

BATTLESTAR GALACTICA

THE BOARD GAME



Spielregeln

www.brettspielfreunde.com

Battlestar Galactica

Die Zylonen wurden geschaffen, um das Leben auf den Zwölf Kolonien leichter zu machen. Und dann kam der Tag, als sich die Zylonen dazu entschieden, ihre Schöpfer zu töten. Nach einem langen und blutigen Kampf wurde ein Waffenstillstand erklärt, und die Zylonen zogen sich zu einer anderen, eigenen Welt zurück.

Vierzig Jahre später kehrten sie zurück und brachten die Menschheit an den Rand der Auslöschung. Die restlichen Menschen, die von der Mannschaft der Battlestar Galactica angeführt wurden, flohen in der Hoffnung eine neue Heimat zu finden. Eine Heimat bekannt aus alten Legenden, der Erde.

Während sie unaufhörlich gegen die unbeugsamen Zylonen kämpfen, liegt die einzige Hoffnung der Menschheit darin, die Position der Erde zu entdecken. Aber die Ressourcen werden knapp und der Feind kann jetzt menschliche Gestalt annehmen und infiltriert nun die Flotte von innen.

Spielübersicht

Battlestar Galactica: Das Brettspiel stellt auf spielerische Art eine einzigartige Erfahrung zur Verfügung. Anders als in den meisten anderen Spielen, in denen die Spieler individuell gewinnen müssen, ist Galactica ein Mannschaftsspiel, mit der zusätzlichen Schwierigkeit das die Spieler nicht wissen, in welchem Team sie sind, da es geheim gehalten wird.

Jeder Spieler wird bei Spielbeginn heimlich einem Team zugeteilt. Die zwei Teams sind die Menschen und die Zylonen und jedes Team hat ein spezifisches Ziel. Die menschlichen Spieler versuchen die Karte zur Erde zu finden, während die Zylonen Spieler versuchen die menschliche Rasse zu vernichten.

Die Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam mit ihrem Team ... aber müssen sich immer fragen, ob sie jeder Person im Team trauen können, der ihnen Glauben macht ebenfalls ihr Team zum Sieg zu führen.

Übersetzung:
Frank Thomsen
Frankis Brettspielfreunde

Visit Us on the Web
www.brettspielfreunde.com

Komponentenliste

Regelheft
Spielbrett
10 Charakterblätter
52 Pappmarker, bestehend aus:
4 Ressourcenanzeigen
10 Charaktermarker
4 Pilotenmarker
2 Atomwaffenmarker
12 Zivilschiffmarker
2 Basisschiffe
4 Zenturiomarker
4 Basisschiff - Schadenmarker
8 Galactica - Schadenmarker
1 Flottenmarker
1 Aktiver Spielermarker
110 Große Karten, bestehend aus:
70 Krisenkarten
16 Loyalitätskarten
17 Quorumskarten
5 Superkrisenkarten
1 Präsident Titelfarte
1 Admiral Titelfarte
128 Kleine Karten, bestehend aus:
21 Führung Fähigkeitskarten
21 Taktik Fähigkeitskarten
21 Politik Fähigkeitskarten
21 Piloten Fähigkeitskarten
21 Technik Fähigkeitskarten
22 Zielkarten
1 Kobol Zielkarte
1 Achtseitiger Würfel
32 Plastikschiffe, bestehend aus:
8 Viper
4 Raptor
16 Zylonen Raider
4 Zylonen Havey Raider
4 Plastikstecker (für Ressourcenanzeigen)
10 Plastikfüße für Charaktermarker

Details Spielbrett



Das Spielbrett ist der Ort, wo die Handlung des Spiels stattfindet. Es zeigt die Standorte auf der Galactica und der Colonial One an, und den Weltraum, der sie umgibt. Die Beschreibung des Spielbretts finden Sie auf der Seite 8.

Ressourcenanzeige



Die Ressourcenanzeigen werden verwendet, um die schwindenden Ressourcen der Menschen anzuzeigen. Sie werden mithilfe der Plastikstifte mit dem Spielbrett verbunden (siehe Seite 5).

Charakterblatt



Jede Person hat ein Charakterblatt, das dessen Fähigkeiten und spezielle Fähigkeiten beschreibt.

Charaktermarker



Jeder Charakter wird auf dem Spielbrett durch einen Charaktermarker repräsentiert.

Pilotenmarker



Jeder Charakter, der die Pilotenfähigkeit besitzt, wird auf dem Spielbrett durch einen Pilotenmarker repräsentiert. Der Marker wird dazu unter die Viper gelegt.

Aktiver Spielermarker



Der aktive Spieler erhält diesen Marker.

Atomwaffenmarker



Der Admiral startet das Spiel mit zwei Atomwaffenmarker. Diese kraftvollen Waffen können Basisschiffe zerstören. Deshalb sollte man sie nicht verfallen lassen.

Zivilschiffmarker



Diese Marker repräsentieren zivile Schiffe, welche während den Zylonenangriffen, geschützt werden müssen. Auf der Rückseite dieser Marker befindet sich eine Abbildung mit der jeweiligen Ressource die bei Verlust des Schiffes verloren geht.

Basisschiff



Dieser Marker repräsentiert ein zylonisches Basisschiff, von diesem werden bei einem Angriff die Raider gestartet.

Zenturiomarker



Diese Marker werden auf die Leiste „Entereinheiten“ gelegt und zeigen deren Fortschritt an. Sobald einer dieser Marker das Ende der Leiste erreicht wurde die Galactica erfolgreich geentert und die Menschen haben verloren.

(Siehe Seite 24, „Heavy Raider und Zenturio“ aktivieren).

Schadenmarker



Diese Marker repräsentieren den Schaden an der Galactica oder einem zylonischen Basisschiff.

Flottenmarker



Dieser Marker wird auf die Fortschrittsleiste für den Hypersprung gelegt. Wenn dieser Marker das Ende der Leiste erreicht wird ein automatischer Sprung ausgelöst und die Flotte springt zum nächsten Zielort. (Siehe „Flottensprung“ Seite 13).

Zielkarten



Diese Karte wird benutzt, um den nächsten Zielort für den Sprung der Flotte zu bestimmen.

Kobol Zielkarte



Diese Karte listet auf, wann die Schläferagent Phase stattfindet und wie die Menschen das Spiel gewinnen können.

Fähigkeitskarten



Diese Karten werden zu Beginn jeder Runde von dem jeweiligen aktiven Spieler gezogen. Diese Karten werden bei Prüfungen die durch die Krisenkarten bestimmt werden benötigt, oder können den Spieler mit speziellen

Fähigkeiten ausstatten. Jeder Charakter hat auf unterschiedliche Fähigkeitskarten Zugriff und diese helfen, ihm die kommenden Krisen zu bewältigen.

Präsident und Admiralstitel



Diese Karten gewähren dem Eigentümer eine spezielle Aktion bzw. Fähigkeit und ermächtigen ihn bei bestimmten Krisenkarten wichtige Entscheidungen zu treffen. Obwohl ein Spieler mit einer dieser Karten startet, wechseln

diese im Spielverlauf mitunter oft Hände.

Quorumskarte



Diese Karten können vom Präsidenten gezogen werden und die Moral der anderen Spieler steigern, beim Verhandeln mit den Zylonen Spielern helfen oder auch spezielle Fähigkeiten geben.

Krisenkarten



Diese Karten stellen die verschiedenen Hindernisse und Katastrophen dar, welche die menschlichen Spieler überwinden müssen. Manche dieser Karten erfordern Fähigkeitsprüfungen, während

andere wiederum Angriffe durch die Zylonen darstellen. Diese Karten sind überwiegend dafür verantwortlich, dass den Menschen Ressourcen verloren gehen.

Superkrisenkarten



Die fünf Superkrisenkarten stellen äußerst gefährliche Krisen dar. Wenn sich ein Zylonen Spieler zu erkennen gibt, erhält er eine dieser Karten (siehe "Enthüllte Zylonen Spielern" auf Seite 19).

Loyalitätskarten



Diese Karte wird zu Beginn des Spiels verdeckt verteilt und bestimmt, ob ein Spieler ein Zylon ist oder nicht. Die Karte wird geheim gehalten (siehe "Enthüllte Zylonen Spielern" auf Seite 19).

Achtseitiger Würfel



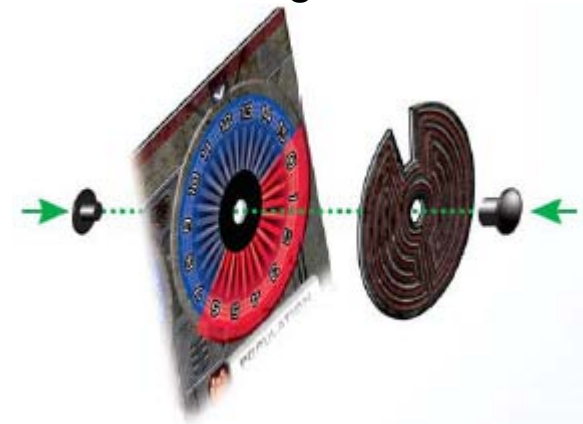
Dieser Würfel wird zum Bestimmen der Kampfergebnisse und gelegentlich bei Krisenkarten verwendet.

Plastikschiffe



Diese Schiffe stellen im Kampf die Viper, Raider und Heavy Raider dar.

Die Ressourcenanzeige zusammenfügen.



Spielaufbau

1. Platzieren sie das Spielbrett in der Mitte des Tisches. Setzen sie die Ressourcenanzeigen bei Nahrung und Treibstoff auf "8" die Moral auf "10" und die Bevölkerung auf "12".

2. Legen Sie acht Viper und vier Raptor in das "Viper and Raptor Reserves" Feld des Spielbretts. Dann legen Sie den Flottenmarker auf die Startposition der „Sprungvorbereitung“ (Jump Preparation) Leiste. Am Ende legen sie die übrigen Schiffe und alle anderen Zivilschiffmarker mit dem Gesicht nach neben das Spielbrett.

3. Wählen Sie einen zufälligen Startspieler aus und übergeben ihm den "Aktiver Spieler" Marker. Dieser Spieler darf sich nun den ersten Charakter auswählen und das Spiel beginnen.

4. Anschließend darf sich im Uhrzeigersinn jeder andere Spieler seinen Charakter auswählen und sich zwischen den am reichlichsten vorhandenen Typen entscheiden (politischer Führer, militärischer Führer oder Pilot). Diese Einschränkung gilt nicht für Support Charaktere, die jederzeit gewählt werden können. Nach der Charakterwahl erhält der Spieler das entsprechende Charakterblatt, den Charaktermarker, im Falle eines Piloten auch den Pilotenmarker und stellt seinen Charaktermarker auf die auf seinem Charakterblatt angegebene Startposition.

Beispiel: Der erste Spieler wählt Laura Roslin (eine politische Führerin) zu seinem Charakter. Der nächste Spieler kann nun jeden militärischen Anführer oder Piloten wählen (da sie nun am reichlichsten vorhanden sind). Der Spieler könnte natürlich auch einen Support Charakter wählen.

5. Der Titel des Präsidenten wird dem ersten verfügbaren Spieler in der folgenden Rangfolge gegeben: Laura Roslin, Tom Zarek und Gaius Baltar. Der Admiralstitel wird dem ersten verfügbaren Spieler in der folgenden Rangfolge gegeben: William Adama, Saul Tigh und Helo Agathon. Dem Admiral werden dann die zwei Atomwaffenmarker gegeben und der Präsident mischt das Quorum Kartendeck und zieht eine der Quorumskarten.

6. Das Loyalitätskartendeck bilden (siehe Seite 6).

7. Mischen Sie das Quorum Kartendeck, Krisenkartendeck, Superkrisenkartendeck, das Zielkartendeck und platzieren es neben das Spielbrett. Dann sortieren Sie die Fähigkeitskarten in die fünf verschiedenen Typen, bilden jeweils ein Deck und legen diese an die (verdeckt) passenden farbigen Regionen am unteren Rand des Spielbretts. Legen Sie die Kobol Zielkarte aufgedeckt neben das Zieldeck.

8. Jeder Spieler außer dem Anfangsspieler zieht drei Fähigkeitskarten, deren Fähigkeiten er laut Charakterblatt besitzt. Die Mischung bleibt dem Spieler

überlassen (siehe "Fähigkeitskarten erhalten" Seite 9). Der Anfangsspieler erhält keine Fähigkeitskarten, aber erhält dafür gleich am Anfang seiner Runde welche.

9. Nehmen Sie von jedem Fertigkeitstyp je zwei Fähigkeitskarten, mischen diese, bilden damit das "Schicksalsdeck" und legen dieses Deck verdeckt an die dafür vorgesehene Stelle "Destiny deck" des Spielbretts.

10. Legen Sie ein zylonisches Basisschiff und drei Raider der Zylonen vor die Galactica. Dann legen Sie unterhalb Galactica zwei Viper und hinter der Galactica zwei Zivilschiffe ab (siehe Grafik).



Schiffspositionen beim Spielstart



Das Loyalitätskartendeck bilden.

1. Loyalitätskarten ordnen: Entferne die "You Are a Sympathizer" Karte Loyalitätsdeck. Dann teilen Sie den Rest des Decks in zwei Stapel „You are a Cylon“ und "You are Not a Cylon". Mischen Sie den „You are a Cylon“ Stapel.

2. Deck erstellen: Verteilen Sie die entsprechende Anzahl „You are a Cylon“ und "You are Not a Cylon" Karten wie unten aufgeführt in das Loyalitätsdeck.

Drei Spieler: 6er Kartendeck bestehend aus:
1x „You Are a Cylon“ Karte
5x „You Are Not a Cylon“ Karten

Vier Spieler: 7er Kartendeck bestehend aus:
1x „You Are a Cylon“ Karte
6x „You Are Not a Cylon“ Karten

Fünf Spieler: 10er Kartendeck bestehend aus:
2x „You Are a Cylon“ Karten
8x „You Are Not a Cylon“ Karten

Sechs Spieler: 11er Kartendeck bestehend aus:
2x „You Are a Cylon“ Karten
9x „You Are Not a Cylon“ Karten

3. Deck für Charaktere erstellen: Fügen Sie für jeden der genannten Charakter "Gauis Baltar" oder "Sharon Valerii" eine "You Are Not a Cylon" Karte hinzu.

4. Mischen und verteilen: Mischen Sie das Deck gründlich und verteilen Sie an jeden Spieler eine verdeckte Loyalitätskarte.

5. Fügen Sie den Sympathisanten hinzu: Bei einer Vierer oder Sechser Spielervariante fügen Sie die „You Are a Sympathizer“ hinzu.

6. Deck ablegen: Legen Sie die übrigen Karten des erstellten Loyalitätsdecks neben das Spielbrett. Alle übrigen Loyalitätskarten, die nicht im Deck waren, legen Sie ungesehen in den Kasten zurück.



Ziel des Spiels

Das Spielziel hängt davon ab, zu welchem Team der Spieler gehört. Das Team des Spielers wird von den ausgegebenen Loyalitätskarten bestimmt. (Siehe "Loyalitätskarten" Seite 18).

Alle menschlichen Spieler gewinnen das Spiel, wenn sie einen Mindestabstand von „8“ erspringen, (wie auf Seite 14 in der Kobol Zielkarte angegeben) und zum letzten Mal springen (siehe "Ziel der Menschen" auf Seite 12).

Alle Zylonen Spielern gewinnen das Spiel dadurch, dass sie die Menschen daran hindern, ihr Ziel zu erreichen. Sie erreichen dies normalerweise dadurch, dass der Flotte mindestens eine Ressource (Nahrung, Treibstoff, Moral oder Bevölkerung) ausgeht, die Galactica (siehe "Schadenmarker-" auf Seite 25) zerstören oder mit den Zenturio erfolgreich die Galactica entern (siehe „Heavy Raider und Zenturio aktivieren" Seite 24).



Den optimalen Charakter wählen

Man sollte auf eine gute Mischung achten, es macht also Sinn zu beobachten, welche Charaktere gewählt wurden. Hat zum Beispiel kein anderer Spieler einen Charakter mit der Fähigkeit Technik gewählt, kann es eine gute Idee sein, solch einen zu wählen.



Spielaufbau



- | | |
|---|--|
| 1. Loyalitätskartendeck | 11. Titelkarte des Admirals und Nuklearmarker |
| 2. Zielkartendeck and Kobol Zielkarte | 12. Superkrisenkartendeck |
| 3. Titelkarte des Präsidenten und Quorumskarte | 13. Krisenkartendeck |
| 4. Zenturio-, Schadens-, Zivilschiff- und Basisschiffmarker | 14. Fähigkeitskartendeck (nach Typ sortiert) |
| 5. Quorumdeck | 15. Aktiver Spielermarker |
| 6. Schicksalsdeck | 16. Pilotenmarker eines Spielers |
| 7. Plastikschiße der Menschen in "Reserve" | 17. Charakterblatt eines Spielers |
| 8. Ressourcenanzeige | 18. Handkarten mit Fähigkeitskarten (3er Starterset) |
| 9. Plastikschiße der Zylonen | 19. Loyalitätskartendeck eines Spielers |
| 10. Charaktermarker (Startpositionen) | |

Das Spielbrett



Galactica Front

Galactica Heck

1. Schicksalskartendeck: Hier werden von jeder Fähigkeitskarte je zwei Karten abgelegt. Bei jeder Fähigkeitsprüfung (Krisenkarte) werden hier zwei Karten entnommen und hinzugefügt.

2. Hangar für beschädigte Viper: Hier werden die beschädigten Viper abgelegt.

3. Viper und Raptor Reserve: Alle nicht gestarteten, beschädigten oder zerstörten Viper und Raptor werden hier als Reserve abgelegt.

4. Ressourcenanzeige: Verfügbare Ressourcen der Flotte.

5. Colonial One Standorte: Menschliche Spieler können sich zu diesen Standorten bewegen und sie aktivieren. Für die Bewegung muss eine Fähigkeitskarte abgeworfen werden.

6. Zylonen Standorte: Hat sich ein Zylonen Spielern enttarnt, wird sein Charaktermarker hier hinbewegt. Nur Zylonen Spieler können hier her und die Standorte aktivieren.

7. Sprungvorbereitungsleiste: Der Flottenmarker wird hier platziert und markiert den Hypersprung Status.

8. Entereinheiten Leiste: Hier werden die Zenturiomarker abgelegt. Erreicht ein Marker das Ende der Leiste, haben die Menschen verloren.

9. Weltraumgebiet: Es gibt sechs Raumbereiche, in denen die Kolonieschiffe bzw. die Plastikschiße abgelegt werden.

10. Galactica Standorte: Standorte, zu denen sich die menschlichen Spieler bewegen und sie aktivieren können (beachte 5.).

11. Gefährliche Standorte: Diese zwei Standorte haben permanent negative Wirkungen. Spieler können sich nie freiwillig zu diesen Standorten bewegen.

12. Viper Startrampen: Diese zwei Symbole zeigen das Hangardeck in dem die Viper starten und landen. Beachten Sie, dass der gegenüberliegende inaktive Hangar auf der Steuerbordseite, zum Museum umgebaut wurde und nun als Flüchtlingslager genutzt wird.

13. Ablagemarkierungen für die Fähigkeitskarten: Unterhalb dieser Markierungen werden die entsprechend farbcodierten Fähigkeitskarten bereitgelegt.

Spielrunde

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn bis zum Sieg eines Teams in folgender Schrittfolge gespielt.

- 1. Fähigkeitskarten erhalten:** Der aktive Spieler erhält die auf seinem Charakterblatt gezeigte Menge und Art an Fähigkeitskarten (siehe "Fähigkeitskarten erhalten" auf dieser Seite).
- 2. Bewegung:** Der Spieler bewegt sich zu einem anderen Standort. Eine Bewegung von der Galactica zu der Colonial One oder zurück kostet eine Fähigkeitskarte, die aus der Kartenhand abgelegt werden muss.
- 3. Aktion:** Der aktive Spieler wählt eine Aktion, die er ausführen möchte. Optionen sind entweder auf den Standorten, den Charakterblättern oder Fähigkeitskarten angegeben (Auflistung, siehe Seite 10).
- 4. Krise:** Die obere Karte des Krisendecks muss gezogen und ausgeführt werden (siehe "Krisen" auf Seite 10).
- 5. Aktivierung der Zylonenschiffe (falls nötig):** Ist ein Basisschiff im Spiel, werden die aufgeführten Raider ins Spiel gebracht. Bestehende bewegen sich bzw. greifen an (siehe "Aktivierung der Zylonenschiffe" Seite 22).
- 6. Sprungvorbereitung (falls nötig):** Wenn eine Krisenkarte unten rechts das Symbol für die "Sprungvorbereitung" besitzt ("Sprungvorbereitung", siehe Seite 11), dann muss der Flottenmarker auf der Sprungvorbereitungsleiste um eine Stufe in Richtung „Automatischer Sprung“ versetzt werden. Wenn der Marker das Ende der Leiste erreicht wird ein automatischer Sprung durchgeführt (siehe "Flottensprung", Seite 13).
Spätestens nach dieser Phase ist der nächste Spieler an der Reihe und der aktive Spieler gibt nun den Marker „Aktiver Spieler“ an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Spielrunde im Detail

Fähigkeitskarten erhalten

Während dieser Stufe zieht der gegenwärtig aktive Spieler die Art und Menge an Fähigkeitskarten, die ihm laut seinem Charakterblatt zustehen. Der Spieler zieht ohne Rücksicht auf die Handmenge immer die vollständige Anzahl der Fähigkeitskarten.



William Adamas Fähigkeiten

Beispiel: Es ist William Adama's „Fähigkeitskarten erhalten“ Phase. Er betrachtet die Fähigkeiten seines Charakterblatts und sieht das Er dort, 3 Führung und 2 Taktik aufgelistet hat. Er zieht deshalb drei Fähigkeitskarten „Führung“ und zwei Fähigkeitskarten „Taktik“.

Einige Charakterblätter haben eine mehrfarbige Multifähigkeit abgebildet. Wenn ein Charakter mit einer Multifähigkeit Fähigkeitskarten erhalten möchte, muss er zuerst entscheiden, wie viele Karten er von jedem Typ ziehen will. Die Gesamtzahl der gezogenen Karten muss der Zahl auf seinem Charakterblatt entsprechen.



Beispiel für eine Multifähigkeit

Beispiel: Es ist der Anfang von Lee "Apollo" Adamas Runde. Es könnte sein das Er beschließt, zwei Fähigkeitskarten für Führung oder zwei für Politik oder eine von beiden zu ziehen- da er eine Multifähigkeit im Wert 2 für Führung und Politik hat.

Bewegung

Während dieser Stufe kann der aktive Spieler, wenn er es wünscht, seinen Charaktermarker zu einem anderen Standort bewegen. Wenn er sich zu einem anderen Schiff bewegt, muss er dafür eine Fähigkeitskarte aus seiner Kartenhand ablegen.

Menschliche Charaktere dürfen sich nie zu Standorten der Zylonen bewegen und enthüllte Zylonen dürfen sich ebenso nur noch zu Standorten der Zylonen bewegen.

Beispiel: Es ist Lee "Apollo" Adamas Bewegungsstufe und er möchte sich von "Command" (auf Galactica) zum "Press Room" (Presserraum, auf Colonial One) bewegen. Er legt eine Fähigkeitskarte aus seiner Hand ab und zieht mit dem Charakter Marker zum Standort "Press Room" um.

Wenn der Charakter des Spielers eine Viper fliegt, kann er zu einem benachbarten Raumbereich fliegen oder kann eine Fähigkeitskarte ablegen um sich zu einem Standort auf der Galactica oder Colonial One bewegen und seine Viper an die "Reserve" zurückgeben.

Aktion

Während dieses Schritts muss der aktive Spieler eine Aktion durchführen. Die Aktionstypen sind unten aufgeführt und werden normalerweise durch das Wort „Action“ identifiziert, gefolgt von einer Fähigkeit.

Standort aktivieren: Der Spieler führt die beschriebene Aktion des Standorts aus.

Fähigkeitsaktion: Der Spieler spielt eine Fähigkeitskarte seiner Handkarten und führt die beschriebene Aktion der Karte aus. Beachten Sie das nicht jede Karte eine Aktion beinhaltet. (Siehe "Fähigkeitskarte" Seite 15).

Charakteraktion: Der Spieler führt die beschriebene Aktion seines Charakterblatts aus. Beachten Sie das nicht jedes Blatt eine Aktion beinhaltet.

Viper aktivieren: Wenn ein Charakter die Fähigkeit "Pilot" besitzt, darf er eine Viper besteigen, in den Raum starten und vorhandene zylonische Schiffe angreifen.

Titel und Quorumskarte: Wenn ein Spieler eine Quorumskarte oder einen Titel besitzt, kann er die damit gelieferte Aktion ausspielen.

Loyalitätskarte: Der Charakter kann eine seiner "You are a Cylon" Loyalitätskarten aufdecken, sich als Zylon zu erkennen geben und die entsprechende Aktion ausführen. Anschließend folgt er den Regeln auf der Seite 19.

Passen: Der Spieler passt, verzichtet auf die Aktion und geht sofort zur Krise über.

Krise

Während dieser Runde zieht der aktive Spieler die oberste Karte des Krisendecks, liest sie laut vor und führt sie aus. Es gibt drei Typen: Zylonenangriff, Fähigkeitsprüfung und Ereignisse.

Krise - Zylonenangriff

Diese Krisenkarten zeigen eine Abbildung von der Galactica und einigen anderen Schiffen. Wenn Sie eine Angriffskarte auslösen, führen Sie einfach die darin aufgeführten Schritte aus. Dann legen Sie die Karte ab oder folgen den anders lautenden Anweisungen.



Krisenkarte - Zylonenangriff

Krise - Fähigkeitsprüfung

Diese Krisenkarten beschreiben eine Krise, die durch eine unterschiedlich schwere Fähigkeitsprüfung beeinflusst werden kann. Die Karten zeigen oben links in der Ecke die Schwierigkeit und listen darunter als Farbcode die nötigen Fähigkeiten auf (siehe "Fähigkeitsprüfung" Seite 16).

Manche dieser Karten geben dem aktiven Spieler, dem Präsidenten oder dem Admiral die Wahlmöglichkeit, entweder die Fertigungsüberprüfung auszulösen oder alternativ eine andere Anweisung auszuführen.



Eine Fähigkeitsprüfung

Krise - Ereignis

Jede Krisenkarte, die kein Zylonenangriff oder eine Fähigkeitsprüfung ist, ist ein Ereignis. Diese Krisen haben Anweisungen, die sofort befolgt werden müssen. Manche von ihnen beschreiben eine Entscheidung für den aktiven Spieler, den Präsidenten oder den Admiral.



Krisenkarte - Ereignis

Zylonenschiffe aktivieren

Ist mindestens ein Basisschiff im Spiel, werden die aufgeführten Raider bzw. Heavy Raider ins Spiel gebracht. Bestehende Schiffe können sich bewegen bzw. angreifen. (Siehe "Aktivierung der Zylonenschiffe" Seite 22).



Der untere Teil der Krisenkarte

Sprungvorbereitung

Wenn die gezogene Krisenkarte das Symbol "Sprungvorbereitung" an seiner unteren rechten Ecke hat, dann wird der Flottenmarker auf der Sprungvorbereitungsleiste in Richtung "Autosprung" bewegt. Erreicht der Marker die Position "Autosprung", dann springt die Flotte automatisch zu einem neuen Zielort (siehe "Flottensprung" auf Seite 13).



Symbol für die Sprungvorbereitung

Nach dieser Phase ist die Runde des aktiven Spielers vorbei. Er legt die Krisenkarte ab und übergibt den Marker „Aktiver Spieler“ an den nächsten Spieler.



Ressourcenverlust

Die vier Ressourcen (Treibstoff, Nahrung, Moral und Bevölkerung) sind alle für das Überleben der Menschheit wichtig. Diese Ressourcen gehen aufgrund gezogener Krisenkarten oder zerstörter Zivilschiffe verloren.

Die Krisenkarten listen den Ressourcenverlust in Form einer Mengenangabe und Symbol auf. Ein Symbol ohne Mengenangabe bedeutet Ressource -1.

Jedes Mal, wenn eine Ressource verloren geht, wird die entsprechende Ressource neu eingestellt und zeigt so die aktuelle Gesamtmenge an.



Eine rote Hintergrundfarbe zeigt den Spielern an, dass eine Ressource unter den halben Maximalwert gesunken ist, und bringt evtl. auch die Loyalitätskarte „Sympathisant“ ins Spiel (siehe Seite 18).



Grundregeln

Hier werden die Regeln für Charakter, Flottensprung und die Fähigkeiten besprochen.

Charakter

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters des **Battlestar Galactica** Universums. Jeder Charakter hat verschiedene Stärken und Schwächen, die auf dem Charakterblatt aufgelistet sind. Folgende Informationen können auf jedem Charakterblatt gefunden werden:

Charaktertyp: Ein Charakter kann ein Techniker, Pilot, politischer oder militärischer Führer sein. Beim Spielstart sollte man auf eine ausgewogene Verteilung achten.

Charakter Eigenschaften: Jeder Charakter hat zwei positive und zwei negative Eigenschaften. Einige dieser Eigenschaften sind Passiv, das bedeutet, sie haben eine permanente Wirkung. Andere wiederum müssen als Aktionen aktiviert werden (siehe "Aktion" Seite 10).

Fähigkeiten: Jedes Charakterblatt listet im Portraitfenster die Fähigkeiten in Form der Typenbezeichnung, des Farbcodes und der Menge auf. Am Anfang jeder Runde erhält der Spieler die Anzahl und Arten der aufgeführten Fähigkeiten. Wenn einem Charakter erlaubt wird eine nicht aufgeführte Fähigkeitskarte zu ziehen muss sie als Ersatz einer aufgeführten Fähigkeit gezogen werden, es sei denn, es ist entsprechend anders beschrieben.

Startposition: Jedes Charakterblatt gibt dem entsprechenden Spieler vor, wo er den Charaktermarker beim Spielstart platzieren muss.



Charakterblatt



1. Name
2. Charaktertyp
3. Positive Eigenschaften
4. Negative Eigenschaften
5. Startposition
6. Fähigkeiten



Titelkarte

Titel und Quorumskarten gewähren dem Eigentümer eine spezielle Aktion bzw. Fähigkeit und ermächtigen ihn bei bestimmten Krisenkarten wichtige Entscheidungen zu treffen. Obwohl ein Spieler mit einer Titelkarte startet, wechselt diese im späteren Spielverlauf oft Hände.

Präsident und Quorumskarte

Der Präsident fängt das Spiel mit einer Quorumskarte in seiner Hand an, und kann, solange er den Präsidententitel besitzt bzw. wenn er ins Präsidentenbüro zieht, mehrere davon verwenden. Diese Karten stellen spezielle Aktionen zur Verfügung die nur der Präsident durchführen kann und geben ihm ein breites Spektrum mächtiger Fähigkeiten in die Hand. Welcher Spieler auch immer den Titel des Präsidenten hat, er hat die Kontrolle über diese Hand von Quorumskarten. Die Karten werden geheim gehalten und es gibt kein Kartenlimit.

Der Admiral

Der Admiral hat zwei wichtige Fähigkeiten.

1. Er startet das Spiel mit zwei Atomwaffenmarkern. Diese auf zwei limitierte Waffen können gegen Basisschiffe eingesetzt werden und haben eine verheerende Wirkung.
2. Der Admiral ist derjenige Spieler der entscheidet, zu welchem Zielort die Flotte springt (siehe "Flottensprung" Seite 13).

Ziel der Menschen

Damit die menschlichen Spieler das Spiel gewinnen, müssen sie genügend Hypersprünge durchführen, bis sie Kobol erreichen. Sobald die Flotte Kobol erreicht hat, gewinnen die Menschen das Spiel sofort. Das Ziel der Zylonen ist entsprechend unter "Ziele der Zylonen" auf Seite 18 beschrieben.

Ein Hypersprung kann auf folgende zwei Arten stattfinden:

1. Der Flottenmarker bewegt sich auf "Autosprung", siehe Seite 11.
2. Ein Spieler aktiviert den Standort "FTL Kontrolle". Wenn die Flotte auf diese Weise springt, kann es sein das Teile der Flotte bzw. Bevölkerung verloren gehen (siehe "FTL Kontrollsprung" auf der folgenden Seite).

Flottensprung

Die Bewegung eines Schiffs die schneller als das Licht ist wird in Battlestar Galactica FTL (faster-than-light) bzw. Sprung genannt. Wann immer die Flotte springt, zieht der Admiral eine Zielkarte und bestimmt damit das Sprungziel der Flotte.

Um den Bestimmungsort zu wählen, führt der Admiral die folgenden Schritte durch:

1. Schiffe entfernen: Entfernen Sie alle Schiffe vom Spielbrett (siehe "Während dem Kampf springen" Seite 25).

2. Ziel wählen: Der Admiral zieht zwei Karten vom Zieldeck, wählt eine aus und legt die andere unter das Deck zurück.

3. Anweisungen folgen: Der Admiral legt die gewählte Karte mit dem Gesicht nach oben neben die Kobol Karte und befolgt die Anweisungen der Zielkarte.

4. Kobol Anweisungen: Wenn der vorherige Schritt die Gesamtentfernung auf vier, acht oder jeweils darüber setzt, dann folgen Sie den Instruktionen auf der Kobol Zielkarte (siehe Seite 14).

5. Sprungvorbereitung zurück setzen: Setzen Sie den Flottenmarker wieder auf die unterste Stufe zurück..



Eigenschaften benutzen

Charakterblätter, Fähigkeitskarten, Loyalitätskarten und Quorumskarten können den Spielern je nach Karte spezielle Fähigkeiten zur Verfügung stellen. Viele dieser Fähigkeiten beginnen mit der Überschrift „Aktion“ gefolgt von einem erklärenden Text. Das bedeutet, dass der Charakter die Karte nur während seiner Aktionsphase als seine Aktion verwenden kann.

Alle anderen Fähigkeiten verlangen keine Aktion bzw. beschreiben die Art der Verwendung. Wenn mehrere Spieler zur gleichen Zeit eine Fähigkeit verwenden möchten, entscheidet der aktive Spieler die Reihenfolge.

Beispiel: Eine unbemannte Viper ist gerade durch einen Raider angegriffen worden und für den Angriff wurde eine „8“ gewürfelt. Die Viper wäre normalerweise zerstört, doch „Starbuck“ spielt eine Piloten Fähigkeitskarte mit einem „Evasive Maneuvers“ (Ausweichmanöver) aus. Diese Karte erlaubt ein erneutes Auswürfeln des Angriffs.



FTL Kontrollsprung

Wenn sich der Flottenmarker zu einem der blauen Bereiche auf der Sprungvorbereitungsleiste bewegt hat, können die Spieler einen Flottensprung erzwingen. Je nach Position der FTL-Kontrolle können erzwungene Flottensprünge wegen mangelnder Vorbereitung den Verlust von Schiffen bzw. Bevölkerung bedeuten.

Der aktive Spieler würfelt mit dem achtseitigen Würfel. Bei einer „6“ oder tiefer ging während des Sprungs ein Teil der Bevölkerung verloren und die Position auf der Sprungvorbereitungsleiste gibt den Verlust an. Anschließend folgen die Spieler den Schritten für "Flottensprung" auf dieser Seite.

Zielkarten

Jede Zielkarte zeigt zwei wichtige Informationen. Im Zentrum der Karte stehen die Ereignisse, die sich während der Reise zum Zielort ereignen. Es handelt sich für gewöhnlich um verbrauchten Brennstoff oder andere Ressourcen und/oder spezielle Instruktionen. Die Effekte einer Zielkarte werden sofort ausgelöst.

Am unteren Rand jeder Zielkarte steht eine Entfernungszahl. Sobald die Effekte der Karte ausgelöst wurden, wird die Karte mit dem Gesicht nach oben neben die Kobol Zielkarte gelegt und man kann nun die zurückgelegte Gesamtentfernung ablesen.



Distanzanzeige auf der Zielkarte



Beispiel für einen Sprung



1. Die gezogene Krisenkarte hat das Symbol "Sprungvorbereitung" an seiner unteren rechten Ecke und der Flottenmarker wird auf der Sprungvorbereitungsleiste in Richtung "Autosprung" bewegt. Erreicht der Marker die Position "Autosprung", dann springt die Flotte automatisch zu einem neuen Zielort und alle Schiffe werden vom Spielbrett entfernt.

2. Der Admiral zieht die zwei ersten Karten des Zielkartendecks, wählt eine und spielt sie offen aus. Die andere Karte wird unter das Deck zurückgelegt.

3. Die gewählte Karte wird offen neben der Kobol Zielkarte abgelegt und die Instruktionen der Zielkarte ausgeführt (in diesem Fall: 1 Treibstoff abziehen und 1 Raptor zerstören).

4. Wenn die Gesamtentfernung zum ersten Mal gleich oder höher vier bzw. acht ist, dann müssen die Instruktionen der Kobol Karte befolgt werden. In diesem Beispiel geschieht nichts, denn die Summen wurden nicht zum ersten Mal überschritten.

5. Der Flottenmarker wird an den Anfang der Sprungvorbereitungsleiste gelegt.



Kobol Zielkarte

Auf der Kobol Zielkarte sind wichtige Informationen aufgelistet, z.B. zu welchem Zeitpunkt zusätzliche Loyalitätskarten ausgegeben werden und wie die menschlichen Spieler das Spiel gewinnen können. Wenn die Flotte eine verzeichnete Entfernung erreicht oder zum ersten Mal überschreitet, führen die Spieler die folgenden Instruktionen durch. Diese Instruktionen werden auch auf der Kobol Zielkarte beschrieben.

Schläferagenten: Wenn eine Distanz von vier oder mehr gereist wurde, werden die restlichen Loyalitätskarten verteilt (siehe „Schläferagent“ Seite 18).

Kobol erreicht: Nachdem eine Distanz von acht oder mehr gereist wurde, sind die Menschen nur noch einen Sprung vom Sieg entfernt. Beim nächsten Sprung

ziehen die Menschen keinen Zielort sondern haben sofort gewonnen - sofern alle Ressourcen einen Bestand größer „0“ zeigen.

Fähigkeitskarte

Jeder Fertigkeitstyp spezialisiert sich auf verschiedene Strategien:

Politik: Diese Fähigkeit repräsentiert die Eigenschaft die Moral zu unterstützen und hilft der Flotte kommende Krisen zu überstehen. Diese Fähigkeit wird bei den Krisenkarten am meisten benötigt. Einige Politikkarten erlauben dem Spieler Fähigkeitskarten zu ziehen, die außerhalb seiner Fähigkeiten liegen.

Führung: Diese Fähigkeit repräsentiert die Charaktereigenschaft, in Krisensituationen das Kommando zu übernehmen und andere Individuen zu führen. Bei den Krisenkarten wird diese Fähigkeit gleich nach der Politik am meisten benötigt. Einige Führungskarten erlauben dem Spieler andere Charaktere zu bewegen bzw. ihnen eine Bonusaktion zu geben.

Taktik: Dieser Typ vertritt die Fähigkeit eines Charakters, Missionen zu planen sowie physische Hindernisse zu überwinden. Taktikkarten erlauben den Spielern oft einen Würfelbonus.

Pilot: Diese Fähigkeit erlaubt den Charakteren eine Viper zu fliegen und zylonische Schiffe anzugreifen. Diese Karten ermöglichen oft einen zusätzlichen Angriff bzw. erlauben die feindlichen Angriffswürfel erneut zu werfen.

Techniker: Dieser Typ stellt die Fähigkeit auf den mechanischen und wissenschaftlichen Gebieten dar. Einige Technikkarten erlauben es, defekte Viper und beschädigte Bordbereiche (Standorte) der Galactica zu reparieren.

Handlimit und Kartenabwurf

Wenn irgendein Spieler am Ende einer Spielerrunde mehr als 10 Fähigkeitskarten in seiner Hand hat, muss er die überzähligen Karten (freie Wahl) abwerfen. Dieses Limit betrifft nicht die Quorumskarten und Superkrisenkarten, die sich in der Kartenhand eines Spielers befinden.

Wann immer ein Spieler eine Fähigkeitskarte abwirft, wird sie offen auf den Ablagestapel nahe dem passenden Fähigkeitskartendeck gelegt. Wenn ein Fähigkeitskartendeck aufgebraucht ist, wird aus dem passenden Abwurfstapel ein neues Deck gebildet.

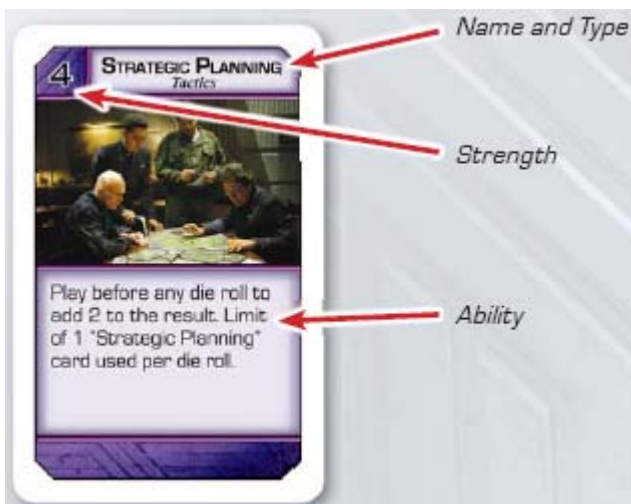
Schicksalsdeck

Am Anfang des Spiels werden von jedem Fähigkeitskartendeck 2 Karten genommen, gemischt und damit ein Kartendeck aus 10 Fähigkeitskarten gebildet. Bei jeder Fähigkeitsüberprüfung, die durch die Krisenkarten vorgegeben wird, werden die zwei oberen Karten des Schicksalskartendecks als Unsicherheitsfaktor hinzugefügt.

Nachdem die letzte Karte vom Schicksal gespielt wurde, bildet der aktive Spieler nach der oben beschriebenen Vorgehensweise ein Neues.



Das Feld für das Schicksalskartendeck



Erklärung einer Fähigkeitskarte

Fähigkeitsüberprüfung

Viele Krisenkarten und Standorte erfordern Fähigkeitsüberprüfungen. Fähigkeitsüberprüfungen stellen Existenzfragen und Herausforderungen dar, die nur mit bestimmten Fähigkeiten zu überwinden sind. Sie werden immer durch einen Schwierigkeitswert (oben links) und einem Farbcode, der für die jeweilige Fähigkeit steht, dargestellt.

Fähigkeitsüberprüfungen werden wie folgt durchgeführt:

1. Karte lesen: Der aktive Spieler liest die gesamte Karte (oder Standort) laut vor. Die Spieler können dann besprechen, was sie tun möchten (beachte Richtlinien „Geheimhaltung“ Seite 20). Wenn die Karte den aktiven Spieler, den Präsident oder den Admiral zu einer Entscheidung auffordert, eine Wahl zu treffen, muss er die Entscheidung fällen. Jede Karte die keinen Erfolg-/Misserfolgeffekt für eine Fähigkeitsüberprüfung besitzt, hat stattdessen andere spezifische Anweisungen.

2. Schicksalskarten spielen: Bei jeder Fähigkeitsüberprüfung werden vom Deck der Schicksalskarten zwei Karten genommen, separat mit dem Gesicht nach unten abgelegt und bilden somit für die Prüfung ein neues Deck.

3. Fähigkeitskarten spielen: Beginnend mit dem Spieler, der zur linken Seite des aktiven Spielers sitzt (der aktive Spieler kommt zuletzt), legt nun jeder Spieler eine beliebige Menge seiner Fähigkeitskarten zum neu gebildeten Deck. Die Texte auf den Fähigkeitskarten werden ignoriert, sie spielen für die Prüfung keine Rolle. Nur der Kartenwert und der Fähigkeitstyp ist relevant. Hier dürfen natürlich auch Karten die nicht dem Farbcode entsprechen abgelegt werden, allerdings beeinflussen sie das Ergebnis in negativer Form.

4. Karten mischen und teilen: Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit hatte, seine Fähigkeitskarten zu spielen, nimmt der aktive Spieler alle Karten vom Deck und mischt sie. Dadurch wird erschwert, sich zu merken, welcher Spieler welche Karten abgelegt hat. Nun sortiert der aktive Spieler die Karten in zwei Stapel. Auf den einen legt er die Karten die den geforderten Farb-/Fähigkeitstypen entsprechen, und die Restlichen legt er auf den anderen Stapel.

5. Gesamtwert: Nun werden von beiden Stapeln die Kartenwerte (oben links) addiert und der Wert der „ungültigen“ Karten von den „Gültigen“ abgezogen.

6. Resultat ermitteln: Wenn die Restsumme größer oder gleich der Schwierigkeit der Fähigkeitsprüfung ist, dann wird das „Erfolg“ Resultat der Karte ausgeführt. Andernfalls wird den Anweisungen des „Misserfolg“ Resultats gefolgt. Alle gespielten Fähigkeitskarten werden abgeworfen und zum entsprechenden Ablagestapel gelegt.



Kartenaufsicht

Obwohl der aktive Spieler dafür verantwortlich ist, dass die Fähigkeitskarten richtig abgelegt werden, wird in vielen Spielgruppen einem einzigen Spieler die Rolle des Kartenaufsehers übertragen. Dieser Spieler trägt für alle abgelegten Karten die Verantwortung und sorgt obendrein dafür das alle Kartendecks richtig sortiert und gemischt sind. Sollte einem Deck die Karten ausgehen, bildet er ein neues Deck und sorgt so für ein flüssiges Spiel.



Teilerfolg

Einige Fähigkeitsüberprüfungen haben zwischen den Angaben für „Erfolg“ und „Misserfolg“ einen „Teilerfolg“. Wenn lediglich der Wert dieses „Teilerfolgs“ erreicht oder übertroffen wurde, wird das entsprechende Resultat ausgespielt.



Krisenkarte - Teilerfolg

Beispiel für eine Fähigkeitsüberprüfung



1. Während der Krisenphase zieht der aktive Spieler die „Fulfiller of Prophecy“ Krisenkarte. Er liest sie laut vor und muss wählen, ob nun die obere Option, eine Fähigkeitsprüfung, oder die untere Option, eine Anweisung, ausgespielt wird. Er entscheidet sich für die obere Option, die Fähigkeitsüberprüfung.

2. Es werden zwei Karten vom Schicksalsdeck genommen und bereitgelegt.

3. Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers legt zwei seiner Fähigkeitskarten dazu, der Nächste spielt keine Karte aus und der aktive Spieler legt eine Karte zum Deck.

4. Der aktive Spieler mischt den Kartenstapel und sortiert sie in zwei neue Stapel. Er trennt die Karten die den geforderten Fähigkeiten der Krisenkarte entsprechen von den anderen und legt sie entsprechend sortiert ab.

5. Beide Stapel werden einzeln zusammengezählt. Der Kartenwert „3“ der nicht passenden Fähigkeiten wird nun vom Kartenwert „6“ der Passenden abgezogen und so steht am Ende ein Fähigkeitswert von „3“ zur Verfügung.

6. Da der abschließende Fähigkeitswert nicht der Schwierigkeit der Fähigkeitsprüfung entsprach oder überstieg, wird das „Misserfolg“ Resultat durchgeführt. Die Flotte verliert 1 Bevölkerung und der aktive Spieler stellt die Ressource „Bevölkerung“ von 12 auf 11.

Standort Fähigkeitsüberprüfungen

Drei Standorte - "Regierung", "Quartier des Admirals" und die "Brig" fordern vor der Aktivierung vom aktiven Spieler eine Fähigkeitsprüfung (siehe Seite 16). Die spezifischen Regeln für die jeweilige Prüfung an den Standorten werden unten aufgeführt:

Regierung:



Der aktive Spieler nominiert einen Spieler für die Präsidentschaft. Als Fähigkeitsprüfung in Politik/Führung wird eine Schwierigkeit von „5“ verlangt.

Erfolg: Der nominierte Spieler wird Präsident.

Misserfolg: Sie: Keine Wirkung.

Quartier des Admirals:



Der aktive Spieler wählt einen Charakter, um ihn anzuklagen. Als Fähigkeitsprüfung in Führung/Taktik wird eine Schwierigkeit von „7“ verlangt.

Erfolg: Der Angeklagte kommt in die "Brig".

Misserfolg: Keine Wirkung.

Brig:



Der aktive Spieler macht einen Fluchtversuch. Als Fähigkeitsprüfung in Politik /Taktik wird eine Schwierigkeit von „7“ verlangt.

Erfolg: Der aktive Spieler kann seinen Charakter zu einem beliebigen Raum auf der Galactica bewegen.

Misserfolg: Keine Wirkung.

Zylonen Spielern

In jedem Spiel wird es mindestens einen, aber maximal zwei Zylonen Spieler geben, der gegen die Menschen arbeitet. Basierend auf der Spieleranzahl ändert sich auch die Zahl der Zylonen Spieler.

Ziele der Zylonen

Die Zylonen Spieler müssen die Menschen daran hindern das Kobot Ziel zu beenden. Es gibt drei mögliche Arten, wie sie dies Erreichen können:

Ressourcenmangel: Wenn am Ende einer Runde mindestens eine Ressource auf 0 oder weniger sinkt, endet das Spiel sofort und die Zylonen gewinnen. Dies ist der übliche Weg, um auf Seite der Zylonen zu gewinnen.

Beachten Sie, dass es für die menschlichen Spieler möglich ist, bei einer Ressource den Stand „0“ zu erreichen und während derselben Runde den Bestand wieder zu vergrößern, ohne das Spiel zu verlieren.

Zenturio Invasion: Wenn mindestens ein Zenturiomarker das Ende der Entereinheiten Leiste erreicht, dann wird die Mannschaft der Galactica getötet und die Zylonen gewinnen (siehe „Heavy Raider und Zenturio aktivieren“ Seite 24).

Zerstörung der Galactica: Wenn gleichzeitig sechs oder mehr Standorte der Galactica mit einem Schadenmarker versehen sind, dann wird die Galactica zerstört und der Zylonen Spieler gewinnt (siehe "Schadenmarker" Seite 25).

Loyalitätskarten

Jeder Spieler fängt das Spiel mit einer Loyalitätskarte an. Später im Spiel erhalten die Spieler eine zusätzliche Loyalitätskarte (siehe "Schläferagent Phase" Seite 19). Dies erhöht die Chancen ein zusätzlicher Zylonen Spieler zu sein.

Loyalitätskarten werden verdeckt gehalten, aber ihre Eigentümer dürfen sie jederzeit betrachten. Einem Spieler ist es so lange nicht erlaubt, die Karte eines anderen zu betrachten, bis eine Karte oder Fähigkeit es genehmigt. Wurde es gestattet, und ein Spieler hat mehr als eine Loyalitätskarte, wird die angesehene Karte zufällig ausgewählt. Jede Loyalitätskarte zeigt an, ob der Spieler ein Zylon, Mensch oder ein Sympathisant ist (siehe "Sympathisant" Seite 19).

Wichtig: Wenn ein Spieler mindestens eine Karte hat, die ihn als Zylon bezeichnet, dann ist er ein Zylonen Spieler und ignoriert alle anders lautenden Karten.

Schläferagent

Sobald die Flotte eine Sprungentfernung von vier oder mehr gereist ist, wird jedem Spieler (einschließlich enthüllter Zylonen Spieler) die jeweils oberste Karte vom Loyalitätsdeck gegeben. Wenn ein Spieler die "You Are a Sympathizer" Karte erhält, dann muss er sich sofort zu erkennen geben und die Karte ausführen. Wenn er ein enthüllter Zylonen Spieler ist, dann gibt er zuerst die Karte einem beliebigen anderen Spieler, der sie wiederum sofort ausführen muss.

Sympathisant

Zusätzlich zum Menschen und den Zylonen Spielern kann es innerhalb der Flotte einen Sympathisanten geben. Die "You Are a Sympathizer" Karte vertritt einen Menschen oder Zylon, der für die andere Seite Partei ergreifen möchte und wird nur in einem Vierer oder sechs Spieler-Spiel verwendet. Diese Karte wird erst zum Loyalitätsdeck hinzugefügt, wenn die anfänglichen Loyalitätskarten verteilt worden sind.

Ein Spieler, der diese Karte erhält, muss sie sofort Offenlegen.

Wenn mindestens eine Ressource halb voll oder niedriger ist (in der roten Zone), dann wird der Spieler zur "Brig" Position bewegt. Diese Karte wird anschließend, wie eine „You Are Not a Cylon“ Karte behandelt.

Wenn alle Ressourcen mehr als die Hälfte voll sind, dann wird dieser Spieler für den Rest des Spiels ein enthüllter Zylonen Spieler und folgt den Anweisungen, die unter "Enthüllter Zylonen Spielern" auf dieser Seite beschrieben sind (abgesehen von Schritt "4" und "5"). Dieser Spieler kann nie die "Zylonenflotte" Position aktivieren oder Superkrisenkarten spielen.



Die Sympathisanten Loyalitätskarte



Bestimmung, ob Sie ein Zylon sind



Carl "Helo" Agathon hat zwei Loyalitätskarten, eine lautet "You Are a Cylon" und die andere "You Are not a Cylon". Da er mindestens eine "You Are a Cylon" hat, ist er ein Zylonen Spielern. Er kann sich nun in seiner Runde (als Aktion) zu erkennen geben, um so die speziellen auf seiner Loyalitätskarte verzeichneten Fähigkeiten nutzen zu können. Tut er das, wird er ein offener bzw. enthüllter Zylonen Spielern (siehe unten).



Enthüllte Zylonen Spieler

Ein Spieler, der die „You Are a Cylon“ Loyalitätskarte hat, kann sich als eine Aktion zu erkennen geben. Nachdem sich ein Spieler als Zylon offenbart hat, führt er die folgenden Schritte durch:

- 1. Ablegen:** Der Spieler legt bis auf drei, alle Fähigkeitskarten ab.
- 2. Titel verlieren:** Wenn der Spieler irgendwelche Titelkarten hat, wird er einem anderen Spieler übergeben (siehe "Nachfolger" Seite 28).
- 3. Wiedergeburt:** Der Spieler bewegt seinen Charakter Marker zum "Resurrection Ship" des Zylonen Standorts.
- 4. Superkrise erhalten:** Der Spieler erhält eine zufällige Superkrisenkarte. Diese Karte bleibt in seiner Hand und kann gespielt werden, wenn der Zylonen Standort "Caprica" aktiviert wird. Die Superkrisenkarte wird wie eine normale Krisenkarte behandelt, ist jedoch gegen Charaktereigenschaften die Krisenkarten beeinflussen können immun.
- 5. Runde beenden:** Die Runde des Spielers endet und der aktive Spielermarker wird dem Nächsten übergeben.

Beachten Sie, dass ein Spieler, der sich als ein Zylon zu erkennen gab, am Ende seiner Runden keine Krisenkarte mehr ziehen darf.



Geheimhaltung

Ein Schlüsselement von **Battlestar Galactica** ist die Paranoia und Spannung, die die verborgenen Zylonen Spieler verbreiten. Wegen dieser Geheimhaltung ist es sehr wichtig, dass Sie zu jeder Zeit die folgenden Regeln beachten:

Blinde Beschuldigungen: Die Spieler können sich zu jeder Zeit gegenseitig anklagen, ein Zylon zu sein. Obwohl die blinden Beschuldigungen keine regeltechnischen Effekte haben, steigern sie die Atmosphäre, können sie auf der Suche nach dem Zylon helfen, oder sogar die Spieler komplett verwirren.

Offene Beschuldigungen: Wenn ein Spieler die Fähigkeit erhält, auf die Loyalitätskarten eines anderen Spielers zu schauen, kann er beschließen die gewonnene Information für sich zu behalten, sie mit der Gruppe zu teilen oder sogar über das Ergebnis zu lügen.

Fähigkeitskarten und Fähigkeitsprüfungen: Bei einer Wahl ist es den Spielern **verboten**, die Werte ihrer Fähigkeitskarten **zu offenbaren**. Sie dürfen vage Aussagen wie "Ich kann bei dieser Krise ein kleines bisschen helfen" gebrauchen, aber sie dürfen keine exakten Erklärungen wie "Ich kann eine 5 beisteuern" abgeben. Außerdem dürfen die Spieler nach einer Wahl nicht mitteilen, welche Karten sie gespielt hatten. Der Grund für diese Bestimmung ist, die Wahl geheim zu halten und den Zylonen Spieler vor einer zu leichten Entdeckung zu schützen.

Karten in den Decks: Sollte ein Spieler in der Lage sein, den Inhalt einer der verdeckten Karten im Deck zu sehen, so darf er keine Informationen über diese Karte bekannt geben.

Enthüllte Zylonen: Auch enthüllte Zylonen Spieler müssen den Regeln der Geheimhaltung folgen. Sie dürfen weder die Kartenhand zeigen, noch sagen, welche Superkrisenkarte sie haben.



Die Runde von enttarnten Zylonen Spielern

Ein enthüllter Zylonen Spieler erhält nicht mehr die vorgegebenen Fähigkeitskarten des Charakterblatts und zieht auch keine Krisenkarten mehr. Er zieht einfach 2 beliebige Fähigkeitskarten, bewegt sich zu einem beliebigen Zylonen Standort und führt die entsprechende Aktion aus.

1. Fähigkeitskarten ziehen: Der Zylonen Spielern kann zwei beliebige Fähigkeitskarten ziehen.

2. Bewegung: Der Zylonen Spielern kann sich zu jedem beliebigen Zylonen Standort bewegen.

3. Aktion: Der Zylonen Spieler kann die auf seiner gegenwärtigen Position verzeichnete Aktion durchführen. Enthüllte Zylonen können keine anderen Aktionen, wie z. B. die der Fähigkeitskarten oder Quorumskarten durchführen und auch die Eigenschaften des Charakterblatts werden ignoriert.

Wichtig: Während der Runde eines Zylonen Spielers gibt es **keinen** "Zylonenschiffe aktivieren" und "Sprungvorbereitung" Schritt.

Enthüllte Zylonen und Krisen

Enthüllte Zylonen ziehen nicht mehr automatisch eine Krisenkarte, sie können dies dennoch tun, indem sie die Zylonen Position "Caprica" aktivieren. Wenn ein offener Zylonen Spieler eine Krisenkarte zieht, die eine Wahl des aktiven Spielers vorsieht, trifft er die Entscheidung.

Enthüllte Zylonen Spieler sind gegen Eigenschaften der Krisenkarten und Fähigkeitsprüfungen immun. Sie können weder in die „Brig“ noch ins „Lazarett“ geschickt werden und können auch nicht zur Abgabe von Fähigkeitskarten gezwungen werden.

Die Fähigkeitskarten von enthüllten Zylonen Spielern

Enthüllte Zylonen Spieler ziehen zwei beliebige Fähigkeitskarten von einem der Decks. In einer Wahl dürfen sie nur eine Karte spielen, eine und nur eine.

Zylonen Spieler können keine Aktionen oder Fähigkeiten einer Fähigkeitskarte verwenden und sind weiterhin an das Limit der Handkarten gebunden.

Das Schicksalsdeck wird weiterhin verwendet.

Schiffsreferenz Galactica



Dieses große Schiff führt und verteidigt die menschliche Flotte und wird im Zentrum des Spielbretts dargestellt. Auf der Galactica gibt es viele Positionen, zu denen die Charaktere gehen und Aktionen ausführen können.

Colonial One



Dieses Schiff, das kleiner als die Galactica ist, ist die Operationsbasis des Präsidenten und wird an der Oberseite des Spielbretts gezeigt. Auf der Colonial One gibt es viele Positionen, zu denen die Charaktere gehen und Aktionen ausführen können.

Viper



Diese Plastikschiffe werden von den Menschen verwendet, um ihre Flotte zu verteidigen und die Zylonen Schiffe anzugreifen. Viper

werden in die "Reserve", "Damaged Viper," oder in das Raumgebiet des Spielbretts gelegt.

Raptor



Diese Plastikschiffe werden von den Menschen verwendet, um neue Zielorte zu erkunden und Ressourcen (wie Treibstoff und Nahrung) zu finden. Diese Schiffe werden nie im Kampf verwendet

und bleiben bis zu ihrer Zerstörung in den "Reserven".

Zivilschiffe



Diese Marker vertreten unbewaffnete Zivilschiffe. Wird eines dieser Schiffe zerstört, werden die auf der Unterseite gezeigten Ressourcen (gewöhnlich Bevölkerung) zerstört. Die Unterseite der Schiffe wird immer verdeckt gehalten.

Basisschiffe



Die großen zylonische Basisschiffe werden häufig in verschiedene Raumgebiete gelegt, sie können die Galactica direkt angreifen und Raider bzw. Heavy Raider starten.

Raider



Diese Plastikschiffe werden von den Zylonen verwendet, um die Flotte anzugreifen.

Heavy Raider



Diese Plastikschiffe werden von den Zylonen verwendet, um Entereinheiten bzw. Zenturien auf der Galactica zu landen. Diese Schiffe

greifen nie andere Schiffe an; ihr alleiniger Zweck ist es, das Hangar-Deck zu erreichen und ihre tödliche Fracht abzuladen.

Kampf

Solange es mindestens ein Zylonen Schiff auf dem Spielbrett gibt, ist die Flotte im Kampf. Die Zylonen Schiffe werden am Ende jeder Runde durch die gezogenen Krisenkarten aktiviert.

Dieser Abschnitt beschreibt die Details des Kampfs, wie man Schiffe aktiviert und versucht anzugreifen.

Zylonenangriffskarten

Wenn eine Krisenkarte einen Zylonenangriff anzeigt, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Vorhandene Zylonen Schiffe aktivieren: Basierend auf den Symbolen der Karte werden alle vorhandenen Zylonen Schiffe aktiviert. Sie werden anhand der Standardaktivierungsregeln von links nach rechts aktiviert (siehe "Aktivierung der Zylonenschiffe" unten).

2. Einstellung: Basierend auf den Symbolen der Karte werden die entsprechenden Zylonen Schiffe, Viper und Zivilschiffe auf das Spielbrett gelegt. Viper werden immer von der verfügbaren "Reserve" und Zivilschiffe werden immer zufällig aus dem Bestand neben dem Spielbrett genommen. Zivilschiffe werden immer verdeckt auf das Spielbrett gelegt.

3. Spezielle Regeln: Viele Angriffskarten (Krisenkarten) haben eine spezielle Regel.

Normalerweise wird eine Angriffskarte nach Ausführung der oben genannten drei Schritte verworfen. Steht allerdings der Zusatz: "Behalten Sie diese Karte im Spiel" auf der Karte, bedeutet dies, dass die Karte eine andauernde Fähigkeit hat, die gewöhnlich bis zum nächsten Flottensprung aktiv ist.

Aktivierung der Zylonenschiffe

Die Aktivierung führt entweder zu einer Bewegung oder zu einem Angriff. Zylonen Schiffe werden immer nach den aufgeführten Regeln aktiviert, selbst wenn es einen enttarnten Zylonen Spieler gibt.

Sind in einem Raumgebiet mehrere Schiffe enthalten, bestimmt der aktive Spieler die Aktivierungsreihenfolge. Jedes Zylonen Schiff kann in einer Runde nur einmal aktiviert werden.

Raider aktivieren



Raider Aktivierungssymbol

Wenn ein Raider aktiviert wird, führt er nur **eine** der unten gezeigten Aktionen aus. Die möglichen Aktionen müssen nach ihrer Priorität gewählt werden. Das bedeutet, dass der Angriff auf die Viper oberste Priorität hat und zuerst durchgeführt werden muss.

1. Viper angreifen: Der Raider greift eine Viper in seinem Raumgebiet an. Es werden immer zuerst unbemannte Viper angegriffen, dann die Bemannten.

2. Zerstören der Zivilschiffe: Wenn es im Raumgebiet keine Viper gibt, zerstört der Raider nach Möglichkeit ein Zivilschiff. Da Zivilschiffe unbewaffnet sind, gibt es keine Gegenwehr bzw. Angriffswurf. Der aktive Spieler dreht den Marker des zerstörten Zivilschiffs um und reduziert die gezeigte Ressource, die mit dem zerstörten Schiff verloren ging, auf der Ressourcenanzeige. Anschließend entfernt er den Marker des Zivilschiffs.

3. Bewegung: Wenn es keine Zivilschiffe im Gebiet gibt, bewegt sich der Raider in Richtung eines Zivilschiffs ein Gebiet weiter. Sind mehrere Ziele gleich weit entfernt, bewegt er sich im Uhrzeigersinn um die Galactica.

4. Galactica angreifen: Wenn es keine Zivilschiffe in den Raumgebieten gibt, greift der Raider die Galactica an (siehe "Angriff" Seite 24).

Wenn es bei der Raider Aktivierung, keine Raider auf dem Spielbrett gibt, werden von jedem anwesenden Basisschiff zwei Raider gestartet. Gibt es keine Basisschiffe im Spiel, dann geschieht nichts.

Raider starten

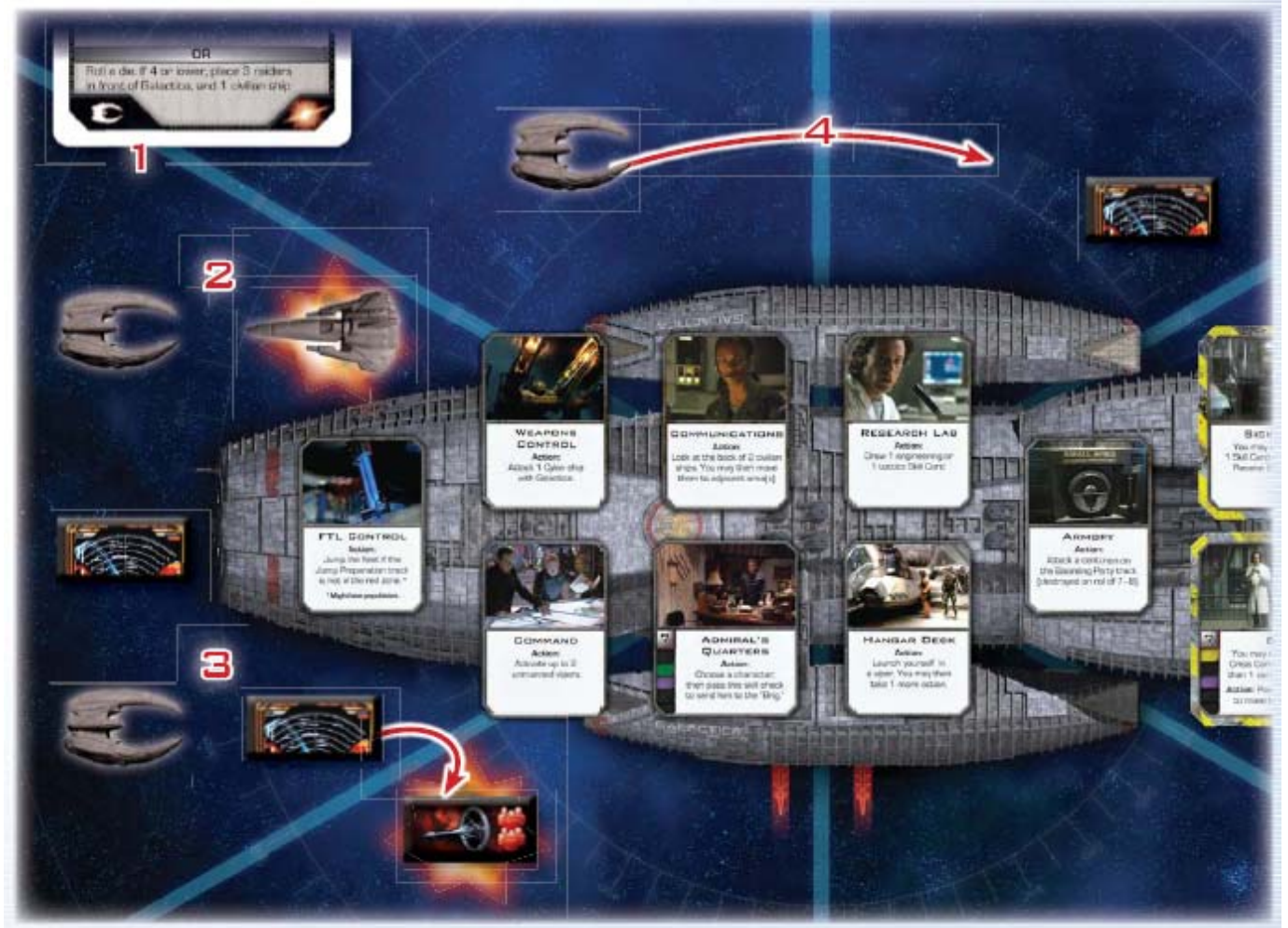


Raider starten Symbol

Wenn auf der Krisenkarte das „Raider starten“ Symbol, abgebildet ist, startet jedes zylonische Basisschiff drei Raider. Gibt es keine Basisschiffe im Spiel, dann geschieht nichts.

Raider und Heavy Raider die gestartet werden sollen, werden vom aktiven Spieler immer aus dem Vorrat genommen und in dasselbe Feld gesetzt, in dem sich das jeweilige Basisschiff befindet. Sind alle verfügbaren Raider bereits auf dem Spielbrett, können keine Weiteren gestartet werden.

Zylonen Raider aktivieren



1. Die gegenwärtige Krisenkarte hat das „Raider aktivieren“ Symbol. Es gibt jedoch mehrere Raider auf dem Spielbrett, also wählt der aktive Spieler ein Raumgebiet und aktiviert (einen nach dem anderen) den Raider in diesem Gebiet.

2. Der erste Raider greift in seinem Gebiet eine Viper an, würfelt eine „5“ und beschädigt die Viper.

3. Der andere Raider im gleichen Raumgebiet hat keine Viper als Primärziel, also zerstört er ein Zivilschiff, das

sich in seinem Gebiet befindet. Der Zivilschiffmarker wird umgedreht und die abgebildeten Ressourcen (2 Bevölkerung) gehen mit dem Schiff verloren.

4. Das nächste Gebiet, in dem sich ein zu aktivierender Raider befindet, hat keine feindlichen Schiffe in seinem Gebiet. Also bewegt er sich im Uhrzeigersinn an das nächste Zivilschiff heran. Bei seiner nächsten Aktivierung ist es sehr wahrscheinlich das Er das Zivilschiff zerstören wird.

Heavy Raider und Zenturio aktivieren



Aktivierungssymbol für Heavy Raider und den Zenturio

Heavy Raider greifen nie an. Sie bewegen sich immer an das nächstgelegene Raumgebiet heran, das ein Viper Startrampen Symbol enthält. Sollte ein Heavy Raider seine Bewegung in einem Raum mit einer Viper Startrampe beginnen, entern die Zenturio die Galactica.



Das Viper Startrampensymbol

Sobald der Zenturio eines Heavy Raider die Galactica geentert hat, wird der Heavy Raider vom Spielbrett genommen und der Zenturio Marker wird auf die „Entereinheiten“ Leiste gelegt. Wenn weitere Entereinheiten dazu kommen, rücken alle Marker eine Stufe weiter. Sobald ein Marker die letzte Stufe der Leiste erreicht hat, haben die Menschen verloren, denn die Galactica wurde erfolgreich geentert.



Die Entereinheiten Leiste

Die menschlichen Spieler können versuchen die anwesenden Zenturio zu zerstören, dazu müssen sie die "Waffenkammer" (Armory) Position auf der Battlestar Galactica aktivieren. Beachten Sie, dass beschädigte Positionen nicht aktiviert werden können.

Wenn es bei der Aktivierung keine Heavy Raider auf dem Spielbrett gibt, wird von jedem Basisschiff ein Heavy Raider gestartet. Gibt es keine Basisschiffe im Spiel, dann geschieht nichts.

Zylonen Basisschiffe aktivieren



Basisschiff Aktivierungssymbol

Wenn ein Zylonen Basisschiff aktiviert wird, greift es die Galactica an. Der aktive Spieler würfelt für jedes Basisschiff, das sich auf dem Spielbrett befindet, um zu prüfen, ob der Angriff die Galactica beschädigt hat (siehe „Angriff“ auf dieser Seite).

Angriff

Sobald ein Schiff angreift, würfelt der aktive Spieler einen achtseitigen Würfel und prüft das Ergebnis anhand der unten stehenden Tabelle nach. Abhängig vom gewürfelten Ergebnis kann das Ziel beschädigt oder zerstört werden.

ATTACK TABLE	
UNIT ATTACKED	DIE RESULT
	3-8 = Destroyed
	7-8 = Destroyed
	5-7 = Damaged 8 = Destroyed
	Automatically Destroyed (no die roll)
	With Raider: 8 = Damaged With Basestar: 4-8 = Damaged
	With Viper: 8 = Damaged With Galactica: 5-8 = Damaged With Nuke: 1-2 = Damaged Twice 3-6 = Destroyed 7-8 = Destroyed and destroy 3 raiders in the same area.

Beachten Sie, dass die menschlichen Schiffe niemals mit einer Viper oder mit der „Waffenkontrolle“ (Weapon's Control) Position angegriffen werden können.

Beschädigen, zerstören und entfernen

Je nach Typ des Schiffs werden bei Beschädigung oder Zerstörung verschiedene Dinge geschehen:

Wenn ein Zylonen Schiff zerstört wird, wird es vom Spielbrett entfernt, aber kann später ins Spiel zurückkehren.

Wenn eine Viper beschädigt wird, wird sie in das "Damaged Viper" Feld des Spielbretts gelegt. Eine Viper in diesem Feld darf solange weder gestartet oder verwendet werden, bis sie (gewöhnlich durch eine Technikkarte) repariert worden ist.

Wenn eine Viper oder ein Raptor zerstört wird, wird sie vom Spiel entfernt.

Wenn ein Zivilschiff zerstört wird, wird der Marker aufgedeckt. Die Flotte verliert dann die abgebildeten Ressourcen (gewöhnlich Bevölkerung). Der Marker wird dann vom Spiel entfernt.

Sobald ein Schiff (oder anderer Bestandteil) vom Spiel entfernt wird, wird es in den Spielkasten gelegt und darf für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.

Schadenmarker



Galactica Schadenmarker Basisschiff Schadenmarker

Wenn ein Basisschiff oder die Galactica beschädigt wird, zieht der aktive Spieler einen zufälligen Schadenmarker des passenden Schiffstyps. Die Effekte ändern sich abhängig vom Markentyp.

Schadenmarker:



Wird einer dieser Marker gezogen, wird er in den entsprechenden Standort der Galactica gelegt. Alle Charaktere, die sich in diesem Standort befindet, werden unverzüglich in das "Lazarett" bewegt.

Die Charaktere können sich zwar zu einem beschädigten Standort bewegen, können ihn jedoch bis zu dessen Reparatur durch eine Technikkarte nicht aktivieren. Wird der Standort repariert, wird der Schadenmarker in den Stapel mit den unbenutzten Marken zurückgelegt und vermischt.

Verlorene Ressourcen:



Wird einer dieser Marker gezogen, verliert die Flotte die angezeigte Ressource. Der Marker wird dann vom Spiel entfernt.

Kritischer Treffer:



Wird einer dieser Marker gezogen, wird er auf das Basisschiff gelegt. Solange er dort liegt, zählt er als zwei Treffer (man benötigt drei Treffer um ein Basisschiff zu zerstören).

Defektes Hangar:



Wird einer dieser Marker gezogen, wird er auf das Basisschiff gelegt. Solange er dort liegt, kann das Basisschiff keine Raider oder Heavy Raider starten.

Defekte Waffensysteme:



Wird einer dieser Marker gezogen, wird er auf das Basisschiff gelegt. Solange er dort liegt, kann das Basisschiff die Galactica nicht angreifen.

Strukturschaden:



Wird einer dieser Marker gezogen, wird er auf das Basisschiff gelegt. Solange er dort liegt, haben alle Angriffe gegen das Basisschiff +2 auf ihren Angriffswürfen.

Wenn ein Basisschiff drei oder mehr Schadenmarker erhält, wird es zerstört und vom Spielbrett entfernt. Alle Schadenmarker des Basisschiffs werden entfernt und mit den unbenutzten Schadenmarker vermischt.

Wenn die Galactica gleichzeitig sechs oder mehr beschädigte Standorte hat, wird die Galactica zerstört die Zylonen gewinnen das Spiel.

Während dem Kampf springen

Wenn die Flotte während einem Kampf springt, werden alle Schiffe von den Raumgebieten entfernt. Die Viper werden in die "Reserven" zurückgegeben und die Zivilschiffe werden in den Stapel der unbenutzten Zivilschiffe zurückgelegt und vermischt. Jeder Charakter, der eine Viper führte, wird zur "Hangar Deck" Position bewegt.

Alle Zenturiomarker auf der Entereinheiten Leiste bleiben im Spiel, wenn die Flotte springt.

Aktivierung einer Viper

Obwohl die Galactica über installierte Waffensysteme verfügt, liegt ihre wahre Kampfkraft in den stationierten Viper Schwadronen. Die Hauptaufgabe der Viper ist es, die Flotte, aber besonders die zivilen Schiffe vor den Zylonen zu verteidigen. Die (unbemannten) Viper werden gewöhnlich über die "Command" Position auf der Galactica aktiviert.

Wenn ein Spieler eine Viper aktiviert, muss er eine der folgenden Optionen wählen:

Starten Sie eine Viper: Der Spieler nimmt eine Viper von den "Reserven" und legt es in eines der zwei Raumgebiete, die ein Viper Startrampensymbol haben (siehe Seite 24).

Bewegen Sie eine Viper: Der Spieler wählt eine Viper, die bereits in einem Raumgebiet ist. Er kann die Viper zu einem angrenzenden Raumgebiet bewegen.

Beachten Sie, dass die Viper nicht "über" die Galactica fliegen können; sie können sich nur im oder gegen den Uhrzeigersinn um sie herumbewegen.

Angriff mit einer Viper: Der Spieler wählt eine Viper, die sich im selben Raumgebiet wie ein Raider oder ein anderes zylonische Schiff befindet, und würfelt den achtseitigen Würfel um einen Angriff zu starten (siehe "Angriff" auf Seite 24).

Jede Viper kann während einer Spielerrunde mehrfach aktiviert werden.

Viper, die durch einen anderen Spieler geführt werden, können nicht aktiviert werden. Viper, ohne Charaktermarker werden unbemannte Viper genannt.

Eine Viper fliegen

Alle Charaktere, die „fliegen“ (piloting) in der Fähigkeitsauflistung haben, sind in der Lage, persönlich eine Viper zu fliegen. Eine persönlich geführte Viper funktioniert im Vergleich zu einer „Unbemannten“ etwas anders und darf nicht mit der "Command" Position aktiviert werden.

Ein Spieler, der seinen Charakter eine Viper fliegen will, muss sich zum "Hangar Deck" Standort bewegen und diese als Aktion ausführen. Er startet dann die Viper wie vorher beschrieben in den angrenzenden Raum, legt seinen Pilotenmarker unter die Viper, entfernt seinen Charaktermarker vom Spielbrett und legt ihn zum Charakterblatt.

Flugbewegung und Aktionen

Ein Charakter, der eine Viper fliegt, führt seine Runde wie gewohnt aus. Während seines Bewegungsschritts kann er die Viper zu einem angrenzenden Raumgebiet bewegen oder seinen Charakter zurück zu einer beliebigen Position auf der Galactica oder der Colonial One bewegen (siehe "Eine Viper verlassen" unten).

Zusätzlich zu den normalen Sachen, die ein Spieler während seines Handlungsschritts machen kann (zum Beispiel, spielen Sie eine Sachkenntnis-Karte), er kann auch beschließen, seine Viper zu aktivieren (um sich wieder oder Angriff zu bewegen).

Zerstörung einer Viper

Wenn ein Charakter eine Viper fliegt, die beschädigt oder zerstört wird, wird sein Charaktermarker in das "Lazarett" gelegt und die Viper wird entsprechend dem Zustand in das "Damaged Viper" Feld oder im Fall der Zerstörung in den Kasten zurückgelegt.

Eine Viper verlassen

Wenn die Flotte springt, werden alle Charaktere, die eine Viper fliegen, ins "Hangar Deck" gelegt und alle Viper werden in die "Reserven" zurückgegeben.

Ein fliegender Spieler kann sich als Bewegung auf die Galactica oder die Colonial One zurück begeben. Will er dies tun, muss er eine seiner Fähigkeitskarten ablegen, die Viper in die „Reserve“ geben, und darf anschließend seinen Charaktermarker auf jede beliebige Position des Schiffes setzen. Er kann das aus jedem Raumgebiet tun.

Wenn ein Spieler zum "Lazarett" oder der "Brig" gesandt wird, legt er die Viper in die "Reserven" und begibt sich zur entsprechenden Position.

Sobald sich ein Charakter von einer Viper zu einer Schiffsposition bewegt, wird sein Pilotenmarker vom Spielbrett entfernt.

Raptor und das „Riskieren“

Raptor werden nicht im Kampf verwendet, sie werden gewöhnlich gemäß den Instruktionen auf Fähigkeitskarten und Zielkarten "riskiert" um besondere Belohnungen zu erhalten. Um ein Raptor zu riskieren, muss es mindestens einen in den "Reserven" geben. Um das Ergebnis bzw. die Belohnung zu ermitteln, wird der Spieler für gewöhnlich aufgefordert, einen Würfel zu werfen.

Wenn das Wurfresultat kleiner als die geforderte Zahl ist, werden die riskierten Raptor zerstört und man erhält keine Belohnung.



Eine „Starte einen Scout“ Fähigkeitskarte

Beispiel: Der aktive Spieler spielt als Aktion die "Launch Scout" Taktikkarte. Die Karte gibt an, dass er einen Raptor riskieren kann, um auf die oberste Zielkarte oder Krisenkarte sehen zu dürfen. Weil es mindestens einen Raptor in den "Reserven" gibt, ist der Spieler in der Lage diese Aktion zu nehmen. Er würfelt wie angewiesen, und erhält eine "1". Da dies leider nicht die geforderte „3“ erreicht, geht der Raptor und die Belohnung verloren.

Das Fliegen und angreifen mit einer Viper



1. "Starbuck" verwendet die "Hangar Deck" Aktion, um mit einer Viper zu starten. Sie entfernt ihren Charaktermarker vom Spielbrett, startet eine Viper und legt ihren Pilotenmarker darunter.

2. Sie kann dann eine weitere Aktion (wie auf der "Hangar Deck" Position angegeben) ausführen. Sie entscheidet, die Aktion dazu zu verwenden, ihre Viper zu aktivieren und einen Raider in ihrem Gebiet anzugreifen.

3. Sie würfelt eine "3", die der der geforderten Zahl entspricht, um den Raider zu zerstören. Der Raider wird vom Spielbrett entfernt und sie geht zu ihrem Krisen-Schritt über.

Beachten Sie, dass Starbuck in diesem Beispiel nicht die "Expert Pilot" Fähigkeit ihres Charakters (Charakterblatt) verwenden kann, denn sie hat die Viper nicht bereits am Anfang ihrer Runde geführt.

Andere Regeln

Hier werden verschiedene Regeln, wie die Nachfolge für die Admiral- und Präsident Titel, Teilebeschränkung und andere Dinge die den Spielablauf erleichtern, ausführlicher beschrieben.

Nachfolger

Wenn sich der Präsident oder Admiral als Zylon offenbart, fordert der Spieler in der Nachfolge diesen Titel.

Außerdem, wenn der Admiral (aber nicht der Präsident) in die "Brig" gelegt wird, fordert der Spieler in der entsprechenden Nachfolge den Admiral-Titel. Der (ehemalige) Admiral kann diesen Titel, wenn er später die Brig verlässt, nicht mehr zurückfordern.

Die Nachfolgeordnungen sind:

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

Beachten Sie, wenn der Präsident in der "Brig" ist, behält er den Titel und alle verbundenen Eigenschaften.

Teilebeschränkung

Wann auch immer ein Kartendeck ausgeht, mischt der aktive Spieler den passenden Abwurfstapel und bildet ein neues Deck. Das betrifft Fähigkeitskarten, Quorumskarten, Krisenkarten, Superkrisenkarten und die Zielkarten.

Marker und Plastikschiße sind auf die Menge beschränkt und können während dem Spiel ausgehen.

Beispiel: Eine Zylonen Angriffskarte wird gezogen und verlangt, dass zwei Basisschiße auf das Spielbrett gelegt werden. Da es bereits ein Basisschiß auf dem Spielbrett gibt, kann er nur eines wie vorgegeben ablegen. Der aktive Spieler kann jedoch entscheiden, an

welche der vorgegebenen Raumgebiete er das zweite Basisschiß ablegt.

Wenn alle Viper bereits im Spiel sind und ein Spieler die "Hangar Deck" Position aktivieren möchte, kann er eine beliebige unbemannte Viper in die "Reserven" bewegen und diese besteigen.

Anpassung der Schwierigkeit

Einige Spielgruppen könnten der Meinung sein, dass es für den Menschen oder die Zylonen Spieler zu leicht ist, das Spiel zu gewinnen.

Um das Spiel für die menschlichen Spieler leichter zu machen, starten Sie das Spiel mit 10 Nahrung, 10 Treibstoff, 12 Moral, und 14 Bevölkerung. Das bedeutet sie bekommen zum vorhandenen Bestand von jeder Ressource zwei zusätzlich.

Um das Spiel für den Zylonen leichter zu machen, fangen Sie das Spiel mit jeweils zwei weniger an.

Strategie der Menschen

Die oberste Zielsetzung der Menschen ist, acht Entfernungseinheiten zurückzulegen und Kobol zu erreichen.

In den Runden der Menschen

Zwei Dinge müssen während einer Runde eines menschlichen Spielers in Betracht gezogen werden: Erstens, welche Ressourcen ist gefährdet und zweitens welche Aktionen sind für den Spieler verfügbar.

Jeder Charaktertyp hat eine besondere Spezialisierung.

Zum Beispiel können Piloten Viper fliegen und Zylonen Schiffe zerstören, während politische Führer gut Krisenkarten überwinden und das Quorum Deck verwenden können.

Am Anfang des Spiels ist es wichtig zu verstehen, dass Ressourcenverluste auf unterschiedliche Weise verursacht werden. Zum Beispiel wird die Moral überwiegend durch Krisenkarten verloren, und der Verlust an Moral kann schnell außer Kontrolle geraten. Dafür bleibt die Bevölkerung gewöhnlich von Krisenkarten verschont, aber sie ist in ernster Gefahr, sobald die Zylonen angreifen.

Es ist auch wichtig, im Notfall im Stande zu sein einen "FTL" Notsprung anzuwenden. Allerdings ist es keine gute Idee, wenn Bevölkerung niedrig ist.

Sich mit Zylonen Spielern befassen

Die größte Bedrohung wird durch die Zylonen dargestellt, die die Flotte infiltriert haben. Die menschlichen Spieler sollten versuchen, ein Auge auf die abgelegten negativen Fähigkeitskarten zu haben, die während der Fähigkeitsprüfungen abgelegt werden und überlegen, von wem diese stammen könnten. Je eher die Menschen die Zylonen Spieler in die „Brig“ sperren, desto besser ist es. Ein in der „Brig“ inhaftierter Zylon hat deutlich weniger negative Auswirkung auf das Spiel, und könnte zusätzlich dazu führen das Er sich früher enttarnt.

Vorbereitung auf die Schläferagent Phase

Es ist für jeden menschlichen Spieler wichtig, sich vor Augen zu halten, dass jeder der nicht als Zylon gestartet hat, sich, während der Schläferagent Phase zum Zylon ändern kann. Am Anfang des Spiels kann es aber auch eine gute Strategie für die Menschen sein, die eventuelle Anwesenheit eines Zylonen zu ignorieren- da spätestens zur Schläferagent Phase einer existiert. Außerdem macht es einem die Umstellung schwerer, wenn man plötzlich erfährt, dass man ein Zylon ist.

Strategie der Zylonen Spieler

Die oberste Zielsetzung der Zylonen ist, sicherzustellen, dass die Menschen das Spiel verlieren. Am effektivsten ist, sich auf einen einzelnen Ressourcentyp zu konzentrieren und ihn nach und nach zerstören.

Während der Tarnung

Während der Fähigkeitsprüfungen sollten es Zylonen Spieler vermeiden, aus irgendwelchen Gründen zu helfen. Wenn sie wirklich helfen, sollten sie zusätzlich auch eine negative Karte (oder zwei) abgeben, um ihre Hilfe zu annullieren. Die Zylonen Spieler sollten sich davor hüten, zu misstrauisch wirken. Sie sollten ebenfalls darauf achten das sie Karten abgeben die theoretisch auch von anderen Spielern kommen könnten.

Es sollte von den Zylonen Spielern vermieden werden, in der „Brig“ zu landen oder enttarnt zu werden. Während der Spieler in der "Brig" sitzt, kann er die spezielle Fähigkeit der Loyalitätskarten nicht verwenden (aber er kann sich offenbaren). Es lohnt sich häufig, andere Spieler in die "Brig" zu werfen und so den Verdacht von sich abzulenken.

Während der Enthüllung

Enthüllte Zylonen haben ein Primärziel: Sich auf die schwächste Ressource zu konzentrieren und sie zu zerstören. Moral und Bevölkerung sind gewöhnlich die zwei leichtesten Ressourcen. Die Moral ist am leichtesten durch Krisenkarten zu schwächen (durch die "Caprica" Position), während die Bevölkerung am leichtesten mit Angriffen der Zylonen zu zerstören ist (die "Zylonenflotte" Position aktivieren).

Enthüllte Zylonen Spieler sollten in ihrer Runde die Piloten oder die Technik Fähigkeitskarten ziehen, da diese Typen bei Krisenkarten am wenigsten gefragt sind.

Kartenerklärungen

Ressourcenmaximum: Obwohl die Ressourcen durch Karten vermehrt werden können, dürfen sie nie einen Wert von „15“ übersteigen.

"Nahrungsmittelknappheit" Krisenkarte: Diese Karte lässt den Präsidenten und den aktiven Spieler, je zwei Karten abwerfen. Wenn der Präsident der aktive Spieler **ist**, dann muss er vier Karten abwerfen.

Auswahlkrisen: Wenn einem Spieler bei einer Krisenkarte zwei Optionen zur Auswahl stehen, kann er die obere oder untere Option (es sei denn, dass die Karte das einschränkt).

Oft benutzte Regeln

Die Spieler ziehen am Anfang ihrer Runde immer, unabhängig des Handlimits, alle Fähigkeitskarten die auf ihrem Charakterblatt vorgegeben sind.

Schiffe können **nur** in angrenzende Raumgebiete ziehen und die Galactica nicht überfliegen.

Wenn ein Spieler die Loyalitätskarte „Sie sind, ein Sympathisant“ erhält, muss er sich sofort offenbaren.

Wenn die "FTL Kontrolle" Position aktiviert wird, muss bei einem Würfelergebnis gleich oder kleiner „6“ die Bevölkerung gemäß der Angaben auf der Sprungvorbereitungsleiste dezimiert werden.

Jeder Spieler muss am Ende seiner Runde das Handlimit (10 Karten) beachten und alle überzähligen Fähigkeitskarten abwerfen.

Die Spieler können sich zwar mühelos aus dem "Lazarett" bewegen, um aber die "Brig" zu verlassen, muss die vorgegebene Fähigkeitsprüfung des Standorts bestanden werden.

Zylonen Spieler, die sich offenbaren, müssen dies als Aktion tun.

Enthüllte Zylonen Spieler **erhalten** während der Schläferagent Phase eine Loyalitätskarte.

Zylonen Schiffe werden immer gemäß den auf Seite 22 beschriebenen Regeln "Zylonen Schiffe aktivieren" aktiviert. Selbst wenn es einen enttarnten Zylonen Spieler gibt.

Superkrisenkarten sind vor Eigenschaften die sich auf Krisenkarten beziehen immun.

Index

Abilities, using: page 13
Activating Zylonen Ships: pages 22, 24
Activating Vipers: page 25
Adjusting Difficulty: page 28
Attacking: page 24
Boarding Party Track: page 24
Card Clarifications: page 30
Characters: page 11–12
Choosing Optimal Characters: page 6
Combat: pages 22–27
Component Breakdown: pages 2–4
Component Limitations: page 28
Component List: page 2
Creating the Loyalty Deck: page 6
Zylonen Attack Cards: page 22
Zylonen Players: page 18–20
Determining if You Are a Zylonen: page 19
Damage Marker: page 25
Destination Cards: page 13
Destiny Deck: page 15
Frequently Overlooked Rules: page 30
Game Board Breakdown: page 8
Game Overview: page 2
Game Turn: page 9
Receive Skills Step: page 9
Movement Step: page 10
Action Step: page 10
Crisis Step: pages 10–11
Activate Zylonen Ship Step: page 11
Prepare for Jump Step: page 11
Hand Limit: page 15
Installing Resource Dials: page 5
Jumping the Fleet: page 13
Example of: page 14
During Combat: page 25
Kobol Objective Card: page 14
Line of Succession: page 28
Losing Resources: page 11
Loyalty Cards: page 18
Object of the Game: page 6
Human Objective: page 12
Zylonen Objective: page 18
Piloting Vipers: page 26
Example of: page 27
Raptors and Risking: page 26
Remove from the Game: page 24
Revealed Zylonen Players: pages 19–20
Secrecy: page 20
Setup: page 5
Diagram of: page 7
Ship Reference: page 21
Skill Cards: page 15
Skill Checks: page 16
Example of: page 17
On Game Board: page 18
Skill Supervisor: page 16
Sleeper Agent Phase: page 19
Strategy Tips: page 29
Sympathizer: page 19
Title Cards: page 12
Viper Launch Icon: page 24

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.

Visit Us on the Web

www.FantasyFlightGames.com

Übersetzung:

Frank Thomsen

Frankis Brettspielfreunde

Visit Us on the Web

www.brettspielfreunde.com

Schnell Referenz

Spielerrunde

- Fähigkeitskarten erhalten:**
Entsprechend der Charakterblattangaben die Art und Menge an Fähigkeitskarten ziehen.
Enthüllte Zylonen Spieler ziehen zwei beliebige Karten.
- Bewegung:**
Zu einer beliebigen Position bewegen. Wechselt man zwischen zwei Schiffen die Position, muss man eine Fähigkeitskarte abwerfen.
- Aktion:**
Die Position aktivieren, eine Eigenschaft oder Fähigkeitskarte benutzen.
- Krisen**
Die oberste Krisenkarte ziehen und ausführen.
- Zylonenschiffe aktivieren:**
Die auf der Krisenkarte angegebenen Zylonen Schiffe aktivieren.
- Sprungvorbereitung:**
Wenn die Krisenkarte das Sprungsymbol hat, den Flottenmarker eine Position weiter bewegen.

Wichtig: In der Spielerrunde eines enttarnten Zylonen gibt es keine „Zylonen Schiffe aktivieren“ und „Sprungvorbereitung“ Phase.

Fähigkeitsprüfung

- Krisenkarte lesen
- Zwei Karten vom Schicksalsdeck spielen
- Fähigkeitskarten ausspielen
- Kartenstapel mischen und sortieren
- Gesamtsummen ermitteln
- Resultat

Flottensprung

- Schiffe entfernen
- Ziel wählen
- Anweisungen der Zielkarten befolgen
- Kobol Anweisungen
- „Sprungvorbereitungsleiste“ zurück setzen

Viper aktivieren

Aktiviert ein Spieler eine Viper, gibt es drei Möglichkeiten, die er tun kann:

- Viper starten
- Viper bewegen
- Mit einer Viper angreifen

Zylonenschiffe aktivieren

Raider: folgende Aktionen sind möglich:

- Eine Viper angreifen (Unbemannte zuerst).
- Zivilschiffe zerstören.

- Im Uhrzeigersinn zum nächstgelegenen Zivilschiff bewegen.
- Galactica angreifen.

Sind keine Raider im Spiel, werden von jedem Basisschiff zwei Raider gestartet.

Heavy Raider: Sie greifen niemals an und fliegen zur nächstgelegenen Viper Startrampe und setzen die Zenturio ab (siehe Seite 24).

Jedes Mal, wenn ein Heavy Raider aktiviert wird, wird ebenso ein Zenturio aktiviert. Ist kein Heavy Raider im Spiel, wird von jedem Basisschiff einer gestartet.

ATTACK TABLE	
UNIT ATTACKED	DIE RESULT
	3-8 = Destroyed
	7-8 = Destroyed
	5-7 = Damaged 8 = Destroyed
	Automatically Destroyed (no die roll)
	With Raider: 8 = Damaged With Basestar: 4-8 = Damaged
	With Viper: 8 = Damaged With Galactica: 5-8 = Damaged With Nuke: 1-2 = Damaged Twice 3-6 = Destroyed 7-8 = Destroyed and destroy 3 raiders in the same area.

Schnellvorschau

Schadenmarker: Seite 25

Nachfolge (Admiral und Präsident): Seite 28

Enthüllte Zylonen: Seite 9

Spielaufbau: Seite 5

Strategie Tipps: Seite 29