen Strategien:

- **Politik:** Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter, die allgemeine Moral zu beeinflussen und der Flotte bei der Bewältigung von Krisen zu helfen. Diese Fertigkeit wird bei Krisenkarten am häufigsten benötigt. Einige Politik-Karten erlauben den Spielern, Karten von außerhalb ihrer Fertigkeitstypen zu ziehen.
- **Führerschaft:** Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter, in bestimmten Situationen das Kommando zu übernehmen und andere Individuen zu befehligen. Diese Fertigkeit wird bei Krisenkarten am zweithäufigsten benötigt. Einige Führerschaft-Karten erlauben es, andere Charaktere zu bewegen und ihnen Bonusaktionen zu verleihen.
- **Taktik:** Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter, Einsätze zu planen und Hindernisse zu meistern. Taktik-Karten verleihen Boni beim Würfeln und die Möglichkeit, das All nach geeigneten Zielorten zu durchkämmen.
- **Raumkampf:** Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter, selbst eine Viper zu fliegen. Raumkampf-Karten erlauben es, feindliche Angriffswürfe zu wiederholen und bieten zusätzliche Angriffe.
- **Technik:** Diese Fertigkeit stellt die besonderen Stärken eines Charakters auf technischem und wissenschaftlichem Gebiet dar. Einige Technik-Karten erlauben es, Viper und Orte auf der *Galactica* zu reparieren.



Name und Typ

Stärke

Eigenschaft

Übersicht einer Fertigkeitskarte

Handkartenlimit und Abwurf von Karten

Hat ein Spieler am Ende des Zuges **eines beliebigen Spielers** mehr als 10 Fertigkeitskarten auf der Hand, muss er so viele Karten seiner Wahl abwerfen, bis er nur noch 10 auf der Hand hat. Zu diesem Handkartenlimit zählen andere Karten **nicht**, also etwa Zwölferratskarten und Super-Krisenkarten, die sich auf der Hand eines Spielers befinden könnten.

Sobald ein Spieler eine Fertigkeitskarte ablegt, kommt sie offen auf einen Ablagestapel neben dem entsprechenden Nachziehstapel dieses Fertigkeitskarten-Typs. Ist ein Nachziehstapel aufgebraucht, wird dieser Ablagestapel gemischt und eine neuer Nachziehstapel gebildet.

Schicksalsstapel

Zu Beginn des Spiels wird ein Stapel aus 10 Karten (2 von jedem Fertigkeitstyp) zusammengestellt und gemischt. Jedem Fertigungs-Check werden verdeckt 2 Karten von diesem Stapel hinzugefügt, um eine gewisse Unberechenbarkeit der Checks zu erzeugen.

Sobald die letzte Karte des Schicksalsstapels gespielt wurde, stellt der aktive Spieler einen neuen Stapel zusammen, indem er wiederum je 2 Karten von jedem Fertigkeitstapel zieht, diese mischt und als neuen Schicksalsstapel auf dem entsprechenden Feld des Spielplans auslegt.



Das Feld des Schicksalsstapels auf dem Spielplan

Fertigkeits-Check

Viele Krisenkarten und Spielplanorte erfordern Fertigkeits-Checks. Solche Fertigkeits-Checks stellen Auseinandersetzungen und Herausforderungen dar, denen mit bestimmten Fertigkeitstypen beizukommen ist. Sie bestehen immer aus einem Schwierigkeitswert (oben links angezeigt), gefolgt von den notwendigen Fertigkeitstypen (Farbkästchen). Alle Fertigkeits-Checks werden wie folgt ausgeführt:

- 1. Karte lesen:** Der aktive Spieler liest die gesamte Karte (oder den Ort) allen Spielern laut vor. Die Spieler können dann darüber diskutieren, was sie tun möchten (wobei man sich an die Richtlinien für „Geheimhaltung“ auf Seite 20 halten muss). Falls die Karte den aktiven Spieler, den Admiral oder den Präsidenten zu einer Wahl auffordert, muss er diese genau jetzt treffen. Jede Wahlmöglichkeit, die keine Erfolgs-/Misserfolgs-Resultate beinhaltet, fordert die Spieler auf, **anstelle** eines Fertigkeits-Checks bestimmte Anweisungen zu erfüllen.
- 2. Vom Schicksalsstapel ausspielen:** 2 Karten des Schicksalsstapels werden verdeckt ausgespielt und bilden den Grundstock eines allgemeinen Kartenstapels. Dieser Stapel kann auf dem *Battlestar Galactica* Spielplan gebildet werden oder an jeder anderen Stelle auf dem Tisch, die von allen Spielern gut erreicht werden kann.
- 3. Fertigkeiten ausspielen:** Beginnend beim Spieler **links vom** aktiven Spieler (und endend beim aktiven Spieler), kann nun jeder Spieler eine **beliebige Anzahl** von Fertigkeitsschichten aus seiner Hand verdeckt auf dem allgemeinen Stapel ablegen. Jeder Text auf den Fertigkeitsschichten wird dabei ignoriert, lediglich Stärke und Typ der Fertigkeit zählen bei einem Fertigkeits-Check.
- 4. Karten mischen und aufteilen:** Nachdem reihum jeder Spieler einmal die Möglichkeit hatte, dem Stapel Fertigkeitsschichten hinzuzufügen, nimmt der aktive Spieler den Stapel und mischt ihn (dieses Mischen ist notwendig, damit niemand nachvollziehen kann, wer dem Stapel welche Karten hinzugefügt hatte). Danach teilt er die Karten offen in zwei Stapel auf: Alle Karten, deren Farbe (=Fertigkeitstyp) mit denen auf der Krisenkarte geforderten übereinstimmen, kommen auf einen Stapel, alle anderen Karten (also solche, die nicht passen) auf den anderen.
- 5. Gesamtstärke:** Die Stärke (Nummer oben links) jedes Stapels wird zusammengerechnet. Die Stärke des nicht-passenden Stapels wird von der Stärke des passenden Stapels subtrahiert. Das Ergebnis ist die Gesamtstärke.
- 6. Resultat ermitteln:** Wenn die Gesamtstärke den Schwierigkeitswert **erreicht oder überschreitet**, wird das „Erfolg“-Resultat des Checks ausgeführt. Im anderen Fall gilt das „Misserfolg“-Resultat. Alle gespielten Fertigkeitsschichten kommen danach auf die entsprechenden Ablagestapel.

FERTIGKEITS- VERWALTER

Auch wenn es streng genommen Aufgabe des aktiven Spielers ist, abgelegte Fertigkeitsschichten ordentlich einzusortieren, bevorzugen viele Spielgruppen die Ernennung eines **FERTIGKEITS-VERWALTERS**, der diesen Job übernimmt.

Er ist dafür verantwortlich, die abgelegten Fertigkeitsschichten in die entsprechenden Ablagestapel einzusortieren. Außerdem muss er, wenn ein Fertigkeitsschichtenstapel aufgebraucht ist, den jeweiligen Ablagestapel mischen und daraus einen neuen Nachziehstapel bilden. Und schließlich muss er einen neuen Schicksalsstapel bilden (indem er wie zu Beginn 2 verdeckte Karten jedes Fertigkeitstyps zieht und diese gemischt auf das entsprechende Feld legt), sollte der alte aufgebraucht sein.

Teilerfolg

Einige Fertigkeits-Checks geben eine Teilerfolgs-Schwierigkeit zwischen den Resultaten „Erfolg“ und „Misserfolg“ an. Hatte der Check keinen Erfolg, wurde jedoch die Teilerfolgs-Schwierigkeit erreicht oder überschritten, befolgt man deren Anweisung (anstelle der „Erfolg“- und „Misserfolg“-Anweisung).



Eine Krisenkarte mit einer Teilerfolgs-Schwierigkeit

Es ist nicht zulässig, mit einer Karte „Notstand ausrufen“ die Teilerfolgs-Schwierigkeit herabzusetzen - diese Karte bezieht sich immer nur auf die **Erfolgs**-Schwierigkeit.

BEISPIEL EINES FERTIGKEITS-CHECKS

1 **6 ERFÜLLTE PROPHEZEIUNG**
Die Schriftrollen offenbaren: ein sterblicher Fahrer wird aus den Rigg weichen. — Porter
Aktiver Spieler entscheidet
ERFOLG Der aktive Spieler zieht 1 Fertigkeitkarte „Politik“
MISS-ERFOLG -1 Bevölkerung
GOER
Der aktive Spieler wirft 1 Fertigkeitkarte ab. Nach dem Schritt „Zylonenschiffe aktivieren“ beginnt ein neuer Krisen-Schritt (neue Krisenkarte sehen und befolgen)

2

3

5 **6 - 3 = 3**

4

6 **BEVÖLKERUNG**

1. In seinem Krisen-Schritt zieht der aktive Spieler die Krisenkarte „Erfüllte Prophezeiung“. Er liest sie laut vor und muss nun wählen, ob er einen Fertigungs-Check ausführt (die obere Option) oder den unteren Teil der Karte befolgt. Er entscheidet sich für die obere Option und will daher einen Fertigungs-Check durchführen.
2. Zwei Karten vom Schicksalsstapel werden verdeckt als Grundstock des allgemeinen Kartenstapels ausgelegt.
3. Der Spieler links vom aktiven Spieler legt zwei Fertigungs-karten auf diesen Kartenstapel. Der folgende Spieler will keine Karte ausspielen, abschließend legt der aktive Spieler noch eine einzelne Karte dazu.
4. Der aktive Spieler mischt diesen Kartenstapel und teilt ihn in zwei Hälften auf. Karten, welche den Fertigungs-Typen der Krisenkarte entsprechen, kommen auf eine Seite, nicht passende Karten auf die andere.
5. Beide Hälften werden jeweils zusammengerechnet. Das Ergebnis der nicht passenden Karten (3) wird vom Ergebnis der passenden Karten (6) subtrahiert, was eine Gesamtstärke von „3“ ergibt.
6. Da diese Gesamtstärke nicht dem Schwierigkeitsgrad des Fertigungs-Checks entspricht oder ihn übersteigt, wird das Misserfolg-Resultat ausgeführt. Die Flotte verliert 1 Bevölkerung und der aktive Spieler stellt die Bevölkerungsscheibe entsprechend ein (von 12 auf 11).

Fertigkeits-Checks auf dem Spielplan

Drei Orte auf dem Spielplan – „Regierung“, „Admirals-Quartier“ und die „Brig“ – erlauben dem dort befindlichen Spieler einen Fertigkeits-Check, der wie auf Seite 16 beschrieben ausgeführt wird. Die speziellen Regeln für jeden dieser Checks sind im Folgenden erklärt:

- **Regierung:** Der aktive Spieler nominiert einen beliebigen Spieler als Präsidentschaftskandidaten. Die Spieler führen einen Fertigkeits-Check des Typs Politik/Führerschaft mit Schwierigkeitswert 5 durch, der folgende Resultate haben kann:

- *Erfolg:* Der nominierte Spieler erhält den Präsidententitel.
- *Misserfolg:* Keine Auswirkung.

- **Admiralsquartier:** Der aktive Spieler klagt einen beliebigen Spieler an. Die Spieler führen einen Fertigkeits-Check des Typs Führerschaft/Taktik mit Schwierigkeitswert 7 durch, der folgende Resultate haben kann:

- *Erfolg:* Der angeklagte Charakter wird in die „Brig“ gestellt.
- *Misserfolg:* Keine Auswirkung.

- **Brig:** Der aktive Spieler will der „Brig“ entkommen. Die Spieler führen einen Fertigkeits-Check des Typs Politik/Taktik mit Schwierigkeitswert 7 durch, der folgende Resultate haben kann:

- *Erfolg:* Der aktive Spieler darf seinen Charakter an einen beliebigen Ort der *Galactica* stellen.
- *Misserfolg:* Keine Auswirkung.



ZYLONENSPIELER

In jedem Spiel wird es mindestens einen Zylonenspieler geben, der gegen die Menschen antritt. Die Anzahl der Zylonenspieler ist abhängig von der Anzahl der Mitspieler.

ZIEL DER ZYLONEN

Damit die Zylonenspieler gewinnen, müssen sie die Menschen daran hindern, das Ziel Kobol zu erreichen. Die Zylonen haben drei Möglichkeiten, das zu tun:

- **Ressource auf Null bringen:** Wenn mindestens eine Ressource am Ende eines Spielerzuges auf „0“ oder weniger gefallen ist, endet das Spiel sofort mit dem Sieg der Zylonen. Auf diese Weise gewinnen die Zylonen am häufigsten. Es ist durchaus möglich, dass eine Ressource auf „0“ fällt, aber die Spieler es im selben Zug noch schaffen, den Ressourcenwert wieder zu erhöhen.
- **Zenturio-Invasion:** Wenn mindesten ein Zenturiomarker das Ende der Enterkommando-Leiste erreicht, wird die Besatzung der *Galactica* getötet und die Zylonenspieler gewinnen (siehe „Schwere Jäger und Zenturios aktivieren“ auf Seite 24).
- **Galactica zerstören:** Falls auf mindestens sechs Orten an Bord der *Galactica* Schadensmarker liegen, ist die *Galactica* zerstört und die Zylonen gewinnen (siehe „Schadensmarker“ auf Seite 25).

LOYALITÄTSKARTEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit (mindestens) einer Loyalitätskarte. Im späteren Verlauf des Spiels bekommen die Spieler zusätzliche Loyalitätskarten (siehe „Schläfer-Phase“, Seite 19), was die Chance, ein Zylonenspieler zu sein, erhöht.

Loyalitätskarten werden verdeckt gehalten, ihre Besitzer dürfen sie allerdings jederzeit ansehen. Die Loyalitätskarten anderer Spieler darf man sich nur ansehen, wenn man durch eine Karte oder Eigenschaft die ausdrückliche Erlaubnis dazu erhält. Wenn ein Spieler sich eine einzelne Loyalitätskarte eines Spielers ansehen darf, der mehr als eine besitzt, wird die Karte nach dem Zufallsprinzip gezogen.

Jede Loyalitätskarte sagt deutlich aus, ob ihr Besitzer ein Zylon, kein Zylon oder ein Sympathisant ist (siehe „Sympathisant“ auf Seite 19).

Wichtig: Wenn ein Spieler mindestens eine „Sie sind ein Zylon“-Karte besitzt, **ist er ein Zylon** und ignoriert alle Karten „Sie sind kein Zylon“, die er möglicherweise besitzt.

Schläfer-Phase

Sobald die Flotte eine Mindestentfernung von 4 zurückgelegt hat, wird jedem Spieler (inklusive enttarnten Zylonenspielern) eine Karte vom restlichen Loyalitätsstapel ausgeteilt. Sollte dabei ein Spieler die „Sie sind ein Sympathisant“-Karte bekommen, muss er diese sofort aufdecken und befolgen. Falls es sich bei ihm um einen bereits enttarnten Zylonenspieler handelt, kann er die Karte zuvor aber an irgendeinen beliebigen anderen Spieler geben, der sie dann seinerseits sofort befolgen muss.

Sympathisanten

Zusätzlich zu den Menschen- und den Zylonenspielern kann es Sympathisanten innerhalb der Flotte geben. Die „Sie sind ein Sympathisant“-Karte bezieht sich auf einen Menschen oder Zylon, der gemeinsame Sache mit der jeweils anderen Seite machen möchte und wird nur beim Spiel zu viert oder zu sechst benutzt. Diese Karte kommt erst in den Loyalitätsstapel, wenn alle anfänglichen Loyalitätskarten bereits ausgeteilt wurden.

Ein Spieler, der diese Karte bekommt, **muss** sie sofort offen zeigen. Sollte mindestens eine Ressource im Vergleich zu ihrem Anfangswert halb voll oder niedriger sein (= innerhalb der roten Zone), kommt dieser Spieler sofort in die „Brig“. Die Karte wird dann wie eine „Sie sind kein Zylon“-Karte behandelt.

Wenn jede Ressource mehr als halbvoll ist (= nicht in der roten Zone), wird dieser Spieler automatisch zum enttarnten Zylonenspieler und muss die Spielzug-Schritte befolgen, die auf dieser Seite unter „Enttarnte Zylonenspieler“ beschrieben sind (außer den Schritten 4 und 5). Dieser Spieler darf die „Zylonenflotte“ niemals aktivieren und keine Super-Krisenkarten ausspielen.



Die Sympathisanten-Loyalitätskarte

FESTSTELLEN, OB MAN EIN ZYLON IST



Carl „Helo“ Agathon hat zwei Loyalitätskarten, eine besagt „Sie sind ein Zylon“, eine „Sie sind kein Zylon“. Da er mindestens eine Karte „Sie sind ein Zylon“ besitzt, ist er ein Zylonenspieler. Er darf sich während seines Zuges (als Aktion) als Zylon enttarnen, um die besondere Anweisung auf seiner Loyalitätskarte auszuführen. Macht er das, wird er zum enttarnten Zylonenspieler (siehe unten).

ENTTARNT ZYLONENSPIELER

Ein Spieler kann eine (und nur eine) „Sie sind ein Zylon“-Karte in seinem Besitz als Aktion aufdecken und deren besondere Anweisung ausführen. Er muss dann folgendes tun:

1. **Abwerfen:** Er wirft alle bis auf 3 Fertigkeitkarten ab.
2. **Titelverlust:** Falls der Spieler Titelkarten besaß, gehen diese an einen anderen Spieler (siehe „Amtsfolge“ auf Seite 28).
3. **Auferstehung:** Er bewegt seinen Charakter auf den Zylonen-Ort „Auferstehungs-Schiff“.
4. **Super-Krisenkarte erhalten:** Der Spieler zieht eine zufällige Super-Krisenkarte. Sie bleibt auf seiner Hand und kann mittels des Ortes „Caprica“ ausgespielt werden. Super-Krisenkarten werden genau wie normale Krisenkarten behandelt, sind aber gegen alle Charaktereigenschaften immun, die Krisenkarten betreffen.
5. **Zug beenden:** Sein Zug endet hier und der Anzeiger „aktiver Spieler“ geht an den Spieler zu seiner Linken. Man beachte, dass ein enttarnter Zylon am Ende seines Zuges

GEHEIMHALTUNG

Zentrales Element von *Battlestar Galactica: Das Brettspiel* ist die Paranoia und Spannung, welche die verdeckten Zylonenspieler erzeugen. Aus diesem Grund ist Geheimhaltung extrem wichtig, und die folgenden Regeln müssen immer beachtet werden:

- **Äußerung von Vermutungen:** Die Spieler dürfen sich jederzeit gegenseitig beschuldigen, Zylonen zu sein. Obwohl diese blinden Anschuldigungen keinerlei regeltechnischen Auswirkungen haben, können Sie doch dabei helfen, die Suche der Menschen nach den versteckten Zylonen zu behindern oder zu vereinfachen.
- **Offene Anklagen:** Falls ein Spieler die Eigenschaft erhält, sich die Loyalitätskarten eines anderen Spielers ansehen zu dürfen, kann er wählen, ob er diese Information für sich behält, sie mit der Gruppe teilt oder sogar über seine Erkenntnisse lügt.
- **Fertigkeitskarten und Fertigkeits-Checks:** Den Spielern ist es **verboten**, die exakten Werte von Karten in ihrer Hand zu nennen. Sie können vage Angaben darüber machen, also beispielsweise sagen, „ich kann in dieser Krise ein wenig helfen“, sie dürfen aber keinesfalls Aussagen treffen wie: „ich spiele eine 5er-Raumkampfkarte“. Außerdem darf kein Spieler nach dem Aufdecken der Karten eines Fertigkeits-Checks seine gespielten Karten identifizieren. Der Grund für diese Einschränkungen ist, versteckte Informationen geheim zu halten und Zylonenspieler vor der zu raschen Enttarnung zu schützen.
- **Karten in Stapeln:** Falls ein Spieler die Eigenschaft hat, sich die oberste(n) Karte(n) eines Stapels anzusehen, darf er keine präzisen Hinweise zu diesen Karten geben.
- **Enttarnte Zylonen:** Auch enttarnte Zylonenspieler müssen sich an die Regeln der Geheimhaltung halten, dürfen also ihre Handkarten nicht offen zeigen und nicht sagen, welche Super-Krisenkarten sie haben.

keine Krisenkarte zieht, auch nicht in späteren Zügen (siehe umseitig: „Züge der enttarnen Zylonenspieler“).

Züge der enttarnen Zylonenspieler

Im Zug eines enttarnen Zylonenspielers erhält dieser weder die auf seiner Charaktertafel angegebenen Fertigkeitskarten, noch zieht er Krisenkarten. Er zieht einfach 2 Fertigkeitskarten, bewegt sich an einen beliebigen Zylonen-Ort und darf die dort angegebene Aktion nutzen.

1. **Fertigkeiten-Schritt:** Der Zylonenspieler zieht 2 Fertigkeitskarten beliebigen Typs.
2. **Bewegungs-Schritt:** Der Zylonenspieler darf zu einem beliebigen anderen Zylonen-Ort gehen.
3. **Aktions-Schritt:** Der Zylonenspieler darf die Aktion an seinem Standort ausführen. Enttarnte Zylonen dürfen andere Aktionen nicht ausführen, weder die auf Fertigkeitskarten, noch die von Zwölferratskarten. Auch müssen sie sämtliche Eigenschaften und Aktionen auf ihrer Charaktertafel ignorieren.

Wichtig: Es gibt keinen „Zylonenschiffe aktivieren“- und „Sprungvorbereitungs“-Schritt im Zug eines enttarnen Zylonen.

Enttarnte Zylonenspieler und Krisen

Obwohl enttarnte Zylonen niemals eine automatische Krisenkarte innerhalb ihres Zuges ziehen dürfen, können sie Krisenkarten am Zylonen-Ort „Caprica“ ziehen und ausspielen. Wenn ein Zylonenspieler eine Krisenkarte zieht, die den aktiven Spieler vor eine Wahl stellt, entscheidet dieser Zylonenspieler.

Enttarnte Zylonenspieler sind durch Ergebnisse von Fertigkeits-Checks oder Anweisungen auf Krisenkarten nicht betroffen. Sie können nicht in die „Brig“ oder „Krankenstation“ geschickt werden und nicht zum Abwerfen von Fertigkeitskarten gezwungen werden.

Fertigkeitskarten der enttarnen Zylonen

Enttarnte Zylonenspieler ziehen immer nur 2 Fertigkeitskarten zu Beginn ihres Zuges. Ein enttarnter Zylonenspieler darf – es steht ihm frei – **eine** Fertigkeitskarte zu jedem Fertigkeits-Check, der ausgeführt wird, hinzufügen.

Enttarnte Zylonenspieler dürfen die auf Fertigkeitskarten angegebenen Aktionen oder Eigenschaften nicht benutzen. Sie müssen sich allerdings immer noch an das Handkartenlimit halten, und überzählige Karten am Ende des Zuges eines jeden Spielers abwerfen, um nur noch 10 Karten auf der Hand zu haben.

Der Schicksalsstapel wird auch noch benutzt, wenn Zylonenspieler enttarn wurden.

SCHIFFSÜBERSICHT

GALACTICA

Dieses riesige Schiff führt und verteidigt die menschliche Flotte. Es ist in der Mitte des Spielplans dargestellt. Es gibt viele Orte an Bord der *Galactica*, in denen Charaktere unterschiedliche Aktionen ausführen können.



ZIVILSCHIFFE

Diese kleinen Pappmarker stellen unbewaffnete Schiffe der Menschenflotte dar. Wird eines dieser Schiffe zerstört, gehen alle Ressourcen, die auf seiner Vorderseite abgebildet sind (üblicherweise Bevölkerung) verloren. Diese Schiffsmarker werden immer mit ihrer Rückseite nach oben ausgelegt.



COLONIAL ONE

Dieses Schiff ist deutlich kleiner als die *Galactica* und Operationszentrale des Präsidenten. Es ist oben auf dem Spielplan dargestellt. Es gibt ein paar Orte an Bord der *Colonial One*, in denen Charaktere unterschiedliche Aktionen ausführen können.



BASISSTERNE

Diese gigantischen Zylonenschiffe werden durch große Stanzmarker dargestellt. Sie tauchen immer wieder in verschiedenen Weltraumfeldern auf und greifen die *Galactica* entweder direkt an oder es starten von ihnen Jäger und schwere Jäger.



VIPER

Diese Plastikschiiffsminiaturen werden von den Menschen zur Verteidigung ihrer Flotte und zum Angriff auf Zylonenschiffe benutzt. Viper werden auf den Feldern „Reserve“ oder „Beschädigte Viper“ oder auf den Weltraumfeldern des Spielplans eingesetzt.



JÄGER

Diese Plastikschiiffsminiaturen werden von den Zylonen zum Angriff der Flotte benutzt. Die sehr empfindlichen Schiffe tauchen massenhaft auf und greifen oftmals Viper und Zivilschiffe an.



RAPTOREN

Diese Plastikschiiffsminiaturen werden von den Menschen zur Erkundung neuer Zielorte benutzt, sowie zur Suche nach Ressourcen (wie Nahrung und Treibstoff). Im Kampf werden diese Schiffe nie eingesetzt und bleiben bis zu ihrer Zerstörung immer in der „Reserve“.



SCHWERE JÄGER

Diese Plastikschiiffsminiaturen werden von den Zylonen zum Absetzen von Enterkommandos auf der *Galactica* eingesetzt. Sie greifen niemals andere Schiffe an. Ihr einziger Zweck ist es, das Hangardeck zu erreichen und ihre tödliche Fracht, Zenturio-Enterkommandos, zu entladen.



KÄMPFE

So lange es noch mindestens ein Zylonenschiff auf dem Spielplan gibt, befindet sich die Flotte im Kampf. Am Ende jedes Zuges werden Zylonenschiffe aktiviert, wie auf der jeweiligen Krisenkarte angegeben. In diesem Abschnitt werden die Kämpfe detailliert erklärt, inklusive der Regeln, wie man Schiffe aktiviert, mit ihnen angreift und sie steuert.

ZYLONEN-ANGRIFFSKARTEN

Wenn eine Krisenkarte mit einem Zylonenangriff aufgedeckt wurde, müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden, wie auf der Karte gezeigt:

1. **Vorhandene Zylonenschiffe aktivieren:** Auf dem Spielplan vorhandene Zylonenschiffe werden gemäß der Kartensymbole aktiviert. Wenn mehrere Symbole abgebildet sind, werden sie nacheinander von links nach rechts aktiviert, wobei man sich an die Standardregeln zur Aktivierung hält (siehe unten, „Zylonenschiffe aktivieren“).
2. **Aufbau:** Neue Zylonenschiffe, Viper und Zivilschiffe stellt man, wie auf der Karte angegeben, auf dem Spielplan auf. Viper werden dazu immer aus der „Reserve,“ Zivilschiffe zufällig aus dem Vorrat genommen, und ohne sie sich anzusehen, verdeckt auf den Spielplan gelegt.
3. **Spezialregeln:** Die meisten Zylonenangriffskarten haben eine Spezialregel, die jetzt befolgt werden muss.

Die Zylonenangriffskarte wird abgelegt, sobald diese drei Schritte ausgeführt wurden, es sei denn, die Karte besagt „Diese Karte bleibt im Spiel“, was bedeutet, dass sie eine weiterhin geltende Wirkung besitzt, die normalerweise bis zum nächsten Sprung der Flotte anhält.

ZYLONENSCHIFFE AKTIVIEREN

Solange man im Kampf ist, werden vorhandene Zylonenschiffe aktiviert, nachdem der Krisen-Schritt im jeweiligen Spielerzug ausgeführt wurde. Ein Schiff zu aktivieren bedeutet, dass es sich entweder bewegt oder angreift. Zylonenschiffe werden immer gemäß der unten stehenden Regeln aktiviert, selbst wenn es enttarnte Zylonenspieler gibt.

Falls mehrere Weltraumfelder Schiffe enthalten, die aktiviert werden müssen, werden zunächst erst alle Schiffe eines vom aktiven Spieler gewählten Weltraumfeldes aktiviert, dann alle des nächsten Feldes und so weiter. Jedes Zylonenschiff kann nur einmal innerhalb jedes Spielerzuges aktiviert werden.

Jäger aktivieren



Symbol: Jäger aktivieren

Wird er aktiviert, führt jeder Zylonenjäger **nur eine** der unten aufgeführten Aktionen aus, und zwar **nur** die in der Liste am weitesten oben stehende, mögliche Aktion („Eine Viper angreifen“ hat oberste Priorität, „Galactica angreifen“ niedrigste)

1. **Eine Viper angreifen:** Der Jäger greift eine Viper innerhalb seines Feldes an. Er bevorzugt unbemannte Viper; gibt es keine, greift er eine bemannte an (bei jeweils mehreren möglichen Zielen entscheidet der aktive Spieler).
2. **Ein Zivilschiff zerstören:** Sind keine Viper im Feld, zerstört der Jäger ein dort vorhandenes Zivilschiff. Der aktive Spieler wählt eines aus, deckt es auf (die darauf angezeigten Ressourcen gehen verloren) und legt es in die Schachtel.
3. **Bewegen:** Sind keine Zivilschiffe im Feld, bewegt sich der Jäger um ein Feld in Richtung des nächsten Zivilschiffes. Liegen mehrere Schiffe im gleichen Abstand, bewegt sich der Jäger **im Uhrzeigersinn** um die *Galactica*.
4. **Galactica angreifen:** Sind keine Zivilschiffe auf dem Spielplan, greift der Jäger die *Galactica* an („Angreifen“ Seite 24).

Falls bei „Jäger aktivieren“ keine Jäger auf dem Spielplan sind, starten zwei Jäger von jedem Basisstern*. Sind keine Basissterne im Spiel, passiert nichts.

Beispiel: Die aktuelle Krisenkarte wurde ausgeführt und trägt das Symbol „Jäger aktivieren“. Die zwei Zylonenjäger auf dem Spielplan (beide im selben Feld) werden aktiviert. Der erste Jäger greift eine Viper an und zerstört sie. Für den zweiten Jäger befindet sich nun in diesem Feld weder eine Viper noch ein Zivilschiff, daher bewegt er sich um ein angrenzendes Weltraumfeld weiter (in Richtung des nächstgelegenen Zivilschiffs).

Jäger starten

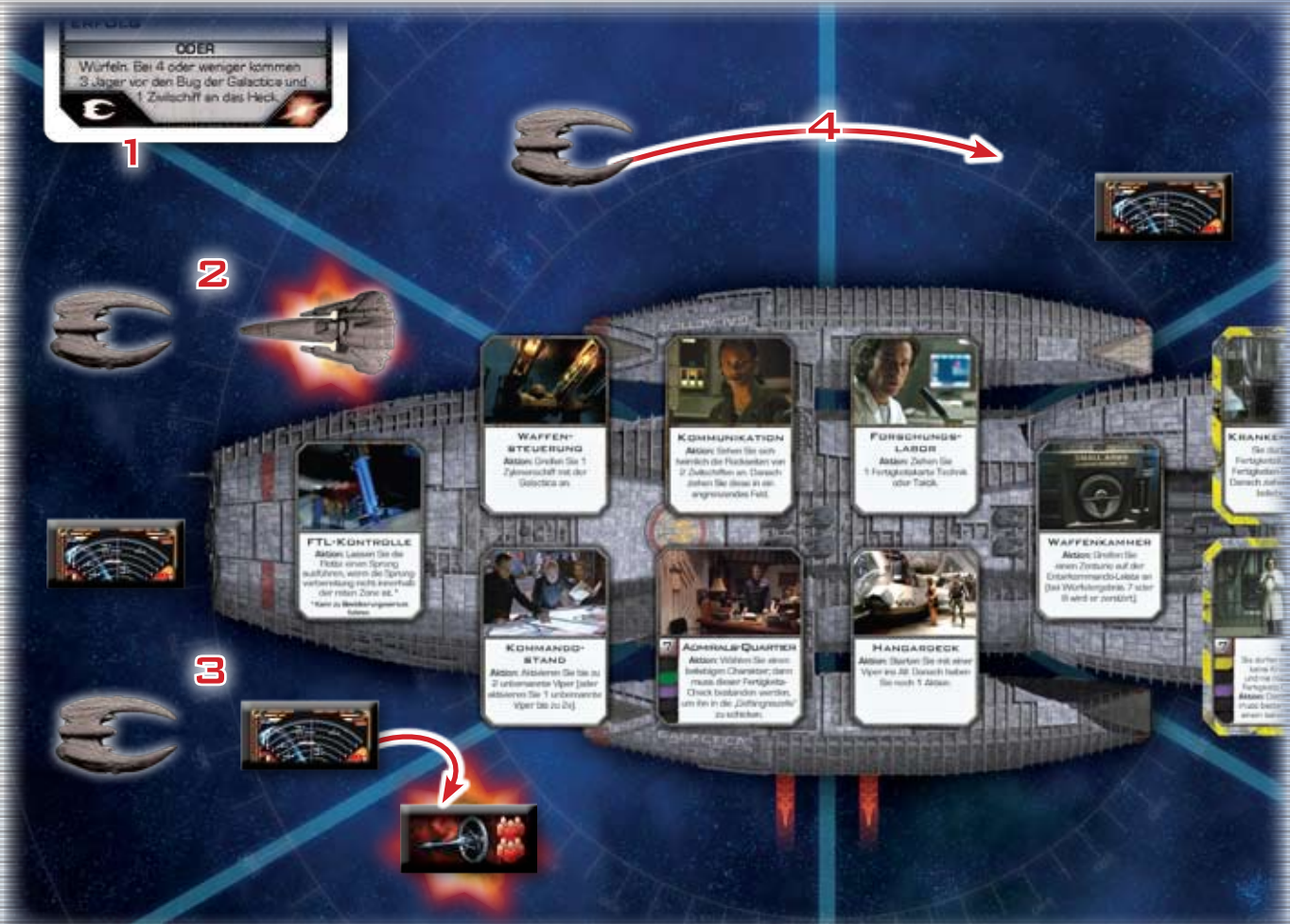


Symbol: Jäger starten

Beim diesem Symbol werden 3 Jäger von jedem Basisstern gestartet*. Sind keine Basissterne im Spiel, passiert nichts.

* Sobald ein Jäger (oder schwerer Jäger) gestartet wird, nimmt der aktive Spieler ein Schiff des angegebenen Typs von denen, die noch nicht auf dem Spielplan liegen. Er legt es in das Feld des Basissterns, von dem es startet. Befinden sich bereits alle Jäger auf dem Spielplan, passiert nichts.

ZYLONENJÄGER AKTIVIEREN



1. Im Schritt „Zylonenschiffe aktivieren“ sieht man auf der aktuellen Krisenkarte das „Jäger aktivieren“-Symbol. Es gibt mehrere Jäger auf dem Plan, also wählt der aktive Spieler ein Feld und aktiviert die Jäger innerhalb dieses Feldes (einen nach dem anderen).
2. Der erste Jäger greift eine Viper in seinem Feld an, würfelt eine „5“ und beschädigt die Viper damit.
3. Der andere Jäger in diesem Feld hat keine Viper als Angriffsziel und zerstört daher ein Zivilschiff im selben Feld. Der Zivilschiffmarker wird umgedreht und die Ressource auf seiner Vorderseite (2 Bevölkerung) geht verloren.
4. Das nächste in Frage kommende Feld enthält nur einen Jäger. Da es sonst keinerlei Schiffe dort gibt, bewegt sich der Jäger in Richtung des nächsten Zivilschiffes (im Uhrzeigersinn). Wird dieser Jäger nächstes Mal aktiviert, ist es wahrscheinlich, dass er das Zivilschiff in diesem neuen Feld zerstören wird.

Schwere Jäger und Zenturios aktivieren



Symbol: Schwere Jäger und Zenturios aktivieren

Schwere Jäger greifen niemals an. Sie bewegen sich immer zum nächsten Weltraumfeld mit „Viper starten“-Symbol. Erreicht ein schwerer Jäger ein solches Feld und führt dort seine Bewegung aus, entert seine Zenturio-Besatzung die *Galactica*.



Symbol: Viper starten

Wenn die Zenturios eines schweren Jägers in die *Galactica* eindringen, wird dieser Jäger vom Spielplan entfernt und ein Zenturiomarker auf das Startfeld der Enterkommando-Leiste gelegt. Falls sich Zenturiomarker auf dieser Leiste befinden und schwere Jäger aktiviert werden (auch durch einen enttarnten Zylon), bewegt sich jeder Zenturiomarker um ein Feld in Richtung „Die Menschen verlieren“. Erreicht ein Marker dieses Feld, haben die Zylonen das Spiel gewonnen.



Die Enterkommando-Leiste

Die Menschen können versuchen, Zenturios zu zerstören, indem sie die „Waffenkammer“ auf der *Galactica* aufsuchen.

Falls es keine schweren Jäger auf dem Spielplan gibt, wenn schwere Jäger aktiviert werden, startet 1 schwerer Jäger von jedem Basisstern. Sind keine Basissterne, keinen schweren Jäger und keine Zenturios im Spiel, passiert nichts.

Zylonische Basissterne aktivieren



Symbol: Basisstern aktivieren

Wird ein zylonischer Basisstern aktiviert, greift er die *Galactica* an. Der aktive Spieler würfelt für jeden Basisstern auf dem Spielplan, um festzustellen, ob der Angriff die *Galactica* beschädigt (siehe „Angreifen“ auf dieser Seite).

ANGREIFEN

Wenn ein Schiff angreift, würfelt der aktive Spieler mit einem 8-seitigen Würfel (außer bei Zivilschiffen) und konsultiert den entsprechenden Eintrag dieser Tabelle, der mit dem Angriffsziel und der Methode des Angriffs übereinstimmt. Abhängig vom Würfelergebnis ist das Ziel beschädigt oder zerstört.

ANGRIFFSTABELLE	
ANGRIFFSZIEL	WÜRFELERGEBNIS
	3-8 = Zerstört
	7-8 = Zerstört
	5-7 = Beschädigt 8 = Zerstört
	Automatisch zerstört (nicht würfeln)
	mit Jäger: 8 = Beschädigt mit Basisstern: 4-8 = Beschädigt
	mit Viper: 8 = Beschädigt mit Galactica: 5-8 = Beschädigt m. Nuklearw: 1-2 = 2x beschädigt 3-6 = Zerstört 7-8 = Zerstört, sowie 3 Jäger im selben Feld zerstört.

Man beachte, dass Spieler niemals die Schiffe der Menschenflotte mit Viper oder der „Waffensteuerung“ angreifen dürfen.

Schäden, Zerstörung und aus dem Spiel sein

Abhängig vom Schiffstyp hat es unterschiedliche Folgen, wenn ein Schiff beschädigt oder zerstört wird.

Ist ein Zylonenschiff zerstört, wird es vom Spielplan entfernt, kann aber später wieder ins Spiel kommen.

Ist eine Viper beschädigt, kommt sie auf das Spielplan-Feld „Beschädigte Viper“. Eine Viper in diesem Feld darf nicht gestartet oder benutzt werden, solange sie nicht repariert wurde (üblicherweise durch eine Technik-Karte).

Zerstörte Viper oder Raptoren sind aus dem Spiel.

Wird ein Zivilschiff zerstört, wird es aufgedeckt, die Flotte verliert die darauf angegebenen Ressourcen (üblicherweise Bevölkerung) und sein Marker kommt aus dem Spiel.

Immer, wenn ein Schiff (oder ein anderes Spielmaterial) aus dem Spiel kommt, wird es in die Spielschachtel gelegt und darf normalerweise nicht mehr im Spiel eingesetzt werden.

Schadensmarker



Galactica-Schadensmarker *Basisstern-Schadensmarker*

Wird ein Basisstern oder die *Galactica* beschädigt, zieht der aktive Spieler einen Schadensmarker für den jeweiligen Schiffstyp. Die Art des Markers hat folgende Auswirkungen:

- **Beschädigter Ort:** Wird dieser Marker gezogen, kommt er auf den passenden Ort auf der *Galactica*. Alle Charaktere an diesem Ort kommen sofort in die „Krankenstation“. Charaktere dürfen einen beschädigten Ort betreten, dessen Aktion aber nicht nutzen (bis er durch eine Technik-Karte repariert wurde). Wird ein beschädigter Ort repariert, nimmt man den Schadensmarker wieder weg und mischt ihn mit den verdeckt liegenden Schadensmarkern zusammen.
- **Ressourcenverlust:** Wird dieser Marker gezogen, verliert die Flotte die angezeigten Ressourcen. Der Marker ist danach aus dem Spiel.
- **Kritischer Treffer:** Wird dieser Marker gezogen, kommt er auf den Basisstern. Liegt er dort, zählt er als 2 Treffer (man braucht 3 Treffer, um einen Basisstern zu zerstören).
- **Hangar beschädigt:** Wird dieser Marker gezogen, kommt er auf den Basisstern. Liegt er dort, dürfen von diesem Basisstern keine Jäger oder schweren Jäger starten.
- **Waffenfehlfunktion:** Wird dieser Marker gezogen, kommt er auf den Basisstern. Liegt er dort, darf dieser Basisstern die *Galactica* nicht angreifen.
- **Struktureller Schaden:** Wird dieser Marker gezogen, kommt er auf den Basisstern. Liegt er dort, zählt man +2 auf die Würfelergebnisse bei allen Angriffen auf diesen Basisstern.



Wenn ein Basisstern drei oder mehr Treffer erhält, ist er zerstört und wird vom Spielplan entfernt. Alle Schadensmarker auf ihm werden wieder verdeckt und mit den übrigen, unbenutzten Schadensmarkern gemischt. Wichtig: Wird ein Basisstern durch eine Nuklearwaffe nicht zerstört, sondern lediglich beschädigt, erhält er **zwei** Schadensmarker.

Sind 6 oder mehr Orte auf der *Galactica* zur gleichen Zeit mit Schadensmarkern belegt, gewinnen die Zylonen das Spiel.

SPRUNG MITTEN IM KAMPF

Springt die Flotte mitten im Kampf, werden alle Schiffe aus den Weltraumfeldern des Spielplans entfernt. Viper, die auf diese Weise entfernt werden, kommen in die „Reserve“, jegliche Zivilschiffe werden in den Haufen der unbenutzten Zivilschiffe zurückgemischt. Jegliche Charaktere, die Viper geflogen sind, kommen auf das „Hangardeck“.

Jegliche Zenturiomarker auf der Enterkommando-Leiste bleiben jedoch im Spiel, wenn die Flotte springt.

VIPER AKTIVIEREN

Obwohl die *Galactica* fest installierte Waffensysteme besitzt, liegt ihre wahre militärische Stärke in ihren Geschwadern aus einsitzigen Kampffliegern, der so genannten Viper. Hauptzweck der Viper ist die Verteidigung der Flotte, insbesondere der Zivilschiffe, vor anfliegenden Zylonenschiffen. Viper werden normalerweise durch die Benutzung des „Kommandostand“-Ortes aktiviert.

Wenn ein Spieler eine Viper aktiviert, muss er **eine** der folgenden drei Möglichkeiten wählen:

- **Viper starten:** Der Spieler nimmt eine Viper aus der „Reserve“ und legt sie in eins der zwei Weltraumfelder mit dem „Viperstart“-Symbol (siehe Seite 24).
- **Viper bewegen:** Der Spieler wählt eine Viper, die sich bereits in einem Weltraumfeld befindet. Er darf sie in ein angrenzendes Feld bewegen. Zu beachten ist, dass eine Viper nicht „über“ die *Galactica* fliegen darf – sie darf lediglich im oder gegen den Uhrzeigersinn von einem Feld in ein angrenzendes Feld um das Schiff herumfliegen.
- **Mit Viper angreifen:** Der Spieler wählt eine Viper und ein Zylonenschiff, die sich im selben Weltraumfeld befinden müssen. Er würfelt, um den Angriff gemäß den Regeln für das „Angreifen“ auf Seite 24 abzuwickeln.

Jede beliebige Viper kann mehrmals innerhalb eines Spielerzuges aktiviert werden (zum Beispiel durch den „Kommandostand“), jedoch dürfen Spieler keine Schiffe aktivieren, die von anderen Spielern gesteuert werden. Viper ohne Pilotenmarker darunter werden unbemannte Viper genannt.

MIT EINER VIPER FLIEGEN

Alle Charaktere, die über die Raumkampffertigkeit innerhalb ihrer Fertigkeitstypen verfügen, können eine Viper bemannen und steuern. Bemannte Viper funktionieren anders als unbemannte und werden nicht durch den „Kommandostand“ aktiviert.

Ein Spieler, der eine Viper steuern möchte, zieht seinen Charakter einfach zum „Hangardeck“ und führt die dortige Aktion aus. Dann startet er wie gewohnt eine Viper (siehe vorigen Abschnitt), legt seinen Pilotenmarker darunter, nimmt seinen Charakter vom Spielplan und stellt diesen auf seine Charaktertafel.

Bewegung und Aktionen beim Flug

Wenn ein Spieler eine Viper steuert, führt er seinen Zug ganz normal aus. In seinem Bewegungs-Schritt kann er die Viper in ein angrenzendes Weltraumfeld ziehen oder seinen Charakter zurück an einen Ort stellen (siehe unten „Eine Viper verlassen“).

Zusätzlich zu den üblichen Dingen, die ein Spieler in seinem Aktions-Schritt machen darf (wie z.B. eine Fertigkeitkarte ausspielen), kann er stattdessen entscheiden, seine Viper zu aktivieren (um sich erneut zu bewegen oder anzugreifen).

Zerstörung einer Viper

Falls ein Charakter in einer Viper sitzt, wenn diese beschädigt oder zerstört wird, wird dieser Charakter auf die „Krankenstation“ gestellt und die Viper entweder auf das Feld „beschädigte Viper“ oder zurück in die Spielschachtel gelegt.

Eine Viper verlassen

Wenn die Flotte springt, kommen alle Charaktere, die gerade eine Viper fliegen, ins „Hangardeck“; ihre Viper kommen in die „Reserve“ zurück.

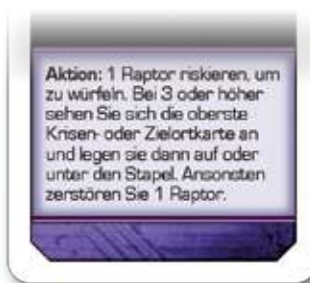
Ein Spieler darf sich auch von einer Viper aus zur *Galactica* oder zur *Colonial One* bewegen. Dazu muss er eine Fertigkeitkarte abwerfen, stellt seine Viper in die „Reserve“ und seinen Charakter an den Ort seiner Wahl (um dort eine Aktion durchzuführen). Das kann er von einem beliebigen Weltraumfeld aus tun.

Wird ein Spieler in die „Brig“ oder die „Krankenstation“ geschickt, während er eine Viper fliegt, kommt sein Charakter an den entsprechenden Ort und seine Viper in die „Reserve“.

Immer, wenn ein Charakter aus einer Viper an einen Ort wechselt, wird sein Pilotenmarker vom Spielplan entfernt.

RAPTOREN (RISKIEREN)

Raptoren werden nicht im Kampf eingesetzt, sondern gemäß bestimmter Anweisungen auf Fertigkeit- oder Zielortkarten üblicherweise „riskiert“, um Belohnungen zu erhalten. Um ein Schiff „zu riskieren“, muss es mindestens noch eins diesen Typs in der „Reserve“ geben. Auf den Karten wird der Spieler meistens angewiesen, eine bestimmte Zahl beim Würfeln zu erreichen, um die Belohnung zu erhalten. Liegt das Würfelergebnis darunter, werden die „riskierten“ Schiffe zerstört und die Belohnung entfällt.



Eine „Scout aussenden“-Fertigkeitkarte

Beispiel: Der aktive Spieler spielt die „Scout aussenden“-Taktik-Karte als Aktion. Die Karte besagt, dass er einen Raptor riskieren muss, um sich als Belohnung die oberste Karte des Zielort- oder Krisenstapels anzusehen. Da noch mindestens ein Raptor in der „Reserve“ liegt, darf der Spieler diese Aktion wählen. Er würfelt und erzielt eine „1“. Die geforderte Würfelzahl ist „3“, also bekommt er die Belohnung nicht und der Raptor ist zerstört.



MIT EINER VIPER FLIEGEN UND ANGREIFEN



1. „Starbuck“ benutzt die Aktion des Hangardeck-Ortes, um mit einer Viper zu starten. Sie entfernt ihren Charakter vom Plan, startet eine Viper und legt ihren Pilotenmarker darunter.
2. Danach darf sie eine weitere Aktion ausführen (wie beim Hangardeck-Ort angegeben). Sie entscheidet sich, ihre Viper zu aktivieren und einen Jäger in ihrem Feld anzugreifen.

3. Sie würfelt eine „3“, was gerade so ausreicht, den Jäger zu zerstören. Er wird vom Plan entfernt und sie macht mit ihrem Krisen-Schritt weiter.

Man beachte, dass Starbuck ihre Eigenschaft „Erfahrener Pilot“ auf ihrer Charaktertafel nicht nutzen kann, weil sie sich zu Beginn ihres Zuges noch nicht an Bord einer Viper befand.

WEITERE REGELN

In diesem Abschnitt befinden sich diverse Regeln und Tipps, wie zum Beispiel die Amtsnachfolge, welche Auswirkungen Spielmaterialbegrenzungen haben, sowie Anweisungen, das Spiel für ein bestimmtes Team einfacher zu machen.

AMTSFOLGE

Falls Präsident oder Admiral als Zylon enttarnt werden, erhält der in der folgenden Liste am weitesten oben stehende und verfügbare Charakter die Titelkarte und das weitere Material (der Admiral bekommt die unbenutzten Nuklearwaffenmarker, der Präsident übernimmt eventuelle Zwölferrats-Handkarten seines Vorgängers und deren Vorratsstapel).

Admiral

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

Präsident

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

Darüber hinaus bekommt der Amtsfolger den Admiralstitel, sobald der Admiral in die „Brig“ gesetzt wird. Kommt ein derart des Amtes enthobener Admiral später wieder aus der Zelle heraus, erhält er seinen Titel **nicht** automatisch zurück. Sollten alle möglichen Kandidaten für den Admiralstitel in der „Brig“ sitzen, wird derjenige Admiral, der am weitesten oben in der Amtsfolge steht.

Beispiel: Lee Adama ist amtierender Admiral und enttarnt sich als Zylon. William Adama, der erste in der Amtsfolge, sitzt in der Brig und kann den Titel nicht erhalten. Saul Tigh, der nächste, ist nicht im Spiel. Also erhält Helo Agathon den Admiralstitel und die verbliebenen Nuklearwaffen.

Ein in der „Brig“ sitzender Präsident behält seinen Titel und die damit verbundenen Eigenschaften.

MATERIALBEGRENZUNGEN

Wenn ein Kartenstapel aufgebraucht ist, mischt der aktive Spieler den jeweiligen Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel. Das gilt für alle Kartenstapel, inklusive Fertigkeitkarten, Zwölferratskarten, Krisenkarten, Super-Krisenkarten und Zielortkarten.

Marker und Plastikschiße sind auf die verfügbare Anzahl beschränkt und können daher im Verlauf des Spiels zur Neige gehen. Der aktive Spieler entscheidet immer über die Reihenfolge, in welcher Spielmaterialien ausgelegt werden; gibt es nicht ausreichend Material, entscheidet er, was nicht ausgelegt wird.

Beispiel: Eine „Zylonenangriff“-Krisenkarte wird gezogen, die verlangt, dass zwei Basissterne auf dem Spielplan ausgelegt werden. Es liegt aber bereits ein Basisstern auf dem Spielplan, also steht nur noch ein weiterer zur Verfügung, um ausgelegt zu werden. Der aktive Spieler entscheidet, welchen der beiden auf der Karte eingezeichneten Basissterne er auf dem Spielplan auslegen wird.

Falls alle Viper bereits im Spiel sind und ein Spieler den Ort „Hangardeck“ aktivieren möchte, darf er eine Viper aus einem beliebigen Weltraumfeld zurück in die „Reserve“ nehmen, um mit ihr daraufhin ins All zu fliegen.

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Es kann vorkommen, dass einige Spielergruppen finden, der Spielgewinn sei für die Menschen (oder Zylonen) zu schwierig. Daher kann man vor dem Spiel entscheiden, ob das Spiel für die Menschen oder Zylonen einfacher gemacht werden soll.

Um das Spiel für die Menschen einfacher zu gestalten, beginnt man mit 2 Punkten mehr pro Ressource (10 Nahrung, 10 Treibstoff, 12 Moral und 14 Bevölkerung).

Um das Spiel für die Zylonen einfacher zu machen, beginnt man pro Ressource mit 2 Punkten weniger.

STRATEGIE DER MENSCHENSPIELER

Das ultimative Ziel der Menschen ist es, sich genügend Ressourcen zu erhalten, bis man 8 Entfernungseinheiten weit gesprungen ist und dann Kobol erreicht. Daher ist es ihr unmittelbares Ziel, Ressourcen zu sparen und das langfristige, weit genug zu reisen.

Überlegungen für Menschenspieler

Zwei Dinge muss man während eines Menschenspielerzuges im Auge behalten: erstens, welche Ressourcen sind in unmittelbarer Gefahr und zweitens, welche Aktionen stehen dem Spieler zur Verfügung.

Jeder Charakter hat eine bestimmte Spezialisierung. Vor allem Piloten sind z.B. in der Lage, Viper zu fliegen und Zylonenschiffe zu zerstören, während Politische Führer bevorzugt den Zwölferratsstapel benutzen dürfen und gut darin sind, Krisen zu meistern.

Zu Beginn des Spieles ist es wichtig, dafür zu sorgen, dass die verlorenen Ressourcen nicht alle vom selben Typ sind. Beispielsweise geht Moral am häufigsten durch Krisenkarten verloren, und Moralverlust gerät leicht außer Kontrolle. Dagegen ist die Bevölkerung normalerweise nicht durch Krisenkarten bedroht, aber bei Zylonenangriffen in akuter Gefahr.

Außerdem sollte man sich immer klar machen, wann es ratsam ist, die „FTL-Kontrolle“ zu benutzen. Beispielsweise ist es keine gute Idee, sie bei bedrohlich niedriger Bevölkerungszahl einzusetzen.

Umgang mit Zylonenspielern

Die größte Bedrohung für die Menschen besteht in den Zylonen, welche die Flotte infiltriert haben. Menschenspieler sollten gut auf die negativen Fertigkeitsskarten achten, die bei Checks ausgespielt werden und jede Entscheidung, die bei Krisenkarten getroffen wird, sorgfältig zu hinterfragen. Je früher es die Menschen fertigbringen, die Zylonen in die „Brig“ zu werfen, desto besser. Ein Zylonenspieler in der „Brig“ hat nur wenig Einfluss auf das Spiel und ist deutlich ungefährlicher, wenn er sich enttarnt.

Vorbereitung auf die Schläfer-Phase

Die Menschenspieler sollten daran denken, dass sie auch dann, wenn sie ursprünglich nicht als Zylonen beginnen, noch in der Schläfer-Phase zu einem Zylon werden können. Also sollten es die Menschen zu Beginn vermeiden, besonders gute Fortschritte zu machen, immerhin könnte man selbst in der Schläfer-Phase noch zum Zylon werden. Sehr gutes Spiel der Menschen macht es einem Spieler, der später zur Zylonenseite überwechselt, ausgesprochen schwer.

STRATEGIE DER ZYLONENSPIELER

Das ultimative Ziel der Zylonen ist es, den Sieg der Menschen zu verhindern, normalerweise, indem sie sich auf eine einzelne Ressource konzentrieren und diese auf Null bringen.

Vor der Enttarnung

Bei Fertigungs-Checks sollten Zylonenspieler alle möglichen Gründe suchen, warum sie dabei nicht helfen können. Wenn sie es doch tun, sollten sie eine (oder zwei) negative Karten dazulegen, um ihre Hilfe zunichte zu machen. Andererseits sollten Zylonenspieler nicht zu verdächtig erscheinen und Fertigkeiten dazu legen, die auch andere Spieler legen würden. Oftmals ist es am besten, von einem Verdacht abzulenken, indem man andere verdächtig erscheinen lässt.

Es ist ziemlich wichtig für Zylonenspieler, nicht vor ihrer Enttarnung in die „Brig“ geworfen zu werden. Dort können sie nämlich ihre spezielle Aktion ihrer Loyalitätskarten nicht einsetzen (dürfen sich dort aber dennoch enttarnen). Manchmal ist es ratsam, andere Spieler in die „Brig“ zu werfen, um von sich abzulenken.

Eine gut gewählte Enttarnung kann einen niederschmetternden Effekt für die Menschen haben. Zylonenspieler sollten sich die spezielle Aktion auf ihrer Loyalitätskarte gut einprägen und auf den perfekten Moment für ihre Enttarnung warten.

Nach der Enttarnung

Enttarnte Zylonen haben nur ein Ziel: sich auf die Ressource zu konzentrieren, die am niedrigsten ist und diese vollends zu erschöpfen. Moral und Bevölkerung sind normalerweise am einfachsten auf einen niedrigen Stand zu bringen. Bei Moral helfen die Krisenkarten (durch den Ort „Caprica“), während Bevölkerung am einfachsten durch Zylonenangriffe vernichtet wird (mittels der „Zylonenflotte“).

Enttarnte Zylonenspieler sollten vor allem Raumkampf- und Technik-Fertigkeitsskarten ziehen, da diese auf den Krisenkarten meist negativ gewertet werden.

KARTENERLÄUTERUNGEN

Dieser Abschnitt erklärt einige Karten-Effekte detaillierter:

- **Ressourcen-Maximum:** Obwohl Ressourcen sich durch bestimmte Karten auch erhöhen können, dürfen sie ihr Maximum von 15 nie überschreiten.
- **Krisenkarte „Nahrungsmangel“:** Diese Karte fordert den Präsidenten auf, 2 Karten abzuwerfen. Der aktive Spieler wirft dann 3 Karten ab. Ist der Präsident **gleichzeitig** der aktive Spieler, muss er 5 Karten abwerfen.
- **Krisen-Auswahl:** Trifft ein Spieler eine Auswahl bei einer Krisenkarte, darf er sich frei für den oberen oder unteren Abschnitt der Karte entscheiden, egal, ob er den dort angegebenen Text befolgen kann oder nicht (außer, die Karte untersagt dies ausdrücklich).

HÄUFIG VERGESSENE REGELN

- Man zieht immer alle auf der Charaktertafel angegebenen Fertigkeitkarten, egal, wie viele Handkarten man bereits hat.
- Eine bemannte Viper darf sich immer im Bewegungsschritt des Spielers bewegen – zusätzlich auch im Aktions-Schritt, wenn seine Aktion zur Bewegung genutzt wird.
- Schiffe dürfen sich **nur** in angrenzende Weltraum-Felder bewegen. Sie dürfen nicht quer über die *Galactica* ziehen.
- Wenn ein Spieler die „Sie sind ein Sympathisant“-Karte bekommt, muss er sie sofort aufdecken.
- Wenn man die „FTL-Kontrolle“ benutzt, verliert man die auf der Sprungvorbereitungs-Leiste angegebene Menge an Bevölkerung bei einem Würfelergebnis von 6 oder weniger.
- Am Ende des Zuges jedes Spielers müssen **alle** Spieler ihre jeweilige Kartenhand auf 10 Fertigkeitkarten reduzieren.
- Spieler können die „Krankenstation“ problemlos verlassen, jedoch nicht die „Brig“. Aus der „Brig“ kommt man aus eigenem Antrieb nur heraus, wenn man den dortigen Fertigkeits-Check durchführen lässt.
- In der „Brig“ darf man beliebige Aktionen ausführen. Einschränkungen gelten dort nur für Bewegung, Krisen und Fertigkeits-Checks.
- Wer in der „Brig“ sitzt, kann durch eine entsprechende Karte in die „Krankenstation“ geschickt werden.
- Zylonenspieler dürfen ihre Loyalitätskarten nur **als Aktion** aufdecken (und sich auf diese Weise enttarnen).
- **Auch** enttarnte Zylonenspieler bekommen in der Schläfer-Phase eine Loyalitätskarte.
- Zylonenschiffe werden immer nach den Regeln unter „Zylonenschiffe aktivieren“ (Seite 22) aktiviert, auch, wenn es einen enttarnten Zylon gibt.
- Super-Krisenkarten sind immun gegen Eigenschaften von Charakteren, die sich auf Krisenkarten beziehen.

CREDITS

Spielentwurf und Entwicklung: Corey Konieczka

Zusätzliche Entwicklung: Eric Lang

Ausführender Entwickler: Jeff Tidball

Redaktion und Korrektur: Mark O'Connor und Jeff Tidball

Übersetzung der deutschen Ausgabe: Michael Kröhnert

Bearbeitung und Layout der deutschen Ausgabe: Heiko Eller

Lektorat: Oliver Erhardt, Heiko Eller und Christoph Lipsky

Grafik-Design: Kevin Childress, Andrew „Metal“ Navaro, Brian Schomberg und WIL Springer

Schachtelcover-Gestaltung: Brian Schomberg

Organisation Skulpturengestaltung: Zoë Robinson

Artwork zur Verfügung gestellt von: NBC Universal

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Verleger: Christian T. Petersen

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

SCI FI: William Lee und Mozghan Setoodeh

Spieltest-Koordination: Mike Zebrowski

Spieltester: 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, Martijn Riphagen, Carloe Roberts, Paul Roberts, Zoë Robinson, Matt Schaning, Brian Schomberg, Piotr 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 und Mike Zebrowski

Besonderer Dank an: Blake Callaway, Steve Coulter, Maril Davis, Shelli Hill, Jill Jarosz, Klay Kaulbach, Loretta Kraft, William Lee, Ron Moore, Ann Morteo, Jerry Petry, Ed Prince, Adam Stotsky, Joy Tashjian, Stacey Ward

Außerdem möchten wir allen bei Sci Fi und NBC Universal danken, dass sie nicht nur das fabelhafte Universum von **Battlestar Galactica** geschaffen, sondern uns auch die Möglichkeit gegeben haben, die ganze Magie der Serie in die Welt des Brettspiels zu transportieren.

Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC.

All Rights Reserved. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.FantasyFlightGames.com

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Support und weitere Infos auf:
www.hds-fantasy.de

INDEX

- Admiral: Seite 12
 - Amtsfolge: Seite 28
- Aktions-Schritt: Seite 10
- Aktivierung von
 - Viper: Seite 25
 - Zenturios: Seite 24
 - Zylonenschiffen: Seite 22
- Amtsfolge: Seite 28
- Angreifen: Seite 24
- aus dem Spiel sein: Seite 24
- Basisstern: Seite 21
 - Schadensmarker: Seite 25
- Bewegungs-Schritt: Seite 10
- Charaktere: Seite 11–12
 - Zusammenstellung: Seite 6
- Eigenschaft benutzen: Seite 13
- Enterkommando-Leiste: Seite 24
- Enttarnte Zylonenspieler: Seite 19–20
- Fertigkeiten-Schritt: Seite 9
- Fertigkeits-Check: Seite 16
 - auf dem Spielplan: Seite 18
 - Beispiel: Seite 17
 - Teilerfolg: Seite 16
- Fertigkeitskarten: Seite 15
 - Verwalter der: Seite 16
- Galactica: Seite 21
 - Schadensmarker: Seite 25
- Geheimhaltung: Seite 20
- Handkartenlimit: Seite 15
- Kämpfe: Seite 22–26
- Kartenerläuterungen: Seite 30
- Kobol-Zielkarte: Seite 14
- Krisen-Schritt: Seite 10
- Loyalitätskarten: Seite 18
 - vorbereiten: Seite 6
- Präsident: Seite 12
 - Amtsfolge: Seite 28
- Raptoren: Seite 21
 - riskieren: Seite 26
- Ressourcen: Seite 5
 - verlieren: Seite 11
- Schadensmarker: Seite 25
- Schicksalsstapel: Seite 15
- Schiffsübersicht: Seite 21
- Schläfer-Phase: Seite 19
- Schwierigkeitsgrad: Seite 28
- Spielaufbau: Seite 5
 - Bildbeispiel für: Seite 7
- Spielmaterial: Seite 2
 - Begrenzungen: Seite 28
 - Beschreibung: Seite 2
- Spielplan: Seite 8
- Spielziel: Seite 6
 - Menschen: Seite 12
 - Zylonen: Seite 18
- Spielzug: Seite 9
- Sprung: Seite 13
 - Beispiel: Seite 14
 - mit der Flotte: Seite 13
 - während Kampf: Seite 25
- Sprungvorbereitungs-Schritt: Seite 11
- Strategietipps: Seite 29
- Sympathisanten: Seite 19
- Titelkarten: Seite 12
 - Admiral: Seite 12
 - Präsident: Seite 12
- Vergessene Regeln: Seite 30
- Viper: Seite 21, 25–27
 - aktivieren: Seite 25
 - bemannt: Seite 26
 - fliegen: Seite 26
 - Flug-/Angriffsbeispiel: Seite 27
 - verlassen: Seite 26
 - Viperstart-Symbol: Seite 24
- Wann man ein Zylon ist: Seite 19
- Zielortkarten: Seite 13
- Zylonenschiffe aktivieren: Seite 11
- Zylonen(spieler): Seite 18–20
 - Angriffskarten: Seite 22
 - enttarnt: Seite 19–20
 - wann man einer ist: Seite 19



KURZREGELN

SPIELZUG

- Fertigkeiten-Schritt:** Fertigkeitkarten entsprechend seiner auf der Charaktertafel angegebenen Fertigkeiten-Typen ziehen. Enttarnte Zylonenspieler ziehen 2 Fertigkeitkarten beliebiger Typ(en).
- Bewegungs-Schritt:** An einen beliebigen Ort gehen. Falls man sich zu einem anderen Schiff bewegt, eine Fertigkeitkarte abwerfen.
- Aktions-Schritt:** Seinen Ort aktivieren oder eine Karte benutzen, die eine Aktion kostet oder eine Aktion von der Charaktertafel ausführen.
- Krisen-Schritt:** Oberste Karte des Krisenstapels befolgen.
- Zylonenschiff aktivieren-Schritt:** Falls Symbol auf Krisenkarte.



= Jäger aktivieren

- keine Jäger vorhanden:
2 pro Basisstern starten (keine Basissterne: nichts passiert)
- falls vorhanden: siehe rechts



= Jäger starten

- 3 pro Basisstern starten (kein Basisstern: nichts passiert)



= Schwere Jäger und Zenturios aktivieren

- keine schweren Jäger vorhanden:
1 pro Basisstern starten, eventuelle Zenturios bewegen (kein Basisstern: ev. Zenturios beweg.)
- falls vorhanden: siehe rechts



= Basisstern aktivieren

- jeder B. greift Galactica an

- Sprungvorbereitungs-Schritt:** Falls Sprung-Symbol auf Krisenkarte, Marker um ein Feld auf der Sprungvorbereitungs-Leiste weiter. Erreicht er das letzte Feld, springt die Flotte.

Wichtig: Die Schritte „Zylonenschiff aktivieren“ und „Sprungvorbereitung“ entfallen im Zug eines enttarnten Zylonen.

FERTIGKEITS-CHECKS

- Karte lesen.
- Zwei Karten vom Schicksalsstapel auslegen.
- Fertigkeiten verdeckt ausspielen.
- Karten mischen, dann sortieren.
- Gesamtstärke ermitteln.
- Resultat ermitteln.

FLOTTENSPRUNG

- Schiffe entfernen.
- Zielort wählen.
- Anweisungen auf Zielortkarte befolgen.
- Ggf. Kobil-Anweisungen befolgen.
- Sprungvorbereitungs-Leiste zurück.

VIPER AKTIVIEREN

Es gibt 3 Möglichkeiten, wenn man eine (bemannte/unbemannte) Viper aktiviert:

- eine Viper starten
- eine Viper bewegen
- mit einer Viper angreifen

ZYLONENSCHIFFE AKTIVIEREN

Jäger: Führen eine der folgenden Aktionen aus (in dieser Reihenfolge):

- Greift eine Viper in seinem Feld an (falls vorhanden, erst unbemannte; die Wahl des Ziels trifft der aktive Spieler).
- Zerstört ein Zivilschiff in seinem Feld (die Wahl des Ziels trifft der aktive Spieler).
- Bewegt sich zum nächsten Zivilschiff (bei Gleichstand **im Uhrzeigersinn**).
- Greift *Galactica* an.

Schwerer Jäger: Greift nie an und bewegt sich immer zum nächsten Viper-Startsymbol. Falls in einem Feld mit Viper-Startsymbol aktiviert, entern seine Zenturios die *Galactica* (siehe Seite 24). Jedes Mal, wenn schwere Jäger aktiviert werden, werden auch die Zenturios aktiviert. Falls keine schweren Jäger im Spiel sind, wenn eine Krise sie aktiviert, startet man stattdessen einen schweren Jäger von jedem im Spiel befindlichen Basisstern.

ANGRIFFSTABELLE

ANGRIFFSZIEL	WÜRFELERGEBNIS
	3-8 = Zerstört
	7-8 = Zerstört
	5-7 = Beschädigt 8 = Zerstört
	Automatisch zerstört (nicht würfeln)
	mit Jäger: 8 = Beschädigt mit Basisstern: 4-8 = Beschädigt
	mit Viper: 8 = Beschädigt mit Galactica: 5-8 = Beschädigt m. Nuklearw.: 1-2 = 2x beschädigt 3-6 = Zerstört 7-8 = Zerstört, sowie 3 Jäger im selben Feld zerstört.

SCHNELLZUGRIFF

- Amtsfolge (Admiral und Präsident): Seite 28
- Enttarnte Zylonen: Seite 19
- Schadensmarker: Seite 25
- Spielaufbau: Seite 5
- Strategietipps: Seite 29