

# BATTLESTAR GALACTICA

## Spielziele

### Menschen

- Sprünge mit Gesamtdistanz  $\geq 8$  plus 1 weiterer Sprung

### Zylonen

- Bel. Ressource = 0
- Galactica zerstören: Schadensmarker auf mindestens 6 Orten der Galactica
- Galactica entern: mindestens 1 Zenturio-Marker am Ende der Skala

## Geheimhaltung

- Jederzeit gegenseitig beschuldigen
- Falls Loyalitätskarte angesehen: Wahrheit sagen, lügen oder nichts sagen
- Checks: Es ist verboten, exakte Kartenwerte zu nennen, nur vage Andeutungen sind erlaubt
- Angesehene Karten dürfen nicht präzise verraten werden
- Auch enttarnte Zylonen dürfen nichts verraten

## Spielzug

### Menschen

1. Fertigkeiten
  - Fertigkeitkarten gemäß Charakterkarte ziehen
2. Bewegung (optional)
  - innerhalb des „aktuellen“ Schiffes (**nicht** zu Zylonen-Orten oder zu Risiko-Orten)
  - zu einem anderen Schiff (**nicht** Zylonen/Risiko-Ort): Fertigkeitkarte abwerfen
  - als fliegender Viper-Pilot
    - in angrenzendes Weltraumfeld
    - zu einem anderen Schiff: Fertigkeitkarte abwerfen, Viper in Reserve stellen
3. Aktion (optional)
  - Standort-Aktion
    - Galactica
      - FTL-Kontrolle: ggfs. Sprung
      - Waffensteuerung: Galactica greift Zylonenschiff an
      - Kommunikation: Rückseiten zweier Zivilschiffe
      - Forschungslabor: Technik- oder Taktik-Karte
      - Waffenkammer: Zenturio angreifen
      - Kommando: Viper aktivieren
      - Admirals-Quartier: Charakter in Brig senden
      - Hangardeck: Mit Viper ins All
      - Krankenstation: Nur 1 Fertigkeit dann bewegen
      - Brig: sehr eingeschränkte Aktivitäten
    - Colonial One
      - Pressezentrum: 2 Politik-Karten
      - Büro des Präsidenten: Zwölferratskarte ziehen
      - Regierung: Präsidentenliste übertragen
  - Fertigkeitkarten-Aktion
  - Charakter-Aktion
  - Viper-Pilot, der Viper fliegt: aktivieren (bewegen oder angreifen)
  - Titelkarten-Aktion
  - Zwölferratskarten-Aktion
  - Zylon-Loyalitätskarten-Aktion (aufdecken)
    1. Alle bis auf 3 Fertigkeitkarten abwerfen
    2. Titelkarten ggfs. an anderen Spieler abgeben (*siehe Amtsfolge*)
    3. Figur in den Ort „Auferstehungs-Schiff“ stellen
    4. Super-Krisenkarte ziehen
    5. Zug beenden
    6. **Keine** (auch später nicht) Krisenkarte ziehen
4. Krisen
  - Oberste Karte vom Krisenstapel
    - Zylonen-Angriff: Karte befolgen (*siehe Zylonenschiffe aktivieren*)
    - Fertigkeit-Check: *siehe Fertigkeit-Check*
    - Ereigniskarte: Anweisungen befolgen
    - Enttarnte Zylonen sind **nicht** durch Ereignisse betroffen!
5. ggfs. Zylonenschiffe aktivieren
  - falls Symbol unten links auf Krisenkarte
  - *siehe Zylonenschiffe aktivieren*
6. ggfs. Sprungvorbereitung
  - falls Symbol unten rechts auf Krisenkarte
  - Sprungvorbereitung auf Skala weitersetzen
  - *siehe Sprung*

7. Zugende (eines **beliebigen** Spielers)
  - max 10 **Fertigkeit**karten auf der Hand

### Enttarnte Zylonen

1. Fertigkeiten
  - Zwei bel. Fertigkeitkarten ziehen
2. Bewegung (optional)
  - zu bel. Zylonenort gehen
3. Aktion (optional)
  - Standort-Aktion
    - Caprica: Super-Krisenkarte oder Krisenkarte
    - Zylonenflotte: Zylonenschiffe aktivieren
    - Menschenflotte: Fertigkeitkarte stehlen
    - Auferstehungsschiff: neue Super-Krisenkarte, Loyalitätskarten weitergeben
4. Zugende (eines **beliebigen** Spielers)
  - max 10 **Fertigkeit**karten auf der Hand

## Fertigkeit-Check

1. Karte bzw. Orts-Anweisung vorlesen
2. Zwei Karten verdeckt vom Schicksalsstapel ziehen
3. Reihum (links vom aktiven Spieler beginnend) legt jeder bel. viele Karten verdeckt dazu, enttarnte Zylonen max. 1 Karte
4. Karten mischen, aufdecken und in 2 Stapel teilen (geforderte bzw. nicht geforderte Fähigkeiten)
5. Differenz dieser Stärke-Summen bilden
6. Differenz  $\geq$  Schwierigkeitswert: Erfolg, sonst Misserfolg; ggfs. Teilerfolg (**Teilerfolg kann nicht** mit Notstand herabgesetzt werden!)
7. Enttarnte Zylonen sind **nicht** von Ereignissen (Checks, Krisenkarten, keine Karten abwerfen, nicht in Brig oder Krankenstation) betroffen!

## Sprünge

- automatischer Sprung
- Sprung durch FTL-Aktion (Marker im blauen Bereich)
  - Aktiver Spieler würfelt: falls  $\leq 6$ : Verlust von Bevölkerungspunkten
- Vorgehen
  1. Alle Schiffe entfernen
  2. Admiral zieht 2 Karten vom Zielortstapel und wählt geheim eine aus, die andere verdeckt unter den Stapel
  3. Anweisungen vom Zielort befolgen
  4. falls Zielortgesamtdistanz erstmalig  $\geq 4$  oder  $\geq 8$ : Anweisungen der Kobil-Karte befolgen
    - $\geq 4$ : Schläfer:
      - übrige Loyalitätskarten austeilen
      - Sympathisant-Karte sofort aufdecken und befolgen oder weitergeben falls enttarnter Zylon
        - mindestens eine Ressource im roten Bereich: Spieler kommt in die Brig, Karte gilt als **Nicht-Zylon**-Karte
        - keine Ressource im roten Bereich: Spieler wird zum enttarnten Zylonen, der niemals die Zylonenflotte aktivieren und keine Super-Krisenkarte ausspielen darf. Weiter wie Menschen-Zylon-Loyalitätskarten-Aktion außer 4. und 5.
    - $\geq 8$ : nächster Sprung: Sieg - sofern nicht vorher die Zylonen gewinnen
  5. Sprung im Kampf: Alle Schiffe entfernen, Viper in Reserve, Zivilschiffe zurückmischen, Charaktere in Hangardeck
  6. Flottenmarker zurück an den Anfang

## Amtsfolge

### Admiral

William Adamo > Saul Tigh > Helo Agethon > Lee Apollo Adamo > Kara Starbuck Thrace > Sharon Boomer Valerii > Galen Tyrol > Tom Zarek > Gaius Baltar > Laura Roslin

### Präsident

Laura Roslin > Gaius Baltar > Tom Zarek > Lee Apollo Adamo > William Adamo > Helo Agethon > Galen Tyrol > Sharon Boomer Valerii > Saul Tigh > Kara Starbuck Thrace

## (Vorhandene) Zylonenschiffe aktivieren

- lt. Karte Symbole von links nach rechts aktivieren

- aktiver Spieler wählt nacheinander alle Weltraumfelder mit Schiffen
- Jäger aktivieren (1 Aktion in folgender Prio-Reihenfolge)
  0. Falls keine Jäger auf dem Plan, zwei pro Basisstern starten
  1. Viper im Feld angreifen (unbemannt vorbemannt)
  2. Zivilschiff im Feld zerstören
  3. Ein Feld in Richtung des nächsten (ggfs. Uhrzeigersinn) Zivilschiff bewegen
  4. Galactica angreifen
- Jäger starten
  1. Angegebene Anzahl Jäger von jedem Basisstern starten
- Schwere Jäger und Zenturios aktivieren
  0. Falls keine schweren Jäger auf dem Plan, einen pro Basisstern starten
  1. Bewegung zum Weltraumfeld mit „Jägerstarten“-Symbol
  2. Im „Jäger starten“-Symbol-Feld: schweren Jäger entfernen und Zenturio-Marker auf Startfeld bzw. vorhandene um 1 Feld bewegen
- Zylonische Basissterne aktivieren
  1. Angriff der Galactica

## Kampf

### Angriffstabelle

|                    |       |      |                                |
|--------------------|-------|------|--------------------------------|
| Jäger              | ..... | 3-8: | zerstört                       |
| Schwerer Jäger     | ..... | 7-8: | zerstört                       |
| Zenturio           | ..... | 7-8: | zerstört                       |
| Viper              | ..... | 5-7: | beschädigt                     |
| Zivilschiff        | ..... |      | automatisch zerstört           |
| Galactica          |       |      |                                |
| - durch Jäger      | ..... | 8:   | beschädigt                     |
| - durch Basisstern | ..... | 4-8: | beschädigt                     |
| Basisstern         |       |      |                                |
| - durch Viper      | ..... | 8:   | beschädigt                     |
| - durch Galactica  | ..... | 5-8: | beschädigt                     |
| - durch Nuklear    | ..... | 1-2: | 2x beschädigt                  |
|                    |       | 3-6: | zerstört                       |
|                    |       | 7-8: | zerstört inkl. 3 Jäger im Feld |

### Auswirkungen

- Zerstörungen
  - Zylonen-Basisstern: bei  $\geq 3$  Treffern vom Plan entfernen, kann später wieder eingesetzt werden
  - Viper oder Raptoren: aus dem Spiel
  - Zivilschiff: Ressourcen verringern, Schiff aus dem Spiel
- Beschädigungen
  - Viper: Auf das Beschädigten-Feld; Einsatz erst nach Reparatur
  - Galactica/Basisstern: Entsprechenden Schadensmarker ziehen
  - Galactica
    - Ort: Charaktere in Krankenstation, Ort betretbar, aber keine Orts-Aktion, Nach Reparatur, Marker wieder untermischen
    - Ressource: Ressource verringern, Marker aus dem Spiel
  - Basisstern
    - Kritisch: entspricht 2 Treffer, 3 sind zur Zerstörung erforderlich
    - Hangar: Kein Start von Jäger oder schwerer Jäger
    - Waffenfehlfunktion: Kein Angriff der Galactica
    - Strukturschaden: +2 Würfelbonus bei Angriff auf den Basisstern

## Viper

### aktivieren (keine mit anderen Spielern bemannten)

- starten: Viper aus Reserve und in Startfeld setzen
- bewegen: in angrenzendes Feld, nicht über Galactica
- angreifen: auf Zylonenschiff im selben Feld

### fliegen

- Aktion im Hangardeck ausführen und Pilotenmarker darunter
- Zerstörung/Beschädigung: Pilot in Krankenstation