

BATTLESTAR GALACTICA

DAS BRETTSPIEL



EXODUS ERWEITERUNG
REGELHEFT

Syfy
Imagine Greater



Die Menschheit konnte den Zylonen entkommen und begibt sich erneut auf die Suche nach dem geheimnisvollen Planeten Erde. Doch ihre ehemaligen Wächter sind nicht untätig. Die **Galactica** muss die kleine Handvoll Schiffe der Überlebenden auf ihrem Weg durchs All beschützen.

Zwar konnten sich die Männer und Frauen auf der **Galactica** der Unterdrückung durch die Zylonen entziehen, doch was ist mit den Wunden, die ihr Innerstes davongetragen hat? Werden sie mit ihren tief verborgenen Geheimnissen klar kommen, wenn es darauf ankommt, und können sie sich dann wirklich gemeinsam dem Feind stellen? Was ist, wenn jemand feststellt, dass sich seine Erinnerungen an sein menschliches Leben als Lüge entpuppen und er in Wahrheit eines der geheimnisvollen letzten fünf Zylonen-Modelle ist?

ERWEITERUNGS-ÜBERSICHT

Die **Exodus**-Erweiterung für **Battlestar Galactica: Das Brettspiel** gibt den Spielern die Möglichkeit, Entscheidungen aufgrund der Loyalitätskonflikte zu treffen, in denen sich die Charaktere befinden, besonders hartnäckige Angriffe der Zylonenflotte zu erleben, Verbündeten auf der **Galactica** und der **Colonial One** zu begegnen und eventuell sogar vor einem alles entscheidenden Gericht zu stehen.

Die neuen Charaktere, Zwölferrats-, Ziel- und Fertigkeitkarten dieser Erweiterung sowie die meisten der neuen Krisen- und Super-Krisenkarten sind dazu gedacht, immer benutzt zu werden, egal welche Variante der **Exodus**-Erweiterung man spielt.

Das übrige Material der Erweiterung kann jedoch in unterschiedlichen Kombinationen benutzt werden: Ab Seite 10 werden drei besondere Spieloptionen erklärt, die Loyalitätskonflikte, die Zylonenflotte und der Ionische Nebel. Jede Spieloption hat zusätzliche Regeln und Spielmaterialien und kann wahlweise einzeln, in jeder Kombination mit den anderen oder auch gar nicht benutzt werden.

MATERIALLISTE

- Dieses Regelheft
- Zylonenflotte-Spielplan
- 4 Charaktertafeln
- 86 Pappmarker, bestehend aus
 - 4 Charaktermarkern
 - 1 Pilotenmarker
 - 1 Nuklearwaffenmarker
 - 38 Traumamarkern
 - 35 Alliiertenmarkern
 - 6 alternativen Basisstern-Schadensmarkern
 - 1 Zylonen-Verfolgungsanzeiger

- 110 große Karten, bestehend aus
 - 40 Krisenkarten
 - 35 Alliiertenkarten
 - 20 Loyalitätskarten
 - 7 „Am Scheideweg“-Karten
 - 3 Zwölferratskarten
 - 3 Super-Krisenkarten
 - 1 CAG-Titelkarte
 - 1 alternativen Admirals-Titelkarte
- 28 kleine Karten, bestehend aus
 - 4 Führerschaft-Fertigkeitskarten
 - 4 Taktik-Fertigkeitskarten
 - 4 Politik-Fertigkeitskarten
 - 4 Raumkampf-Fertigkeitskarten
 - 4 Technik-Fertigkeitskarten
 - 7 Zielortkarten
 - 1 Zielkarte „Ionischer Nebel“
- 8 Plastikraumschiffe, bestehend aus
 - 4 Viper Mark VII
 - 4 Zylonenjägern
- 4 Charakter-Aufstellfüße

MATERIAL-BESCHREIBUNG

Die folgenden Abschnitte stellen alle Bestandteile der **Exodus**-Erweiterung kurz vor.

ZYLONENFLOTTE-SPIELPLAN

Dieser Spielplan wird nur benötigt, wenn man mit der Option „Zylonenflotte“ spielt (Seite 12). Auf dem Spielplan gibt es einen neuen Ort, die „Basisstern-Brücke“, die Zylonenspielern diverse neue Möglichkeiten bietet, der Menschheit zu schaden. Rund um den Basisstern auf dem Zylonenflotte-Spielplan sind Zylonen-Weltraumfelder, die den Weltraumfeldern um die

Galactica entsprechen. Oben auf dem Plan gibt es eine Verfolgungs-Leiste, mit der ermittelt wird, wie schnell die Zylonenflotte den Standort der Menschheit wieder erreicht.



CHARAKTERTAFELN

Diese Charaktertafeln stellen vier neue Charaktere dar; auf ihnen sind deren Eigenschaften und Fähigkeiten beschrieben.



CHARAKTERMARKER UND -STELLFÜSSE

Diese Marker stellen die neuen Spielercharaktere dieser Erweiterung dar. Vor dem ersten Spiel steckt man sie in die beiliegenden Aufstellfüße.



PILOTENMARKER

Dieser Marker gehört zu dem neuen Piloten-Charakter Samuel T. Anders. Er hat dieselbe Funktion wie die Pilotenmarker des Grundspiels.



NUKLEARWAFFEN-MARKER

Nuklearwaffenmarker stellen mächtige Waffen dar, die der Admiral einsetzen darf. Dieser Marker wird erst benötigt, wenn der Admiral eine dritte Nuklearwaffe erhält (z.B. als Ergebnis der „Nuklearwaffe bauen“-Technikkarte).



TRAUMAMARKER

Diese Marker werden nur benötigt, wenn man mit der Option „Ionischer Nebel“ spielt (Seite 16). Sie stellen die anhaltende Belastung eines Charakters dar, die sich durch die vielen Herausforderungen der Flucht bei ihm angesammelt hat. In der „Am Scheideweg“-Phase entscheidet die Art und Anzahl dieser Marker jedes Charakters, ob er für wert befunden wird, weiter am Kampf zwischen Menschen und Zylonen teilzunehmen.



ALLIIERTENMARKER

Diese Marker werden nur benötigt, wenn man mit der Option „Ionischer Nebel“ spielt (Seite 16). Sie zeigen an, wo sich bestimmte Personen auf der **Galactica** oder der **Colonial One** befinden. Diese Personen können entweder hilfreich oder schädlich für die Spieler sein. Zu jedem Marker gibt es eine entsprechende Karte.



ALLIIERTEN-KARTEN

Diese Karten werden nur benötigt, wenn man mit der Option „Ionischer Nebel“ spielt (Seite 16). Sie gehören zu den verschiedenen Personen, die das Überleben der Menschheit günstig oder ungünstig beeinflussen können. Zu jeder Karte gibt es einen entsprechenden Marker.



ALTERNATIVE BASISSTERN-SCHADENSMARKER

Diese Marker werden nur benötigt, wenn man mit der Option „Ionischer Nebel“ spielt (Seite 16). Sie stellen Schäden dar, die den Basissternen bzw. Zylonen bei Angriffen zugefügt werden können. Diese Marker ersetzen die entsprechenden Schadensmarker des **Battlestar Galactica** Grundspiels.



ZYLONEN-VERFOLGUNGS-ANZEIGER

Dieser Anzeiger wird nur benötigt, wenn man mit der Option „Zylonenflotte“ spielt (Seite 12). Mit dem Anzeiger wird der Fortschritt auf der Verfolgungs-Leiste festgehalten. Erreicht er das Ende der Leiste, springen die Zylonenschiffe auf dem Zylonenflotte-Spielplan in die entsprechenden Weltraumfelder um die **Galactica**.



KRISENKARTEN

Diese Karten verstärken den Krisenkartenstapel des Grundspiels und beziehen sich auf Ereignisse nach der Flucht von Neu-Caprica. Einige der Karten beinhalten Spielmechaniken, die speziell in der **Exodus**-Erweiterung vorkommen.



LOYALITÄTSKARTEN

Diese Karten erweitern den Loyalitätsstapel des Grundspiels. Es gibt zwei neue Arten von Loyalitätskarten, die jeweils einzeln oder gemeinsam benutzt werden können, wenn man mit der Option „Loyalitätskonflikte“ spielt (Seite 10).



„AM SCHEIDEWEG“-KARTEN

Diese Karten werden benutzt, wenn man mit der Option „Ionischer Nebel“ spielt (Seite 16). Jede Karte beschreibt eine wichtige Entscheidung, die der Charakter gegen Ende des Spiels in der „Am Scheideweg“-Phase treffen muss.



ZWÖLFERRATSKARTEN

Diese Karten werden in den Zwölferratskartenstapel des Grundspiels eingemischt. Der Präsident kann diese Karten benutzen, um die Ressourcen der Menschen aufzufüllen und Bedrohungen durch die Zylonen abzuwenden.



SUPER-KRISENKARTEN

Diese Karten werden in den Super-Krisenkartenstapel des Grundspiels eingemischt. Sie stellen extrem herausfordernde Situationen dar, denen sich die Spieler stellen müssen.



CAG-TITELKARTE

Die CAG-Titelkarte (Commander Air Group) wird nur benötigt, wenn man mit der Option „Zylonenflotte“ spielt (Seite 12). Genau wie die Titelkarten für Admiral und Präsident erlaubt sie ihrem Besitzer spezielle Aktionen sowie die Fähigkeit, bestimmte Entscheidungen, die auf einigen Krisenkarten beschrieben sind, zu treffen.



ALTERNATIVE ADMIRAL-TITELKARTE

Spielt man mit der Option „Zylonenflotte“, die ab Seite 12 beschrieben ist, ersetzt man die Titelkarte aus dem Grundspiel durch diese Karte.



FERTIGKEITSKARTEN

Diese neuen Karten, vier pro Fertigkeitstyp, verstärken die vorhandenen Stapel mit spannenden neuen Eigenschaften.



ZIELORTKARTEN

Diese Karten werden in den vorhandenen Stapel der Zielortkarten eingemischt und bieten der Flotte der Menschen neue zu entdeckende Sprungziele.



ZIELKARTE „IONISCHER NEBEL“

Diese Karte wird nur im Zusammenspiel mit der Option „Ionischer Nebel“ benutzt, wie auf Seite 16 beschrieben. Diese Karte ersetzt die Kobl-Zielkarte des Grundspiels.



PLASTIKRAUMSCHIFFE VIPER MARK VII

Diese Raumschiffe werden benutzt, wenn man mit der Option „Zylonenflotte“ spielt (Seite 12). Sie stellen einen neuen Typ Viper dar, welche die Menschen im Kampf gegen die Zylonen einsetzen. Sie sind schneller und schwerer zu beschädigen als normale Viper.



PLASTIKRAUMSCHIFFE JÄGER

Diese Raumschiffe werden benutzt, wenn man mit der Option „Zylonenflotte“ spielt (Seite 12). Sie kommen zum Vorrat der Zylonenjäger dazu, die gegen die Menschheit eingesetzt werden.



EXODUS-SYMBOL

Alle Karten dieser Erweiterung tragen das *Exodus*-Erweiterungs-Symbol auf ihrer Vorderseite, damit man sie auch nachträglich noch von den Karten des *Battlestar Galactica: das Brettspiel* Grundspiels unterscheiden kann.



Das Symbol der Exodus-Erweiterung

ERWEITERUNGS-SPIELAUFBAU

Bevor man das Grundspiel aufbaut, geht man folgendermaßen vor, um die Erweiterung hinzuzufügen:

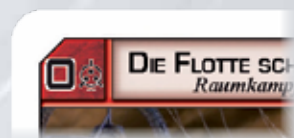
- 1. Neue Charaktere, Charakterfiguren und Pilotenmarker:** Die vier neuen Charaktertafeln kommen zu den bisherigen Charakteren hinzu. Wenn ein Spieler einen der neuen Charaktere wählt, bekommt er die zugehörige Charaktertafel, die Figur und den Pilotenmarker, falls vorhanden.
- 2. Neue Krisen-, Zwölferrats-, Super-Krisen-, Fertigkeiten- und Zielortkarten:** Die neuen Krisen-, Zwölferrats-, Super-Krisen-, Fertigkeiten- und Zielortkarten werden in die jeweiligen Stapel eingemischt. Falls man nicht mit der Option „Zylonenflotte“ spielen möchte, werden alle neuen Krisenkarten und Super-Krisenkarten, auf denen der Text „CAG entscheidet“ steht, **nicht** benötigt. Man muss sie herausuchen und in die Spielschachtel zurücklegen.
- 3. Zusätzlicher Nuklearwaffenmarker:** Der beiliegende Nuklearwaffenmarker kommt zunächst neben den Spielplan. Die Menschen beginnen das Spiel nach wie vor mit zwei Nuklearwaffenmarkern, den dritten können sie eventuell während des Spiels erhalten.
- 4. Loyalitätskonflikte:** Die Vorbereitung für die Option „Loyalitätskonflikte“ ist auf Seite 10 erklärt. Wenn man diese Option nicht nutzen will, werden die Loyalitätskarten mit den Untertiteln „Persönliches Ziel“ und „Die Letzten Fünf“ nicht benötigt und in die Spielschachtel zurückgelegt.
- 5. Zylonenflotte:** Die Vorbereitung für die Option „Zylonenflotte“ ist auf Seite 12 erklärt. Wenn man diese Option nicht nutzen will, werden der Spielplan „Zylonenflotte“, der Verfolgungsanzeiger, die CAG-Titelkarte, die alternative Admirals-Titelkarte, alle Viper Mark VII und die zusätzlichen Zylonenjäger der *Exodus*-Erweiterung nicht benötigt und in die Spielschachtel zurückgelegt.
- 6. Ionischer Nebel:** Die Vorbereitung für die Option „Ionischer Nebel“ ist auf Seite 16 erklärt. Wenn man diese Option nicht nutzen will, werden die Traumamarker, die Alliiertenmarker, die alternativen Basisstern-Schadensmarker, die Alliiertenkarten, die Karten „Am Scheideweg“ und die Zielkarte „Ionischer Nebel“ nicht benötigt und in die Spielschachtel zurückgelegt.

WIE MAN DIESE ERWEITERUNG NUTZT

Dieser Abschnitt erläutert detailliert die neuen Spielregeln und die Benutzung aller neuen Materialien. Es ist sehr wichtig, dass man bei Benutzung der *Exodus*-Erweiterung immer **alle** Regeln dieses Abschnitts benutzt. Andere Regeln und Spielelemente dieser Erweiterung sind optional und die Spieler benötigen sie nur, wenn sie eine oder mehrere der auf den Seiten 10 bis 21 beschriebenen Optionen benutzen wollen.

FERTIGKEITS-CHECK-EIGENSCHAFT

Einige der neuen Fertigkeitenkarten haben eine Fertigkeiten-Check-Eigenschaft. Man erkennt die Karten am Symbol für die Fertigkeiten-Check-Eigenschaft, das neben der Stärke der Karte abgebildet ist.



Symbol der Fertigkeiten-Check-Eigenschaft auf einer Fertigkeitenkarte

Der Text auf einer Fertigkeitenkarte mit Fertigkeiten-Check-Eigenschaft hat **nur dann** eine Bedeutung, wenn die Karte in einen Fertigkeiten-Check gespielt wird. Der Text wird befolgt, egal ob die Karte von einem Menschen- oder Zylonenspieler oder vom Schicksalsstapel stammt. **Texte von Karten ohne das Symbol werden beim Fertigkeiten-Check nicht befolgt.**

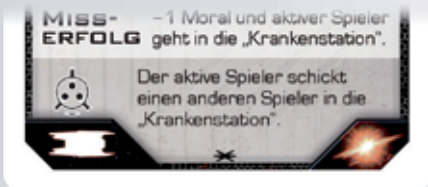
Nachdem beim Fertigkeiten-Check die Karten gemischt und sortiert wurden (siehe dazu den Schritt „Karten mischen und aufteilen“ auf Seite 16 der Grundspielregeln), prüft man, ob irgendwelche Karten davon das Symbol für die Fertigkeiten-Check-Eigenschaft haben. Falls ja, führt der aktive Spieler jede dieser Karten mit Fertigkeiten-Check-Eigenschaft in beliebiger Reihenfolge aus (siehe „Beispiel für Fertigkeiten-Check-Eigenschaft“ auf Seite 7). Allerdings wird ein und dieselbe Fertigkeiten-Check-Eigenschaft nur einmal ausgeführt, selbst wenn die gleiche Karte mehrfach im Check liegt (sollten also z.B. zwei Karten „Netzwerk einrichten“ in einem Fertigkeiten-Check liegen, verdoppelt man die Stärke aller im Check liegenden Technik-Fertigkeitenkarten, man verdoppelt sie aber nicht ein zweites Mal).

Wurde der Check durch eine Krisen- oder Super-Krisenkarte ausgelöst, muss man anschließend prüfen, ob unten auf der Karte ein „Konsequenz“-Ergebnis steht. Falls ja, wird dieses „Konsequenz“-Ergebnis jetzt ausgeführt (mehr dazu im nächsten Abschnitt).

Krisenkarten mit „Konsequenz“-Ergebnis

Einige Krisen- und Super-Krisenkarten haben ein „Konsequenz“-Ergebnis (angezeigt durch das Symbol für eine Fertigkeiten-Check-Eigenschaft), das ausgelöst wird, wenn **mindestens 1 Fertigkeitenkarte** mit dem Symbol für die Fertigkeiten-Check-Eigenschaft im Check für diese Krisenkarte liegt.

„Konsequenz“-Ergebnis auf einer Krisenkarte.



Nachdem alle Fertigkeitenkarten mit einer Fertigkeiten-Check-Eigenschaft während eines Fertigkeiten-Checks ausgeführt wurden, sieht man nach, ob der Check ein „Konsequenz“-Ergebnis auflistet. Falls ja, und falls mindestens 1 Fertigkeitenkarte mit dem Symbol für die Fertigkeiten-Check-Eigenschaft im Check liegt, wird das „Konsequenz“-Ergebnis ausgeführt. Wichtig: es ist dabei **egal, ob der Check ein Erfolg oder Misserfolg war**, entscheidend für das Auslösen des „Konsequenz“-Ergebnisses ist nur das Symbol für die Fertigkeiten-Check-Eigenschaft auf einer oder mehreren der Karten.

LOYALITÄTSSTAPEL FÜR DIE EXODUS-ERWEITERUNG VORBEREITEN

Beim Zusammenstellen des Loyalitätsstapels mit der *Exodus*-Erweiterung geht man anders vor, als im Grundspiel auf Seite 6 beschrieben. Die notwendigen Schritte sind in diesem Kasten beschrieben. Loyalitätsstapel haben jetzt eine Karte mehr als im Grundspiel.

1. **Loyalitätskarten sortieren:** Die „Sie sind ein Sympathisant“-Karte wird herausgesucht und beiseite gelegt.

Alle Loyalitätskarten, auf denen oben „Sie sind kein Zylon“ steht (Grundspiel und *Exodus*-Erweiterung) werden zu einem „Sie sind kein Zylon“ Stapel gemischt, der verdeckt neben den Spielplan gelegt wird. Hinweis: Wenn man nicht mit der Option „Loyalitätskonflikte“ spielt, kommen die Karten mit dem Untertitel „Persönliches Ziel“ und „Die Letzten Fünf“ **nicht** in diesen Stapel.

Dann werden alle Loyalitätskarten aus dem Grundspiel und der *Exodus*-Erweiterung mit dem Titel „Sie sind ein Zylon“ zu einem „Sie sind ein Zylon“ Stapel gemischt, der ebenfalls verdeckt neben den Spielplan gelegt wird.

2. **Stapel zusammenstellen:** Die unten angegebene Anzahl von Karten wird vom jeweiligen Stapel genommen, und daraus der Loyalitätsstapel gebildet:

Drei Spieler: Ein Stapel aus sieben Karten, bestehend aus:
1 Karte vom Stapel „Sie sind ein Zylon“
6 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“

Vier Spieler: Ein Stapel aus acht Karten, bestehend aus:
1 Karte vom Stapel „Sie sind ein Zylon“
7 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“

Fünf Spieler: Ein Stapel aus elf Karten, bestehend aus:
2 Karten vom Stapel „Sie sind ein Zylon“
9 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“

Sechs Spieler: Ein Stapel aus zwölf Karten, bestehend aus:
2 Karten vom Stapel „Sie sind ein Zylon“
10 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“

3. **Anpassung gemäß der teilnehmenden Charaktere:** Spielen „Gaius Baltar“ und/oder „Sharon Valerii“ mit, fügt man je eine Karte vom „Sie sind kein Zylon“ Stapel hinzu.
4. **Mischen und Austeilen:** Der Loyalitätsstapel wird gut gemischt und an jeden Spieler wird eine verdeckte Loyalitätskarte ausgegeben. (Hinweis: Spielt „Gaius Baltar“ mit, gibt man ihm eine zweite Loyalitätskarte.)
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 und den „Sie sind kein Zylon“ Stapel legt man neben den Spielplan (man sollte die Stapel so hinlegen, dass man sie keinesfalls verwechseln kann). Die übrigen Karten des „Sie sind ein Zylon“ Stapels kommen unbenutzt in die Spielschachtel zurück.

BEISPIEL FÜR DIE FERTIGKEITS-CHECK-EIGENSCHAFT



1. Nach dem Mischen und Sortieren der Karten bei einem Fertigkeitenscheck sieht der aktive Spieler, dass 1 Karte mit dem Symbol für die Fertigkeitenscheck-Eigenschaft in diesen Check gelegt worden ist.
2. Der aktive Spieler führt den Text der Fertigkeitenskarte „Dem Instinkt folgen“ aus und legt 2 Karten vom Schicksalsstapel zum Fertigkeitenscheck. Wären auch unter diesen beiden neuen Karten solche mit dem Symbol für die Fertigkeitenscheck-Eigenschaft (außer weitere Karten „Dem Instinkt folgen“), müsste auch deren Text jetzt befolgt werden.
3. Der aktive Spieler führt dann das „Konsequenz“-Ergebnis auf der Krisenkarte aus. Weil mindestens 1 Karte mit dem Symbol für die Fertigkeitenscheck-Eigenschaft in diesem Check liegt, muss die **Galactica** beschädigt werden.
4. Abschließend rechnet der Spieler wie üblich die Gesamtstärke des Fertigkeitenschecks aus und ermittelt das Ergebnis.

EXEKUTION

Es gibt verschiedene Ereignisse in dieser Erweiterung, die zur **EXEKUTION** eines Charakter führen. Exekutiert zu werden ist äußerst unangenehm und sollte nach Möglichkeit vermieden werden.

Wird sein Charakter exekutiert, macht ein Spieler folgendes:

1. **Karten abwerfen:** Er wirft alle seine Fertigkeitenskarten ab (Zwölferratskarten auf seiner Hand sind nicht betroffen). Zwölferratskarten, die auf seinen Charakter ausgespielt wurden, wirft er ebenfalls ab (z.B. die Karte „Missionsspezialist ernennen“).
2. **Loyalitätsbeweis:** Sind eine oder mehr der Loyalitätskarten des Spielers „Sie sind ein Zylon“-Karten, deckt er eine „Sie sind ein Zylon“-Karte auf und lässt seine anderen Loyalitätskarten verdeckt liegen (der Spieler des exekutierten Charakters darf die Aktion auf seiner „Sie sind ein Zylon“-Karte allerdings nicht ausführen). Er macht dann mit Schritt „4. Zylon“ weiter.
Sind alle Loyalitätskarten des Spielers „Sie sind kein Zylon“-Karten, deckt er **alle auf** und macht dann mit Schritt „3. Mensch“ weiter.
3. **Mensch:**
 - A. Man verliert 1 Moral.
 - B. Der Spieler legt seine Charaktertafel und seine Spielfigur in die Schachtel zurück – dieser Charakter darf in dieser Partie nicht mehr gewählt werden.
 - C. Der Spieler wirft alle seine Loyalitätskarten ab (wenn man mit der Option „Ionischer Nebel“ spielt, wirft er auch alle seine Traumamarker ab).
 - D. Der Spieler wählt dann einen neuen Charakter, den er auf dessen Ort für den Spielbeginn stellt. Falls der Ort für den Spielbeginn dieses Charakters beschädigt oder zerstört ist (letzteres z.B. durch die Super-Krisenkarte „Bombe auf Colonial 1“), beginnt der Charakter stattdessen in der „Krankenstation“. Er darf jeden beliebigen Charakter wählen, unabhängig von dessen Charaktertyp (trotzdem sollte der Spieler seine Wahl im Hinblick auf sein Wissen über die Menschen und Zylonen im Spiel treffen).
 - E. Der Spieler legt eine Karte vom Stapel „Sie sind kein Zylon“ auf den Loyalitätsstapel, mischt den Loyalitätsstapel und zieht eine neue Loyalitätskarte, die er vor den anderen Spielern geheim hält. Falls der exekutierte Charakter Sharon „Boomer“ Valerii war und das Spiel die Schläfer-Phase noch nicht erreicht hat, zieht der Spieler sofort eine weitere Karte vom Loyalitätsstapel.
4. **Zylon:**
 - A. Man bewegt sich zum Zylonenort „Auferstehungsschiff“.
 - B. Man folgt der üblichen Prozedur für einen enttarnten Zylon, zieht aber keine Super-Krisenkarte.
5. **Ende des Zugs:** Falls der exekutierte Charakter vom aktiven Spieler gespielt wurde, endet dessen Zug, egal, ob sein Charakter Mensch oder Zylon war.

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter wählen muss und er die „Einmal im Spiel“-Eigenschaft eines Charakters in diesem Spiel bereits eingesetzt hat, darf er die „Einmal“-Eigenschaft des neuen Charakters nicht benutzen. Jedem Spieler steht diese Eigenschaft nur einmal pro Spiel zu, egal wie viele Charaktere er spielt.

Wird ein Mensch exekutiert und es sind keine weiteren Charaktere mehr übrig, die gewählt werden dürfen, haben die Menschen das Spiel auf der Stelle verloren.

Sollten Admiral oder Präsident exekutiert werden, geht der Titel erst an den Nachfolger, nachdem der neue Charakter gewählt wurde. Siehe die „Neue Amtsfolge“ auf Seite 9.

Regeln für die Auswahl spezieller Charaktere nach einer Exekution

Für Sharon „Boomer“ Valerii, Karl „Helo“ Agathon, Lee „Apollo“ Adama, Gaius Baltar und Samuel T. Anders gelten besondere Regeln für ihre Auswahl als Charaktere nach einer Exekution:

Sharon „Boomer“ Valerii

Wird Sharon „Boomer“ Valerii als neuer Charakter ausgewählt, mischt man eine „Sie sind kein Zylon“-Karte in den Loyalitätsstapel. Danach kommt sie, falls sie nach der Schläfer-Phase ausgewählt wurde, sofort in die Brig und der Spieler, der sie gewählt hatte, zieht eine weitere Loyalitätskarte.

Karl „Helo“ Agathon

Wird Karl „Helo“ Agathon als neuer Charakter ausgewählt, gilt er im folgenden Zug seines Spielers als „Verschollen“, obwohl dies nicht der erste Spielzug ist.

Lee „Apollo“ Adama

Wird Lee „Apollo“ Adama als neuer Charakter ausgewählt, startet man sofort eine Viper mit ihm als Pilot. Ist keine Viper in der „Reserve“, beginnt er stattdessen im „Hangardeck“.

Gaius Baltar

Wird Gaius Baltar als neuer Charakter vor der Schläfer-Phase ausgewählt, fügt man sofort eine „Sie sind kein Zylon“-Karte zum Loyalitätsstapel hinzu, mischt ihn und teilt an seinen Spieler eine Loyalitätskarte aus.

Samuel T. Anders

Wird Samuel T. Anders als neuer Charakter ausgewählt, überspringt sein Spieler in seinem folgenden Zug den „Fertigkeiten-Schritt“.

REGELÄNDERUNGEN UND -VERDEUTLICHUNGEN

Alle Regeln dieses Heftes ersetzen die jeweiligen Regeln des Grundspiels und der *Pegasus*-Erweiterung und sollten immer zum Einsatz kommen, wenn mit der *Exodus*-Erweiterung gespielt wird. Falls man nicht mit der Option „Loyalitätskonflikte“, „Zylonenflotte“ und/oder „Ionischer Nebel“ spielt, gelten deren Regeln natürlich nicht. Dieser Abschnitt beschreibt einige Allgemeinregeln, die den Regeln im Grundspiel widersprechen oder sie ersetzen.

„ZYLONENSPIELER“ UND „MENSCHENSPIELER“

Manchmal beziehen sich Spielmechanismen auf „Spieler“, „Menschenspieler“ oder „Zylonenspieler“. „Spieler“ hat allgemeine Bedeutung, es bezieht sich auf alle am Spiel Beteiligten. „Menschen“- oder „Zylonenspieler“ sind dagegen einschränkend. Mit „Zylonenspieler“ sind immer nur enttarnte Zylonen gemeint, nie solche Spieler, deren „Sie sind ein Zylon“-Loyalitätskarte noch verdeckt liegt. „Menschenspieler“ meint daher alle Spieler, die keine enttarnten Zylonen sind.

TIMING

Falls zwei oder mehr Spieler im selben Moment eine Karte spielen wollen (etwa, wenn zwei Spieler verschiedene Fertigkeitkarten-Eigenschaften vor dem Ausführen eines Fertigkeit-Checks benutzen wollen), entscheidet der aktive Spieler, welcher dieser Spieler seine Karte zuerst spielen darf. Falls dadurch eine Karte nicht mehr ausgespielt werden kann (weil z.B. beide die Taktik-Karte „Strategische Planung“ spielen wollten), kehrt sie auf die Hand des Spielers zurück, der sie ausspielen wollte.

NUKLEARWAFFENMARKER

Obwohl der Admiral das Spiel immer noch mit zwei Nuklearwaffenmarkern beginnt, ist es jetzt möglich, dass er durch die neue Technik-Karte „Nuklearwaffe bauen“ eine dritte Nuklearwaffe erhält oder ihm bereits benutzte Nuklearwaffen erneut zur Verfügung stehen. Nach dem Abfeuern einer Nuklearwaffe legt man deren Marker neben den Spielplan, anstatt ihn in die Schachtel zurückzulegen. Der Admiral darf jedoch nie mehr als drei Nuklearwaffen gleichzeitig haben.

ZWÖLFERRATSKARTEN- HANDLIMIT

Der Präsident darf am Ende seines Zuges maximal 10 Zwölferratskarten auf der Hand haben. Sollte er am Ende seines Zuges mehr dieser Karten auf der Hand haben, muss er so viele abwerfen, bis er 10 auf der Hand hat.

ZIVILSCHIFFE ZERSTÖREN

Wenn man angewiesen wird, „ein Zivilschiff zu ziehen und zu zerstören“, zieht der aktive Spieler einen zufälligen Zivilschiffmarker **von den Markern, die sich neben dem Spielplan befinden** und zerstört ihn gemäß den Grundspielregeln. Falls sich alle noch verbliebenen Zivilschiffe derzeit auf dem Spielplan befinden sollten, darf der aktive Spieler irgendeines dieser Zivilschiffe wählen und zerstören.

NEUE AMTSFOLGEN

Diese Amtsfolgen enthalten die Charaktere des Grundspiels sowie der *Exodus*-Erweiterung und der *Pegasus* Erweiterung. Sie ersetzen die Amtsfolgen von Seite 28 der Anleitung des Grundspiels. Charaktere mit einem Sternchen neben dem Namen stammen aus der *Pegasus*-Erweiterung.

Admiral

1. Helena Cain *
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl „Helo“ Agathon
5. Felix Gaeta
6. Lee „Apollo“ Adama
7. Anastasia „Dee“ Dualla *
8. Kara „Starbuck“ Thrace
9. Louanne „Kat“ Katraine *
10. Sharon „Boomer“ Valerii
11. Samuel T. Anders
12. „Chief“ Galen Tyrol
13. Callandra „Cally“ Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh *
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Präsident

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Tory Foster
5. Ellen Tigh *
6. Lee „Apollo“ Adama
7. Felix Gaeta
8. William Adama
9. Karl „Helo“ Agathon
10. „Chief“ Galen Tyrol
11. Callandra „Cally“ Tyrol
12. Helena Cain *
13. Anastasia „Dee“ Dualla *
14. Sharon „Boomer“ Valerii
15. Saul Tigh
16. Samuel T. Anders
17. Kara „Starbuck“ Thrace
18. Louanne „Kat“ Katraine *

ENTTARNT ZYLONENSPIELER

Folgende Änderungen betreffen den Zug eines enttarnten Zylonenspielers.

- **Fertigkeiten-Schritt:** Ein Zylonenspieler darf 2 Fertigkeitenkarten beliebigen Typs ziehen. Allerdings **muss jede Fertigkeitenkarte von einem anderen Fertigkeitstyp stammen**. Anders gesagt: ein Zylonenspieler darf in seinem Fertigkeiten-Schritt nie mehr als 1 Karte vom selben Fertigkeitenstapel ziehen.
- **Sprungvorbereitungs-Schritt (falls nötig):** Dieser Schritt wird ab sofort nicht mehr bei Zügen von Zylonenspielern übersprungen. Wenn zum Beispiel ein Zylonenspieler den Ort „Caprica“ aktiviert und eine Krisenkarte wählt, die ein Sprungvorbereitungs-Symbol hat, wird der Flottenanzeiger um ein Feld auf der Sprungvorbereitungs-Leiste weitergesetzt (nachdem die Krisenkarte zur Anwendung kam). **Das widerspricht dem Text, der beim Zylonenort „Caprica“ auf dem Spielplan abgedruckt ist. Man überspringt bei Benutzung dieses Ortes also den Sprungvorbereitungs-Schritt nicht.**

Außerdem werden **alle** Eigenschaften, die auf der Charaktertafel eines enttarnten Zylonenspielers stehen, ignoriert. Das bedeutet unter anderem, dass, falls sich Sharon „Boomer“ Valerii vor der Schläferphase als Zylon enttarnt, ihr Spieler in der Schläferphase nur 1 Loyalitätskarte erhält, statt der zwei Karten, die Sharon bekommt, wenn sie sich bis dahin nicht als Zylon enttarnt hat. Die unbenutzte Loyalitätskarte bleibt im Loyalitätsstapel und wird gegebenenfalls als Ergebnis einer Exekution ausgeteilt.

WIE MAN DIE ERWEITERUNGSOPTIONEN BENUTZT

Die *Exodus*-Erweiterung bietet drei optionale Zusätze, die dem Spiel eine größere Tiefe verleihen. Die Option „Loyalitätskonflikte“ erweitert die Funktion der Loyalitätskarten, mit der „Zylonenflotte“ wird der Raumkampf stärker betont und die Option „Ionischer Nebel“ bringt eine neue Zielkarte ins Spiel, bei der die Spieler auf Alliierte treffen und möglicherweise am Schluss des Spiels vor Gericht stehen. Keine dieser Optionen ist zum Spielen zwingend notwendig – allerdings kann jede Option alleine oder in beliebiger Kombination mit einer oder beiden anderen eingesetzt werden.

OPTION 1: LOYALITÄTSKONFLIKTE

Wenn man mit dieser Option spielt, hängt die Motivation der Charaktere nicht mehr einzig und allein davon ab, ob sie Zylon oder Mensch sind. Für die einen wird sich zeigen, dass sie ein wichtiges persönliches Ziel haben, das sie erreichen müssen. Andere werden feststellen, dass sie zu den geheimnisvollen Letzten Fünf gehören, den mysteriösen Zylonen-Modellen, die von den übrigen, bekannten Zylonen getrennt bleiben. Die Identitäten der Letzten Fünf sind derart geheim, dass jeder, der die Wahrheit herausfindet, ein hohes Risiko eingeht. Bei der Option „Loyalitätskonflikte“ kann man die Loyalitätskarten mit den „Persönlichen Zielen“, die Loyalitätskarten der „Letzten Fünf“, oder beide zusammen benutzen.

Man sollte sich im Klaren darüber sein, dass die „Persönlichen Ziele“ das Spiel für die Menschen erheblich erschweren. Diese Karten empfehlen sich also nur für erfahrenere *Battlestar-Galactica*-Spieler.

SPIELAUFBAU DER OPTION „LOYALITÄTSKONFLIKTE“

Die Spieler müssen entscheiden, ob sie nur mit den Loyalitätskarten „Persönliches Ziel“, nur mit den Loyalitätskarten „Die Letzten Fünf“ oder beiden spielen wollen. Spielt man nur mit einer der beiden Möglichkeiten, legt man die entsprechenden Karten der anderen Möglichkeit in die Schachtel zurück.

Beim Zusammenstellen des Loyalitätsstapels nimmt man alle Loyalitätskarten „Persönliches Ziel“ und „Die Letzten Fünf“, soweit sie nicht in die Schachtel zurückgelegt wurden, und mischt sie während des Schritts „Loyalitätsstapel zusammenstellen“ in den Stapel „Sie sind kein Zylon“ ein. Siehe „Zusammenstellen des Loyalitätsstapels mit der *Exodus*-Erweiterung“ im Kasten auf Seite 6.

EMPFOHLENES ERSTES SPIEL MIT EXODUS

Wenn man alle neuen Elemente und Regeln der *Exodus*-Erweiterung auf einmal benutzen möchte, fühlt man sich vermutlich zunächst überfordert. Beim ersten Spiel mit der Erweiterung empfehlen wir daher, erst mit einer der drei in dieser Regel erklärten Optionen zu spielen oder zunächst nur „Die Letzten Fünf“-Loyalitätskarten der Option „Loyalitätskonflikt“ (siehe „Option 1: Loyalitätskonflikt“ links) einzusetzen. Sobald sich die Spieler an die Spielzusätze gewöhnt haben, kann man die Optionen in unterschiedlichen Kombinationen benutzen.

BENUTZUNG DER OPTION „LOYALITÄTSKONFLIKTE“

Dieser Abschnitt beschreibt alle Spielmaterialien und besonderen Regeln für die Option „Loyalitätskonflikte“ im Detail. Zur Verdeutlichung: Um festzustellen, ob ein Spieler ein Mensch oder ein Zylon ist, gelten die Loyalitätskarten „Persönliches Ziel“ und „Die Letzten Fünf“ als Loyalitätskarten „Sie sind kein Zylon“.

Persönliche Ziele

Einzelne Charaktere können persönliche Beweggründe haben, die unabhängig davon sind, ob sie zur Menschheit oder zu den Zylonen gehören. Diese Beweggründe werden durch die Loyalitätskarten „Persönliches Ziel“ dargestellt. Auf jeder dieser Loyalitätskarten steht eine Aktion, die dem Besitzer der Karte erlaubt, diese Karte umzudrehen. Er darf die Karte aber nur dann durch diese Aktion umdrehen, wenn alle auf der Karte beschriebenen Bedingungen zutreffen.

Wenn ein Spieler eine Loyalitätskarte „Persönliches Ziel“ aufdeckt und die Flotte bisher nur eine Entfernung von 6 oder weniger zurückgelegt hat, legt er sofort eine Karte vom Stapel „Sie sind kein Zylon“ auf den Loyalitätsstapel. Er mischt diesen gut und zieht sich davon eine neue Loyalitätskarte, die er sich ansieht, aber vor den anderen Spielern geheim hält. Wenn die Flotte bereits eine Entfernung von 7 oder mehr zurückgelegt hat, nachdem der Spieler seine Loyalitätskarte „Persönliches Ziel“ aufgedeckt hat, zieht er **keine** neue Loyalitätskarte.

Der Einsatz der Loyalitätskarten „Persönliches Ziel“ macht das Spiel für die Menschen schwieriger. Die Menschen müssen immer noch die Bedingungen auf der jeweils benutzten Zielkarte erfüllen. Allerdings reduziert jede Loyalitätskarte „Persönliches Ziel“, die ein Mensch (oder ein bis dahin unenttarnt gebliebe-

ner Zylon) am Ende des Spiels besitzt und die nicht aufgedeckt wurde, die ganz unten auf ihr abgebildete Ressource um 1. Wenn nach Abzug solcher Ressourcen keine der vier Ressourcen auf null gefallen sein sollte, gewinnen die Menschen das Spiel. Wird eine Ressource aber auf null oder weniger reduziert, gewinnen die Zylonen. Wenn ein **enttarnter Zylonenspieler** noch eine nicht aufgedeckte Loyalitätskarte „Persönliches Ziel“ am Ende des Spiels hat, wird die darauf abgedruckte Ressource **nicht** reduziert.

Die Letzten Fünf

Es existieren zwölf Zylonenmodelle, doch sprechen die sieben, welche die Zylonenflotte kommandieren, niemals von den anderen fünf. Deren Identität bleibt geheimnisvoll und die Suche nach ihnen kann sich als gefährlich erweisen. Falls ein Spieler eine der Loyalitätskarten „Die Letzten Fünf“ erhält, ist sein Charakter eines dieser Zylonenmodelle (obwohl oben auf der Karte steht: „Sie sind kein Zylon“ – warum das so ist, steht im Kasten rechts). Die Letzten Fünf sind anders als die anderen Zylonen, und es ist nicht sicher, zu welcher Seite sie sich bekennen werden.

Der Text auf den Loyalitätskarten „Die Letzten Fünf“ wird nur dann wichtig, wenn ein anderer Spieler sich die Karte als Folge eines Spieleffekts ansieht (z.B. mit Gaius Baltars Zylonen-Detektor-Fähigkeit) oder wenn die Karte bei einer Exekution aufgedeckt wird.

Wenn ein Spieler sich eine Loyalitätskarte „Die Letzten Fünf“ ansieht, die einem anderen Spieler gehört, muss er sie sofort aufdecken und dem Spieler zurückgeben, dem sie gehört. Der Besitzer der Karte befolgt dann den Text der Karte und legt sie wieder verdeckt bei sich ab (falls er weitere Loyalitätskarten hat, mischt er sie mit diesen).

Wurde die Loyalitätskarte „Die Letzten Fünf“ als Folge einer Exekution aufgedeckt, befolgt der Spieler, der die Karte besitzt, den entsprechenden Text auf der Karte und legt die Karte dann in die Spielschachtel. Hinweis: Wie bei Krisenkarten und Fertigkeitsschecks sind enttarnte Zylonenspieler nicht betroffen von den Auswirkungen der Loyalitätskarten „Die Letzten Fünf“.

Geheimhaltung und Loyalitätskonflikte

Die Geheimhaltungsregeln auf Seite 20 des Grundspiel-Regelhefts gelten auch für die Loyalitätskarten „Persönliches Ziel“ und „Die Letzten Fünf“. Die Spieler dürfen keine Details dieser Karten offenbaren oder darüber reden. Wie bisher dürfen Spieler allenfalls beteuern bzw. von sich weisen, dass sie Mensch bzw. Zylon sind.

Ein Spieler darf andeuten, dass er ein Persönliches Ziel hat oder einer der Letzten Fünf ist, indem er andere Spieler davor warnt, sich seine Loyalitätskarten anzusehen (egal, ob diese Warnung auf Tatsachen beruht oder nicht), aber er darf nicht ausdrücklich sagen, welche Art Karte er hat und natürlich auch über keinerlei Details der Kartentexte bzw. -auswirkungen sprechen.

KEIN ZYLON?

Wenn ein Spieler eine Loyalitätskarte erhält, die ihm mitteilt, dass er einer der letzten fünf Zylonen ist, warum steht dann oben auf der Karte „Sie sind kein Zylon“? Die Antwort lautet, dass die Letzten Fünf immer noch an ihren Identitäten hängen, die sie angenommen hatten, als sie Teil der Flotte waren. Selbst mit dem Wissen um ihre wahre Natur bringt sie das nicht automatisch dazu, sich zu den Zylonen zu bekennen. In Bezug auf die Siegbedingungen bedeutet eine Loyalitätskarte „Die Letzten Fünf“ für einen Spieler dasselbe wie eine „Sie sind kein Zylon“-Loyalitätskarte.

Wenn ein Spieler eine Loyalitätskarte „Die Letzten Fünf“ sowie eine Loyalitätskarte „Sie sind ein Zylon“ hat, wird er so behandelt wie ein Spieler, der eine Loyalitätskarte „Sie sind ein Zylon“ besitzt. Thematisch handelt es sich damit um einen Charakter der Letzten Fünf, der sich mit den übrigen Zylonen zusammenschließt.

Wiederauferstehung und die Letzten Fünf

Es entspricht den Tatsachen, dass ein Charakter, der den Letzten Fünf angehört, nach einer Exekution wiedererweckt wird. Wenn er jedoch nicht mit den Zylonen gemeinsame Sache machte (er also eine „Letzte Fünf“-Loyalitätskarte hat, aber keine Karte „Sie sind ein Zylon“), dann behalten die übrigen Zylonen ihn auf Dauer in seiner Wiedererweckungswanne. Als Konsequenz ist dieser Charakter nicht mehr im Spiel verfügbar. Der Spieler wickelt seine Exekution wie ein Menschenspieler ab, Moral geht verloren und er wählt sich einen neuen Charakter.



OPTION 2: ZYLONENFLOTTE

Spielt man mit dieser Option, gibt es keine zufällig gezogenen Zylonenangriffe mehr, sondern eine ständige Verfolgung der Menschenflotte durch Zylonenschiffe. Anders als im Grundspiel hat der Schritt „Aktivieren der Zylonenschiffe“ jetzt immer eine Auswirkung, entweder wie bisher auf dem Hauptspielplan oder auf dem Spielplan der Zylonenflotte. Wenn die **Galactica** von Zylonenschiffen wegspringt, bleiben diese Schiffe weiterhin auf der Spur der kolonialen Flotte und werden sie über kurz oder lang immer wieder einholen.

Für die Option „Zylonenflotte“ benötigt man den Spielplan „Zylonenflotte“, den Zylonen-Verfolgungsanzeiger, die CAG-Titelkarte, die alternative Admirals-Titelkarte, die vier Viper Mark VII und die zusätzlichen Jäger aus der *Exodus*-Erweiterung. **Mit dieser Option kommen viele neue Elemente ins Spiel, sodass neue Spieler darauf verzichten sollten, bevor sie nicht bereits etwas Spielerfahrung gesammelt haben.**

AUFBAU DER OPTION „ZYLONENFLOTTE“

Vor dem Aufbau des Grundspiels **entfernt man alle „Zylonenangriffskarten“** aus den Krisen- und Super-Krisenstapeln (die Karten mit der Abbildung der blauen Weltraumfelder) und legt sie in die Spielschachtel. Wenn man die Krisen- und Super-Krisenkarten der *Exodus*-Erweiterung miteinmischt, muss man darauf achten, dass auch die Karten dabei sind, auf denen „CAG entscheidet“ steht.

Beim Schritt 5 des *Exodus*-Aufbaus (auf Seite 5 beschrieben), führt man die folgenden Schritte aus:

1. **Spielplan Zylonenflotte:** Der Spielplan Zylonenflotte kommt links neben den Hauptspielplan.
2. **Neue Plastikschiffsmodelle und Zylonen-Verfolgungsanzeiger:** Zwei der Viper aus der Reserve kommen zurück in die Spielschachtel. Danach kommen die vier Viper Mark VII auf das Feld „Beschädigte Viper“ des Hauptspielplans und die vier Zylonen-Jäger zum Vorrat der Zylonenschiffe neben dem Spielplan. Der Zylonen-Verfolgungsanzeiger kommt auf das Feld „Start“ der Verfolgungs-Leiste auf dem neuen Spielplan der Zylonenflotte.
3. **CAG-Titelkarte und alternative Admirals-Titelkarte:** Die CAG-Titelkarte bekommt der Spieler, der am höchsten in der Amtsfolge für diesen Titel ist (mehr unter „CAG-Amtsfolge“ auf Seite 14). Die alternative Admirals-Titelkarte bekommt der Spieler, dessen Charakter in der Amtsfolge für den Titel des Admirals am höchsten steht. Die Admirals-Titelkarte des Grundspiels kommt in die Spielschachtel zurück.

BENUTZUNG DER OPTION „ZYLONENFLOTTE“

Dieser Abschnitt beschreibt alle Spielmaterialien und besonderen Regeln für die Option „Zylonenflotte“ im Detail.

Spielplan „Zylonenflotte“

Der Spielplan „Zylonenflotte“ stellt den Aufmarschbereich dar, in dem die Zylonen ihre Angriffe auf die Menschheit vorbereiten. Auf ihm befindet sich der Ort „Basisstern-Brücke“, die Verfolgungs-Leiste und sechs Weltraumfelder, die den sechs Weltraumfeldern auf dem Hauptspielplan entsprechen. Das Zylonen-Weltraumfeld mit der Beschriftung „7-8“ entspricht dem Weltraumfeld direkt vor der **Galactica**, die Zylonen-Weltraumfelder „4“ und „2“ entsprechen den beiden Feldern auf der Seite der **Galactica**, auf der sich die beiden Viper-Startsymbole befinden, die Zylonen-Weltraumfelder „5-6“ und „3“ entsprechen den beiden Feldern auf der anderen Seite der **Galactica**, und das Zylonen-Weltraumfeld „1“ entspricht dem Feld hinter der **Galactica**.

Der Ort „Basisstern-Brücke“

Der Ort „Basisstern-Brücke“ auf dem Zylonenflotten-Spielplan gibt Zylonenspielern neue Möglichkeiten für den Kampf gegen die Menschheit. Nur enttarnte Zylonen dürfen sich zur „Basisstern-Brücke“ begeben (Hinweis: Zylonenspieler müssen **keine** Fertigkeitkarte abgeben, um zwischen der „Basisstern-Brücke“ und den anderen Zylonenorten zu wechseln).

Wenn ein Spieler die „Basisstern-Brücke“ aktiviert, sucht er sich zwei der vier dort aufgelisteten Fähigkeiten aus, die er nacheinander ausführt. (Jede Fähigkeit darf er allerdings nur einmal pro Aktion an diesem Ort ausführen. Er könnte also nicht beispielsweise den Ort aktivieren und die Fähigkeit, die den CAG zwingt, ein Zivilschiff zu platzieren, zweimal ausführen.)

Die Verfolgungs-Leiste

Während die Menschen alles daran setzen, die Flotte möglichst effizient springen zu lassen, sind ihnen die Zylonen ständig auf den Fersen. Der Stand dieser Verfolgung wird mit der Verfolgungs-Leiste auf dem Zylonenflotte-Spielplan gemessen. Sobald der Verfolgungsanzeiger das Ende der Verfolgungs-Leiste erreicht, werden alle Zylonenschiffe auf den Weltraumfeldern des Zylonenflotte-Spielplans auf die entsprechenden Felder des Hauptspielplans versetzt. Meistens wandert der Verfolgungsanzeiger durch die Aktivierung von Zylonenschiffen weiter, wie unten beschrieben.

Zylonenschiffe aktivieren mit der Option „Zylonenflotte“

Wenn Spieler die Option „Zylonenflotte“ benutzen, haben die Aktivierungen von Zylonenschiffen **immer** eine Auswirkung, selbst wenn der Schiffstyp, der aktiviert werden soll, gar nicht auf dem Hauptspielplan ist. Man benutzt ganz normal die Regeln für die Zylonenschiff-Aktivierungen, wie sie auf den Seiten 22 bis 24 des Grundspiel-Regelhefts erklärt sind. **Immer wenn die Regeln jedoch besagen, dass „nichts passiert“, wird die Aktivierung wie folgt behandelt:**

Jäger aktivieren: Wenn sich keine Jäger oder Basissterne auf dem Hauptspielplan befinden, platziert man 1 Jäger auf dem Zylonenflotte-Spielplan (so wie weiter unten beschrieben) und setzt den Verfolgungsanzeiger um ein Feld auf der Verfolgungs-Leiste weiter.



Schwere Jäger und Zenturios aktivieren: Wenn sich keine Schweren Jäger, Zenturios oder Basissterne auf dem Hauptspielplan befinden, platziert man 1 Schweren Jäger auf dem Zylonenflotte-Spielplan (so wie weiter unten beschrieben) und setzt den Verfolgungsanzeiger um ein Feld auf der Verfolgungs-Leiste weiter.

Jäger starten oder Basissterne aktivieren: Wenn eines dieser beiden Symbole angezeigt wird und sich keine Basissterne auf dem Hauptspielplan befinden, platziert man 1 Basisstern auf dem Zylonenflotte-Spielplan (so wie weiter unten beschrieben) und setzt den Verfolgungsanzeiger um ein Feld auf der Verfolgungs-Leiste weiter.




Zylonenschiffe auf dem Zylonenflotte-Spielplan platzieren

Wenn eine Zylonenschiff-Aktivierung einen Jäger, Schweren Jäger oder Basisstern auf dem Zylonen-Spielplan platzieren soll, würfelt der aktive Spieler und platziert das Schiff in dem erwürfelten Weltraumfeld (der Würfelwurf darf durch Spieleffekte, wie die Fertigkeitkarte „Strategische Planung“ oder Samuel T. Anders' „Überraschungssieg“-Fähigkeit verändert werden).

BEISPIELE ZUM PLATZIEREN VON SCHIFFEN AUF DEM ZYLONENFLOTTE-SPIELPLAN

- 


1. Im Schritt „Zylonenschiffe aktivieren“ werden Jäger aktiviert.
- 

2. Weil sich auf den Weltraumfeldern des Hauptspielplans keine Jäger oder Basissterne befinden, würfelt der aktive Spieler (eine 7) und setzt einen Jäger auf das entsprechende Feld des Zylonenflotte-Spielplans.
- 

3. Der aktive Spieler setzt den Verfolgungsmarker auf der Verfolgungs-Leiste um eins weiter. Auf dem Feld befindet sich die Abbildung eines Zivilschiffs, daher muss der CAG ein Zivilschiff auf dem Hauptspielplan platzieren.
- 

4. In einem späteren Spielzug taucht im Schritt „Zylonenschiffe aktivieren“ das Symbol zum Starten von Jägern auf.
- 

5. Da sich auf den Weltraumfeldern des Hauptspielplans kein Basisstern befindet, würfelt der aktive Spieler und müsste dann einen Basisstern auf dem Zylonenflotte-Spielplan platzieren. Allerdings stehen zurzeit keine Basissterne zum Platzieren zur Verfügung, daher sucht der aktive Spieler das Feld auf dem Zylonenflotte-Spielplan mit der höchsten Ziffer, in dem sich mindestens ein Basisstern befindet (in diesem Fall das Weltraumfeld „5-6“) und bewegt alle Schiffe in diesem Feld auf den Hauptspielplan.
- 

6. Der aktive Spieler setzt den Verfolgungsmarker auf der Verfolgungs-Leiste um eins weiter.

Sollten alle Schiffe des benötigten Typs bereits auf dem Hauptspielplan und dem Zylonenflotte-Spielplan liegen, sucht der aktive Spieler das Zylonenflotte-Weltraumfeld mit der höchsten Ziffer, in dem sich mindestens ein Schiff dieses Typs befindet. Dann versetzt er **alle Schiffe** in diesem Zylonenflotte-Weltraumfeld in das dazu passende Weltraumfeld des Hauptspielplans.

Zylonen-Verfolgungsanzeiger weiterziehen

Die Verfolgungs-Leiste stellt die Bereitschaft der Zylonenflotte zum Angriff dar. Der Zylonen-Verfolgungsanzeiger auf dieser Leiste wird vor allem dann weitergezogen, wenn ein Zylonenschiff auf dem Zylonenflotte-Spielplan platziert wird, kann aber auch durch andere Spieleffekte bewegt werden.

Immer wenn der Verfolgungsanzeiger auf der Verfolgungs-Leiste weiter gezogen werden soll, schiebt man den Anzeiger um ein Feld nach rechts. Kommt er dabei auf das Feld mit dem Symbol, das ein einzelnes Zivilschiff zeigt, muss der CAG ein Zivilschiff auf dem Hauptspielplan platzieren. Kommt er auf das Feld mit dem Symbol zweier Zivilschiffe, muss der CAG zwei Zivilschiffe nacheinander auf dem Hauptspielplan platzieren [mehr dazu unten bei „CAG-Titel“].

Wenn der Verfolgungsanzeiger auf das Feld „Autom(atischer) Angriff“ der Verfolgungs-Leiste gezogen wird, bewegt man **alle** Zylonenschiffe von jedem Zylonen-Weltraumfeld auf das zugehörige Weltraumfeld des Hauptspielplans. Dann setzt man den Verfolgungsanzeiger wieder auf das Startfeld der Verfolgungs-Leiste zurück.

Zylonenschiffe auf dem Hauptspielplan platzieren

Wenn eine Spielanweisung einen Spieler auffordert, Zylonenschiffe auf dem Hauptspielplan zu platzieren (z.B. die Zielortkarte „Zylonenhinterhalt“ oder das Symbol „Jäger starten“), geht man folgendermaßen vor:

1. Sind Schiffe des geforderten Typs im Vorrat vorhanden (also weder auf dem Hauptspielplan, noch auf dem Zylonenflotte-Spielplan), nimmt man sie sich von dort und setzt sie gemäß der jeweiligen Anweisung auf den Hauptspielplan.
2. Sollte man nach Schritt 1 nicht genug Schiffe platziert haben, muss man sich Schiffe des geforderten Typs aus Weltraumfeldern des Zylonenflotte-Spielplans nehmen, und zwar zuerst aus dem Feld mit der niedrigsten Zahl, dann aus dem nächsthöheren Feld usw., bis genug Schiffe platziert wurden.
3. Sollten auch nach Schritt 2 nicht genug Schiffe platziert worden sein, um die Anweisung zu erfüllen, entscheidet der aktive Spieler, welche Schiffe nicht platziert werden.

Der CAG-Titel

Der CAG (Commander Air Group) ist der Offizier, dem die Koordination aller Piloten der **Galactica** untersteht. Die CAG-Titelkarte wird bei Spielbeginn vergeben und verleiht ihrem Besitzer einige mächtige Zusatzfähigkeiten. Wie bei Präsident und Admiral gibt es Krisenkarten, die den CAG auffordern, wichtige Entscheidungen zu treffen. Sollte sich der CAG als Zylon enttarnen, erhält

ein anderer mitspielender Charakter den Titel, der in der CAG-Amtsfolge am höchsten steht (siehe „CAG-Amtsfolge unten“). Auch wenn der CAG in die „Brig“ kommt, geht der Titel an einen anderen, in der CAG-Amtsfolge am höchsten stehenden, mitspielenden Charakter. Sollte der ehemalige CAG die „Brig“ wieder verlassen, erhält er den Titel **nicht** automatisch zurück.

Wenn eine Spielanweisung den CAG auffordert, Zivilschiffe auf dem Hauptspielplan zu platzieren, sucht der CAG das Weltraumfeld aus, in welchem das Zivilschiff platziert wird. Der CAG muss es, wenn möglich, in einem Feld platzieren, **auf dem noch kein anderes Zivilschiff ist**. Wenn alle Weltraumfelder bereits mit Zivilschiffen besetzt sind, kann der CAG über die Platzierung des neuen Schiffs frei entscheiden. Der CAG sollte bei der Platzierung berücksichtigen, auf welchen Weltraumfeldern des Hauptspielplans die Zylonenschiffe später erscheinen werden

CAG-Amtsfolge

Charaktere mit einem Stern neben dem Namen stammen aus der **Pegasus**-Erweiterung.

1. Lee „Apollo“ Adama
2. Kara „Starbuck“ Thrace
3. Louanne „Kat“ Katraine *
4. Sharon „Boomer“ Valerii
5. Samuel T. Anders
6. Karl „Helo“ Agathon
7. William Adama
8. Helena Cain *
9. Saul Tigh
10. Felix Gaeta
11. Anastasia „Dee“ Dualla *
12. „Chief“ Galen Tyrol
13. Callandra „Cally“ Tyrol
14. Tom Zarek
15. Ellen Tigh *
16. Gaius Baltar
17. Tory Foster
18. Laura Roslin

Viper Mark VII

Die Viper Mark VII sind fortgeschrittenere Modelle der älteren Mark II, die sich auf der **Galactica** befinden, allerdings wurde ein Update ihrer Navigationssoftware von den Zylonen sabotiert. Nach der Entfernung des Updates sind diese Raumschiffe wieder als kraftvolle Verteidigungswaffen einsatzfähig.

Viper Mark VII funktionieren wie die Viper Mark II, aber mit einigen Ausnahmen. Bei Spielbeginn sind die 4 Viper Mark VII im Feld „Beschädigte Viper“. Sie müssen repariert werden, bevor man sie einsetzen kann.

Wenn eine Spielanweisung die Spieler auffordert, Vipern zu platzieren, zu zerstören oder zu aktivieren, kann der aktive Spieler sich den Typ der Viper, II oder VII, frei aussuchen, falls jeweils verfügbar.

Wenn ein Charakter in einer Viper VII sitzt oder er eine unbemannte Viper VII aktiviert, darf er die Viper um 2 Weltraumfelder bewegen statt um 1. Er kann also, nachdem er sich um 1 Weltraumfeld bewegt hat, sich um ein weiteres Weltraumfeld bewegen, wenn er dies möchte.

Wenn eine Viper Mark VII angegriffen wird, ist sie bei einem Würfelerggebnis von 6 oder 7 beschädigt, bei einer 8 zerstört (auf der Rückseite dieser Regel befindet sich dazu eine überarbeitete Angriffstabelle).

REGELÄNDERUNGEN UND -VERDEUTLICHUNGEN FÜR DEN EINSATZ DER OPTION „ZYLONENFLOTTE“

Dieser Abschnitt enthält eine Reihe genereller Regeländerungen, die Regeln im Grundspiel widersprechen oder sie ersetzen. Sie müssen beim Spiel mit der Option „Zylonenflotte“ immer angewendet werden.

Neue Viper-Aktivierung

Wenn irgendein Spieler eine Viper im All aktiviert, hat er jetzt, statt sie zu bewegen oder mit ihr anzugreifen, auch die Wahlmöglichkeit, mit ihr ein Zivilschiff in Sicherheit zu eskortieren. Wenn ein Spieler eine Viper-Aktivierung zum Eskortieren eines Zivilschiffs benutzt, wählt er ein Zivilschiff im Weltraumfeld der Viper und mischt es, ohne hinzusehen, wieder in den Vorrat der unbenutzten Zivilschiffe außerhalb des Spielplans ein.

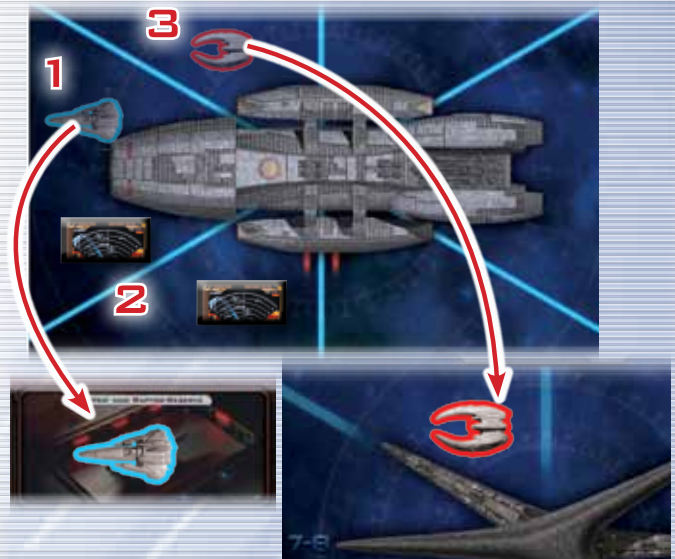
Mit der Flotte springen

Wenn die Flotte springt, kommen wie bisher alle Viper in Weltraumfeldern zurück in die „Reserve“, und alle Charaktere, die gerade in einer Viper saßen, zurück in das „Hangardeck“.

Allerdings **werden Zivilschiffe auf dem Hauptspielplan nicht mehr von dort weggenommen**. Jedes Zivilschiff bleibt in dem Weltraumfeld, in dem es vor dem Sprung war. Zivilschiffe werden nur noch vom Spielplan genommen, wenn sie zerstört werden, mit einer Viper-Aktivierung in Sicherheit eskortiert werden oder wenn eine Spielanweisung die Spieler explizit auffordert, Zivilschiffe vom Hauptspielplan zu nehmen.

Zuletzt versetzt man alle Zylonenschiffe auf Weltraumfeldern des Hauptspielplans zu den entsprechenden Feldern des Zylonenflotte-Spielplans (siehe „Der Zylonenflotte-Spielplan“ auf Seite 12).

SCHIFFE BEI EINEM SPRUNG ENTFERNEN



1. Alle Viper in Weltraumfeldern kommen in die „Reserve“, alle Charaktere, die Viper bemannt hatten, kommen auf den Ort „Hangardeck“.
2. Die Zivilschiffe bleiben auf dem Spielplan.
3. Alle Zylonenschiffe in Weltraumfeldern kommen auf die korrespondierenden Weltraumfelder des Zylonenflotte-Spielplans.

Nuklearwaffen abfeuern

Wenn der Admiral eine Nuklearwaffe abfeuert, wählt er jetzt ein Weltraumfeld als Ziel, nicht mehr wie früher einen Basisstern, und würfelt. Bei 1–2 wird ein Basisstern in diesem Weltraumfeld doppelt beschädigt. Bei 3–6 wird ein Basisstern in diesem Weltraumfeld zerstört. Bei 7 werden ein Basisstern und drei Jäger in diesem Weltraumfeld zerstört. Bei 8 werden alle Schiffe in diesem Weltraumfeld zerstört, also Jäger, Schwere Jäger, Basissterne, Viper und Zivilschiffe. In allen Fällen, in denen 7 oder weniger gewürfelt wurde und sich mehr als ein Basisstern im angezielten Weltraumfeld befindet, wählt der Admiral den zu beschädigenden oder zu zerstörenden Basisstern. In allen Fällen, in denen 7 oder weniger gewürfelt wurde und sich keine Schiffe des jeweiligen Typs in dem Weltraumfeld befinden, hat die Nuklearwaffe keine Wirkung, obwohl ihr Marker wie üblich vom Admiral abgelegt und neben dem Spielplan platziert wird.

OPTION 3: IONISCHER NEBEL

Auf der Reise zum Ionischen Nebel werden die Charaktere mehr und mehr durch traumatische Erfahrungen belastet. Während sie sich diesen Herausforderungen stellen, erfahren sie Zuspruch oder Ablehnung durch die vielen Alliierten, die sich in der Flotte befinden. Am Ende jedoch steht jeder Charakter vor der Herausforderung, seinen Wert zu beweisen.

Die Option „Ionischer Nebel“ benutzt Traumamarker, Alliiertenmarker und -karten, „Am Scheideweg“-Karten und die Zielkarte „Ionischer Nebel“. **Mit dieser Option kommen sehr viele neue Elemente ins Spiel, sodass neue Spieler darauf verzichten sollten, bevor sie nicht bereits etwas Spielerfahrung gesammelt haben.**

AUFBAU DER OPTION „IONISCHER NEBEL“

Bei Schritt 6 der *Exodus*-Spielvorbereitung von Seite 5 führt man folgende Schritte aus:

1. **Alternative Basisstern-Schadensmarker:** Die Basisstern-Schadensmarker des Grundspiels bleiben in der Schachtel, stattdessen werden die alternativen Basisstern-Schadensmarker der Erweiterung verdeckt neben den Spielplan gelegt.
2. **Traumamarker:** Die Traumamarker kommen verdeckt neben den Spielplan und werden gemischt. Sie sind der Trauma-Vorrat. Zwei der Marker zieht man und legt je einen verdeckt, ohne ihn sich anzusehen, auf „Brig“ und „Krankenstation“.

Jeder Spieler zieht drei Traumamarker, sieht sich jeden an, ohne ihn den anderen zu zeigen, und legt ihn neben seine Charaktertafel. Wenn sich auf einem dieser Marker ein Desastersymbol befinden sollte, deckt man den Marker auf, legt ihn zunächst beiseite und zieht einen neuen aus dem Vorrat, bis man drei Marker hat, auf denen kein Desastersymbol zu sehen ist. Sobald jeder Spieler drei verdeckte Traumamarker hat, werden alle zuvor beiseite gelegten Traumamarker mit Desastersymbol wieder verdeckt in den Vorrat zurückgemischt.

3. **Zielkarte „Ionischer Nebel“ und „Am Scheideweg“-Karten:** Man mischt die „Am Scheideweg“-Karten und legt sie bereit. Vor der „Am Scheideweg“-Phase werden sie nicht gebraucht (siehe Seite 18). Man legt die „Ionischer Nebel“-Zielkarte neben den Zielortstapel; die „Kobol“-Zielkarte bleibt in der Schachtel.
4. **Alliiertenkarten und -marker:** Die Alliiertenkarten werden gemischt. Sie bilden den verdeckten Alliiertenstapel, der zusammen mit den Alliiertenmarkern neben den Spielplan gelegt wird. Die obersten drei Karten des Alliiertenstapels werden gezogen und offen neben den Alliiertenstapel gelegt. **Hinweis: Wird eine Alliiertenkarte gezogen, die einen Charakter zeigt, der bereits von einem Spieler gewählt worden ist, legt man diese Alliiertenkarte in die Schachtel zurück. Dann zieht man so lange neue Alliiertenkarten, bis man eine gezogen hat, die**

einen Charakter zeigt, der von keinem Spieler geführt wird. Für jede der drei ausliegenden Alliiertenkarten zieht man einen Traumamarker aus dem Vorrat und legt ihn, ohne ihn sich anzusehen, verdeckt auf die Alliiertenkarte.

Abschließend sucht man zu jeder der drei ausliegenden Alliiertenkarten den entsprechenden Alliiertenmarker heraus und legt diesen auf den Ort, der auf der Karte unter der Abbildung angegeben ist.

BENUTZUNG DER OPTION „IONISCHER NEBEL“

Dieser Abschnitt beschreibt alle Spielmaterialien und besonderen Regeln für die Option „Ionischer Nebel“ im Detail.

Traumamarker

Im Verlauf des Spiels werden die Spieler Traumamarker erhalten. Diese Marker stehen für psychologische Einwirkungen auf die Charaktere, die sich bei schwierigen Situationen bemerkbar machen (beispielsweise, wenn man in die „Brig“ geworfen wird oder in die „Krankenstation“ kommt). Traumamarker werden benutzt, um das Verhalten von Alliierten zu beeinflussen, denen die Charaktere begegnen können. Doch viel wichtiger ist: Die Traumamarker bestimmen, welcher Spieler, falls überhaupt, aus dem Spiel ausscheidet. Dazu kann es kommen, wenn seinem Charakter (falls Mensch) der Prozess gemacht wird oder seine gesamte Modellreihe „in die Box“ kommt (falls Zylon).



Hoffnungssymbol



Untergangssymbol



Desastersymbol

Manchmal erhalten Spieler einen Traumamarker mit dem „Hoffnungssymbol“. Es bedeutet, dass der Charakter als Folge seiner Leiden Mitgefühl oder Schicksalsglauben entwickelt hat (für Zylonen-Charaktere können solche Traumamarker gefährlich werden, siehe „3. Der Prozess/Die Box“ auf Seite 19). In anderen Fällen erhalten Spieler Traumamarker mit einem „Untergangssymbol“. Es steht dafür, dass die traumatischen Ereignisse den Charakter verbittert und aggressiv gemacht haben (solche Traumamarker sind wiederum für Menschen-Charaktere potenziell gefährlich). Selten passiert es, dass ein Spieler einen Traumamarker mit einem Desastersymbol erhält. Dieser steht für ein tragisches Ereignis, das dem Charakter widerfahren ist (siehe nächster Abschnitt „Trauma ansammeln“).

Trauma ansammeln

Jedes Mal wenn ein Spieler den Traumamarker eines Ortes (nicht von einem Alliierten) oder einen aus dem Vorrat der unbenutzten Traumamarker zieht, sieht er ihn sich geheim an und befolgt nacheinander diese Schritte:

1. Wenn auf dem Traumamarker entweder ein **Untergangs-** oder ein **Hoffnungssymbol** abgebildet ist, deckt ihn der Spieler nicht auf, sondern legt ihn verdeckt zu den anderen Traumamarkern, die er möglicherweise hat.
2. Wenn auf dem Traumamarker das **Desastersymbol** abgebildet ist, muss der Spieler den Marker sofort aufdecken.
 - A. Wenn ein Menschenspieler diesen Marker aufgedeckt hat, wird sein Charakter exekutiert (siehe „Exekution“, Seite 7).
 - B. Wenn ein Zylonenspieler diesen Marker aufgedeckt hat, zieht er zwei weitere Traumamarker, die er sich geheim ansieht. Sollte einer davon der zweite Marker mit dem Desastersymbol sein, muss ihn der Spieler wiederum aufdecken und erneut zwei Traumamarker ziehen. Dann legt er alle gezogenen Traumamarker, die kein Desastersymbol haben, verdeckt zu den anderen Traumamarkern, die er möglicherweise hat.
3. Die Traumamarker mit dem Desastersymbol legt er verdeckt in den Vorrat der unbenutzten Traumamarker zurück und mischt diesen.

Falls ein Traumamarker entweder von der „Krankenstation“ oder der „Brig“ gezogen wurde, ersetzt man ihn durch einen verdeckten Marker aus dem Trauma-Vorrat (siehe folgender Abschnitt „Orte und Trauma“).

Orte und Trauma

Ist ein Spieler zu Beginn seines Zuges, also noch bevor er seine Fertigkeitkarten zieht, in „Krankenstation“ oder „Brig“, nimmt er den Traumamarker dieses Ortes, sieht ihn sich geheim an und führt die oben unter „Trauma ansammeln“ genannten Schritte aus. Danach ersetzt er den Traumamarker wieder, indem er einen neuen vom Vorrat zieht. Diesen Marker legt er, ohne ihn anzusehen, auf den Ort, an dem er seinen Zug begonnen hat.

Exekutionen und Trauma

Beim Ausführen einer Exekution muss ein Spieler, der sich als Mensch herausgestellt hat, alle seine Traumamarker zusammen mit seinen Loyalitätskarten abwerfen (die Marker kommen verdeckt zurück in den Vorrat, der gemischt wird). Sofort nachdem er sich einen neuen Charakter ausgesucht hat, zieht er drei Traumamarker und sieht sie sich geheim an. Wie bei Spielbeginn muss er für dabei eventuell gezogene Desaster-Marker einen neuen Traumamarker ziehen und den oder die Desaster-Marker zurück in den Vorrat legen. Ein Spieler, der sich bei der Exekution als Zylon herausstellt, behält seine Traumamarker.

Alliierte

Auf der **Galactica** und der **Colonial One** wimmelt es von Individuen, die über außerordentliche Fähigkeiten verfügen, sowie nützliches Wissen und positive Eigenschaften haben, die sich als vorteilhaft für die Anstrengungen der Menschen erweisen können. Allerdings besitzen diese Individuen auch schlechte Angewohnheiten, haben egoistische Motive und destruktive Eigenarten, was sich abträglich für denjenigen erweisen kann, der mit ihnen in Kontakt kommt. Die Spieler können diesen Personen mithilfe der Alliiertenkarten und -marker begegnen.

Wenn sich ein Charakter **am Ende seines Bewegungsschritts** am selben Ort wie ein Alliiertenmarker aufhält, **muss** er dem zugehörigen Alliierten begegnen, bevor er mit seiner Aktionsphase weitermacht. War mehr als ein Alliiertenmarker an diesem Ort, sucht sich der Spieler einen aus, dem er begegnen will. Ein Spieler darf einem Alliierten immer nur in seinem eigenen Zug begegnen und darf nur maximal einem Alliierten pro Zug begegnen. Man befolgt nacheinander diese Schritte, wenn man einem Alliierten begegnet.

1. **Resultat der Alliiertenkarte ausführen:** Auf jeder Alliiertenkarte stehen zwei mögliche Resultate, die bei einer Begegnung wirksam werden könnten. Der obere Text beschreibt das Hoffnungs-Resultat, der untere das Untergangs-Resultat.

Wenn ein Spieler einer Alliiertenkarte begegnet, deckt er zunächst den Traumamarker darauf auf. Zeigt er ein Hoffnungssymbol, wird das Hoffnungs-Resultat der Karte ausgeführt, ist es ein Untergangssymbol, wird das Untergangs-Resultat ausgeführt. Ist es das Desastersymbol, wird keines der beiden Resultate ausgeführt (Hinweis: Wenn man bei der Begegnung mit einem Alliierten einen Traumamarker mit Desastersymbol aufdeckt, wird man **nicht** exekutiert). Nach dem Aufdecken des Traumamarkers wird dieser zurück in den Vorrat gemischt.

2. **Alliiertenkarte abwerfen und neue ziehen:** Nachdem die Alliiertenkarte befolgt wurde, entfernt der Spieler den Alliiertenmarker vom Spielplan und legt die Alliiertenkarte in die Spielschachtel zurück. Dann zieht er eine neue Karte vom Alliiertenstapel, um die gerade abgeworfene zu ersetzen.

Jedes Mal wenn eine Alliiertenkarte gezogen wird, die einen Charakter zeigt, der entweder der Charakter eines der beteiligten Spieler ist oder der exekutiert wurde, legt man diese Alliiertenkarte in die Spielschachtel zurück und zieht eine neue. Wenn der Ort, der auf der Alliiertenkarte angegeben wird, nicht länger im Spiel ist (z.B. als Ergebnis der Super-Krisenkarte „Bombe auf Colonial 1“), legt man diese Alliiertenkarte in die Spielschachtel zurück und zieht eine neue.

Danach platziert der Spieler den zur Karte gehörenden Alliiertenmarker auf dem auf der Karte angegebenen Ort, auch, wenn dieser beschädigt sein sollte.

3. **Traumamarker ablegen:** Abschließend sucht der Spieler, der die Alliiertenkarte gezogen hat, einen **seiner eigenen** Traumamarker aus, den er verdeckt auf die soeben gezogene Karte legt. Hat der Spieler keinen Traumamarker, zieht er einen zufälligen Marker aus dem Vorrat und legt ihn, ohne ihn sich anzusehen, verdeckt auf die Alliiertenkarte (Wichtig: **Nur** wenn ein Spieler keine eigenen Traumamarker hat, zieht er einen Marker aus dem Vorrat der unbenutzten Traumamarker).

Wenn ein Ort, an dem ein Alliiertenmarker liegt, beschädigt oder aus dem Spiel entfernt wird, entfernt man alle Alliiertenmarker auf diesem Ort vom Spielplan, mischt die Traumamarker der zugehörigen Alliiertenkarten zurück in den Vorrat und legt diese Karten zurück in die Spielschachtel. Wenn ein Spieler nach einer Exekution einen Charakter wählt, der einem der auf dem Spielplan liegenden Alliiertenmarker entspricht, mischt man den Traumamarker der zugehörigen Alliiertenkarte zurück in den Vorrat und legt diese Karten zusammen mit dem Alliiertenmarker zurück in die Spielschachtel.

In beiden Situationen zieht der Zylonenspieler mit den meisten Traumamarkern eine neue Alliiertenkarte, um die gerade entfernte zu ersetzen und legt den zugehörigen Alliiertenmarker auf den angegebenen Ort (Alliiertenmarker dürfen auf beschädigte Orte gelegt werden). Der Zylonenspieler wählt dann einen seiner eigenen Traumamarker aus, den er verdeckt auf die soeben gezogene Alliiertenkarte legt. Hat mehr als ein Zylonenspieler die meisten Traumamarker, wählt der aktive Spieler einen aus, der die Alliiertenkarte zieht und einen seiner Traumamarker darauf legt. Wenn es keine Zylonen mit Traumamarkern gibt, zieht der aktive Spieler eine Karte vom Alliiertenstapel und einen zufälligen Marker vom Trauma-Vorrat, den er ohne ihn sich anzusehen verdeckt auf die Alliiertenkarte legt. Dieser Ablauf wird ggf. mehrfach wiederholt, bis wieder drei erlaubte Alliierte im Spiel sind.

Wenn der Alliiertenstapel aufgebraucht ist, werden keine weiteren Alliiertenkarten mehr gezogen.

BEISPIEL: EINEM ALLIIERTEN BEGEGNEN



1. Am Ende seines Bewegungsschritts steht ein Charakter in der „Brig“, wo sich auch der Alliiertenmarker von Romo Lampkin befindet. Der Spieler muss diesem Alliierten begegnen. Daher deckt er zuerst den Traumamarker auf Romos Alliiertenkarte auf.
2. Weil der Traumamarker ein Hoffnungssymbol hat, befolgt der Spieler das Hoffnungs-Resultat auf der Alliiertenkarte und muss die „Brig“ verlassen und zu irgendeinem anderen Ort gehen.
3. Dann legt er den Traumamarker in den Vorrat zurück, wirft die Alliiertenkarte ab, zieht eine neue, und legt den zugehörigen Alliiertenmarker auf den angegebenen Ort. Zum Schluss wählt er einen seiner eigenen Traumamarker und legt ihn auf die neue Alliiertenkarte.

Hinweis: Alliiertenkarten kann man nur am Ende seines Bewegungsschrittes begegnen. Begibt man sich außerhalb seines Bewegungsschrittes an einen Ort (z.B. durch die Fertigkeitkarte „Anweisung von oben“), begegnet man einem auf diesem Ort liegenden Alliierten **nicht**.

Geheimhaltung und Traumamarker

Die Geheimhaltungsregeln auf Seite 20 der Grundspielregeln gelten auch für Traumamarker. Die Spieler dürfen über die Symbole auf verdeckt liegenden Traumamarkern nicht sprechen. Ein Spieler darf andeuten, dass man einem bestimmten Alliiertenmarker begegnen oder lieber nicht begegnen sollte, aber er darf keine Aussage darüber machen, ob ein bestimmter Traumamarker auf der Karte liegt.

Alternative Basisstern-Schadensmarker

Die alternativen Basisstern-Schadensmarker ersetzen die Schadensmarker des Grundspiels. Die Marker Kritischer Treffer, Hangar beschädigt, Waffenfehlfunktion und Struktureller Schaden funktionieren exakt wie die Marker des Grundspiels, die dort auf Seite 25 beschrieben sind. Es gibt zwei zusätzliche Symbole:

- **Kollateralschaden:** Wird dieser Marker gezogen, zerstört man bis zu drei Jäger im Weltraumfeld dieses Basissterns. Der Marker kommt auf den Basisstern. So lange er auf dem Basisstern liegt, zählt er als 1 Schadensmarker.



- **Verletztes Bordpersonal:** Wird dieser Marker gezogen, zieht jeder Zylonenspieler zwei Traumamarker. Der Marker kommt auf den Basisstern. Während er auf dem Basisstern liegt, zählt er als 1 Schadensmarker.



„AM SCHEIDEWEG“-PHASE

Spielt man mit der Zielkarte „Ionischer Nebel“, beginnt im Spiel die „Am Scheideweg“-Phase, sobald die Menschen eine Entfernung von acht oder mehr erreicht haben. Diese Phase stellt einen einschneidenden Augenblick auf der Suche nach der Erde dar: Während eines Zylonenangriffs muss jeder Charakter eine wichtige Entscheidung treffen.

Sobald die „Am Scheideweg“-Phase beginnt, wird der Zug des aktiven Spielers unterbrochen. Anschließend durchlaufen die Spieler die folgenden Schritte:

1. Die Schlacht im Ionischen Nebel vorbereiten
2. „Am Scheideweg“-Karten ziehen & ausführen
3. „Der Prozess/Die Box“ abwickeln

Die folgenden Abschnitte beschreiben diese Schritte ausführlich. Nachdem alle Schritte abgehandelt worden sind, geht der Zug des aktiven Spielers weiter.

1. Die Schlacht im Ionischen Nebel vorbereiten

Sobald die **Galactica** in den Nebel gesprungen ist, begegnet sie Basissternen und Jägern, die angriffsbereit sind. Die entzündende Schlacht wird später unter dem Namen „Die Schlacht im Ionischen Nebel“ bekannt sein.

In diesem Schritt bereitet der aktive Spieler folgendes in dieser Reihenfolge vor:



- Ein Basisstern und vier Jäger kommen in jedes Feld oberhalb der **Galactica** (wie oben dargestellt). Hinweis: Wenn man sowohl mit der Option „Ionischer Nebel“ als auch der Option „Zylonenflotte“ spielt, muss man den Schritten im Abschnitt „Zylonenschiffe auf dem Hauptspielplan platzieren“ von Seite 14 folgen.
- Zwei Viper werden in jedem der beiden Felder unterhalb der **Galactica** gestartet.
- Der Flottenmarker kommt auf das Startfeld der Sprungvorbereitungs-Leiste. Hinweis: Das ersetzt den Schritt „Sprungvorbereitungs-Leiste zurücksetzen“ unter „Mit der Flotte springen“.

2. „Am Scheideweg“-Karten ziehen & ausführen

Bei der Ankunft im Ionischen Nebel erlebt jeder Charakter einen prägenden Augenblick, der ihm die Möglichkeit bietet, seine Vergangenheit hinter sich zu lassen oder einen erheblichen Einfluss auf die Suche nach der Erde zu nehmen.

Nachdem die Schiffe für die Schlacht im Ionischen Nebel platziert wurden und der Flottenanzeiger zurückgesetzt wurde, mischt der aktive Spieler den Stapel der „Am Scheideweg“-Karten und teilt je eine Karte an jeden Spieler aus. Auf jeder Karte gibt es zwei Resultate, eines für einen Traumamarker mit Hoffnungssymbol, und eines für einen Traumamarker mit Untergangssymbol. Nachdem sich jeder Spieler seine „Am Scheideweg“-Karte geheim angesehen hat, legt er sie verdeckt vor sich. Er wählt einen seiner Traumamarker, den er verdeckt neben diese Karte legt. Der Marker bestimmt, welches Resultat der Karte gültig sein soll. Hat ein Spieler keinen Traumamarker, sucht er sich beim späteren Aufdecken seiner Karte ein Resultat aus.

BEISPIEL: AM SCHEIDEWEG-KARTE BEFOLGEN



Nachdem jeder Spieler seine „Am Scheideweg“-Karte erhalten und einen Traumamarker dafür ausgewählt hat, deckt der aktive Spieler seine Karte und den Marker auf. Sein Traumamarker hat ein Untergangssymbol, also muss der Spieler das Untergangs-Resultat seiner „Am Scheideweg“-Karte befolgen. Im obigen Beispiel muss jeder Zylonenspieler zwei Traumamarker ziehen und der Admiral muss exekutiert werden. Man beachte: Obwohl der Admiral exekutiert wird, bleiben dessen „Am Scheideweg“-Karte und der Traumamarker, den er dazu abgelegt hatte, im Spiel (und werden ganz normal befolgt).

Nachdem alle Spieler, die Traumamarker haben, einen davon verdeckt neben ihre „Am Scheideweg“-Karte gelegt haben, deckt der aktive Spieler seine Karte und den Marker daneben auf. Er befolgt dann das Resultat, das zum aufgedeckten Traumamarker gehört (oder eines seiner Wahl, wenn er keine Traumamarker hatte). Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, bis alle ihre „Am Scheideweg“-Karte abgehandelt haben.

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt dieses Schrittes ein Charakter exekutiert werden, wird die Exekution komplett durchgeführt. **Allerdings legt der Spieler weder seine „Am Scheideweg“-Karte noch seinen Traumamarker darauf ab (die „Am Scheideweg“-Karte wird noch in normaler Spielreihenfolge befolgt).** Wichtig: Beim Befolgen einer „Am Scheideweg“-Karte exekutiert zu werden bedeutet **nicht**, aus dem Spiel auszuschneiden (siehe unten).

3. „Der Prozess/Die Box“ abwickeln

Nachdem jeder Charakter sich dem Scheideweg gestellt hat, wird darüber entschieden, ob er es immer noch wert ist, zu seiner Seite zu gehören, sei er Zylon oder Mensch.

Wenn nicht, wird dieser Charakter nicht mehr an der Suche nach der Erde teilhaben. Ist er ein Mensch, bedeutet dies, dass er von den Seinen schuldig gesprochen und zum Tode verurteilt wurde. Für einen Zylon bedeutet dieses Urteil, dass seine ganze Modellreihe in eine Speicherbox kommt und auf ewig im Tiefkühlschlaf bleibt.

In diesem Schritt machen die Spieler folgendes:

1. **Karten und Marker entfernen:** : Nachdem alle „Am Scheideweg“-Karten ausgeführt worden sind, werden deren Traumamarker sowie die Traumamarker auf den Alliiertenkarten und auf „Brig“ und „Krankenstation“ in die Schachtel gelegt. Ebenso kommen alle Alliiertenkarten, Alliiertenmarker und „Am Scheideweg“-Karten in die Schachtel zurück. In dieser Partie werden sie nicht mehr benötigt.
2. **Traumamarker aufdecken:** Jeder Spieler deckt alle seine Traumamarker auf. Alle Menschenspieler (also auch eventuelle unenttarnte Zylonenspieler) werfen alle ihre Marker mit dem Hoffnungs-Symbol ab, die Zylonenspieler dagegen werfen alle ihre Marker mit Untergangssymbol ab.
3. **Zwei oder weniger Traumamarker abwerfen:** Jeder Spieler, der jetzt noch einen oder zwei Traumamarker hat, wirft diese ebenfalls ab.
4. **Verbleibende Traumamarker zählen:** Falls jetzt kein Spieler mehr Traumamarker besitzt, liest man bei Schritt 6 weiter. Falls jedoch ein oder mehr Spieler noch Traumamarker haben, nennt jeder dieser Spieler die Anzahl seiner Traumamarker.
5. **Eliminierung:** Der Spieler, der jetzt noch die meisten Traumamarker hat, scheidet aus dem Spiel aus (siehe unten). Haben mehrere Spieler zu diesem Zeitpunkt gleich viele Traumamarker, geht man folgendermaßen vor:
 - A. Gibt es einen Gleichstand **ausschließlich unter Menschenspielern**, wählt der Präsident einen davon, der ausscheidet.
 - B. Gibt es einen Gleichstand **ausschließlich unter Zylonenspielern**, scheiden **alle** am Gleichstand beteiligten Zylonenspieler aus.
 - C. Gibt es einen Gleichstand zwischen Menschen- und Zylonenspielern, scheiden zuerst **alle** am Gleichstand beteiligten Zylonenspieler aus. Gibt es **nur einen** am Gleichstand beteiligten Menschenspieler, scheidet auch dieser aus. Gibt es **mehrere** am Gleichstand beteiligte Menschenspieler, wählt der Präsident einen davon, der ausscheidet.

Wenn ein Spieler eliminiert wird, **führt man zuerst die Exekution seines Charakters durch**, inklusive des Moralverlustes bei der Exekution eines Menschenspielers. Allerdings sucht sich ein eliminierter Mensch keinen neuen Charakter aus. Eliminierte Zylonenspieler bewegen ihre Charaktere nicht zum „Auferstehungsschiff“, sondern legen ihre Spielfigur und Charaktertafel in die Spielschachtel, ebenso wie Super-Krisenkarten, die sie eventuell haben. In beiden Fällen hat der eliminierte Spieler keinen Zug mehr; er ist komplett aus dem Spiel. Sollte er der aktive Spieler gewesen sein, geht der Anzeiger für den aktiven Spieler an den nächsten Spieler weiter

6. **Übrige Traumamarker abwerfen:** Nachdem die Eliminierung abgehandelt worden ist, kommen alle Traumamarker zurück in die Spielschachtel und das Spiel geht da weiter, wo es unterbrochen wurde (bzw. beim nächsten Spieler, falls der vorige aktive Spieler exekutiert und/oder in der „Am Scheideweg“-Phase eliminiert wurde).

Ab dem Moment, wo das Spiel fortgesetzt wurde, haben die Menschen gewonnen, wenn die Flotte ein weiteres Mal gesprungen ist und keine Ressource dabei auf null gefallen ist. Für diesen Sprung wird keine Zielortkarte gezogen.

BEISPIEL „DER PROZESS/DIE BOX“



1. In diesem Beispiel sind sowohl Samuel T. Anders und Sharon „Boomer“ Valerii enttarnte Zylonen. Alle Spieler decken ihre Traumamarker auf. Die Menschenspieler werfen alle ihre Marker ab, die das Hoffnungssymbol tragen. Die Zylonenspieler werfen alle ihre Marker mit Untergangssymbol ab.
2. Spieler, die jetzt nur noch zwei oder weniger Traumamarker haben, werfen alle ihre Traumamarker ab.
3. Sollten jetzt noch Spieler Traumamarker haben, scheidet der Spieler mit den meisten Traumamarkern aus dem Spiel aus. Da hier zwei Menschenspieler jeweils die meisten Traumamarker besitzen, muss der Präsident entscheiden, welcher davon ausscheidet. Wäre auch noch ein Zylonenspieler an diesem Gleichstand beteiligt gewesen, wäre auch dieser Spieler automatisch eliminiert worden.

STRATEGIE DER MENSCHEN (OPTION IONISCHER NEBEL)

Bei der Option „Ionischer Nebel“, muss ein Menschenspieler sehr vorsichtig abwägen, ob er Traumamarker erhält und wie er sie einsetzt, insbesondere bei Alliierten- und „Am Scheideweg“-Karten. Allgemein wird er vermeiden, Traumamarker zu sammeln, weil durch das Desastersymbol die Exekution des Charakters droht. Außerdem vergrößert sich sein Risiko, in der „Am Scheideweg“-Phase auszuschneiden, wenn er zu viele Marker mit Untergangssymbol gesammelt hat.

Menschen: Alliierte & Traumamarker

Nachdem ein Menschenspieler einer Alliiertenkarte begegnet ist, zieht er eine neue und legt einen seiner Traumamarker darauf. Bei der Wahl, ob dieser Marker das Hoffnungs- oder das Untergangssymbol haben sollte, muss der Menschenspieler das jeweils auf der Karte ausgelöste Resultat in Betracht ziehen. Das Hoffnungssymbol würde bei einer Begegnung mit diesem Alliierten das Hoffnungs-Resultat auslösen, was normalerweise hilfreich für die Menschenspieler ist.

Andererseits ist das Ablegen von Markern auf Alliierte die hauptsächliche Methode der Menschenspieler, um Traumamarker loszuwerden. Ein egoistischer Menschenspieler wird versuchen, alle seine Untergangs-Marker loszuwerden, um beim Abhandeln von „Der Prozess/Die Box“ nicht ausscheiden zu müssen. Der Spieler muss abwägen, ob die Hilfe einer Alliiertenkarte höher zu bewerten ist, als das Risiko des Spielers, aus dem Spiel auszuschneiden.

Zylonenspieler können Traumamarker in bestimmten Situationen auf Alliiertenkarten legen, z.B. wenn ein Ort mit Alliiertenmarker(n) beschädigt oder zerstört wurde. Es ist zwar möglich, dass ein Zylonenspieler den Menschen mit dem Platzieren eines Untergangs-Traumamarkers schaden will, jedoch ist ebenso denkbar, dass er versucht, seine Hoffnungs-Marker loszuwerden, um dem Ausscheiden aus dem Spiel bei „Der Prozess/Die Box“ aus dem Weg zu gehen.

Menschen: Am Scheideweg & Traumamarker

Das Ausspielen und Befolgen von „Am Scheideweg“-Karten ist die letzte Möglichkeit, an den gesammelten Traumamarkern etwas zu verändern, bevor es zu „Der Prozess/Die Box“ kommt. Jeder Spieler muss sich überlegen, welches Resultat der „Am Scheideweg“-Karte ihm lieber ist, aber auch, welchen seiner Marker er noch vor „Der Prozess/Die Box“ loswerden möchte.

STRATEGIE DER ZYLONEN (OPTION IONISCHER NEBEL)

Bei der Option „Ionischer Nebel“, muss ein Zylonenspieler genau wie ein Menschenspieler sehr vorsichtig abwägen, ob er Traumamarker erhält und wie er sie einsetzt, insbesondere bei Alliierten- und „Am Scheideweg“-Karten. Genau wie Menschenspieler wird auch ein Zylonenspieler vermeiden, Traumamarker zu sammeln, weil er durch das Desastersymbol zwei weitere Traumamarker ziehen müsste. Anders als bei Menschen jedoch vergrößert sich sein Risiko, in der „Am Scheideweg“-Phase auszuschneiden, wenn er zu viele Marker mit dem Hoffnungs-Symbol gesammelt hat.

Zylonen: Alliierte & Traumamarker

Zylonenspieler können Traumamarker in bestimmten Situationen auf Alliiertenkarten legen, z.B. wenn ein Ort mit Alliiertenmarker(n) beschädigt oder zerstört wurde. Bei der Entscheidung, ob dieser Marker das Hoffnungs- oder das Untergangssymbol haben sollte, muss der Zylonenspieler das jeweils auf der Karte ausgelöste Resultat in Betracht ziehen. Das Untergangssymbol wird bei einer Begegnung mit diesem Alliierten das Untergangs-Resultat auslösen, was den Menschenspielern normalerweise schadet.

Andererseits ist das Ablegen von Markern auf Alliierte die hauptsächliche Methode der Zylonenspieler, um Traumamarker loszuwerden. Ein egoistischer Zylonenspieler wird versuchen, alle seine Hoffnungs-Marker loszuwerden, um beim Abhandeln von „Der Prozess/Die Box“ nicht ausscheiden zu müssen. Der Spieler muss abwägen, ob der Schaden, den eine Alliiertenkarte den Absichten der Zylonen zufügen kann, höher zu bewerten ist, als das Risiko des Spielers, aus dem Spiel auszuschneiden.

Zylonen: Am Scheideweg & Traumamarker

Das Ausspielen und Befolgen von „Am Scheideweg“-Karten ist die letzte Möglichkeit, an den gesammelten Traumamarkern etwas zu verändern, bevor es zu „Der Prozess/Die Box“ kommt. Jeder Spieler muss sich überlegen, welches Resultat der „Am Scheideweg“-Karte ihm lieber ist, aber auch, welchen seiner Marker er noch vor „Der Prozess/Die Box“ loswerden möchte.

PEGASUS- UND EXODUS- ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN

Hier wird beschrieben, welche Regeln wichtig sind, wenn man mit der *Exodus*- und der *Pegasus*-Erweiterung spielt.

Überschüssige Loyalitätskarten weitergeben

Wenn man mit der *Pegasus*-Erweiterung spielt, sollte man unbedingt die überarbeitete Regel auf Seite 7 der *Pegasus*-Regeln benutzen („Überschüssige Loyalitätskarten weitergeben“).

Exekution

Die Regeln für eine Exekution unterscheiden sich bei der *Exodus*-Erweiterung minimal von denen der *Pegasus*-Erweiterung. Man muss die Regeln auf Seite 7 dieses Regelhefts benutzen, auch wenn man zusätzlich zu *Exodus* mit der *Pegasus*-Erweiterung spielt, dann allerdings mit einer Ausnahme: In Schritt 2, „Loyalitätsbeweis“, deckt ein Spieler mit einer oder mehr „Sie sind ein Zylon“-Karten eine davon auf und gibt alle seine übrigen verdeckten Loyalitätskarten an einen Menschenspieler seiner Wahl, wie auf Seite 12 der *Pegasus*-Regeln beschrieben.

Spielaufbau mit der Option „Zylonenflotte“

Wenn man mit dieser Option spielt, entfernt man die Zielortkarte „Bergbau-Asteroid“ vor dem Spielaufbau.

Zylonen-Anführer

Spielt man mit Zylonen-Anführer, gelten folgende Regeln bezüglich der *Exodus*-Erweiterung:

Ein Zylonen-Anführer ignoriert alle Spieleffekte, die ihn anweisen, eine „Sie sind kein Zylon“-Karte zum Loyalitätsstapel hinzuzufügen und eine Loyalitätskarte zu ziehen.

Loyalitätsstapel mit der Exodus-Erweiterung und Zylonen-Anführer bilden

Wenn man den Loyalitätsstapel in einem Spiel mit der *Exodus*-Erweiterung und Zylonen-Anführer zusammenstellen soll, gelten nicht die Angaben auf Seite 6 dieses Regelhefts unter „Loyalitätsstapel für die Exodus-Erweiterung vorbereiten“, sondern folgende:

Drei Spieler: Zylonen-Anführer sind im Spiel zu dritt nicht zulässig.

Vier Spieler: Ein Stapel aus sieben Karten, bestehend aus:
1 Karte vom Stapel „Sie sind ein Zylon“
6 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“
Der Zylonen-Anführer erhält eine zufällige sympathisierende Absichtskarte.

Fünf Spieler: Ein Stapel aus neun Karten, bestehend aus:
1 Karte vom Stapel „Sie sind ein Zylon“
8 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“
Der Zylonen-Anführer erhält eine zufällige feindliche Absichtskarte.

Sechs Spieler: Ein Stapel aus elf Karten, bestehend aus:
2 Karten vom Stapel „Sie sind ein Zylon“
9 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“
Der Zylonen-Anführer erhält eine zufällige sympathisierende Absichtskarte.

Wenn ein Zylonen-Anführer im Spiel ist, wird die „Sie sind ein Sympathisant“-Karte bei keiner Spielerzahl benutzt.

Zylonen-Anführer bei der Option „Zylonenflotte“

Ein infiltrierender Zylonen-Anführer kann niemals CAG werden.

Zylonen-Anführer bei der Option „Ionischer Nebel“

Spielt man mit der Option „Ionischer Nebel“, begegnet ein infiltrierender Zylonen-Anführer Alliiertenkarten exakt so wie ein Menschenspieler.

Wenn zu Beginn der „Am Scheideweg“-Phase ein Zylonen-Anführer gerade infiltriert, nimmt er an „Der Prozess/Die Box“ wie ein Menschenspieler teil. Infiltriert er nicht, nimmt er an „Der Prozess/Die Box“ wie ein Zylon teil.

Zielkarte „Neu-Caprica“ mit der Option „Zylonenflotte“

Benutzt man sowohl die Zielkarte „Neu-Caprica“ als auch die Option „Zylonenflotte“, muss man die in diesem Regelheft auf Seite 14 unter „Zylonenschiffe auf dem Hauptspielplan platzieren“ beschriebenen Schritte befolgen, wenn die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt.

Wichtig ist, dass Zivilschiffe in der Phase „Neu-Caprica“ wie auf den Seiten 13 bis 17 der *Pegasus*-Regel beschrieben benutzt werden. Beim Aufbau für „Neu-Caprica“ bleiben die Zivilschiffe nicht in den Weltraumfeldern. Nachdem die *Galactica* in den Orbit zurückgekehrt ist, können wiederum Viper benutzt werden, um Zivilschiffe auf Weltraumfeldern zu eskortieren., wie das auf Seite 15 dieses Regelhefts beschrieben ist.

Spiel mit sieben Spielern

Um, wie in der *Pegasus*-Anleitung beschrieben, zu siebt zu spielen, stellt man einen Loyalitätsstapel aus 13 Karten zusammen (2 Karten vom Stapel „Sie sind ein Zylon“ und 11 Karten vom Stapel „Sie sind kein Zylon“). Der Zylonen-Anführer bekommt eine zufällige Feindliche Absichtskarte. Man muss durch die größere Spielerzahl wie bisher natürlich mit entsprechend längeren Wartezeiten zwischen seinen Zügen rechnen.

CREDITS

Autoren und Entwickler der Erweiterung: Corey Konieczka und Tim Uren

Redaktion: Mark O'Connor

Grafik-Design: Brian Schomburg, Wil Springer und Adam Taubenheim

Schachtelcover-Komposition: Brian Schomburg

Artwork zur Verfügung gestellt von: NBC Universal

Produktionsleiter: Gabe Laulunen

Leitender Autor FFG: Corey Konieczka

Leitender Produzent FFG: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

NBC Universal Consumer Products: Steve Coulter, Kim Niemi, Neysa Siefert und Chris Lucero

Universal Cable Productions: Tom Lieber, Matthew Rumford und Chris Sanagustin

Syfy: William Lee und Mozghan Setoodeh

Spieltester: Fred Beukema, Rita Boersma, Daniel Lovat Clark, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, Andrew Meredith, Eric Olsen, Dylan Vidus, James Voelker, Jason Walden und Jamie Zephyr

Besonderer Dank an: Blake Callaway, Maril Davis, Ron Moore, Ed Prince, Adam Stotsky und Joy Tashjian

Deutsche Ausgabe

Produktionsmanager: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung und Layout: Michael Kröhnert

Lektorat: Susanne Düwel

Redaktion, Grafische Bearbeitung und Layout: Heiko Eller

Außerdem möchten wir allen bei Syfy 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 © Universal Network Television LLC. Licensed by Universal Studios Licensing 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, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag under license.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Support und weitere Infos auf:
WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

INDEX

Alliierte: Seite 17
Alliierten begegnen, Beispiel: Seite 18
Alternative Basisstern-Schadensmarker: Seite 18
Am Scheideweg-Karte befolgen, Beispiel: Seite 19
Am Scheideweg, Phase: Seite 18
Amtsfolge, neu: Seite 9
Basisstern-Brücke, Ort: Seite 12
CAG-Amtsfolge: Seite 14
CAG-Titel: Seite 14
Der Prozess/Die Box, Beispiel: Seite 20
Empfohlenes erstes Spiel mit **Exodus**: Seite 10
Enttarnte Zylonenspieler: Seite 9
Erweiterungen **Pegasus** und **Exodus** kombinieren: Seite 22
Erweiterungs-Optionen, wie benutzen?: Seite 10
Erweiterungs-Spielaufbau: Seite 5
Erweiterungs-Übersicht: Seite 2
Exekution: Seite 7
Exodus-Symbol: Seite 5
Fertigkeits-Check-Eigenschaft: Seite 5
Fertigkeits-Check-Eigenschaft, Beispiel: Seite 7
Fertigkeits-Check-Eigenschaft-Symbol: Seite 5
Geheimhaltung und Loyalitätskonflikte: Seite 11
Ionischer Nebel, Option: Seite 16
Krisenkarten mit „Konsequenz“-Ergebnis: Seite 6
Letzten Fünf, die: Seite 11
Loyalitätskonflikte, Option: Seite 10
Loyalitätsstapel für die **Exodus**-Erweiterung vorbereiten: Seite 6
Materialbeschreibung: Seite 2
Materialliste: Seite 2
Menschenspieler: Seite 8
Nuklearwaffenmarker: Seite 8
Option 1: Loyalitätskonflikte: Seite 10
Option 2: Zylonenflotte: Seite 12
Option 3: Ionischer Nebel: Seite 16
Persönliche Ziele: Seite 10
Regeländerungen und -verdeutlichungen: Seite 8
Regeländerungen und -verdeutlichungen, Zylonenflotte: Seite 15
Schiffe bei einem Sprung entfernen: Seite 15
Schlacht im Ionischen Nebel, Vorbereitung: Seite 19
Spielplan Zylonenflotte: Seite 12
Strategie der Menschen [Option Ionischer Nebel]: Seite 21
Strategie der Zylonen [Option Ionischer Nebel]: Seite 21
Timing: Seite 8
Traumamarker: Seite 16
Verfolgungs-Leiste: Seite 12
Viper Mark VII: Seite 14
Wie man diese Erweiterung nutzt: Seite 5
Zivilschiffe zerstören: Seite 9
Zwölferratskarten-Handlimit: Seite 8
Zylonenflotte, Option: Seite 12
Zylonenschiffe aktivieren mit der Option Zylonenflotte: Seite 12
Zylonenschiffe auf dem Hauptspielplan platzieren: Seite 14
Zylonenschiffe auf dem Zylonenflotte-Spielplan platzieren: Seite 13
Zylonenspieler: Seite 8
Zylonen-Verfolgungsanzeiger weiterziehen: Seite 14

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

- Der Admiral bekommt nur zwei Nuklearwaffenmarker bei Spielbeginn. Der dritte Marker kommt neben den Spielplan.
- Wenn ein Zylonenspieler Fertigkeitkarten zieht, darf er nie mehr als eine pro Fertigkeitstyp ziehen.
- Der Präsident hat ein Kartenlimit von 10 Zwölferratskarten. Sollte er am Ende des Zuges irgendeines Spielers mehr als 10 haben, muss er sofort überschüssige Karten seiner Wahl abwerfen.

BENUTZUNG DER OPTION „ZYLONENFLOTTE“

- Beim Spielaufbau der *Exodus*-Erweiterung muss man daran denken, vorher die Zylonenangriffs-Karten aus dem Krisen- und dem Super-Krisenstapel zu entfernen.
- Wenn die Flotte springt, kommen alle Zylonenschiffe des Hauptspielplans auf die entsprechenden Weltraumfelder des Zylonenflotte-Spielplans. **Die Zivilschiffe bleiben auf dem Hauptspielplan.**
- Wenn der Admiral eine Nuklearwaffe abfeuert, wählt er ein Weltraumfeld als Ziel, nicht wie sonst einen Basisstern.
- Wenn eine Zylonenschiff-Aktivierung ein Zylonenschiff auf dem Zylonenflotte-Spielplan platzieren müsste, aber keine Schiffe dieses Typs mehr platziert werden können, sucht der aktive Spieler das Feld auf dem Zylonenflotte-Spielplan mit der höchsten Zahl, auf dem mindestens eins der Schiffe dieses Typs ist. Dann bewegt er alle Schiffe in diesem Weltraumfeld auf das entsprechende Weltraumfeld des Hauptspielplans.

BENUTZUNG DER OPTION „IONISCHER NEBEL“

- Ist ein Spieler am Ende seines Bewegungsschrittes am selben Ort wie ein Alliiertenmarker, **muss** er diesem Alliierten begegnen.
- Wenn eine Alliiertenkarte gezogen wird, die einen Charakter darstellt, der gerade von einem Spieler geführt wird oder der exekutiert wurde oder der an einem Ort auftauchen müsste, der nicht mehr im Spiel ist (etwa als Resultat der Super-Krisenkarte „Bombe auf Colonial 1“), legt man sie ab und zieht eine neue Alliiertenkarte. Das wiederholt man gegebenenfalls, bis man einen Alliierten gezogen hat, dessen Charakter weder im Spiel ist, noch exekutiert wurde.

SCHNELLÜBERSICHT

ANGRIFFSTABELLE FÜR DIE OPTION „ZYLONENFLOTTE“

ANGRIFFSZIEL	WÜRFELERGEBNIS
	3-8 = Zerstört
	7-8 = Zerstört
	5-7 = Beschädigt 8 = Zerstört
	6-7 = Beschädigt 8 = Zerstört
	Automatisch zerstört (nicht würfeln)
	<i>mit Jäger:</i> 8 = Beschädigt <i>mit Basisstern:</i> 4-8 = Beschädigt
	<i>mit Viper:</i> 8 = Beschädigt <i>mit Galactica:</i> 5-8 = Beschädigt
	Weltraumfeld mit <i>Nuklearwaffe</i> angreifen: 1-2 = Basisstern 2x beschädigen 3-6 = Basisstern zerstören 7 = Basisstern und 3 Jäger zerstören 8 = Alle Schiffe im Weltraumfeld zerstören Unabhängig vom Ergebnis des Würfels wird der Nuklearwaffenmarker nach der Benutzung abgeworfen.