

BATTLESTAR GALACTICA

DAS BRETTSPIEL



PEGASUS ERWEITERUNG
REGELHEFT

Syfy
Imagine Greater



Die verzweifelte Reise geht weiter: Die **Galactica** geleitet die letzten Überlebenden der Menschheit durch das All auf ihrer Suche nach einer neuen Heimat. Doch sie sind nicht länger alleine. Der gewaltige Battlestar **Pegasus** hat sich dem Kampf gegen die unbarmherzige und überlegene zylonische Streitmacht angeschlossen.

Doch der Krieg bleibt nicht ohne Folgen und die Menschen verlieren sich immer mehr im Konflikt zwischen Moral und grausamer Härte. Immer noch könnten sich Zylonen-Agenten in der Flotte verborgen halten, die sich möglicherweise nicht einmal selbst ihrer wahren Natur bewusst sind. Jeder von ihnen könnte heimlich auf den perfekten Zeitpunkt warten, die Menschheit zu hintergehen. Die Paranoia wächst...

ERWEITERUNGS- ÜBERSICHT

Die **Pegasus** Erweiterung für **Battlestar Galactica: Das Brettspiel** bietet eine Fülle neuer Möglichkeiten, die Spielerfahrung deutlich zu erweitern. Die Spieler können das Kommando über den Battlestar **Pegasus** übernehmen, eine Allianz mit Zylonen-Führern eingehen und an der Spitze der Widerstandsbewegung auf Neu-Caprica stehen; das alles, während sie weiterhin nach einer neuen Heimat suchen.

Das Spielmaterial dieser Erweiterung — der **Pegasus**-Spielplan, die neuen Charaktere und die neuen Spielkarten — greift vollständig ineinander. Daher müssen die Spieler üblicherweise das komplette Material zusammen mit dem **Battlestar Galactica** Grundspiel benutzen, selbst wenn sie eigentlich nur einen Teil der Erweiterung übernehmen wollen. Die Regeln, nach denen man bestimmte Einzelemente nutzen kann, stehen auf Seite 18.

MATERIALLISTE

In dieser Schachtel befinden sich folgende Teile:

- Pegasus-Spielplan
- Neu-Caprica-Spielplan
- 7 Charaktertafeln
- 18 Kartonteile:
 - 7 Charaktermarker
 - 1 Pilotenmarker
 - 4 Besatzungstrupp-Marker
 - 4 Pegasus-Schadensmarker
 - 1 Scar-Marker
 - 1 Zylonen-Ort-Auflage

- 82 große Karten:
 - 20 Krisenkarten
 - 30 Neu-Caprica-Krisenkarten
 - 3 Loyalitätskarten
 - 12 Absichtskarten
 - 9 Zwölferratskarten
 - 5 Super-Krisenkarten
 - 1 Admiralstitelkarte
 - 1 Präsidententitelkarte
 - 1 Infiltrations-Übersichtskarte
- 64 kleine Karten:
 - 5 Fertigkeitkarten Führerschaft
 - 5 Fertigkeitkarten Taktik
 - 12 Fertigkeitkarten Politik
 - 5 Fertigkeitkarten Raumkampf
 - 5 Fertigkeitkarten Technik
 - 26 Fertigkeitkarten Verrat
 - 5 Zielortkarten
 - 1 Zielkarte Neu-Caprica
- 2 Plastik-Basissterne
- 7 Plastikaufstellfüße für die Charaktermarker
- Dieses Regelheft

MATERIAL- BESCHREIBUNG

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

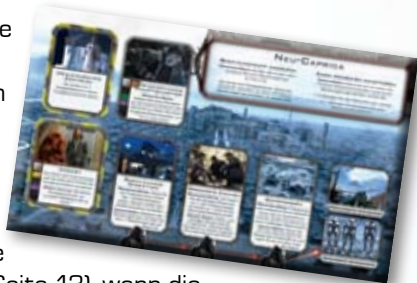
PEGASUS-SPIELPLAN

Dieser Spielplan stellt Orte an Bord des Battlestar **Pegasus** dar und verleiht den Menschen wertvolle neue Fähigkeiten auf ihrer Reise. Am unteren Rand des Spielplans gibt es eine Markierung für die Ablage des Stapels der Verrat-Fertigkeitkarten.



SPIELPLAN NEU-CAPRICA

Dieser Spielplan zeigt Orte auf der Oberfläche des Planeten Neu-Caprica, die sowohl von Menschen als auch Zylonen genutzt werden können. Die Charaktere werden zu Beginn der Neu-Caprica-Phase hierhin gestellt (siehe Seite 13), wenn die Zylonen die Menschheit gefangen nehmen. Dieser Spielplan wird also nur benutzt, wenn die Zielkarte Neu-Caprica im Spiel ist.



CHARAKTERTAFELN

Diese Charaktertafeln stellen vier neue menschliche Charaktere und drei Zylonen-Führer dar (letztere sind ein neuer Charaktertyp, der auf Seite 10 genau beschrieben wird).



CHARAKTERMARKER UND -STELLFÜSSE

Diese Marker stellen die neuen Spielcharaktere dieser Erweiterung (inklusive der Zylonen-Führer) dar. Vor dem ersten Spiel steckt man sie in die beiliegenden Aufstellfüße.



PILOTENMARKER

Dieser Marker gehört zu dem neuen Piloten-Charakter Louanne „Kat“ Katraine. Er hat dieselbe Funktion wie die Pilotenmarker des Grundspiels.



BESATZUNGSTRUPP-MARKER

Diese Marker werden nur in Verbindung mit dem Neu-Caprica-Spielplan gebraucht. Sie stellen die Zylonen-Streitmacht dar, welche auf Neu-Caprica patrouilliert.



PEGASUS-SCHADENSMARKER

Diese Marker werden ähnlich wie die Galactica-Schadensmarker im Grundspiel benutzt. Mit ihnen werden zufällige Bereiche der *Pegasus* bestimmt und als beschädigt angezeigt. Für jeden Ort auf der *Pegasus* gibt es einen Marker (siehe Seite 9).



SCAR-MARKER

Scar ist der beste zylonische Pilot, ein gefährlicher Jäger, dem die Menschenflotte gelegentlich begegnet. Mit dem Marker wird angezeigt, welcher Zylonenjäger als Scar gelten soll, wenn eine Krisenkarte es verlangt.



ZYLONEN-ORT-AUFLAGE

Diese große Tafel wird auf die Zylonen-Orte des Grundspielplans gelegt. Statt der Originalorte benutzt man die neuen Orte.



KRISENKARTEN

Diese Karten verstärken den Krisenkartenstapel des Grundspiels. Sie bringen einige neue Mechanismen der *Pegasus*-Erweiterung ins Spiel und beschreiben Ereignisse, die sich auf das Zusammentreffen der *Galactica* mit der *Pegasus* beziehen.



KRISENKARTEN NEU-CAPRICA

Diese alternativen Krisenkarten werden während der Neu-Caprica-Phase bei Spielende benötigt (siehe Seite 13).



LOYALITÄTSKARTEN

Diese Karten werden zu bestimmten Zeitpunkten geheim an die Spieler ausgeteilt und geben an, ob der Spieler ein Zylon ist oder nicht. Die neue „Sie sind ein Zylon“-Karte kann in jedem Loyalitätsstapel verwendet werden, der bei Spielen mit **Pegasus**-Elementen zum Einsatz kommt. Die „Sie sind ein sympathisierender Zylon“-Karte liegt bei, um die Variante „Sympathisierender Zylon“ spielen zu können (siehe Seite 18).



ABSICHTSKARTEN

Es gibt zwei Sätze Absichtskarten für die Zylonen-Führer – Feindlich und Sympathisierend. Diese Karten geben Zylonen-Führern gewisse Ziele vor, die sie erfüllen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Die Anzahl der Mitspieler entscheidet, von welchem Stapel der Zylonen-Führer seine Absichten zieht (auf Seite 10 stehen die genauen Regeln für Zylonen-Führer).



Feindliche Absichten



Sympathisierende Absichten

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, darunter einige, die den Menschen niederschmetternde Entscheidungen abverlangen.



PRÄSIDENTEN- UND ADMIRALS-TITELKARTEN

Spielt man mit der Neu-Caprica-Zielortkarte, ersetzt man die Titelkarten aus dem Grundspiel mit diesen beiden Karten. Die neuen Titelkarten bekommen jene Spieler, welche den entsprechenden Titel innehaben; sie beschreiben unter anderem Eigenschaften, die in der Neu-Caprica-Phase des Spiels von Bedeutung sind (siehe Seite 13).



INFILTRATIONS ÜBERSICHTSKARTE

Diese Karte benutzt ein Zylonen-Führer als Referenz, wenn er die Menschenflotte infiltriert.



FERTIGKEITSKARTEN POLITIK, FÜHRERSCHAFT, TAKTIK, RAUMKAMPF UND TECHNIK

Diese neuen Karten, fünf pro Stapel, verstärken die vorhandenen Fertigkeitenskartenstapel mit spannenden neuen Eigenschaften. Außerdem liegen sieben Austauschkarten „Untersuchungskomitee“ für die Politik-Fertigkeitenskarten bei (siehe Seite 6).



FERTIGKEITSKARTEN VERRAT

Dieser neue Fertigkeitsstyp bietet Zylonenspielern mächtige neue Eigenschaften und macht jeden Fertigkeits-Check noch bedrohlicher.



ZIELORTKARTEN

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



NEU-CAPRICA- ZIELKARTE

Diese Karte ersetzt die Kobol-Zielkarte des Grundspiels. Die Neu-Caprica-Zielkarte wird nur im Zusammenspiel mit anderen Materialien der *Pegasus*-Erweiterung benutzt, wie z.B. dem *Pegasus*-Spielplan und den Verrat-Karten.



PLASTIK-BASISSTERNE

Diese fein modellierten Basissterne ersetzen die Karton-Basissterne aus dem Grundspiel. Wird ein Basisstern beschädigt, legt man den Basisstern-Schadensmarker direkt daneben auf den Spielplan.



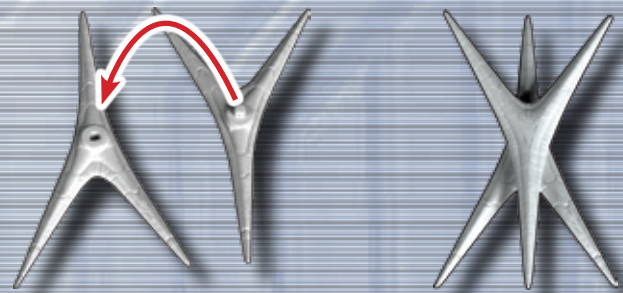
SYMBOL DER PEGASUS- ERWEITERUNG

Alle Karten dieser Erweiterung tragen das *Pegasus*-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 Pegasus-Erweiterung

BASISSTERNE ZUSAMMENSETZEN



Beide Plastik-Basissterne liegen der Pegasus-Erweiterung in zwei Hälften bei: Man drückt die Hälften wie oben gezeigt sanft zusammen, bis sie einrasten.

Die zusammengebauten Basissterne legt man neben den Spielplan. Sie **ersetzen** die Karton-Basissterne des Grundspiels *Battlestar Galactica* – keinesfalls darf man die Plastik- und die Karton-Basissterne zusammen benutzen.

SPIELAUFBAU

Vor dem Spiel bereitet man das Grundspiel wie gewohnt vor; die Erweiterung wird nach den folgenden Regeln hinzugefügt:

1. **Neue Charaktere:** Die sieben neuen Charaktertafeln kommen zu den bisherigen Charakteren hinzu.
2. **Pegasus-Spielplan:** Den *Pegasus*-Spielplan legt man rechts neben den Grundspielplan. Dabei sollten die unteren Kanten beider Spielpläne auf einer Höhe liegen.
3. **Neu-Caprica-Spielplan:** Dieser Spielplan wird zunächst beiseite gelegt. Er wird nicht vor dem Beginn der Neu-Caprica-Phase benötigt (siehe Seite 13). Sollte man ohne die Neu-Caprica-Zielkarte spielen, kann man den Neu-Caprica-Spielplan in der Schachtel lassen (siehe „Teilvarianten“ auf Seite 18).
4. **Zylonen-Ort-Auflage:** Die Zylonen-Ort-Auflage legt man auf die Zylonen-Orte des Grundspielplans.
5. **Neue Fertigkeitkarten:** Die neuen Fertigkeitkarten Politik, Führerschaft, Taktik, Raumkampf und Technik werden in die jeweiligen Stapel eingemischt. Die Politik-Karten „Untersuchungskomitee“ aus dem Grundspiel legt man zurück in die Schachtel. Die Verrat-Karten mischt man und legt sie an die entsprechende Markierung auf dem *Pegasus*-Spielplan. **Beim Bilden des Schicksalsstapels legt man auch noch zwei Verrat-Karten dazu, sodass sich insgesamt 12 Karten im Schicksalsstapel befinden.**
6. **Neue Krisen-, Zielort-, Zwölferrats- und Super-Krisenkarten:** Die neuen Krisen-, Zielort-, Zwölferrats- und Super-Krisenkarten werden in die jeweiligen Stapel eingemischt.
7. **Neue Loyalitätskarten:** Die neuen Loyalitätskarten kommen zu denen des Grundspiels hinzu. Sie werden zum Zusammenstellen des Loyalitätsstapels benutzt.
8. **Neu-Caprica-Krisenkarten & -Zielkarte:** Die Neu-Caprica-Krisenkarten mischt man und legt sie zunächst beiseite. Sie werden nicht vor dem Beginn der Neu-Caprica-Phase benötigt (siehe Seite 13). Die Neu-Caprica-Zielkarte legt man neben den Zielortstapel und legt die Kobot-Zielkarte in die Schachtel zurück (falls man lieber mit der Kobot-Zielkarte spielen möchte: siehe „Ohne Neu-Caprica“ auf Seite 18)
9. **Absichtskarten:** Die Absichtskarten teilt man in je einen Stapel „Sympathisierend“ und „Feindlich“ (der Gebrauch von Absichtskarten wird auf Seite 10 beschrieben). Falls man nur zu dritt spielt, darf man die Zylonen-Führer und die Absichtskarten nicht benutzen.
10. **Der Scar-Marker, die Besatzungstrupp-Marker und die Pegasus-Schadensmarker:** Diese Marker kommen neben den Grundspielplan. Die Pegasus- und die Galactica-Schadensmarker hält man getrennt voneinander.



REGELÄNDERUNGEN UND -KLÄRUNGEN

Alle Regeln dieses Heftes ersetzen die jeweiligen Regeln des Grundspiels und sollten immer zum Einsatz kommen, wenn mit der *Pegasus*-Erweiterung gespielt wird. Im folgenden Abschnitt befinden sich einige allgemeine Regeländerungen, welche den Grundspielregeln widersprechen bzw. 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 enttarnen Zylonen sind.

Zylonen-Führer gelten als „Menschen“, wenn sie infiltrieren und als „Zylonen“, wenn sie nicht infiltrieren (Infiltration: siehe S. 11).

Wichtig ist, dass „Zylonenspieler“ immer die negativen Auswirkungen einer Krisenkarte ignorieren dürfen (wie das Abwerfen von Karten oder wenn sie in die „Brig“ oder „Krankenstation“ geschickt werden sollen). Außerdem dürfen sie Krisenkarten ignorieren, die sie exekutieren würden (es sei denn, die Karte erwähnt explizit, einen Zylonenspieler zu exekutieren, so wie die Neu-Caprica-Krisenkarte „Bombenanschläge“).

Beispiel: Anna, Boris, Claudia und Dennis spielen zu viert. Anna, Boris und Claudia haben alle verdeckte Loyalitätskarten, Dennis ist ein Zylonen-Führer. Obwohl Anna eine verdeckte „Sie sind ein Zylon“-Karte hat, gelten sie, Boris und Claudia als „Menschenspieler“. Im Verlauf des Spiels besagt eine Krisenkarte: „Alle Spieler werfen 1 Fertigkeitkarte ab und ziehen 1 Verrat-Karte“. Anna, Boris und Claudia werfen jeder 1 Fertigkeitkarte ab. Da Dennis zurzeit nicht infiltriert, gilt er als Zylonenspieler und kann entscheiden, diesen negativen Teil der Auswirkung zu ignorieren. Danach ziehen alle vier 1 Verrat-Fertigkeitkarte.

ZIVILSCHIFFE ZERSTÖREN

Wenn ein Spieler die Anweisung bekommt „ein Zivilschiff ziehen und zerstören“ (etwa durch Helena Cains Blindsprung-Fähigkeit oder durch die Zielort-Karte „Fehlsprung“), zieht er ein zufälliges Zivilschiff von den Markern, die sich **derzeit nicht auf dem Spielplan befinden** und zerstört das Schiff. Der aktive Spieler darf ein auf dem Spielplan befindliches Zivilschiff nur zerstören, wenn sich alle verbliebenen derzeit dort befinden.

Während der Neu-Caprica-Phase werden alle verbleibenden Zivilschiffe auf dem Feld „Gespernte Zivilschiffe“ gestapelt. Wird ein Zivilschiff auf Neu-Caprica zerstört (etwa durch die Aktivierung von Besatzungstrupps oder eine Neu-Caprica-Krisenkarte), zerstört man das oberste Schiff auf dem Stapel der Gespernten Zivilschiffe. Sollte dieser Stapel leer sein, zerstört man das erste Schiff auf dem Stapel der Präparierten Zivilschiffe. Sind beide Stapel leer, passiert nichts.

ÜBERZÄHLIGE LOYALITÄTS- KARTEN WEITERGEBEN

Der überarbeitete Zylonen-Ort „Auferstehungsschiff“ ändert die Art, wie Zylonenspieler ihre verdeckten Loyalitätskarten weitergeben:

- **Aufdecken einer Loyalitätskarte:** Wenn ein Zylonenspieler sich enttarnt, sieht er sich alle seine noch verdeckten Loyalitätskarten (falls vorhanden) an und gibt sie an **einen** Menschenspieler seiner Wahl, jedoch nur, wenn die Flotte erst eine Entfernung von 6 oder weniger zurückgelegt hat (das muss direkt vor dem Schritt „Zug beenden“ seiner Enttarnung geschehen).
- **Schläfer-Phase:** Bekommt ein Zylonenspieler Loyalitätskarten während der Schläfer-Phase, sieht er sich diese an und gibt sie verdeckt an **einen** Menschenspieler seiner Wahl.

Sollte der Zylonenspieler die Karte „Sie sind ein Sympathisant“ oder „Sie sind ein sympathisierender Zylon“ bekommen, deckt er sie nicht auf. Stattdessen muss der Menschenspieler, an den er sie weitergibt, sie sofort aufdecken, so, als ob er sie gerade ausgeteilt bekommen hätte.

ENTTARNE ZYLONEN

Änderungen für den Zug eines enttarnen Zylonen:

- **Fertigkeiten-Schritt:** Ein Zylonenspieler darf 2 Fertigkeitkarten beliebigen Typs ziehen, allerdings **müssen sie von verschiedenen Fertigkeitkartenstapeln kommen**. Anders gesagt: Ein Zylonenspieler darf in seinem Fertigkeiten-Schritt nie mehr als 1 Karte vom selben Stapel ziehen.
- **Bewegungs-Schritt:** Statt sich in diesem Schritt zu bewegen, kann ein Zylonenspieler eine Bewegungsaktion ausführen (wie sie auf Verrat-Fertigkeitkarten oder Zylonen-Führer-Charaktertafeln vorkommen).
- **Sprungvorbereitungs-Schritt (falls nötig):** Dieser Schritt wird in den Zügen von Zylonen nicht länger ignoriert. Wenn also z.B. ein Zylonenspieler den Ort „Caprica“ aktiviert und eine Krisenkarte mit einem Sprungvorbereitungs-Symbol wählt, wird der Flottenanzeiger um ein Feld weitergerückt (nachdem die Krisenkarte abgehandelt wurde).

Zu beachten ist, dass für Zylonen-Führer leicht abweichende Regeln gelten (siehe Seite 10).

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 Karten **Waghalsig** waren, siehe Seite 9), kehrt sie auf die Hand des Spielers zurück, der sie ausspielen wollte.

NEUE AMTSFOLGE

Falls Präsident oder Admiral als Zylon enttarnt werden, erhält der in der folgenden Liste am weitesten oben stehende und verfügbare Charakter den Titel. Darüber hinaus bekommt der Amtsfolger den Admiraltitel, sobald der Admiral (jedoch nicht der Präsident) in die „Brig“ gesetzt wird. Kommt ein derart des Amtes enthobener Admiral später wieder aus der Brig heraus, **erhält er seinen Titel nicht automatisch zurück** (man beachte, dass der Admiral seinen Titel behält, wenn er in „Arrest“ kommt).

Sollten Präsident oder Admiral exekutiert werden (siehe Seite 12), erhält der in Amtsfolge am weitesten oben stehende und verfügbare Charakter den Titel (darin eingeschlossen der neue Charakter, der den exekutierten Charakter eventuell ersetzt).

Sollte nach einer Exekution ein neuer Charakter gewählt werden, der höher als der amtierende Präsident oder Admiral in der Amtsfolge steht, erhält er nicht automatisch den Titel.

Die Amtsnachfolge gilt folgendermaßen:

Admiral

1. Helena Cain
2. William Adama
3. Saul Tigh
4. Karl „Helo“ Agathon
5. Lee „Apollo“ Adama
6. Anastasia „Dee“ Dualla
7. Kara „Starbuck“ Thrace
8. Louanne „Kat“ Katraine
9. Sharon „Boomer“ Valerii
10. „Chief“ Galen Tyrol
11. Tom Zarek
12. Ellen Tigh
13. Gaius Baltar
14. Laura Roslin

Präsident

1. Laura Roslin
2. Gaius Baltar
3. Tom Zarek
4. Ellen Tigh
5. Lee „Apollo“ Adama
6. William Adama
7. Karl „Helo“ Agathon
8. „Chief“ Galen Tyrol
9. Helena Cain
10. Anastasia „Dee“ Dualla
11. Sharon „Boomer“ Valerii
12. Saul Tigh
13. Kara „Starbuck“ Thrace
14. Louanne „Kat“ Katraine

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

ZWÖLFERRATSKARTEN-HAND

Der Präsident darf maximal 10 Zwölferratskarten auf seiner Hand halten. Hat er am Ende des Zuges eines beliebigen Spielers mehr als 10 dieser Karten auf der Hand, muss er Zwölferratskarten bis zum erlaubten Maximum abwerfen.

RISIKO-ORTE

Orte mit gelbschwarz gestreiftem Rand gelten als Risiko-Orte. Sie umfassen „Brig“, „Krankenstation“, „Auferstehungsschiff“, „Medizinisches Zentrum“ und „Arrest“. Spieler dürfen als Teil ihrer normalen Bewegung **nicht zu einem Risiko-Ort ziehen**. Zu einem solchen Ort können sie nur ziehen, wenn eine Karte oder eine Eigenschaft sie dorthin schickt.



Beispiel für einen Risiko-Ort

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 *Pegasus*-Erweiterung immer alle Regeln dieses Abschnitts benutzt. Viele Regeln und Spielelemente benötigen sich gegenseitig, um richtig zu funktionieren. Wer ausdrücklich nur Teile der Erweiterung benutzen möchte, findet dazu spezielle Regeln auf Seite 18.

PEGASUS-SPIELPLAN

Die vier Orte auf dem *Pegasus*-Spielplan dürfen von Menschen besucht und benutzt werden und bieten den Menschen mächtige neue Möglichkeiten. Die *Pegasus* ist ein eigenständiges Schiff, ähnlich wie die *Colonial One*, daher **müssen Charaktere eine Fertigkeitkarte abwerfen, um sich von und zu diesem Schiff zu bewegen** (siehe Seite 10 der Grundspielregeln).

Charaktere, die eine Viper fliegen, dürfen sich auf die *Pegasus* begeben, indem sie eine Fertigkeitkarte abwerfen und ihre Viper auf die Reserve stellen (wie bei der Bewegung zur *Galactica* oder *Colonial One*).

Beschädigung und Zerstörung der *Pegasus*

Pegasus-Orte können genau wie *Galactica*-Orte durch Zylonenangriffe beschädigt werden und haben vergleichbare Regeln für Schäden und Reparaturen. Jedes Mal, wenn die *Galactica* beschädigt werden würde, **darf der aktive Spieler entscheiden, ob er einen *Pegasus*-Schadensmarker anstelle eines *Galactica*-Schadensmarkers zieht**. Diese Marker haben dieselbe Bedeutung wie *Galactica*-Schadensmarker, außer dass sie *Pegasus*-Orte anzeigen.

Falls gleichzeitig auf allen vier *Pegasus*-Orten ein Schadensmarker liegt, ist die *Pegasus* zerstört. Alle Charaktere auf der *Pegasus* kommen auf die „Krankenstation“ und bis zum Spielende darf sich niemand mehr zur *Pegasus* begeben.

ÜBERARBEITETE ZYLONEN-ORTE

Diese Erweiterung enthält überarbeitete Zylonen-Orte, die auf einem Stanzteil dargestellt sind, das über den Grundspielplan gelegt wird. Diese Orte **ersetzen** die existierenden Zylonen-Orte des Grundspiels. Man sollte beachten, inwiefern sich diese Orte verändert haben (so ist zum Beispiel das „Auferstehungsschiff“ jetzt ein Risiko-Ort).

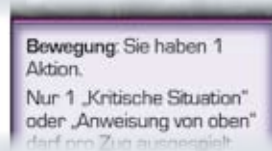
FERTIGKEITSKARTEN

Neue Fähigkeiten

In dieser Erweiterung befinden sich neue Fertigkeitkarten für jeden Fertigkeitstyp sowie ein ganz neuer Typ: Verrat. Es gibt darauf eine Vielzahl neuer Eigenschaften; wie im Grundspiel sind einige davon Aktionen, andere sind situationsabhängig. Außerdem gibt es noch einige ganz neue Spielmechaniken:

Bewegungs-Eigenschaften sind solche, die ein Spieler während seines Bewegungs-Schrittes durch Verzicht auf seine Bewegung nutzen darf. Ein Spieler darf sich entweder bewegen **oder** eine Bewegungs-Eigenschaft in seinem Bewegungs-Schritt nutzen, aber nicht beides. Man beachte, dass ein Spieler eine Bewegungs-Eigenschaft **nicht** nutzen darf, wenn er sich während des Zuges eines anderen Spielers bewegen dürfte (z.B., wenn eine Karte „Anweisung von oben“ auf ihn gespielt wird).

Beispiel: Boris, ein Menschenspieler, will seinen Ort in seinem Bewegungs-Schritt nicht verlassen und spielt stattdessen eine Taktik-Karte „Kritische Situation“ aus. Weitere Karten mit Bewegungs-Eigenschaften darf er in diesem Zug nicht mehr ausspielen.

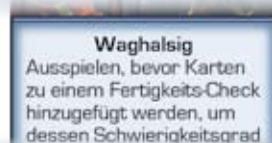


Bewegung: Sie haben 1 Aktion.
Nur 1 „Kritische Situation“ oder „Anweisung von oben“ darf pro Zug ausgespielt werden.

Möchte man die Eigenschaft einer **Waghalsig**-Fertigkeitkarte nutzen, wird sie ausgespielt, bevor Karten in einen Fertigkeit-Check gelegt werden. Waghalsig-Fertigkeitkarten stellen den Versuch dar, Herausforderungen durch Einsparungen oder Opfer zu meistern. **Vor jedem Fertigkeit-Check darf nur 1 Waghalsig-Fertigkeitkarte ausgespielt werden.**

Wird eine Waghalsig-Fertigkeitkarte gespielt, gilt der folgende Check als Waghalsig. Einige Verrat-Karten haben Eigenschaften, die ausgelöst werden, wenn sie in einem als Waghalsig geltenden Check aufgedeckt werden (siehe Seite 10).

Beispiel: Claudia, ein Mensch, will bei einem wichtigen Fertigkeit-Check ein Risiko eingehen, daher spielt sie, bevor jegliche Karten gelegt werden, die Technik-Karte „Notlösung“. Sie verringert die Schwierigkeit des Checks um 4, macht ihn dadurch aber „Waghalsig“. Weitere Waghalsig-Karten dürfen nicht mehr zur Beeinflussung dieses Checks gespielt werden.



Waghalsig
Ausspielen, bevor Karten zu einem Fertigkeit-Check hinzugefügt werden, um dessen Schwierigkeitsgrad zu verringern.

Die Eigenschaft **Waghalsiger Fertigkeits-Check** gibt es nur auf Verrat-Karten. Sie wird ausgelöst, wenn solche Verrat-Karten innerhalb eines Checks aufgedeckt werden, der als Waghalsig gilt, weil zuvor eine Waghalsig-Fertigkeitskarte darauf ausgespielt wurde. Anders als bei normalen Fertigkeitskarten wird in diesem Fall bei einem Check der Text der Karte Waghalsiger Fertigkeits-Check nicht ignoriert.

Die Auswirkungen dieser Karten werden unabhängig davon ausgelöst, ob sie ein Mensch oder Zylon gespielt hatte oder ob sie vom Schicksalsstapel stammen.

*Beispiel: Nachdem Claudia den Fertigkeits-Check durch ausspielen der „Notlösung“-Karte Waghalsig gemacht hat, stellt sich heraus, dass zwei Karten „Position übermitteln“ in den Check ausgespielt wurden. Da jede Waghalsiger-Fertigkeits-Check-Eigenschaft nur einmal pro Check ausgelöst werden kann, wird ein Basisstern vor und ein Zivilschiff hinter die **Galactica** gestellt.*



Man beachte, dass jede Karte, die ein Symbol „Fertigkeits-Check-Eigenschaft“ neben ihrer Stärke zeigt, eine Eigenschaft besitzt, die **nur dann gilt, wenn die Karte Teil eines Fertigkeits-Checks ist** (zusätzlich zu ihrer für den Check zählenden Stärke).



Symbol für die Fertigkeits-Check-Eigenschaft

Verrat

Verrat ist eine neuer Fertigkeits-Typ, der schändliche und hinterhältige Taktiken darstellt. Anders als die übrigen Fertigkeiten wird Verrat vor allem von Zylonenspielern genutzt.

Texteigenschaften auf Verrat-Karten dürfen nie von Menschenspielern genutzt werden, nur von Zylonenspielern (allerdings, wie oben erklärt, gilt die Waghalsiger Fertigkeits-Check-Eigenschaft immer, egal, wer sie gespielt hat). Dies ist also eine Ausnahme der Regel, dass enttarnte Zylonen nie Eigenschaften von Fertigkeitkarten nutzen dürfen. Daher sind Verrat-Karten sehr erstrebenswert für Zylonenspieler.

Verrat-Karten haben Werte von 1 bis 3. Falls nicht anders geregelt, **gilt Verrat in Fertigkeits-Checks als negativer Wert**. Menschen können beim freiwilligen Ziehen von Verrat-Karten also davon ausgehen, dass andere sie ziemlich sicher als Zylonen ansehen werden! Verrat-Karten zählen positiv, wenn die „Luftschleuse“ oder das „Widerstands-Hauptquartier“ aktiviert werden (daher tragen diese Orte ein Verrat-Symbol).

Wenn Spieler Fertigkeitkarten abwerfen wollen, können sie auch Verrat dazu auswählen, was aber nicht ungefährlich ist. Ein Zylonenspieler könnte „Sabotage“ ausspielen, eine Verrat-Karte, welche die *Galactica* sofort beschädigt, wenn ein Mensch eine Verrat-Karte abwirft.

Nochmal erwähnt werden soll, dass immer auch **zwei Verrat-Karten beim Bilden des Schicksalsstapels hinzugefügt werden müssen** (es sind also gesamt 12 Karten im Stapel).

ZYLONEN-FÜHRER

Drei der Charaktere, die dieser Erweiterung beiliegen, sind Zylonen-Führer, eine neue Art von Charakter, die das Spiel als enttarnter Zylon beginnt. Zylonen-Führer haben mächtige Fähigkeiten und bieten ein unterhaltsames, einzigartiges Spielerlebnis. Sie sind jedoch durch ihre *Absichten* schwieriger zu spielen, als andere Charaktere.

Daher eignen sich diese Charaktere nur für erfahrene Spieler. Zylonen-Führer folgen sämtlichen Regeln für enttarnte Zylonen, mit folgenden hier genannten Ausnahmen:

Zylonen-Führer wählen

Bei Spielbeginn kann sich maximal ein Spieler entscheiden, als Zylonen-Führer zu spielen. **Zylonen-Führer sind beim Spiel zu dritt aber nicht zulässig.**

Jeder Spieler darf sich entscheiden, als Zylonen-Führer zu spielen. Falls mehr als ein Spieler diese Rolle übernehmen will, hat der Spieler den Vorrang, der bei der Charakterauswahl früher an der Reihe ist.

Absichtskarten

Übernimmt ein Spieler die Rolle eines Zylonen-Führers, bekommt er anstelle einer Loyalitätskarte eine Absichtskarte. Während die übrigen Spieler ihre Loyalitätskarten ausgeteilt bekommen, zieht er sich eine Absichtskarte entweder vom Feindlichen Absichtsstapel (bei 5 Spielern) oder vom Sympathisierenden Absichtsstapel (bei 4 oder 6 Spielern).

Der Sympathisierende Absichtsstapel ist meist günstig für die Menschenspieler, der Feindliche Absichtsstapel meist ungünstig für die Menschenspieler. Auf Seite 11 befindet sich eine kompakte Übersicht mit allen Details zu „Loyalitätsstapel bei Spielen mit Zylonen-Führern vorbereiten“.

Absichtskarten legen Siegbedingungen für den Zylonen-Führer fest. **Um zu gewinnen, muss der Zylonen-Führer alle Bedingungen der Karte erreichen.** Man beachte, dass ein Zylonen-Führer gemeinsam mit dem Menschen- oder dem Zylonenteam gewinnt, wie auf der Karte angegeben. Trotzdem gelten Zylonen-Führer immer als enttarnte Zylonen, es sei denn, sie *infiltrieren* (siehe nächste Seite).

Ein Zylonen-Führer darf niemals seine Absichtskarte während des Spiels aufdecken. Er darf zwar sagen, ob er den Menschen oder den Zylonen zu helfen versucht (obwohl er sich nicht an die Wahrheit halten muss), jegliche weitere Information auf seiner Absichtskarte ist für die anderen jedoch tabu.

Zylonen-Führer spielen

Zylonen-Führer folgen sämtlichen Regeln für enttarrte Zylonen, mit folgenden hier genannten Ausnahmen:

Zylonen-Führern sind Fertigkeitstypen zugeordnet, und sie müssen ihre Fertigkeitskarten aus diesen Typen ziehen. Zu Spielbeginn ziehen Zylonen-Führer zwei Karten, nicht drei.

Die Fähigkeiten (inklusive der negativen Fähigkeit) auf einer Zylonen-Führer-Charaktertafel gelten immer. Zylonen-Führer können Aktions-Eigenschaften ihrer Charaktertafel einsetzen, anstatt die Aktion ihres aktuellen Standortes zu benutzen (oder eine Aktion auf einer Verrat-Karte).

Infiltration

Ein Zylonen-Führer kann die Menschen infiltrieren, indem er den überarbeiteten Ort „Menschenflotte“ benutzt. Wenn ein Zylonen-Führer infiltriert, kann er sich von der „Menschenflotte“ zu einem beliebigen Ort der *Galactica* bewegen. Bei der Infiltration folgt ein Zylonen-Führer diesen besonderen Regeln, die auf der Infiltration-Übersichtskarte zusammengefasst sind:

Während der Infiltration **gilt ein Zylonen-Führer als Menschenspieler**, außer wie hier angegeben. Er darf sich zu jedem Ort bewegen, den auch ein Mensch betreten darf, er darf sich aber nicht zu Zylonen-Orten bewegen (solange er infiltriert). Außerdem zieht der Zylonen-Führer am Ende seines Zuges eine Krisenkarte und darf **keine** Text-Eigenschaften von Verrat-Karten, aber **alle** Text-Eigenschaften anderer Fertigkeitskarten benutzen.

- Ein infiltrierender Zylonen-Führer (Infiltrator) darf eine Extra-Fertigkeitskarte in seinem Fertigkeiten-Schritt ziehen (aus seinen erlaubten Typen), also gesamt 3 statt 2. Diese Extra-Karte **darf** auch ein Typ sein, den er gerade gezogen hat.
- Ein Infiltrator darf **niemals** Präsident oder Admiral werden.
- Ein Infiltrator darf maximal 2 Fertigkeitskarten in einen Fertigungs-Check legen (ein Infiltrator in der „Brig“ darf nur eine Fertigkeitskarte in einen Fertigungs-Check legen.)
- Ein Zylonen-Führer kann jederzeit als Aktion zum „Auferstehungsschiff“ zurückkehren. **Nutzt er diese Aktion in „Brig“ oder „Arrest“, wirft er alle bis auf 3 Fertigkeitskarten von seiner Hand ab** (seiner Wahl). Egal, warum ein Zylonen-Führer zum „Auferstehungsschiff“ zurückkehrt (auch durch Exekution), seine Infiltration ist dann beendet.

LOYALITÄTSSTAPEL BEI SPIEL MIT ZYLONEN-FÜHRERN VORBEREITEN

Beim Zusammenstellen des Loyalitätsstapels im Spiel mit einem Zylonen-Führer benutzt man folgende Kartenzusammenstellungen anstelle der Zusammenstellungen unter „Loyalitätsstapel vorbereiten/Schritt 2“ auf Seite 6 der Grundspielregeln.

Drei Spieler: Zu dritt sind Zylonen-Führer nicht zulässig.

Vier Spieler: Stapel aus sechs Karten, bestehend aus:
1x „Sie sind ein Zylon“-Karte
5x „Sie sind kein Zylon“-Karten
Der Zylonen-Führer erhält eine zufällige Sympathisierende Absichtskarte.

Fünf Spieler: Stapel aus acht Karten, bestehend aus:
1x „Sie sind ein Zylon“-Karte
7x „Sie sind kein Zylon“-Karten
Der Zylonen-Führer erhält eine zufällige Feindliche Absichtskarte.

Sechs Spieler: Stapel aus zehn Karten, bestehend aus:
2x „Sie sind ein Zylon“-Karten
8x „Sie sind kein Zylon“-Karten
Der Zylonen-Führer erhält eine zufällige Sympathisierende Absichtskarte.

Wichtiger Hinweis: Man muss daran denken, vor dem Mischen und Verteilen je eine zusätzliche Karte „Sie sind kein Zylon“ für jeden mitspielenden Charakter „Gaius Baltar“ und „Sharon Valerii“ dazuzulegen.

Sollte ein Zylonen-Führer mitspielen, wird die Karte „Sie sind ein Sympathisant“ nicht benutzt (bei keiner Spieleranzahl).

- Ein Infiltrator gewinnt oder verliert immer noch so, wie dies durch seine Absichtskarte festgelegt ist; er gewinnt oder verliert nicht notwendigerweise mit dem Menschenteam.
- Ein Zylonen-Führer darf im Spiel mehrfach infiltrieren.

EXEKUTION

Es gibt verschiedene Auswirkungen in dieser Erweiterung, die zur **Exekution** eines Charakters führen, insbesondere der Ort „Luftschleuse“ auf der *Pegasus*. Exekutiert zu werden ist äußerst unangenehm und sollte nach Möglichkeit vermieden werden. Werden zu viele Menschen exekutiert, wird die Moral rapide absinken, also sollte man Mitspieler nur dann exekutieren, wenn man sich sicher ist, es mit Zylonen zu tun zu haben!

Wird sein Charakter exekutiert, macht ein Spieler folgendes:

1. **Karten abwerfen:** Er wirft alle seine Fertigkeitkarten ab (Zwölferratskarten auf seiner Hand sind nicht betroffen). Zwölferratskarten, die auf seinen Charakter ausgespielt wurden, wirft er ebenfalls ab (z.B. die Karte „Missions-spezialist 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 (die Aktion darauf führt er nicht aus) und gibt alle seine noch verdeckten Loyalitätskarten (falls vorhanden), an einen Menschenspieler seiner Wahl, jedoch nur wenn die Flotte erst eine Entfernung von 6 oder weniger zurückgelegt hat. 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 (sollte er ein Zylonen-Führer sein, besitzt er keine Loyalitätskarten, sondern macht sofort mit Schritt 4 „Zylon“ weiter. **Seine Absichtskarte deckt er nicht auf**).

3. **Mensch:**
 - A. Die Flotte verliert 1 Moral.
 - B. Der Spieler legt seine Charaktertafel und seinen Charakter in die Schachtel zurück – dieser Charakter darf in dieser Partie nicht mehr gewählt werden.
 - C. Falls Sharon „Boomer“ Valerii vor der Schläfer-Phase exekutiert wird, teilt man an ihren Spieler sofort eine neue Karte vom Loyalitätsstapel aus.
 - D. Der Spieler wählt dann einen neuen Charakter, den er auf dessen Ort für den Spielbeginn stellt (in der Neu-Caprica-Phase: siehe S. 16). Er darf jeden beliebigen Charakter wählen, unabhängig von dessen Charaktertyp, aber keinen Zylonen-Führer (trotzdem sollte der Spieler seine Wahl mit Rücksicht auf sein Wissen über die Menschen und Zylonen im Spiel treffen).

Sollte der Spieler seine „Einmal im Spiel“-Eigenschaft bereits eingesetzt haben, darf er die entsprechende Eigenschaft des neuen Charakters nicht benutzen. Jedem Spieler steht diese Eigenschaft nur einmal pro Spiel zu, egal, wie viele Charaktere er spielt.

4. **Zylon:**
 - A. Der Spieler bewegt sich zum Zylonen-Ort „Auferstehungsschiff“.
 - B. Der Spieler folgt der üblichen Prozedur für einen enttarnten Zylon, **zieht aber keine Super-Krisenkarte**.

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 8.

Beispiel: Annas Charakter wurde exekutiert. Sie wirft alle Fertigkeitkarten ab. Eine ihrer Loyalitätskarten ist eine „Sie sind ein Zylon“-Karte. Sie deckt sie auf, lässt ihre übrigen Loyalitätskarten aber verdeckt. Anna wählt einen Menschenspieler, Claudia, und gibt ihr diese verdeckten Karten.

Da Anna kein Mensch war, geht keine Moral verloren und sie wählt keinen neuen Charakter. Sie stellt ihren Charakter auf das „Auferstehungsschiff“, zieht aber keine Super-Krisenkarte.

Regeln für die Auswahl spezieller Charaktere nach einer Exekution

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

Sharon „Boomer“ Valerii

Wird Sharon „Boomer“ Valerii als neuer Charakter **vor** der Schläfer-Phase ausgewählt, mischt man eine „Sie sind kein Zylon“-Karte in den Loyalitätsstapel.

Wird sie **nach** der Schläfer-Phase ausgewählt, kommt sie sofort in die „Brig“ (wurde der Charakter, den sie ersetzt, auf Neu-Caprica exekutiert, kommt sie stattdessen in „Arrest“).

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.

Wird Gaius Baltar als neuer Charakter **nach** der Schläfer-Phase ausgewählt, darf er seine Fähigkeit „Zylonendetektor“ nicht nutzen.

DIE NEU-CAPRICA-PHASE

Spielt man mit der Neu-Caprica-Zielkarte, geht das Spiel in die Neu-Caprica-Phase über, sobald die Flotte eine Entfernung von sieben oder mehr zurückgelegt hat. Sobald dieser Fall eintritt, ändert sich das Spiel wie folgt:

Thematisch besiedeln die Menschen den Planeten, als sie Neu-Caprica erreichen und versuchen, ein vor den Zylonen sicheres Leben zu beginnen. Unglücklicherweise entdecken die Zylonen aber ihre Siedlung. Neu-Caprica wird besetzt und die *Galactica* und die *Pegasus* (vorausgesetzt, letztere ist noch raumtauglich) müssen die Flucht ergreifen.

Während der Neu-Caprica-Phase zieht man Krisenkarten von einem besonderen Stapel, dem Neu-Caprica-Krisenstapel. Sowohl Menschen als auch Zylonen dürfen sich auf dem Neu-Caprica-Spielplan bewegen, weil die Zylonen in „Harmonie“ mit den Menschen leben wollen.

Das endgültige Ziel der Menschen während dieser Phase ist es, sich gegen die zylonischen Kräfte zu verteidigen und sich auf die Rückkehr der *Galactica* vorzubereiten. Sobald der Flottenanzeiger das Feld „Autom. Sprung“ erreicht, taucht die *Galactica* im Orbit über Neu-Caprica wieder auf.

Damit die Menschen das Spiel gewinnen können, muss der Admiral einen letzten Sprung mit der *Galactica* befehlen und Neu-Caprica verlassen. Jegliche zurückgelassenen Menschenspieler werden exekutiert und zurückgelassene Zivilschiffe werden zerstört. Wenn diese Verluste eine oder mehr Ressourcen auf Null bringen, haben die Zylonen gewonnen. Wenn nicht, sind die Menschen Sieger.

Neu-Caprica-Spiel Aufbau

Zu Beginn der Neu-Caprica-Phase führt man folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. **Neu-Caprica-Spielplan auslegen:** Der Neu-Caprica-Spielplan kommt rechts neben den Grundspielplan, direkt oberhalb des *Pegasus*-Spielplans.
2. **Hauptspielplan:** Jegliche Zenturio-Marker auf der Enterkommando-Leiste bleiben liegen, genauso, wie eventuelle Zylonenschiffe, die durch die Zielortkarte ausgelegt wurden. Sie werden sich durch keinerlei Spielmechanik mehr bewegen, bis die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt.
3. **Menschen bewegen:** Alle Menschenspieler bewegen ihre Charaktere zum „Widerstands-Hauptquartier“.
4. **Zylonen bewegen:** Alle Zylonenspieler bewegen ihre Charaktere zur „Besatzungs-Direktion“.
5. **Zivilisten bewegen:** Alle (unzerstörten) Zivilschiffe, inklusive solcher, die eventuell durch die Zielortkarte ausgelegt wurden, kommen als Stapel auf das Feld „Gesperrte Zivilschiffe“, direkt neben dem Ort „Schiffswerft“.

6. **Neu-Caprica-Krisenstapel auslegen:** Der Neu-Caprica-Krisenstapel wird gemischt und neben den Spielplan gelegt. Der bisherige Krisenstapel kommt zurück in die Schachtel, er wird in dieser Partie nicht mehr benötigt.
7. **Sprungleiste zurücksetzen:** Der Flottenanzeiger kommt auf das Feld „Start“ der Sprungvorbereitungs-Leiste.

Bewegung während der Neu-Caprica-Phase

Bis die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt (siehe Seite 17), können sich die Spieler (Mensch oder Zylon) nur zu Orten auf Neu-Caprica bewegen. Nachdem die *Galactica* zurückgekehrt ist, können Menschen sich auf beliebige Orte auf Neu-Caprica, *Galactica* oder *Pegasus* bewegen (vorausgesetzt, letztere wurde nicht zerstört). Ein Spieler muss eine Fertigkeitkarte abwerfen, wenn er sich zwischen Schiffen und/oder der Planetenoberfläche bewegt. Analog dazu dürfen sich Zylonen nach der Rückkehr der *Galactica* zu beliebigen Orten auf Neu-Caprica oder Zylonen-Orten bewegen. Bei einer Bewegung zwischen einem Ort auf Neu-Caprica und einem Zylonen-Ort muss auch ein Zylonenspieler eine Fertigkeitkarte abwerfen.

Wichtig: In der Neu-Caprica-Phase dürfen Charaktere die *Colonial One* nicht mehr betreten, selbst wenn die *Galactica* im Orbit ist.

NEU-CAPRICA-SPIELPLANAUFBAU



1. Menschenspieler stellen ihre Charaktere auf den Ort „Widerstands-Hauptquartier“.
2. Zylonenspieler stellen ihre Charaktere auf den Ort „Besatzungs-Direktion“.
3. Alle verbliebenen Zivilschiffe werden auf dem Feld „Gesperrte Zivilschiffe“ gestapelt.

Orte auf Neu-Caprica

Auf dem Neu-Caprica-Spielplan gibt es sechs Orte. Folgende Spezialregeln gelten für „Medizinisches Zentrum“ und „Arrest“:

- Bis die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt, kommt ein Charakter, der eigentlich zum „Auferstehungsschiff“ gehen müsste (entweder weil er sich als Zylon enttarnt hat oder als solcher exekutiert wurde), ins „Medizinische Zentrum“. Nachdem die *Galactica* in den Orbit zurückgekehrt ist, wird das „Auferstehungsschiff“ wieder verfügbar.
- Jeder Effekt, der einen Charakter auf einem Neu-Caprica-Ort zur „Brig“ schicken würde, schickt ihn in „Arrest“.
- Jeder Effekt, der einen Charakter auf einem Neu-Caprica-Ort zur „Krankenstation“ schicken würde, schickt ihn ins „Medizinische Zentrum“.
- Jede Charakter-Eigenschaft, die sich auf den Ort „Brig“ bezieht, gilt für den „Arrest“, während dieser Charakter sich auf einem Neu-Caprica-Ort befindet.
- Jede Charakter-Eigenschaft, die sich auf den Ort „Krankenstation“ bezieht, gilt für das „Medizinische Zentrum“, während dieser Charakter sich auf einem Neu-Caprica-Ort befindet.
- So lange der Präsident auf einem Neu-Caprica-Ort ist, gelten Zwölferratskarten, die sich auf den Ort „Brig“ beziehen, für den „Arrest“ (man muss daran denken, dass – wie auf der neuen Präsidenten-Titelkarte vermerkt – der Präsident beim Spielen einer Zwölferratskarte auf Neu-Caprica würfelt. Bei 3 oder weniger kommt er in „Arrest“).
- Genau wie in der „Brig“ dürfen Spieler die Aktionen ihrer Loyalitätskarten beim Enttarnen im „Arrest“ nicht nutzen.
- Wenn der Admiral in „Arrest“ geschickt wird, behält er seine Admirals-Titelkarte.
- Zylonenspieler können nicht in „Arrest“ geschickt werden.

Orte mit Menschen- und Zylonen-Aktion

Einige Orte auf Neu-Caprica beinhalten Eigenschaften, die als „Menschen-Aktion“ oder „Zylonen-Aktion“ gekennzeichnet sind. Die „Menschen-Aktion“ kann nur von einem Menschen, die „Zylonen-Aktion“ nur von einem Zylonen benutzt werden („Zylonenspieler“ und „Menschenspieler“ sind auf Seite 7 erklärt):

Besatzungstrupp angreifen

Ein Menschenspieler auf Neu-Caprica darf jederzeit eine Aktion zum Angriff von Besatzungstruppen (siehe Seite 15) an seinem Ort benutzen. Dazu würfelt er. Ist das Ergebnis 5 oder mehr, war der Angriff erfolgreich und ein Besatzungstrupp-Marker an diesem Ort wird vom Spielplan entfernt. Der Menschenspieler darf auch eine Fertigkeitkarte „Maximale Feuerkraft“ abwerfen, um neu zu würfeln (man sollte daran denken, dass eine zuvor auf den Wurf gespielte Taktik-Karte „Strategische Planung“ auch beim Nachwürfeln +2 zum Würfelergebnis erbringt).

Beispiel: Boris, ein Menschenspieler, bewegt seinen Charakter auf den „Breeder's Canyon“, um dort einen Besatzungstrupp zu vernichten. Als Aktion greift er an und würfelt. Er erzielt 2, was nicht ausreicht. Er spielt jedoch eine Raumkampf-Karte „Maximale Feuerkraft“ und würfelt erneut. Aber auch sein zweites Ergebnis, 4, reicht nicht zur Vernichtung des Trupps.

Einen Menschen inhaftieren

Ist der Charakter eines Zylonenspielers am selben Ort wie ein Menschenspieler und ein Besatzungstrupp-Marker (siehe Seite 15), kann er eine Aktion verwenden, um zu versuchen, den Menschen zu inhaftieren. Dazu würfelt der Zylonenspieler. Ist das Ergebnis 1–3, kommt der Mensch in „Arrest“. Ist das Ergebnis 4–7, kommt der Mensch ins „Medizinische Zentrum“. Bei einer 8 passiert nichts.

Beispiel: Anna ist Zylonenspieler und bewegt ihren Charakter in ihrem Zug zum Ort „Breeder's Canyon“. Da sich dort außerdem sowohl ein Besatzungstrupp-Marker und Boris' Menschen-Charakter befinden, kann sie ihre Aktion benutzen, den Menschen zu inhaftieren. Sie würfelt und erzielt eine 6. Boris' Charakter kommt ins „Medizinische Zentrum“.

Neu-Caprica-Krisenkarten

Im Krisen-Schritt eines Spielers während der Neu-Caprica-Phase zieht er nicht vom normalen Krisenstapel, sondern vom Neu-Caprica-Krisenstapel. Neu-Caprica-Krisen werden im Wesentlichen wie normale Krisen behandelt, allerdings mit einigen Ausnahmen, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Jede Spiel-Eigenschaft, die sich auf den Krisenstapel bezieht, betrifft auch den Neu-Caprica-Krisenstapel (z.B. die Taktik-Karte „Scout aussenden“).

Zylonenschiff- und Besatzungstrupp-Symbole

Bis die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt (siehe Seite 17), **werden alle Zylonenschiff-Symbole ignoriert**. In der Neu-Caprica-Phase werden stattdessen jedoch die Besatzungstrupps durch das Besatzungstrupp-Symbol aktiviert (siehe Seite 15).



Symbol: Besatzungstrupps aktivieren

Man beachte, dass das Aktivierungssymbol für schwere Jäger die Besatzungstrupps nicht aktiviert, und umgekehrt das Besatzungstrupp-Symbol nicht die Zenturios auf der Enterkommando-Leiste aktiviert.

Besatzungstrupp aktivieren

Besatzungstrupps stellen die bewaffneten zylonischen Zenturio-Patrouillen dar.

Besatzungstrupp-Marker werden während des Schritts „Zylonenschiffe aktivieren“ durch Neu-Caprica-Krisenkarten (siehe vorige Seite) oder durch den Ort „Besatzungs-Direktion“ aktiviert. Bei einer Aktivierung wird jeder Besatzungstrupp-Marker auf der Leiste am unteren Rand des Spielplans um einen Schritt nach rechts bewegt.

Wird ein Besatzungstrupp aktiviert, der auf dem Ort „Schiffswerft“ liegt, entfernt man ihn vom Spielplan und zerstört das oben auf dem Stapel der „Gespernten Zivilschiffe“ liegende Schiff. Sollte dieser Stapel leer sein, zerstört man das oben auf dem Stapel der „Präparierten Zivilschiffe“ liegende Schiff. Sind beide Stapel leer, wird kein Zivilschiff zerstört.

Sollten sich bei der Aktivierung von Besatzungstrupps keinerlei Besatzungstrupp-Marker auf dem Spielplan befinden, legt man einen neuen Besatzungstrupp-Marker auf den Ort „Besatzungs-Direktion“. Auch Besatzungstrupp-Marker unterliegen wie alle anderen Marker im Spiel den Regeln für Materialbeschränkungen: Gibt es nicht genug Marker für weitere Besatzungstrupps, werden auch keine platziert.

BEISPIEL EINER BESATZUNGSTRUPP-AKTIVIERUNG



1. Im Schritt „Zylonenschiffe aktivieren“ werden die Besatzungstrupps aktiviert.
2. Jeder Besatzungstrupp-Marker wird zum nächsten Feld nach rechts bewegt.
3. Der Besatzungstrupp-Marker auf dem Ort „Schiffswerft“ wird aktiviert. Er kommt vom Spielplan und das oberste Zivilschiff des Stapels der „Gespernten Zivilschiffe“ wird zerstört.
4. Das zerstörte Zivilschiff wird aufgedeckt. Die darauf gezeigten Ressourcen sind verloren und der Zivilschiff-Marker kommt aus dem Spiel.

Sprungvorbereitung und Evakuierung von Zivilschiffen

Neu-Caprica-Krisenkarten haben zwei Symbole, die während des Sprungvorbereitungs-Schritts wichtig sind: das Evakuierungssymbol und das Sprungvorbereitungssymbol.



Evakuierungs- und Sprungvorbereitungssymbol.

Bis die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt, kann man das Evakuierungssymbol ignorieren. Das Sprungvorbereitungssymbol jedoch wird wie üblich befolgt. **Sobald der Flottenanzeiger das Feld „Autom. Sprung“ erreicht hat, kehrt die *Galactica* in den Orbit zurück.** Im Sprungvorbereitungs-Schritt jeder ab dann folgenden Neu-Caprica-Krisenkarte spielen die Sprungvorbereitungssymbole ab jetzt keine Rolle mehr – erscheint in diesem Schritt aber ein Evakuierungssymbol, nimmt der aktive Spieler das oberste Schiff des Stapels der „Präparierten Zivilschiffe“ und legt es auf ein beliebiges Weltraumfeld mit Viper-Startsymbol. Sobald der Stapel der „Präparierten Zivilschiffe“ leer ist, ignoriert man das Evakuierungssymbol. Sobald die *Galactica* in den Orbit zurückgekehrt ist, hat die Sprungvorbereitungs-Leiste keine Bedeutung mehr und die Sprungvorbereitungssymbole werden ignoriert.



Vorbereitete Zivilschiffe und gesperrte Zivilschiffe

Zivilschiffe beginnen die Neu-Caprica-Phase gestapelt auf dem Feld „Gesperrte Zivilschiffe“. Präpariert ein Spieler ein Zivilschiff, nimmt er es oben vom Stapel „Gesperrte Zivilschiffe“ und legt es **unter** den Stapel „Präparierte Zivilschiffe“.

Schiffe auf dem Feld „Präparierte Zivilschiffe“ dürfen erst dann evakuiert werden (also auf ein Weltraumfeld mit Viper-Startsymbol versetzt werden), wenn die *Galactica* in den Orbit zurückgekehrt ist.

Ab diesem Zeitpunkt setzt der aktive Spieler jedes Mal, wenn ein Zivilschiff evakuiert wird, das oberste Schiff des Stapels „Präparierte Zivilschiffe“ auf ein Weltraumfeld mit Viper-Startsymbol.

Sobald der Admiral das Spiel beendet (indem er die Aktion auf der neuen Admiral-Titelkarte ausführt), werden alle Schiffe auf dem Feld „Präparierte Zivilschiffe“ sowie dem Feld „Gesperrte Zivilschiffe“ zerstört.

Bevor die Galactica in den Orbit zurückkehrt

Während der Neu-Caprica-Phase ignoriert man jegliche Auswirkungen, die Schiffe bei der *Galactica* oder Zenturios auf der Enterkommando-Leiste platzieren, zerstören oder bewegen, bis die *Galactica* in den Orbit zurückgekehrt ist (siehe Seite 17). Außerdem dürfen Orte auf der *Galactica* und der *Pegasus* weder beschädigt noch repariert werden, bis die *Galactica* wieder im Orbit ist. Nach der Rückkehr der *Galactica* entfällt diese Regel und die bisherigen Spielregeln gelten wieder.

Man darf wie üblich auch in der Neu-Caprica-Phase Raptoren riskieren.

Sollte ein neuer Charakter als Ersatz nach einer Exekution ins Spiel gebracht werden, bevor die *Galactica* in den Orbit zurückgekehrt ist, setzt man den Charakter auf den Ort „Widerstands-Hauptquartier“, anstatt auf seinen üblichen Startort.

ZIVILSCHIFFE VORBEREITEN UND EVAKUIEREN



1. Zivilschiffe beginnen die Neu-Caprica-Phase gestapelt auf dem Feld „Gesperrte Zivilschiffe“.
2. Wird ein Zivilschiff präpariert, nimmt man es oben vom Stapel „Gesperrte Zivilschiffe“ weg und legt es unter den Stapel „Präparierte Zivilschiffe“.
3. Zivilschiffe dürfen erst evakuiert werden, nachdem die *Galactica* in den Orbit zurückgekehrt ist (siehe folgende Seite). Wird ein Zivilschiff evakuiert, legt es der aktive Spieler vom Stapel „Präparierte Zivilschiffe“ auf ein Weltraumfeld mit Viper-Startsymbol.



Die Galactica kehrt in den Orbit zurück

Sobald der Flottenanzeiger das Feld „Autom. Sprung“ der Sprungvorbereitungs-Leiste erreicht hat, springt die *Galactica* in den Orbit und die endgültige Evakuierung von Neu-Caprica beginnt.



Sobald die *Galactica* den Orbit erreicht hat:

1. stellt man einen Basisstern und vier Jäger in jedes der beiden Weltraumfelder oberhalb der *Galactica* (also angrenzend zu ihrer Steuerbordseite);
2. startet man zwei Viper in **jedem** Weltraumfeld mit Startsymbol.

Ab diesem Zeitpunkt werden Zylonenschiff-Aktivierungssymbole nicht länger ignoriert.

Wird ein Evakuierungssymbol aufgedeckt, bewegt der aktive Spieler ein Zivilschiff vom Stapel der „Präparierten Zivilschiffe“ zu einem der Weltraumfelder mit Viper-Startsymbol.

Menschen dürfen sich ab jetzt zwischen Neu-Caprica und der *Galactica* (oder *Pegasus*) bewegen, und geben dazu eine Fertigkeitskarte ab. Zylonen dürfen sich ab jetzt zwischen Neu-Caprica und den Zylonen-Orten bewegen und geben dazu eine Fertigkeitskarte ab.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt nach der Rückkehr der *Galactica* kann der Admiral als Aktion anordnen, dass die *Galactica* Neu-Caprica verlässt. Dadurch endet das Spiel (siehe rechts: „Das Spiel gewinnen“).

Das Spiel gewinnen

Sobald der Admiral den Abflug der *Galactica* anordnet und das Spiel beendet, werden alle Zivilschiffe und alle Menschen, die sich noch auf Neu-Caprica befinden zerstört bzw. exekutiert. Sollte nach dem Auswerten dieser Verluste keine Ressource auf 0 gesunken sein, haben die Menschen gewonnen!

Sollte jedoch irgendeine Ressource auf 0 gefallen sein, oder mindestens 6 Orte auf der *Galactica* beschädigt sein (Beschädigungen der *Pegasus* sind egal), oder ein Zenturio das Ende der Enterkommando-Leiste erreicht haben, sind die Zylonen die Gewinner!

Nachdem die Gewinnergruppe festgestellt wurde, deckt der Zylonen-Führer seine Absichtskarte auf, um zu sehen, ob er ebenfalls den Sieg für sich verbuchen kann!

Beispiel: Dennis ist Zylonen-Führer mit der Karte „Sympathisierende Absicht - Zu den Kolonialen überlaufen“. Gemäß dieser Karte gewinnt er, wenn die Menschen gewinnen und sein Charakter am Ende des Spiels (nicht in „Brig“ oder „Arrest“) infiltriert.

*Der Admiral ordnet nach der Rückkehr in den Orbit an, dass die **Galactica** abfliegt. Auf keinem Ort in Neu-Caprica verbleibt ein Mensch, jedoch ist noch ein Schiff auf dem Stapel der „Präparierten Zivilschiffe“. Bei seiner Zerstörung verlieren die Menschen 2 Bevölkerung, womit diese Ressource auf Null fällt. Die Zylonen haben gewonnen. Dennis' Charakter infiltrierte zwar gerade in der „Waffenkammer“, aber da die Menschen verloren haben, hat auch er verloren.*



SPIELVARIANTEN

Hier sind einige Regelvarianten aufgeführt, die das Spielerlebnis verändern. Vor einem Spiel sollte man gemeinsam abstimmen, ob man eine oder mehrere dieser Varianten ausprobieren möchte.

TEILVARIANTEN

Viele der neuen Charaktere und Krisen-, Fertigungs- und Zielortkarten beziehen sich auf Verrat-Karten, die neuen Zylonen-Orte und den *Pegasus*-Spielplan. Es ist daher nicht empfehlenswert, nur einzelne Teile dieser Erweiterung zu benutzen – es müssen immer alle diese Elemente benutzt werden! Die folgenden zwei Varianten sind jedoch für Spieler gedacht, die ohne die Neu-Caprica-Zielkarte oder Zylonen-Führer spielen möchten.

Ohne Neu-Caprica

Falls die Spielerrunde ohne Neu-Caprica spielen möchte, nimmt man einfach wie bisher die Kobil-Zielkarte. Der Neu-Caprica-Spielplan, die Neu-Caprica-Krisenkarten und die Besatzungstrupp-Marker lässt man einfach weg.

Keine Zylonen-Führer

Falls die Spielerrunde ohne Zylonen-Führer spielen möchte, oder niemand einen Zylonen-Führer bei der Charakterwahl aussucht, legt man die Zylonen-Führer-Charaktertafeln und die Absichtskarten in die Schachtel zurück. Der Loyalitätsstapel wird dann wie im Grundspiel üblich zusammengestellt.

SYMPATHISIERENDER ZYLON

Legen Sie beim Zusammenstellen des Loyalitätsstapels für die Schläfer-Phase statt der „Sie sind ein Sympathisant“-Karte die „Sie sind ein sympathisierender Zylon“-Karte dazu. Bekommt ein Spieler diese Karte in der Schläfer-Phase, deckt er sie sofort auf. Er befolgt nun aber nicht die normalen Sympathisanten-Regeln, sondern wird sofort zum enttarnten Zylon und zieht eine Karte vom Stapel der sympathisierenden Absichten. Er muss zum Gewinnen des Spiels alle Bedingungen dieser Karte erfüllen.

Der sympathisierende Zylon bekommt keine Super-Krisenkarte, darf aber durch den Ort „Menschenflotte“ infiltrieren, so, als ob er ein Zylonen-Führer wäre. Ein sympathisierender Zylon hat natürlich keine Fertigkeitstypen. In seinem Fertigkeiten-Schritt zieht er (beim Infiltrieren) 3 Fertigkeitstypen beliebiger Typen, jedoch nie mehr als eine pro Typ.

SPIEL MIT SIEBEN SPIELERN

Um zu siebt zu spielen, muss ein Spieler die Rolle eines Zylonen-Führers übernehmen. Man stellt einen Loyalitätsstapel aus 12 Karten zusammen, 2 „Sie sind ein Zylon“- und 10 „Sie sind kein Zylon“-Karten. Der Zylonen-Führer bekommt eine zufällige Feindliche Absichtskarte. Jeder Spieler muss natürlich mit entsprechend längeren Wartezeiten zwischen seinen Zügen rechnen.

SPIELMATERIAL- VERDEUTLICHUNGEN

- **„Bombenanschläge“-Neu-Caprica-Krisenkarte:** Die Exekutions-Auswirkung darf von enttarnten Zylonen nicht ignoriert werden.
- **„Gaswolke“-Zielortkarte:** Falls diese Zielortkarte das Spiel zur Neu-Caprica-Phase bringt, sieht sich der Admiral den Neu-Caprica-Krisenstapel anstelle des normalen Krisenstapels an.
- Louanne „Kat“ Katraines Fähigkeit „Aufputzmittelsüchtig“ bringt sie nicht in die „Krankenstation“, wenn sie in der „Brig“ sitzt.
- Eine Bewegungs-Eigenschaft darf von einem Charakter auch dann genutzt werden, wenn er in „Brig“ oder „Arrest“ ist.

HÄUFIG VERGESSENE REGELN

- Der Präsident darf maximal 10 Zwölferratskarten auf der Hand haben. Sollte er am Ende eines beliebigen Zuges mehr haben, muss er entsprechend viele abwerfen.
- Spieler dürfen ihre Charaktere niemals durch eine normale Bewegung auf einen Risiko-Ort bewegen. Nur bestimmte Spielauswirkungen bringen sie dorthin.
- Ein Spieler darf eine Bewegungs-Eigenschaft nur in seinem eigenen Zug benutzen (also nie, wenn er sich beim Zug eines anderen Spielers bewegen darf, etwa bei der „Anweisung von oben“). Ein Spieler kann sich entweder bewegen oder eine Bewegungs-Eigenschaft in seinem Bewegungs-Schritt benutzen, aber nicht beides. Er darf nie mehr als eine Bewegungs-Eigenschaft pro Zug benutzen.
- Wenn sich ein Zylon enttarnt, gibt er alle seine verdeckten Loyalitätskarten an einen einzelnen Menschenspieler seiner Wahl (vor dem Schritt „Zug beenden“ seiner Enttarnung), jedoch nur, wenn die Flotte erst eine Entfernung von 6 oder weniger zurückgelegt hat.
- Wenn ein Spieler durch eine Exekution als Zylon enttarnt wird, bekommt er keine Super-Krisenkarte.
- Wenn ein Zylonenspieler Fertigkeitstypen zieht, darf er nie mehr als eine Karte pro Fertigkeitstyp ziehen.
- In der Neu-Caprica-Phase dürfen Spieler nie zur *Colonial One* ziehen, selbst wenn die *Galactica* wieder im Orbit ist.
- Beim Bilden des Schicksalsstapels werden jedes Mal zwei Verrat-Karten hinzugefügt.

CREDITS

Autor Battlestar Galactica: Das Brettspiel: Corey Konieczka

Autoren und Entwickler der Erweiterung: Corey Konieczka, Daniel Lovat Clark und Tim Uren

Redaktion: Sam Stewart

Grafik-Design: Andrew „Metal“ Navaro und Brian Schomburg

Schachtelcover-Gestaltung: Brian Schomburg

Leitung der Miniaturengestaltung: Zoë Robinson

Artwork zur Verfügung gestellt von: NBC Universal

Produktionsmanager: Gabe Laulunen

Verleger: Christian T. Petersen

NBC Universal Consumer Products: Jessa Bouso, Steve Coulter, Kim Niemi, Mitch Steele und Neysa Gordon

Syfy: William Lee und Mozghan Setoodeh

Spieltest-Koordination: Robert A. Kouba

Spieltester: Megan Beaman, Fred Beukema, Rita Boersma, Bryan Bornmueller, Jamison Bruce, Kat Coughlan, Tod Gelle, Laura Gerald, J.R. Godwin, Justin Hartke, Sally Karkula, Robert A. Kouba, Eric Lang, Nels Lennes, Seniz Y. Lennes, the Lurkers in the Valley [Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff und Vernon Wester], Andrew „Metal“ Navaro, Jacob Overbo, Ruth Reimer, Zoë Robinson, Brian Schomburg, Joseph Scrimshaw, Sara Scrimshaw, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Katie Talmadge, Dominic Tauer, Amy Tucker, Dylan C. Vidas, James Voelker, Jason Walden und Jamie Zephyr

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

Übersetzung der Deutschen Ausgabe: Michael Kröhnert

Lektorat Deutsche Ausgabe: Matthias Wagner

Bearbeitung Deutsche Ausgabe: Heiko Eller

Unterstützendes Layout Deutsche Ausgabe: Selami Ileman

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

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger Spieleverlag

Besuchen Sie uns im Internet:
www.hds-fantasy.de
www.FantasyFlightGames.com

INDEX

Absichtskarten: Seite 10

Basissterne zusammensetzen: Seite 5

Besatzungstrupp aktivieren: Seite 15

Bevor die Galactica in den Orbit zurückkehrt: Seite 16

Bewegungs-Eigenschaften: Seite 9, 18

Das Spiel gewinnen: Seite 17

Die Galactica kehrt in den Orbit zurück: Seite 17

Enttarnte Zylonen: Seite 7

Erweiterungs-Übersicht: Seite 2

Exekution: Seite 12

Fertigkeitskarten: Seite 9–10

Häufig vergessene Regeln: Seite 18

Infiltration: Seite 11

Loyalitätsstapel bei Spiel mit Zylonen-Führern vorbereiten:
Seite 11

Materialbeschreibung: Seite 2–5

Materialliste: Seite 2

Menschenspieler: Seite 7

Neu-Caprica-Krisenkarten: Seite 14

Neu-Caprica-Phase: Seite 13–17

Neu-Caprica-Spielplanaufbau: Seite 13

Neue Amtsfolge: Seite 8

Pegasus-Spielplan: Seite 9

Regeländerungen und -klärungen: Seite 7–8

Risiko-Orte: Seite 8

Spielaufbau: Seite 6

Spielmaterial-Verdeutlichungen: Seite 18

Spielvarianten: Seite 18

Symbol der Pegasus-Erweiterung: Seite 5

Symbol für die Fertigkeit-Check-Eigenschaft: Seite 10

Timing: Seite 8

Überarbeitete Zylonen-Orte: Seite 9

Überzählige Loyalitätskarten weitergeben: Seite 7

Verrat-Karten: Seite 10

Waghalsig-Eigenschaften: Seite 9

Waghalsiger Fertigkeit-Check-Eigenschaften: Seite 10

Wie man diese Erweiterung nutzt: Seite 9–17

Zivilschiffe vorbereiten und evakuieren: Seite 16

Zivilschiffe zerstören: Seite 7

Zwölferratskarten-Hand: Seite 8

Zylonen-Anführer: Seite 10–11

Zylonenspieler: Seite 7

SCHNELLÜBERSICHT

ALS ZYLON ENTARNT

Entweder freiwillig durch Aufdecken und Ausführen einer Loyalitätskarte oder durch Exekution (siehe rechts).

1. **Abwerfen:** Der Spieler wirft alle bis auf 3 Fertigkeitkarten ab (oder alle Fertigkeitkarten, wenn er bei einer Exekution enttarnt wurde). Er wirft ebenfalls Zwölferratskarten ab, die eventuell auf ihn ausgespielt wurden (war der Spieler Präsident, gibt er seine Kartenhand an den neuen Präsidenten).
2. **Titelverlust:** Besaß der Spieler Titelkarten, gehen diese an einen anderen Spieler (siehe „Neue Amtsfolge“ auf Seite 8).
3. **Auferstehung:** Er bewegt seinen Charakter auf den Zylonen-Ort „Auferstehungs-Schiff“.
4. **Super-Krisenkarte:** Der Spieler zieht eine zufällige Super-Krisenkarte. Sie bleibt auf seiner Hand und kann mithilfe des Ortes „Caprica“ ausgespielt werden. Wurde der Spieler als Folge einer Exekution enttarnt, bekommt er keine Super-Krisenkarte.
5. **Loyalitätskarten:** Der Spieler gibt alle seine noch verdeckten Loyalitätskarten an einen Menschen seiner Wahl.
6. **Ende des Zugs:** Sein Zug endet hier. Man beachte, dass ein Spieler, der sich enttarnt hat, am Ende seines Zuges keine Krisenkarte zieht, auch nicht in späteren Zügen.

AUFBAU NEU-CAPRICA-PHASE

1. **Neu-Caprica-Spielplan auslegen:** Der Neu-Caprica-Spielplan kommt rechts neben den Grundspielplan, direkt oberhalb des *Pegasus*-Spielplans.
2. **Hauptspielplan:** Jegliche Zenturio-Marker auf der Enterkommando-Leiste bleiben liegen, genauso, wie eventuelle Zylonenschiffe, die durch die Zielortkarte ausgelegt wurden. Sie werden sich durch keinerlei Spielmechanik mehr bewegen, bis die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt.
3. **Menschen bewegen:** Alle Menschenspieler bewegen ihre Charaktere zum „Widerstands-Hauptquartier“.
4. **Zylonen bewegen:** Alle Zylonenspieler bewegen ihre Charaktere zur „Besatzungs-Direktion“.
5. **Zivilisten bewegen:** Alle (unzerstörten) Zivilschiffe, inklusive solcher, die eventuell durch die Zielortkarte ausgelegt wurden, kommen als Stapel auf das Feld „Gesperrte Zivilschiffe“, direkt neben dem Ort „Schiffswerft“.
6. **Neu-Caprica-Krisenstapel auslegen:** Der Neu-Caprica-Krisenstapel wird gemischt und neben den Spielplan gelegt. Der bisherige Krisenstapel kommt zurück in die Schachtel, er wird in dieser Partie nicht mehr benötigt.
7. **Sprungleiste zurücksetzen:** Der Flottenanzeiger kommt auf das Feld „Start“ der Sprungvorbereitungs-Leiste.

SOBALD DIE GALACTICA IN DEN ORBIT ZURÜCKKEHRT

1. 1 Basisstern und 4 Jäger in **jedes** der beiden Felder oberhalb der *Galactica* stellen (also an die Steuerbordseite).
2. 2 Viper in **jedes** Weltraumfeld mit Startsymbol stellen.

EXEKUTION DURCHFÜHREN

1. **Karten abwerfen:** Der Spieler, dessen Charakter exekutiert wird, wirft alle seine Fertigkeitkarten 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 (die Aktion darauf führt er nicht aus) und gibt alle seine noch verdeckten Loyalitätskarten (falls vorhanden), an einen Menschenspieler seiner Wahl, jedoch nur wenn die Flotte erst eine Entfernung von 6 oder weniger zurückgelegt hat. 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 (sollte er ein Zylonen-Führer sein, besitzt er keine Loyalitätskarten, sondern macht sofort mit Schritt 4 „Zylon“ weiter. **Seine Absichtskarte deckt er nicht auf**).

3. **Mensch:**
 - A. Die Flotte verliert 1 Moral .
 - B. Der Spieler legt seine Charaktertafel und seinen Charakter in die Schachtel zurück — dieser Charakter darf in dieser Partie nicht mehr gewählt werden.
 - C. Falls Sharon „Boomer“ Valerii vor der Schläfer-Phase exekutiert wird, teilt man an ihren Spieler sofort eine neue Karte vom Loyalitätsstapel aus.
 - D. Der Spieler wählt dann einen neuen Charakter, den er auf dessen Ort für den Spielbeginn stellt (in der Neu-Caprica-Phase: siehe S. 16). Er darf jeden beliebigen Charakter wählen, unabhängig von dessen Charaktertyp, aber keinen Zylonen-Führer (trotzdem sollte der Spieler seine Wahl mit Rücksicht auf sein Wissen über die Menschen und Zylonen im Spiel treffen).

Sollte der Spieler seine „Einmal im Spiel“-Eigenschaft bereits eingesetzt haben, darf er die entsprechende Eigenschaft des neuen Charakters nicht benutzen. Jedem Spieler steht diese Eigenschaft nur einmal pro Spiel zu, egal, wie viele Charaktere er spielt.

4. **Zylon:**
 - A. Der Spieler bewegt sich zum Zylonen-Ort „Auferstehungsschiff“.
 - B. Der Spieler folgt der üblichen Prozedur für einen enttarnten Zylon, **zieht aber keine Super-Krisenkarte**.