

BATTLESTAR GALACTICA

DAS BRETTSPIEL



GÖTTERDÄMMERUNG
ERWEITERUNG

REGELHEFT



Syfy
Imagine Greater



Die **Galactica**, der letzte Silberstreifen am Horizont der Menschheit, beginnt zu straucheln. Alle Hoffnung ruht nun auf einem Schiff: Der **Demetrius**. Geleitet von unsichtbaren Mächten, durchquert sie das All ... auf der Suche nach einer neuen Heimat.

Doch nicht jeder vertraut dieser Zukunftsvision. In den Stunden der Verzweiflung müssen sowohl Menschen als auch Zylonen bis zum Äußersten gehen. Für den einen bedeutet das, alles zu riskieren. Für den anderen heißt es Meuterei.

ERWEITERUNGS-ÜBERSICHT

In der Erweiterung **Götterdämmerung** für **Battlestar Galactica: Das Brettspiel** erreicht der tragische Überlebenskampf der Menschheit seinen Höhepunkt. Die Spieler müssen sich auf verzweifte Missionen begeben, um endlich eine neue Heimat zu finden: Die Erde. Derweilen droht eine Meuterei an Bord und die Motive der Zylonen-Führer bleiben ein Rätsel.

MATERIALLISTE

- Dieses Regelheft
- *Demetrius*-Spielplan
- Rebellen-Basisstern-Spielplan
- 12 Charaktertafeln
- 29 Kartenteile:
 - 1 Zylonen-Ort-Auflage
 - 1 *Colonial One*-Auflage
 - 12 Charaktermarker
 - 4 Pilotenmarker
 - 10 Wundermarker
 - 1 Basisstern-Zugehörigkeitsmarker
- 77 große Karten:
 - 30 Krisenkarten
 - 2 Loyalitätskarten
 - 22 Meutereikarten
 - 8 Missionskarten
 - 14 Motivkarten
 - 1 Infiltrations-Übersichtskarte
- 52 kleine Karten:
 - 5 Fertigkeitsskaten Politik
 - 5 Fertigkeitsskaten Führerschaft
 - 5 Fertigkeitsskaten Taktik
 - 5 Fertigkeitsskaten Raumkampf
 - 5 Fertigkeitsskaten Technik

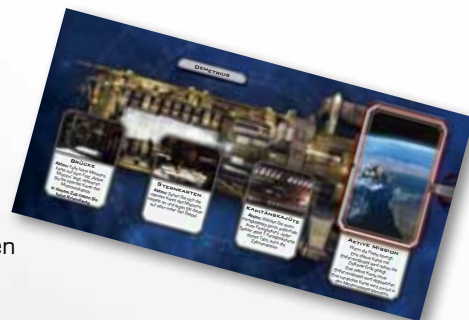
- 26 Fertigkeitsskaten Verrat
- 1 Zielkarte Erde
- 8 Plastikfiguren:
 - 4 Zenturios
 - 4 Angriffsraptores
- 12 Plastikaufstellfüße für die Charaktermarker

MATERIAL-BESCHREIBUNG

Die folgenden Abschnitte stellen alle Bestandteile von **Götterdämmerung** kurz vor.

DEMETRIUS-SPIELPLAN

Dieser Spielplan enthält neue Orte. Bei der Option „Die Suche nach der Erde“ können die Spieler von hier aus wichtige Aufklärungsmissionen starten.



REBELLEN-BASISSTERN-SPIELPLAN

Dieser Spielplan stellt neue Orte mit wertvollen Fähigkeiten dar, die von Menschen- und Zylonenspielern bei der Option „Die Suche nach der Erde“ genutzt werden können.



CHARAKTERTAFELN

Diese Charaktertafeln stellen neue menschliche Charaktere und Zylonen-Führer dar sowie alternative Versionen der menschlichen Charaktere aus dem Grundspiel. Jede Charaktertafel gibt den Umfang der Fertigkeitstypen und die Spezialigenschaften des jeweiligen Charakters an.



ZYLONEN-ORT-AUFLAGE

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



COLONIAL ONE-AUFLAGE

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



CHARAKTERMARKER UND -STELLFÜSSE

Diese Materialien stellen die neuen Spielercharaktere dar. Man benutzt sie, um die Position eines Charakters anzuzeigen.



PILOTENMARKER

Diese Marker gehören zu den neuen Piloten und zeigen deren Position im Raumkampf an.



WUNDERMARKER

Diese Marker kann man ausgeben, um die Wunderfähigkeiten der Charaktere zu aktivieren.



BASISSTERN-ZUGEHÖRIGKEITSMARKER

Dieser doppelseitig bedruckte Marker gibt an, ob der Rebellen-Basisstern-Spielplan von Menschen- oder Zylonenspielern betreten werden darf.



KRISENKARTEN

Diese Karten stellen neue Hindernisse und Katastrophen im Überlebenskampf der Menschen dar.



LOYALITÄTSKARTEN

Diese Karten enthalten einen neuen Loyalitätskartentyp, den Meuterer, einen menschlichen Loyalisten, der sich gegen die Obrigkeit der kolonialen Flotte auflehnt. Außerdem ist eine weitere „Sie sind kein Zylon“-Karte beigelegt.



MEUTEREIKARTEN

Diese Karten stellen verzweifelte Aktionen zum Wohle der Menschheit dar und bergen das Risiko, in die „Brig“ geschickt zu werden.



MISSIONSKARTEN

Missionskarten kommen bei der Option „Die Suche nach der Erde“ zum Einsatz. Sie stellen gefährliche Missionen dar, welche die Menschen unternehmen, um die Erde zu finden und ihre Feinde endgültig zu besiegen.



MOTIVKARTEN

Diese Karten nennen bestimmte Aufgaben, die ein Zylonen-Führer erfüllen muss, um entweder mit den Menschen oder mit den Zylonen zu gewinnen.



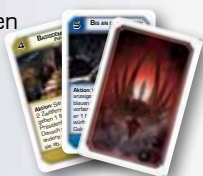
INFILTRATIONS-ÜBERSICHTSKARTE

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 Fertigkeitkartenstapel mit spannenden neuen Eigenschaften.



FERTIGKEITSKARTEN VERRAT

Verrat-Karten stellen hinterhältige Taktiken dar und geben Zylonenspielern die Möglichkeit, Fertigungs-Checks zu sabotieren.



ZIELKARTE ERDE

Bei der Option „Die Suche nach der Erde“ ersetzt diese Karte die Zielkarte Kobol aus dem Grundspiel. Darauf steht, wann es zur Schläfer-Phase kommt und welche Siegbedingungen die Menschen erfüllen müssen.



PLASTIK-ZENTURIOS

Diese Miniaturen ersetzen die Zenturiomarker aus dem Grundspiel.



PLASTIK-ANGRIFFSRAPTOREN

Diese Miniaturen stellen einen mächtigen neuen Schiffstyp dar, der den Menschen zur Verfügung steht.



DAS GÖTTERDÄMMERUNG-ERWEITERUNGSSYMBOL

Jede Karte dieser Erweiterung ist auf der Vorderseite mit dem *Götterdämmerung*-Erweiterungssymbol markiert und unterscheidet sich dadurch von den Karten des Grundspiels.



Das Götterdämmerung-Erweiterungssymbol

DAS SPIEL MIT DER ERWEITERUNG

Wenn man mit der *Götterdämmerung*-Erweiterung spielt, muss man folgende Schritte zum „Spiaufbau der Erweiterung“ durchführen.

Ein Teil des Spielmaterials kommt nur dann zum Einsatz, wenn eine bestimmte Spieloption namens „Die Suche nach der Erde“ gewählt wird (siehe S. 14). Andernfalls legt man die Zielkarte Erde, die Missionskarten, den Basisstern-Zugehörigkeitsmarker, den *Demetrius*-Spielplan und den Rebellen-Basisstern-Spielplan zurück in die Schachtel, da sie in dieser Partie nicht gebraucht werden. Alle anderen Spielmaterialien müssen bei jedem Spiel mit der *Götterdämmerung*-Erweiterung verwendet werden. Im folgenden Abschnitt werden sie genauer erläutert.

Die *Götterdämmerung*-Erweiterung kann mit bis zu sieben Spielern gespielt werden. Bei einer 7-Spieler-Partie **muss** ein Spieler bei der Charakterwahl einen Zylonen-Führer nehmen.

Um die *Götterdämmerung*-Erweiterung mit anderen Erweiterungen für *Battlestar Galactica* zu kombinieren, siehe „Erweiterungen kombinieren“ auf S. 16.

SPIELAUFBAU DER ERWEITERUNG

Nachdem der Spielplan, wie im Regelheft des Grundspiels beschrieben, ausgelegt wurde, führt man folgende Schritte durch, um die Erweiterung hinzuzufügen.

- 1. Colonial One- und Zylonen-Ort-Auflagen:** Die *Colonial One*-Auflage kommt auf die *Colonial One*-Orte und die Zylonen-Ort-Auflage auf die Zylonenorte des Grundspielplans. Die Seiten, auf denen „*Colonial One* zerstört“ und „Auferstehungszentrum zerstört“ steht, liegen unten.
Hinweis: Jeder Spieler sollte die neuen Orte aufmerksam durchlesen und sich mit den Änderungen vertraut machen. Beispielsweise wird beim Aktivieren des Ortes „Caprica“ der Sprungvorbereitungs-Schritt nicht mehr ausgelassen und das „Auferstehungsschiff“ ist nun ein Risiko-Ort (siehe S. 12).
- 2. Angriffsraptoren und Zenturiofiguren:** Ein Angriffsraptor wird zur „Viper- und Raptor-Reserve“ gelegt. Die restlichen Angriffsraptoren kommen neben den Spielplan. Sämtliche Zenturiomarker aus dem Grundspiel können in die Schachtel zurückgelegt und durch Zenturiofiguren ersetzt werden.
- 3. Neue Charaktertafeln, Charaktermarker und Pilotenmarker:** Die neuen Charaktertafeln kommen zu denen des Grundspiels und stehen ebenfalls zur Auswahl (siehe „Charakterwahl bei *Götterdämmerung*“ auf S. 5).
- 4. Wundermarker:** Jeder Spieler erhält einen Wundermarker. Nach der Charakterwahl legt er ihn auf seine Charaktertafel. Die restlichen Wundermarker bilden einen Vorrat neben dem Spielplan.

5. **Neue Krisenkarten und Fertigkeitkarten:** Die neuen Krisen- und Fertigkeitkarten werden in die jeweiligen Stapel gemischt. Verrat-Karten werden gemischt und rechts neben die Fertigkeitkarten Technik gelegt. Beim Zusammenstellen des Schicksalsstapels kommen auch zwei Verrat-Karten hinzu (insgesamt besteht er dann aus 12 Karten). Letzteres gilt nicht nur für den Spielaufbau, sondern für die gesamte Partie (siehe „Verrat“ auf S. 10).
6. **Meutereikarten:** Die Meutereikarten werden gemischt und verdeckt neben den Krisenstapel gelegt.
7. **Neue Loyalitätskarten, Infiltrations-Übersichtskarte und Motivkarten:** Die Loyalitätskarte „Sie sind ein Meuterer“ wird nur auf Anweisung in den Stapel gemischt (siehe „Zusammenstellung des Loyalitätsstapels bei *Götterdämmerung*“ auf S. 6).
Wenn ein Spieler einen Zylonen-Führer als Charakter ausgewählt hat, nimmt er die Infiltrations-Übersichtskarte an sich. Anschließend werden die Motivkarten gemischt und neben den Spielplan gelegt. Wenn kein Spieler einen Zylonen-Führer als Charakter gewählt hat, kommen die Infiltrations-Übersichtskarte und Motivkarten zurück in die Schachtel.
8. **Die Suche nach der Erde:** Näheres zum Aufbau dieser Spieloption auf S. 14.

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt befasst sich mit den neuen Regeln der Erweiterung. Wenn es zum Konflikt mit den Grundspielregeln kommt, haben stets die Regeln der Erweiterung Vorrang.

CHARAKTERWAHL BEI GÖTTERDÄMMERUNG

Diese Erweiterung enthält alternative Versionen von Lee Adama, Tom Zarek, Karl „Helo“ Agathon und Gaius Baltar. Wenn ein Spieler die eine Version eines Charakters gewählt hat, kann die andere nicht mehr ausgewählt werden. Bei der Bestimmung des meistvertretenen Charaktertyps (politische Führer, militärische Führer oder Piloten) zählen die nicht gewählten Versionen trotzdem mit.

Zylonen-Führer sind eine spezielle Art von Charakteren (siehe „Zylonen-Führer“ auf S. 8). Jedem Spieler steht es frei, einen Zylonen-Führer als Charakter zu wählen, allerdings darf es maximal nur einer pro Spiel sein. Sobald ein Spieler einen Zylonen-Führer als Charakter ausgewählt hat, darf dies kein anderer Spieler mehr tun. In Drei-Spieler-Partien dürfen Zylonen-Führer generell nicht gewählt werden.

WUNDERMARKER

Jeder Charakter hat eine „Einmal pro Spiel“-Fähigkeit. Wir nennen sie in dieser Erweiterung **WUNDERFÄHIGKEIT**. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler einen Wundermarker, um anzuzeigen, dass er die Wunderfähigkeit seines Charakters einmal aktivieren kann. Dafür muss er den Wundermarker ablegen. Wer keinen Wundermarker besitzt, kann auch keine Wunderfähigkeit aktivieren.

Jeder Spieler darf maximal einen Wundermarker gleichzeitig haben. Einen neuen kann man nur dann erhalten, wenn man gerade keinen besitzt. Wer seine Wunderfähigkeit bereits eingesetzt hat, kann zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen Wundermarker erhalten. Dadurch kann man die Wunderfähigkeit seines Charakters ein weiteres Mal aktivieren (erneut durch Ablegen des Wundermarkers).

Wer sich als Zylon enttarnt, muss seinen Wundermarker ablegen. Enttarnte Zylonen können auch keine neuen Wundermarker erhalten. Zylonen-Führer legen ihre Wundermarker nicht ab, wenn sie die Infiltration beenden (siehe „Infiltration“ auf S. 8).

Wenn ein Spieler dazu angewiesen wird, einen Spieler zu wählen, der einen Wundermarker erhält, muss das ein Spieler sein, der momentan keinen Wundermarker hat. Haben alle Spieler, die Wundermarker haben dürfen, bereits einen, erhält niemand einen neuen. Ein Zylonen-Führer ohne Wundermarker ist dabei ebenfalls auswählbar, selbst wenn er gerade nicht infiltriert.

Die alternative Version von Gaius Baltar

Für die Wunderfähigkeit der alternativen Version von Gaius Baltar, „Rundfunkübertragung“, gelten Sonderregeln. Er kann bis zu drei Wundermarker gleichzeitig haben und muss auch drei ablegen, um „Rundfunkübertragung“ zu aktivieren. Wenn er weniger als drei Wundermarker hat, kann er für den Erhalt eines neuen Wundermarkers ausgewählt werden.

Wenn ein Spieler die alternative Version von Gaius Baltar auswählt, wird bei der Zusammenstellung des Loyalitätsstapels im Schritt „Anpassung gemäß der teilnehmenden Charaktere“ keine zusätzliche Karte hinzugefügt (siehe „Zusammenstellung des Loyalitätsstapels bei *Götterdämmerung*“ auf S. 6).

MEUTEREIKARTEN

Meutereikarten haben spezielle Eigenschaften, die als Aktion genutzt werden können. Wenn man eine Meutereikarte ziehen muss, nimmt man die oberste Karte vom Stapel und hält sie vor den anderen Spielern geheim.

Abgeworfene Meutereikarten kommen auf einen offenen Ablagestapel neben dem Meutereistapel. Der Ablagestapel wird neu gemischt, sobald der Meutereistapel leer ist.

Meutereikarten und die „Brig“

Ein Spieler, der bereits eine Meutereikarte hat, und eine zweite zieht, muss sich sofort in die „Brig“ begeben, es sei denn, er hat die explizite Anweisung, das nicht zu tun (z.B. falls er im „Pressezentrum“ als Ziel gewählt wurde oder die Fähigkeit der alternativen Version von Tom Zarek, „Machtmissbrauch“, einsetzt). Immer wenn ein Spieler mit mehr als einer Meutereikarte in der „Brig“ landet, muss er eine Meutereikarte wählen, die er behalten will, und die anderen abwerfen.

In der „Brig“ darf man wie gewohnt Meutereikarten ziehen und ausspielen. Wenn man in der „Brig“ ist, eine Meutereikarte hat und eine zweite zieht, muss man sofort eine auswählen, die man behalten will, und die andere abwerfen.

Der Meuterer ist ein spezieller Spieler, der im Gegensatz zu allen anderen **nicht** in die „Brig“ gehen muss, wenn er eine zweite Meutereikarte zieht. Sämtliche Regeln, die der Meuterer in Bezug auf Meutereikarten und die „Brig“ beachten muss, werden im folgenden Abschnitt „Der Meuterer“ genauer erklärt.

Meutereikarten und Zylonen

Enttarnte Zylonenspieler können unter keinen Umständen Meutereikarten ziehen oder ausspielen und sind für das Ziehen von Meutereikarten auch nicht auswählbar. Ein Zylon muss alle seine Meutereikarten abwerfen, sobald er sich enttarnt.

Zylonen-Führer können nur dann Meutereikarten ziehen und ausspielen, wenn sie gerade infiltrieren. Verlangt die Aktion einer Meutereikarte, dass ein Spieler gewählt wird, kann das auch ein infiltrierender Zylonen-Führer sein. Sobald der Zylonen-Führer seine Infiltration beendet, muss er alle seine Meutereikarten abwerfen (siehe „Infiltration“ auf S. 8).

DER MEUTERER

Mit der **Götterdämmerung**-Erweiterung kommt eine neue Art von Loyalitätskarten hinzu: die Karte „Sie sind ein Meuterer“. Auf der Karte sind die wichtigsten Regeln für den Meuterer kurz zusammengefasst. Es folgt eine ausführliche Erklärung.

Die Karte „Sie sind ein Meuterer“ ist eine spezielle Loyalitätskarte, welche die Karte „Sie sind ein Sympathisant“ aus dem Grundspiel ersetzt. Wenn es darum geht zu bestimmen, ob ein Spieler Mensch oder Zylon ist, wird die Karte „Sie sind ein Meuterer“ wie eine „Sie sind kein Zylon“-Loyalitätskarte behandelt. Solange ein Spieler die Karte „Sie sind ein Meuterer“ besitzt, wird er als Meuterer bezeichnet. Er zieht relativ häufig Meutereikarten und gelangt daher schneller in die „Brig“ (siehe oben).

Wenn ein Spieler die Karte „Sie sind ein Meuterer“ verdeckt zuteilt bekommt, muss er sie **sofort aufdecken** und eine weitere Loyalitätskarte ziehen. Immer wenn ein Spieler die Karte „Sie sind ein Meuterer“ erhält, zieht er eine Meutereikarte und gibt alle seine Titelkarten an den jeweils Ranghöchsten in der Amtsfolge (abgesehen von ihm selbst). Danach kann der Meuterer wie gewohnt Titelkarten erhalten und wieder verlieren.

Wenn alle Spieler in der Schläfer-Phase ihre Loyalitätskarten erhalten haben und die „Sie sind ein Meuterer“-Karte nicht aufgedeckt wurde, obwohl sie im Loyalitätsstapel ist, bestimmt der aktive Spieler einen Menschenspieler, der eine weitere Karte vom Loyalitätsstapel ziehen muss. Sollte dieser die Karte „Sie sind ein Meuterer“ aufdecken, befolgt er alle oben genannten Regeln mit Ausnahme des Ziehens einer weiteren Loyalitätskarte.

Wenn die im Spielzug des Meuterers gezogene **Krisenkarte ein „Sprungvorbereitungs“-Symbol hat**, muss der Meuterer im „Sprungvorbereitungs“-Schritt **eine Meutereikarte ziehen**.

Der Meuterer muss **nicht** beim Ziehen der zweiten Meutereikarte in die „Brig“, sondern erst bei der dritten (es sei denn, er wird explizit angewiesen, das nicht zu tun). Immer wenn der Meuterer in der „Brig“ ist und mehr als zwei Meutereikarten hat, muss er zwei auswählen, die er behalten will, und die restlichen abwerfen.

























Falls sich der Meuterer als Zylon enttarnt, wählt er einen Menschenspieler und gibt ihm die Karte „Sie sind ein Meuterer“. Anders als bei verdeckten Loyalitätskarten wird diese Karte unabhängig von der bereits zurückgelegten Entfernung weitergegeben. Der Empfänger muss sofort eine Meutereikarte ziehen und jede Titelkarte, die er besitzt, an den jeweils Ranghöchsten in der Amtsfolge (abgesehen von ihm selbst) abgeben. Eine weitere Loyalitätskarte zieht er nicht.

ZUSAMMENSTELLUNG DES LOYALITÄTSSTAPELS BEI GÖTTERDÄMMERUNG

Wenn man mit der **Götterdämmerung**-Erweiterung spielt, wird der Loyalitätsstapel gemäß folgender Schritte zusammengestellt und nicht wie auf S. 6 der Grundspielregeln:

1. **Loyalitätskarten sortieren:** Man entfernt die Karten „Sie sind ein Sympathisant“ und „Sie sind ein Meuterer“ aus dem Loyalitätsstapel. „Sie sind ein Sympathisant“ kommt in die Spielschachtel zurück, „Sie sind ein Meuterer“ wird neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Karten teilt man in zwei Stapel („Sie sind kein Zylon“ und „Sie sind ein Zylon“) auf. Beide Stapel werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
2. **Stapel bilden:** Man bildet den Loyalitätsstapel gemäß der nebenstehenden Tabelle und zählt die entsprechenden Kartenmengen aus den „Sie sind ein Zylon“- und „Sie sind kein Zylon“-Stapeln verdeckt ab.
3. **Motivkarten an den Zylonen-Führer austeilen:** Wenn ein Spieler einen Zylonen-Führer als Charakter gewählt hat, erhält er zwei Motivkarten (siehe S. 8).
4. **Anpassungen:** Bei Verwendung der **Exodus**-Erweiterung wird eine weitere „Sie sind kein Zylon“-Karte hinzugefügt. Wenn ein Spieler „Sharon ‚Boomer‘ Valerii“ oder die Originalversion von „Gaius Baltar“ gewählt hat, kommt eine weitere Karte hinzu bzw. zwei, wenn beide gewählt wurden. Für die alternative Version von Gaius Baltar wird **keine** Karte hinzugefügt. Unbenutzte Loyalitätskarten legt man unesehen in die Spielschachtel zurück.
5. **Mischen und Austeilen:** Der Loyalitätsstapel wird gut gemischt und an jeden Spieler eine verdeckte Loyalitätskarte ausgegeben. Wer die Originalversion von „Gaius Baltar“ gewählt hat, erhält eine weitere Loyalitätskarte. Zylonen-Führer bekommen keine Loyalitätskarten.
6. **Stapel ablegen:** Den verbleibenden Loyalitätsstapel legt man verdeckt neben den Spielplan.

TABELLE: ZUSAMMENSTELLUNG DES LOYALTÄTSSTAPELS

Spieleranzahl	Karten vom „Sie sind ein Zylon“-Stapel	Karten vom „Sie sind kein Zylon“-Stapel	Der Meuterer	Karten insgesamt
3	 1	 5*	 nicht dabei	6*
4	 1	 7*	 dabei	9*
4 mit Zylonen- Führer	 1	 5*	 nicht dabei	6*
5	 2	 8*	 nicht dabei	10*
5 mit Zylonen- Führer	 1	 7*	 dabei	9*
6	 2	 10*	 dabei	13*
6 mit Zylonen- Führer	 2	 8*	 nicht dabei	10*
7 mit Zylonen- Führer	 2	 10*	 dabei	13*

*Für folgende Punkte kommt je eine Karte vom „Sie sind kein Zylon“-Stapel hinzu:

- +1 Karte, wenn mit der *Exodus*-Erweiterung gespielt wird.
- +1 Karte, wenn ein Spieler die Originalversion von Gaius Baltar gewählt hat.
- +1 Karte, wenn ein Spieler Sharon „Boomer“ Valerii gewählt hat.

ZYLONEN-FÜHRER

Anders als andere Spieler beginnt der Zylonen-Führer das Spiel als enttarnter Zylon. Dennoch ist unklar, ob er sich aufseiten der Zylonen oder der Menschen befindet. Das bestimmen die Motivkarten, die er im Laufe des Spiels erhält.

Zylonen-Führer spielen

Zylonen-Führer gelten, was Karten und Effekte betrifft, als enttarnte 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. **Hinweis:** Sharon „Athena“ Agathon infiltriert bereits bei Spielbeginn (siehe „Infiltration“ auf S. 8) und zieht daher **3** Fertigkeitskarten.

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.

Motivkarten

Anders als andere Spieler müssen Zylonen-Führer ihre Motivkarten im Laufe des Spiels aufdecken (und die darauf genannten Bedingungen erfüllen), um das Spiel zu gewinnen.

Der Zylonen-Führer erhält während des Spielaufbaus zwei Motivkarten **und zwei zusätzliche** in der Schläfer-Phase. Loyalitätskarten bekommt er nicht.

BOOMER UND ATHENA?

Es kann passieren, dass Sharon „Boomer“ Valerii und Sharon „Athena“ Agathon am selben Spiel teilnehmen. Die bloße Anwesenheit von Athena beweist zwar, dass Boomer kein Mensch ist, aber das sagt nichts über ihre Loyalität gegenüber den anderen Zylonen aus. Boomer ist eine höchst eigenwillige Frau. Hinterhältiger Verrat ist ebenso ein Teil ihres Wesens wie bedingungslose Treue. Selbst für die Zylonen ist sie ein Buch mit sieben Siegeln.

Boomers Loyalitätskarte kann bedeuten, dass sie sich zu ihren menschlichen Freunden so sehr hingezogen fühlt, dass sie es niemals riskieren würde, sich im Auferstehungsschiff herunterzuladen und vielleicht für immer in einem der Tanks gefangen zu sein. Andererseits kann ihre Loyalitätskarte auch bedeuten, dass jede menschliche Bindung nur vorgetäuscht war und andere Zylonen sie als Heldin feiern. Es ist die Aufgabe der Menschen, ihre wahren Absichten zu ergründen.

Jede Motivkarte gibt eine **ZUGEHÖRIGKEIT** an, die bestimmt, ob der Zylonen-Führer mit den Menschen oder mit den Zylonen gewinnt, sowie die Bedingungen für das Aufdecken der Karte.

Motivkarten aufdecken

Solange die Bedingungen einer Motivkarte erfüllt sind, kann der Zylonen-Führer sie jederzeit aufdecken. Auch beim Ausführen einer Aktion, mitten in einem Fertigkeits-Check oder beim Abhandeln einer Krisenkarte kann man Motivkarten aufdecken. Am Ende des Spiels kann der Zylonen-Führer Motivkarten aufdecken, sofern ihre Bedingungen noch immer erfüllt sind. Dabei gilt der Zustand, in dem sich das Spiel zuletzt befand. Motivkarten können nicht aufgedeckt werden, wenn ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, auch nicht, wenn sie das zu einem früheren Zeitpunkt waren.

Es kann passieren, dass ein Zylonen-Führer alle vier Motivkarten aufdeckt. Wenn zwei davon die Zugehörigkeit: Menschen haben und zwei die Zugehörigkeit: Zylonen, gewinnt der Zylonen-Führer mit einer beliebigen Seite.

Siegbedingungen des Zylonen-Führers

Ein Zylonen-Führer gewinnt mit den anderen Spielsiegern, falls diese beiden Bedingungen erfüllt sind:

- Am Ende des Spiels hat der Zylonen-Führer maximal eine nicht aufgedeckte Motivkarte.
- Der Zylonen-Führer hat mindestens zwei Motivkarten aufgedeckt, die zu den Spielsiegern (Menschen oder Zylonen) gehören.

Infiltration

Ein Zylonen-Führer kann die Menschen infiltrieren, indem er den überarbeiteten Ort „Menschenflotte“ aktiviert. Wenn ein Zylonen-Führer infiltriert, kann er sich von der „Menschenflotte“ zu einem beliebigen Ort auf der Galactica bewegen. Bei der Infiltration folgt ein Zylonen-Führer diesen besonderen Regeln, die auf der Infiltrations-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, aber nicht zu Zylonenorten (zumindest solange er infiltriert). Außerdem zieht der Zylonen-Führer am Ende seines Zuges eine Krisenkarte und darf die Text-Eigenschaften von Fertigkeitskarten benutzen.

Ein infiltrierender Zylonen-Führer zieht eine Extra-Fertigkeitskarte in seinem Fertigkeiten-Schritt (aus seinen erlaubten Typen), also insgesamt 3 statt 2.

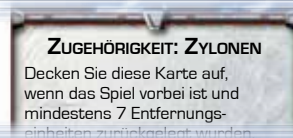
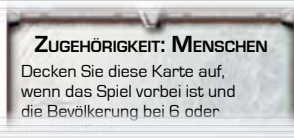
Ein infiltrierender Zylonen-Führer darf niemals Präsident oder Admiral werden. Die Zwölferratskarte „Vizepräsident ernennen“ darf ihm nicht zugeteilt werden, aber er kann andere Zwölferratskarten wie „Missionsspezialist ernennen“ oder „Schiedsperson benennen“ erhalten. Wenn ein Zylonen-Führer die Infiltration beendet, werden alle seine Zwölferratskarten ohne Effekt abgeworfen.

BEISPIEL FÜR DAS AUFDECKEN VON MOTIVKARTEN AM ENDE DES SPIELS

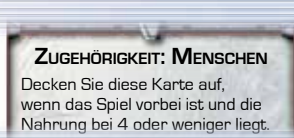


Am Ende des Spiels gewinnen die Zylonen, indem sie die Bevölkerung auf 0 reduzieren. Die Menschen haben zu diesem Zeitpunkt nur 5 Entfernungseinheiten zurückgelegt. Der Zylonen-Führer hält 1 Politik-Karte und 3 Verrat-Karten auf der Hand und hat noch keine Motivkarte aufgedeckt. Dies ist seine letzte Gelegenheit.

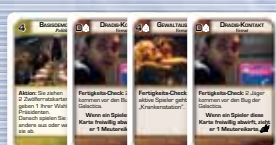
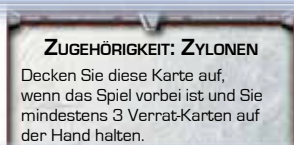
1. Eine der Motivkarten des Zylonen-Führers besagt: „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist und die Bevölkerung bei 6 oder weniger liegt.“ Da die Bevölkerung bei 0 ist, deckt er die Karte auf. Sie gehört zu den Menschen.
2. Die zweite Motivkarte des Zylonen-Führers besagt: „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist und die Nahrung bei 4 oder weniger liegt.“ Da die Nahrung bei 3 ist, deckt er die Karte auf. Auch sie gehört zu den Menschen.
3. Die dritte Motivkarte des Zylonen-Führers besagt: „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist und Sie mindestens 3 Verrat-Karten auf der Hand halten.“ Da der Zylonen-Führer drei Verrat-Karten hat, deckt er die Karte auf. Sie gehört zu den Zylonen.
4. Die vierte Motivkarte des Zylonen-Führers besagt: „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist und 7 oder mehr Entfernungseinheiten zurückgelegt wurden.“ Da nur 5 Entfernungseinheiten zurückgelegt wurden, kann der Zylonen-Führer diese Karte nicht aufdecken.
5. Der Zylonen-Führer hat nur 1 nicht aufgedeckte Motivkarte. Von seinen aufgedeckten Motivkarten gehört jedoch nur eine zu den Zylonen. Daher verliert der Zylonen-Führer das Spiel, obwohl die Zylonen gewonnen haben.



2. Die zweite Motivkarte des Zylonen-Führers besagt: „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist und die Nahrung bei 4 oder weniger liegt.“ Da die Nahrung bei 3 ist, deckt er die Karte auf. Auch sie gehört zu den Menschen.



3. Die dritte Motivkarte des Zylonen-Führers besagt: „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist und Sie mindestens 3 Verrat-Karten auf der Hand halten.“ Da der Zylonen-Führer drei Verrat-Karten hat, deckt er die Karte auf. Sie gehört zu den Zylonen.



Ein infiltrierender Zylonen-Führer darf maximal 2 Karten in einen Fertigkeiten-Check spielen. In der „Brig“ darf der infiltrierende Zylonen-Führer höchstens 1 Karte in jeden Check legen.

Die Siegbedingungen eines infiltrierenden Zylonen-Führers werden nach wie vor über seine Motivkarten bestimmt. Die Infiltration ändert nichts daran, ob er mit den Menschen oder den Zylonen gewinnt.

Ein infiltrierender Zylonen-Führer kann jederzeit als Aktion zum „Auferstehungsschiff“ zurückkehren. Nutzt er diese Aktion in der „Brig“, wirft er alle bis auf 3 Fertigkeitsskarten von seiner Hand ab (seiner Wahl). Egal, warum ein Zylonen-Führer zum „Auferstehungsschiff“ zurückkehrt, seine Infiltration ist dann beendet.

Klarstellung von Athenas Fähigkeit „Fest entschlossen“

Wenn Athena beim Infiltrieren die Fähigkeit „Fest entschlossen“ einsetzt, um die „Menschenflotte“ zu aktivieren, hat sie nicht die Option, die Galactica zu infiltrieren. Aktiviert sie „Caprica“ beim Infiltrieren, wird der Schritt „Zylonenschiffe aktivieren“ **nicht** übersprungen. Falls sie beim Infiltrieren den Ort „Auferstehungszentrum zerstört“ aktiviert, begibt sie sich auf die „Zylonenflotte“ und beendet die Infiltration. Befindet sie sich in der „Brig“ kann sie das Hangardeck nicht aktivieren.

FERTIGKEITSKARTEN

Diese Erweiterung enthält fünf neue Fertigkeitsskarten für jeden Typ sowie eine Überarbeitung der aus der *Pegasus*-Erweiterung bekannten Verrat-Karten. Im Folgenden werden die Eigenschaften der neuen Karten näher erläutert.

Fertigkeits-Check-Eigenschaften

Einige der neuen Fertigkeitsskarten haben eine **FERTIGKEITS-CHECK-EIGENSCHAFT**. Man erkennt sie am Symbol für die Fertigkeiten-Check-Eigenschaft, das neben der Stärke der Karte abgebildet ist.



Das Symbol für die Fertigkeiten-Check-Eigenschaft

Der Text auf einer Fertigkeitsskarte 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 in beliebiger Reihenfolge aus. Allerdings wird ein und dieselbe Fertigkeiten-Check-Eigenschaft nur **einmal** ausgeführt, selbst wenn die gleiche Karte mehrfach im Check liegt.

Beispiel: Die Karte „Upgrades installieren“ besagt: „Falls dieser Fertigkeiten-Check erfolgreich ist, zieht der aktive Spieler 2 Technik-Karten. Bei Misserfolg zieht er 1 Technik-Karte.“ Wenn „Upgrades installieren“ zweimal in einen Fertigkeiten-Check gespielt wurde, zieht der aktive Spieler trotzdem nur 2 Karten bei Erfolg oder 1 Karte bei Misserfolg (und nicht 4 bei Erfolg oder 2 bei Misserfolg).

Klarstellungen von Fertigkeiten-Check-Eigenschaften

Mit den Fertigkeiten-Check-Eigenschaften von „Raumkampfduell“ und „Schnelle Auffassungsgabe“ kann der aktive Spieler eine Karte aus dem Fertigkeiten-Check entfernen. Wenn diese Karte eine Fertigkeiten-Check-Eigenschaft hat **und sie bereits ausgeführt wurde**, gilt ihr Effekt auch weiterhin

Beispiel: Der aktive Spieler führt die Karte „Alle Mann an Deck“ aus. Ihr Text lautet: „Jede Fertigkeitsskarte mit Stärke 0, die in diesem Check liegt, erhöht die Gesamtstärke um 1.“ Anschließend führt er „Schnelle Auffassungsgabe“ aus, d.h. er darf eine Karte mit Stärke 3 oder weniger aus dem Check entfernen und auf die Hand nehmen. Er entscheidet sich für „Alle Mann an Deck“. Obwohl die Karte entfernt wurde, erhöht jede verbleibende Karte mit Stärke 0 die Gesamtstärke des Checks weiterhin um 1.

Wenn der aktive Spieler die Fertigkeitsskarte entfernt, **bevor** ihre Fertigkeiten-Check-Eigenschaft ausgeführt wurde, muss er sie auch **nicht** ausführen.

Verrat

Jede Verrat-Karte aus dieser Erweiterung hat eine Fertigkeiten-Check-Eigenschaft (siehe oben), die das Überleben der Menschenspieler bedroht. Wenn nicht anders angegeben, gilt die Stärke von Verrat-Karten **in allen Fertigkeiten-Checks als negativer Wert**. Anders als andere Fertigkeitsskarten werden Verrat-Karten hauptsächlich von Zylonenspielern benutzt, wobei es Situationen gibt, in denen auch andere Spieler dazu gezwungen sind, sie zu einzusetzen.

Beim Zusammenstellen des Schicksalsstapels (auch beim Spielaufbau) darf man nicht vergessen, **auch 2 Verrat-Karten hinzuzufügen**, sodass insgesamt 12 Karten auf dem Stapel liegen (siehe S. 15 der Grundspielregeln).

Verrat-Karten abwerfen und Meutereikarten ziehen

Manche Verrat-Karten besagen: „Wenn ein Spieler diese Karte freiwillig abwirft, zieht er 1 Meutereikarte.“ Egal, aus welchem Grund man sich zum Abwerfen einer solchen Karte entscheidet (sei es aufgrund einer Krisenkarte, weil man sein Handkartenlimit überschritten hat oder um sich von Schiff zu Schiff zu bewegen), muss man eine Meutereikarte ziehen. Wenn die Karte durch Zufall abgeworfen oder in einen Fertigkeiten-Check gelegt wurde, muss keine Meutereikarte gezogen werden.

Pro Zug kann man **maximal eine** Meutereikarte durch das Abwerfen von Verrat-Karten erhalten. Nach dem Ziehen der ersten Meutereikarte wird der Satz „Wenn ein Spieler diese Karte freiwillig abwirft, zieht er 1 Meutereikarte.“ für diesen Spieler bis zum Ende des Zuges ignoriert.

ANGRIFFSRAPTOREN

Angriffsraptoren sind mächtige, neue Raumschiffe. Sie verfügen über einen eigenen FTL-Antrieb, sind stabiler gebaut und im Kampf gegen Basissterne effektiver als Viper. Zu Spielbeginn haben die Menschen einen Angriffsraptor in der „Reserve“, allerdings können sie ihn zu diesem Zeitpunkt **noch nicht** auf den Spielplan setzen. Die übrigen Angriffsraptoren kommen neben den Spielplan.

Mit der Fertigkeitkarte „Raptorspezialist“, der Meutereikarte „Waffen scharf machen“ oder durch den Effekt der Krisenkarte „Feuerprobe“ können weitere Angriffsraptoren hinzugewonnen werden. Wenn für den Bau eines Angriffsraptors die Zerstörung eines Raptors aus der Reserve verlangt wird, müssen die Spieler einen Raptor aus der „Reserve“ zerstören. Sind dort keine Raptoren vorhanden, kann auch kein Angriffsraptor gebaut werden. Immer wenn die Spieler einen Angriffsraptor hinzugewinnen, legen sie eine passende Plastikminiatur in die „Reserve“. Angriffsraptoren können **weder** riskiert, **noch** anstelle eines normalen Raptors zerstört werden.

Was Spieleffekte betrifft, werden Angriffsraptoren wie Viper und nicht wie normale Raptoren behandelt. Wenn ein Spieleffekt verlangt, dass eine Viper gestartet, beschädigt, zerstört, platziert oder aktiviert wird, entscheidet der Spieler, der die Aktion ausführt, welche Viper oder welcher Angriffsraptor dazu verwendet wird. Falls niemand gerade eine Aktion ausführt, liegt die Entscheidung beim aktiven Spieler. Angriffsraptoren, die zu Spielbeginn neben den Spielplan gelegt wurden und noch nicht ins Spiel gekommen sind, gelten **keinesfalls** als „zerstörte Viper“.

Anders als Viper können Angriffsraptoren nicht beschädigt werden. Wenn ein Angriffsraptor beschossen wird, ist er bei einem Würfelergebnis von 7 oder 8 zerstört. Falls man eine Viper beschädigen muss und sich stattdessen für einen Angriffsraptor entscheidet, wird er direkt zerstört.

Angriffsraptoren und FTL-Sprünge

Wenn die Flotte springt, kann der Pilot eines Angriffsraptors beschließen, in seinem Weltraumfeld zu bleiben. Der Angriffsraptor kommt dann in Schritt 1 „Schiffe entfernen“ nicht in die „Reserve“ und der Charakter auch nicht aufs „Hangardeck“. Bei unbemannten Angriffsraptoren entscheidet der aktive Spieler (für jedes Schiff einzeln), ob sie in ihren Weltraumfeldern bleiben oder in die „Reserve“ zurückkehren.

ÜBERARBEITETE ZYLONEN- UND COLONIAL ONE-ORTE

Bestimmte Effekte verlangen, dass die Zylonen-Ort-Auflage oder die *Colonial One*-Auflage auf die „Zerstört“-Seite gedreht wird. (Falls bei der Super-Krisenkarte „Bombe auf *Colonial One*“ das Misserfolg-Resultat ausgeführt wird, dreht man die *Colonial One*-Auflage um, sodass „*Colonial One* zerstört“ oben liegt).

Wenn die *Colonial One*-Auflage auf die „*Colonial One* zerstört“-Seite gedreht wird, kommen alle Charaktere auf der *Colonial One*

in die „Krankenstation“. Beim Umdrehen der Zylonen-Ort-Auflage auf die „Auferstehungszentrum zerstört“-Seite entfernt man alle Charaktermarker von der Auflage, dreht die Auflage um und legt die Marker exakt dorthin zurück, wo sie vor dem Umdrehen waren. Marker, die zuvor auf dem „Auferstehungsschiff“ lagen, kommen nun auf den Ort „Auferstehungszentrum zerstört“. Wenn sich anschließend eine Fähigkeit oder ein Effekt auf das „Auferstehungsschiff“ bezieht, wird stattdessen der Ort „Auferstehungszentrum zerstört“ verwendet.

REGELÄNDERUNGEN UND -KLARSTELLUNGEN

Folgende Regeln gelten immer, wenn mit der *Götterdämmerung*-Erweiterung gespielt wird, und haben stets Vorrang vor den Regeln des Grundspiels sowie der *Pegasus*- und *Exodus*-Erweiterungen.

TIMING

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

ZIVILSCHIFFE ZERSTÖREN

Wenn ein Spieler die Anweisung bekommt „ein Zivilschiff ziehen und zerstören“, zieht der aktive Spieler 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.

KRISENKARTEN VS. SUPER-KRISENKARTEN

Super-Krisenkarten werden wie normale Krisenkarten behandelt, allerdings haben Charakterfähigkeiten, mit denen man Krisenkarten oder Fertigkeits-Checks manipulieren kann, keinen Einfluss auf sie.

DIE HÖCHSTE/NIEDRIGSTE RESSOURCE VERRINGERN/ ERHÖHEN

Wenn bei derartigen Anweisungen Gleichstand herrscht, bestimmt der aktive Spieler, welche der höchsten/niedrigsten Ressourcen verringert/erhöht wird.

ZWÖLFERRATSKARTEN- HANDLIMIT

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

ZYLONENSPIELER

Im folgenden Abschnitt werden die Regeln für das Enttarnen und die Spielzüge enttarnter Zylonen ausführlich erklärt, wenn mit *Götterdämmerung* gespielt wird.

Sich als Zylon enttarnen

Wenn sich ein Spieler als Zylon enttarnt, muss er alle seine Meutereikarten und Wundermarker abwerfen. Dies geschieht im selben Schritt der Enttarnung, in dem auch alle Fertigkeitenkarten bis auf drei abgeworfen werden.

Die Fähigkeiten, die auf der Charaktertafel des enttarnten Zylons aufgedruckt sind, gelten von nun an nicht mehr. Nur wenn sich Sharon „Boomer“ Valerii vor der Schläfer-Phase als Zylon enttarnt, bekommt sie trotzdem zwei Loyalitätskarten in der Schläfer-Phase. Wenn mit der *Exodus*-Erweiterung gespielt wird, erhält sie nur eine Karte in der Schläfer-Phase (siehe „Enttarnte Zylonenspieler“ auf S. 9 des *Exodus*-Regelhefts).

Überzählige Loyalitätskarten weitergeben

Folgende Regeländerungen gelten, wenn ein Zylonenspieler seine verdeckten Loyalitätskarten an einen Menschenspieler weiterreicht.

- **Aufdecken einer Loyalitätskarte:** Wenn ein Zylonenspieler sich enttarnt, gibt er alle seine verdeckten Loyalitätskarten

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 „Menschenspieler“, solange sie infiltrieren und als „Zylonenspieler“, solange sie nicht infiltrieren.

an einen Menschenspieler seiner Wahl weiter. Dies geschieht am Ende des Zuges, in dem er sich enttarnt hat.

- **Schläfer-Phase:** Bekommt ein Zylonenspieler Loyalitätskarten während der Schläfer-Phase, sieht er sich seine verdeckten Loyalitätskarten an und gibt sie an einen Menschenspieler seiner Wahl weiter.
- Wenn ein Zylonenspieler die Karte „Sie sind ein Meuterer“ bekommt, deckt er sie nicht auf, sondern reicht sie an einen Menschenspieler seiner Wahl weiter und dieser deckt sie sofort auf, so als hätte er sie vom Stapel erhalten.

Hinweis: Falls die Galactica 7 oder mehr Entfernungseinheiten zurückgelegt hat, reichen Zylonenspieler ihre verdeckten Loyalitätskarten **nicht** an andere Spieler weiter. Einzige Ausnahme ist die Karte „Sie sind ein Meuterer“, die **immer** an einen Menschenspieler weitergegeben werden muss.

Spielzug eines Zylonenspielers

Für die einzelnen Schritte im Zug eines Zylonenspielers gibt es folgende Regeländerungen:

- **Fertigkeiten-Schritt:** Ein Zylonenspieler darf 2 Fertigkeitenkarten beliebigen Typs ziehen, allerdings müssen sie von verschiedenen Fertigkeitenkartenstapeln kommen. Anders gesagt: Ein Zylonenspieler darf in seinem Fertigkeiten-Schritt nie mehr als 1 Karte vom selben Stapel ziehen.
- **Bewegungs-Schritt:** Keine Änderungen für Zylonenspieler
- **Aktions-Schritt:** Keine Änderungen für Zylonenspieler
- **Sprungvorbereitungs-Schritt (falls nötig):** Dieser Schritt wird in den Zügen von Zylonenspielern nicht länger ignoriert. Wenn eine Krisenkarte das Sprungvorbereitungs-Symbol aufweist, wird der Flottenanzeiger um ein Feld weitergerückt. Erreicht er das Ende der Sprungvorbereitungs-Leiste, springt die Flotte (siehe S. 13 der Grundspielregeln).

RISIKO-ORTE

Orte mit gelbschwarz gestreiftem Rand gelten als Risiko-Orte. Sie umfassen „Brig“, „Krankenstation“ und „Auferstehungsschiff“. 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.



Ein Risiko-Ort

ÜBERARBEITETE AMTSFOLGE

Die unten stehende Amtsfolge enthält alle Charaktere aus allen drei Erweiterungen (*Pegasus*, *Exodus* und *Götterdämmerung*). Sie ersetzt alle früheren Amtsfolgen. Vier Charaktere gibt es in zwei Ausführungen (Originalversion und alternative Version). In der Amtsfolge tauchen sie doppelt auf: Einmal als Originalversion und einmal als alternative Version. Ein Sternchen (*) hinter dem „Namen eines Charakters“ bedeutet, dass er aus der *Pegasus*-Erweiterung stammt, während ein Kreuz (†) darauf hinweist, dass er in der *Exodus*-Erweiterung zu finden ist.



ADMIRAL

1	Helena Cain*
2	William Adama
3	Saul Tigh
4	Karl „Helo“ Agathon (Originalversion, Militärischer Führer)
5	Felix Gaeta†
6	Louis Hoshi
7	Tom Zarek (alternative Version, Militärischer Führer)
8	Lee „Apollo“ Adama (Originalversion, Pilot)
9	Anastasia „Dee“ Dualla*
10	Karl „Helo“ Agathon (alternative Version, Pilot)
11	Kara „Starbuck“ Thrace
12	Louanne „Kat“ Katraine*
13	Sharon „Boomer“ Valerii
14	Brendan „Hot Dog“ Costanza
15	Samuel T. Anders†
16	„Chief“ Galen Tyrol
17	Callandra „Cally“ Tyrol†
18	Sherman „Doc“ Cottle
19	Lee Adama (alternative Version, Politischer Führer)
20	Tom Zarek (Originalversion, Politischer Führer)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (alternative Version, Supporter)
23	Gaius Baltar (Originalversion, Politischer Führer)
24	Romo Lampkin
25	Tory Foster†
26	Laura Roslin



PRÄSIDENT

1	Laura Roslin
2	Gaius Baltar (Originalversion, Politischer Führer)
3	Lee Adama (alternative Version, Politischer Führer)
4	Tom Zarek (Originalversion, Politischer Führer)
5	Romo Lampkin
6	Tory Foster†
7	Ellen Tigh*
8	Lee „Apollo“ Adama (Originalversion, Pilot)
9	Tom Zarek (alternative Version, Militärischer Führer)
10	Felix Gaeta†
11	William Adama
12	Karl „Helo“ Agathon (Originalversion, Militärischer Führer)
13	„Chief“ Galen Tyrol
14	Gaius Baltar (alternative Version, Supporter)
15	Callandra „Cally“ Tyrol†
16	Sherman „Doc“ Cottle
17	Helena Cain*
18	Anastasia „Dee“ Dualla*
19	Louis Hoshi
20	Karl „Helo“ Agathon (alternative Version, Pilot)
21	Sharon „Boomer“ Valerii
22	Saul Tigh
23	Brendan „Hot Dog“ Costanza
24	Samuel T. Anders†
25	Kara „Starbuck“ Thrace
26	Louanne „Kat“ Katraine*

OPTION: „DIE SUCHE NACH DER ERDE“

In der dunkelsten Stunde der Menschheit erscheint ein Hoffnungsschimmer am Horizont. Nach vielen riskanten und gefährlichen Missionen haben die Menschen der kolonialen Flotte nun endlich die Chance, nicht mehr ums unmittelbare Überleben kämpfen zu müssen, sondern den Feind endgültig zu besiegen und ein neues Zuhause zu finden, wo sie noch einmal von vorne beginnen können.

Für die Option „Die Suche nach der Erde“ braucht man folgende Materialien: Den *Demetrius*- und den Rebellen-Basisstern-Spielplan, den Basisstern-Zugehörigkeitsmarker, die Missionskarten und die Zielkarte Erde.

„DIE SUCHE NACH DER ERDE“ – SPIELAUFBAU

Nach dem normalen *Götterdämmerung*-Spielaufbau (siehe S. 4), müssen folgende Schritte durchgeführt werden:

1. **Demetrius- und Rebellen-Basisstern-Spielplan sowie Basisstern-Zugehörigkeitsmarker:** Den *Demetrius*-Spielplan legt man links neben den Hauptspielplan. Links davon sollte genügend Platz für den Rebellen-Basisstern-Spielplan gelassen werden. Allerdings wird dieser, ebenso wie der Basisstern-Zugehörigkeitsmarker, vorerst **nicht** ausgelegt. Das passiert nur auf direkte Anweisung der Missionskarte „Zylonen-Bürgerkrieg“.
2. **Missionskarten und die Zielkarte Erde:** Der Missionsstapel wird gemischt und neben den *Demetrius*-Spielplan gelegt. Die Zielkarte Erde kommt neben den Zielortstapel, die Zielkarte Kobil legt man in die Spielschachtel zurück.

REGELN FÜR DIE OPTION „DIE SUCHE NACH DER ERDE“

In diesem Abschnitt werden die Regeln und speziellen Spielmaterialien für „Die Suche nach der Erde“ erklärt.

Die Zielkarte Erde

Bei dieser Option wird die Zielkarte Erde anstelle der Zielkarte Kobil verwendet. Wie auf der Karte vermerkt, müssen die Menschenspieler 10 Entfernungseinheiten zurücklegen, bevor sie mit einem finalen Sprung das Spiel gewinnen können.

Der *Demetrius*-Spielplan

Der *Demetrius*-Spielplan hilft den Menschenspielern dabei, die weite Entfernung bis zur Erde zurückzulegen. Über die Orte des *Demetrius*-Spielplans können die Menschenspieler Missionen aktivieren und den Missionsstapel manipulieren. Wie gewohnt muss man eine Fertigkeitkarte von der Hand abwerfen, um von einer Viper auf die *Demetrius* zu gelangen oder zwischen einem

Ort auf der *Demetrius* und einem Ort auf einem anderen Schiff zu wechseln.

Die Orte des *Demetrius*-Spielplans können nicht beschädigt werden.

Krisenkarten und die „Brücke“

Wenn ein Spieler im Laufe des Spiels die „Brücke“ aktiviert, zieht der aktive Spieler in seinem Krisen-Schritt keine Krisenkarte.

Das Feld „Aktive Mission“

Missionen aktiviert man über die „Brücke“ der *Demetrius*. Dabei zieht man die oberste Karte des Missionsstapels und legt sie offen auf das Feld „Aktive Mission“ auf dem Spielplan. Sollte dort bereits eine Karte liegen, kann man die „Brücke“ nicht aktivieren. Falls der Missionsstapel leer ist, wird der Ablagestapel verdeckt gemischt und bildet den neuen Missionsstapel.

Eine Missionskarte bleibt solange auf dem Feld „Aktive Mission“ liegen, bis die Flotte gesprungen ist. Man kann also erst nach dem nächsten Sprung eine neue Mission aktivieren.

Missionskarten und Missionen aktivieren

Auf jeder Missionskarte steht ein Fertigungs-Check, der unmittelbar nach dem Aufdecken durchgeführt werden muss. Wenn er gelingt, befolgt man die unter „Erfolg“ genannten Anweisungen. Scheitert er, führt man den Abschnitt „Misserfolg“ aus.

Charakterfähigkeiten und Karteneigenschaften, die sich auf Krisenkarten beziehen, haben **keinen Einfluss** auf Missionskarten. Auch Charakter- und Karteneigenschaften, die Fertigungs-Checks manipulieren, können die Fertigungs-Checks auf Missionskarten **nicht** beeinflussen. Das betrifft u.a. die Karten „Untersuchungskomitee“, „Ordnung wiederherstellen“ und „Notstand ausrufen“. Auch Fertigungs-Check-Eigenschaften werden bei den Fertigungs-Checks von Missionskarten **nicht** ausgeführt.

Effekte und Fähigkeiten, die beschränken, wie viele Karten man in einen Fertigungs-Check legen darf (z.B. wenn man in der „Brig“ ist, ein Zylonenspieler ist oder Aaron Dorals negative Fähigkeit „Eitelkeit“ hat), **gelten auch** für die Fertigungs-Checks von Missionskarten.

Missionskarten mit Entfernungszahlen

Manche Missionskarten zählen bei Erfolg als zurückgelegte Entfernungseinheiten. Man erkennt sie an der Entfernungszahl am unteren Kartenrand.



Die Entfernungszahl am unteren Kartenrand einer Missionskarte

Wenn das Misserfolg-Resultat einer solchen Karte ausgeführt wird, legt man sie verdeckt auf das Feld „Aktive Mission“ und zählt sie nicht zu den zurückgelegten Entfernungseinheiten hinzu.

Karten mit zusätzlicher Entfernung werden sofort nach dem Abhandeln des Erfolg-Resultats auf die insgesamt zurückgelegte Entfernung angerechnet.

Beispiel: Die Flotte hat acht Entfernungseinheiten zurückgelegt und der Fertigkeits-Check der Missionskarte „Die Suche nach der Erde“ ist erfolgreich. Die zwei Entfernungseinheiten der Missionskarte werden sofort angerechnet und die insgesamt zurückgelegte Entfernung ist 10, d.h. mit dem nächsten Sprung gewinnen die Menschen das Spiel.

Missionskarten entfernen

Beim Springen der Flotte entfernt man die Karte auf dem Feld „Aktive Mission“ (im selben Schritt, in dem man die Schiffe entfernt). Das weitere Vorgehen hängt davon ab, ob die Karte offen oder verdeckt war und ob sie eine Entfernungszahl hat:

- Wenn die Karte **offen** auf dem Feld „Aktive Mission“ lag und **eine Entfernungszahl** hat, wird sie neben die Zielkarte Erde gelegt.
- Lag die Karte **offen** auf dem Feld „Aktive Mission“ und hat **keine Entfernungszahl**, legt man sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem Missionsstapel.
- Eine **verdeckte** Karte auf dem Feld „Aktive Mission“ wird wieder in den Missionsstapel gemischt.

Der Rebellen-Basisstern-Spielplan

Dieser Spielplan kommt über die Missionskarte „Zylonen-Bürgerkrieg“ ins Spiel. Man legt ihn dann links neben den *Demetrius*-Spielplan.

Auf dem Rebellen-Basisstern-Spielplan ist ein Feld mit der Aufschrift „Basisstern-Zugehörigkeit“. Man benutzt es, um anzuzeigen, ob der Basisstern aufseiten der Menschen oder der Zylonen ist.



Das Feld „Basisstern-Zugehörigkeit“

Wenn das Erfolg-Resultat der Missionskarte „Zylonen-Bürgerkrieg“ ausgeführt wird, legt man den Basisstern-Zugehörigkeitsmarker mit der **Menschenseite nach oben** auf das gleichnamige Feld. Beim Misserfolg-Resultat der Missionskarte wird die **Zylonenseite des Markers nach oben** gelegt.



Menschenseite des Basisstern-Zugehörigkeitsmarkers



Zylonenseite des Basisstern-Zugehörigkeitsmarkers

Solange die Menschenseite des Markers oben liegt, behandeln die Menschenspieler den Rebellen-Basisstern wie ein weiteres Schiff, nicht anders als die *Colonial One* oder die *Demetrius*. Wie gewohnt muss man eine Fertigkeitskarte von der Hand abwerfen, um von einer Viper auf den Rebellen-Basisstern zu gelangen oder zwischen einem Ort auf dem Rebellen-Basisstern und einem Ort auf einem anderen Schiff zu wechseln. Wenn die Menschenseite des Markers oben liegt, können Zylonenspieler die Orte des Rebellen-Basissterns **weder betreten noch aktivieren**.

Solange die Zylonenseite des Markers oben liegt, können Zylonenspieler eine Fertigkeitskarte abwerfen, um zwischen einem Ort auf der Zylonen-Ort-Auflage und einem Ort auf dem Rebellen-Basisstern zu wechseln. Wenn die Zylonenseite des Markers oben liegt, können Menschenspieler die Orte des Rebellen-Basissterns weder betreten noch aktivieren.

Die Orte des Rebellen-Basisstern-Spielplans können nicht beschädigt werden.

Klarstellungen zur Jäger-Startrampe

Wenn ein Spieler die „Jäger-Startrampe“ benutzt, kann er ausschließlich die beiden Jäger oder die vier Viper aktivieren, die er gerade platziert hat. Jäger und Viper, die schon zuvor platziert wurden, können über die „Jäger-Startrampe“ nicht aktiviert werden.

Nachdem die „Jäger-Startrampe“ benutzt wurde, kann Apollo (in Originalversion) seine Fähigkeit „Geistesgegenwärtiger Viper-Pilot“ nutzen, um eine der gerade platzierten Viper zu bemannt. Der Spieler, der die „Jäger-Startrampe“ benutzt hat, kann die von Apollo bemannte Viper nicht aktivieren. Apollo kann ihn jedoch unterbrechen und die Aktion durchführen, die ihm aufgrund seiner Fähigkeit „Geistesgegenwärtiger Viper-Pilot“ zusteht.

ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN

Im folgenden Abschnitt wird erklärt, wie man die *Götterdämmerung*- mit der *Pegasus*-, der *Exodus*- oder beiden Erweiterungen gleichzeitig kombiniert.

Vor dem Spiel mit mehreren Erweiterungen müssen sich die Spieler darauf einigen, welche Zielkarte benutzt wird. Folgende stehen zur Auswahl:

- Die Zielkarte „Kobol“ aus dem Grundspiel
- Die Zielkarte „Neu Caprica“ aus der *Pegasus*-Erweiterung
- Die Zielkarte „Ionischer Nebel“ (sowie die gleichnamige Option) aus der *Exodus*-Erweiterung
- Die Zielkarte „Erde“ (sowie die Option „Die Suche nach der Erde“) aus der *Götterdämmerung*-Erweiterung

Für das Zusammenstellen des Loyalitätsstapels gelten bei der Verwendung der *Götterdämmerung*- und anderen Erweiterungen stets die Regeln der *Götterdämmerung*-Erweiterung (siehe „Zusammenstellung des Loyalitätsstapels bei *Götterdämmerung*“ auf S. 6).

GÖTTERDÄMMERUNG MIT PEGASUS KOMBINIEREN

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man die *Götterdämmerung*- mit der *Pegasus*-Erweiterung kombiniert.

Unbenutztes Material aus der Pegasus-Erweiterung

Beim Kombinieren der *Götterdämmerung*- und der *Pegasus*-Erweiterung kommt folgendes Material aus der *Pegasus*-Erweiterung in die Spielschachtel zurück:

- Zylonen-Ort-Auflage
- Infiltrations-Übersichtskarte
- Verrat-Karten
- Loyalitätskarte „Sie sind ein sympathisierender Zylon“
- Sämtliche Absichtskarten (feindliche und sympathisierende)

Die Verrat-Karten aus der *Pegasus*-Erweiterung dürfen nicht mit den Verrat-Karten der *Götterdämmerung*-Erweiterung vermischt werden!

Sieben-Spieler-Partien und der sympathisierende Zylon

Wenn man mit der *Götterdämmerung*-Erweiterung spielt, steht die Option „Sympathisierender Zylon“ nicht zur Verfügung. Sieben-Spieler-Partien folgen den Regeln dieser Erweiterung und nicht denen der *Pegasus*-Erweiterung.

Bewegungs-Eigenschaften

Effekte, die den Einsatz eines bestimmten Aktionstyps verbieten, unterbinden auch den Einsatz von Bewegungs-Eigenschaften desselben Typs. Beispiel: Solange die Zylonen-Angriffskarte

„Hornissennest“ im Spiel ist, kann man weder die Aktionen noch die Bewegungs-Eigenschaften von Raumkampf-Karten nutzen.

Waghalsige Fertigkeits-Checks

Bei einem waghalsigen Fertigkeits-Check deckt man nach dem Abhandeln aller Fertigkeits-Check-Eigenschaften die oberste Karte des Verrat-Stapels auf. Das weitere Vorgehen hängt von der Stärke der aufgedeckten Karte ab:

- Wenn die Stärke der Karte größer als null ist, wirft man sie ab und fährt wie gewohnt mit dem Fertigkeits-Check fort. Ihre Stärke wird beim Berechnen der Gesamtstärke nicht eingerechnet und man ignoriert die Fertigkeits-Check-Eigenschaft der Karte.
- Wenn die Kartenstärke null ist, wird noch eine Karte vom Verrat-Stapel aufgedeckt. Man handelt die Fertigkeits-Check-Eigenschaften beider Karten ab, selbst wenn eine davon in diesem Check bereits abgehandelt wurde. Anschließend werden beide Karten abgeworfen und der Fertigkeits-Check wird normal weitergeführt. Beim Berechnen der Gesamtstärke zählen die beiden Karten nicht mit.

Ein Fertigkeits-Check kann nicht waghalsig gemacht werden, wenn zuvor die Karte „Ordnung wiederherstellen“ ausgespielt wurde. Parallel dazu kann „Ordnung wiederherstellen“ nicht ausgespielt werden, wenn der Fertigkeits-Check waghalsig gemacht wurde. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig Karten ausspielen wollen, bestimmt der aktive Spieler, wer zuerst handeln darf.

Zylonen-Führer

Bei der Charakterwahl stehen auch die Zylonen-Führer aus der *Pegasus*-Erweiterung zur Auswahl. Dennoch gelten für sie die Zylonen-Führer-Regeln der *Götterdämmerung*-Erweiterung (siehe „Zylonen-Führer“ auf S. 8).

Exekution

Beim Exekutieren eines Spielers werden die einzelnen Schritte leicht abgewandelt, wenn man mit *Götterdämmerung* spielt.

- Im ersten Schritt, Karten abwerfen, muss der exekutierte Spieler auch seine Meutereikarten und Wundermarker abwerfen. Wenn er einen neuen Charakter wählt, erhält er keinen neuen Wundermarker, kann aber später über Spieleffekte einen bekommen.
- Wenn der exekutierte Charakter ein Meuterer war und während des Loyalitätsbeweises ausschließlich „Sie sind kein Zylon“-Karten aufgedeckt hat, erhält der neue Charakter die Karte „Sie sind ein Meuterer“ sofort offen.
- Wenn der exekutierte Charakter ein Meuterer war und während des Loyalitätsbeweises eine „Sie sind ein Zylon“-Karte aufgedeckt hat, wählt er einen Menschenspieler und gibt die Karte „Sie sind ein Meuterer“ an ihn weiter, so als ob er sich als Zylon enttarnt hätte.
- Wird die alternative Version von Tom Zarek als neuer Charakter gewählt, muss er sofort eine Meutereikarte ziehen.

Die Neu-Caprica-Phase

Wenn man die Zielkarte „Neu Caprica“ benutzt, gelten folgende Regeländerungen für die Neu-Caprica-Phase:

Angriffsraptoren

Zu Beginn der Neu-Caprica-Phase kommen alle Angriffsraptoren in Weltraumfeldern in die „Reserve“ und ihre Piloten ins „Widerstands-Hauptquartier“.

Colonial One

Zu Beginn der Neu-Caprica-Phase wird die *Colonial One*-Auflage auf „Colonial One zerstört“ gedreht, sofern sie das nicht bereits ist.

Zivilschiffe platzieren

Sobald die Neu-Caprica-Phase begonnen hat, kann man Zivilschiffe nicht mehr in Weltraumfeldern platzieren. Erst wenn die *Galactica* in den Orbit zurückkehrt, kann man das wieder tun. Von dem Stapel „gesperrte Zivilschiffe“ oder „vorbereitete Zivilschiffe“ darf man sie **nur dann** entfernen, wenn ein Spieleffekt das erlaubt.

Motivkarten und der finale Sprung

Wenn der Admiral den Abflug der *Galactica* anordnet, dürfen Motivkarten mit dem Text „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist“ noch nicht aufgedeckt werden. Erst nachdem alle Zivilschiffe und Menschenspieler auf Neu Caprica zerstört bzw. exekutiert wurden, kann man solche Karten aufdecken.

GÖTTERDÄMMERUNG MIT EXODUS KOMBINIEREN

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man die *Götterdämmerung*- mit der *Exodus*-Erweiterung kombiniert.

Zusammenstellung des Loyalitätsstapels mit Exodus

Wenn man mit der *Exodus*-Erweiterung spielt, nimmt man beim Zusammenstellen des Loyalitätsstapels eine zusätzliche Karte vom Typ „Sie sind kein Zylon“. Die nicht verwendeten Karten „Sie sind kein Zylon“ werden nicht in die Schachtel zurück gelegt. Sie werden stattdessen als Stapel so neben dem Loyalitätsstapel bereitgelegt, dass man die Stapel nicht verwechselt.

Exekution

Beim Exekutieren eines Spielers werden die einzelnen Schritte leicht abgewandelt, wenn man mit *Götterdämmerung* spielt.

- Im ersten Schritt, Karten abwerfen, muss der exekutierte Spieler auch seine Meutereikarten und Wundermarker abwerfen. Wenn er einen neuen Charakter wählt, erhält er keinen neuen Wundermarker, kann aber später über Spieleffekte einen bekommen.
- Wenn der exekutierte Charakter ein Meuterer war und während des Loyalitätsbeweises ausschließlich „Sie sind kein Zylon“-Karten aufgedeckt hat, erhält der neue Charakter die Karte „Sie sind ein Meuterer“ sofort offen.
- Wenn der exekutierte Charakter ein Meuterer war und während des Loyalitätsbeweises eine „Sie sind ein Zylon“-

Karte aufgedeckt hat, wählt er einen Menschenspieler und gibt die Karte „Sie sind ein Meuterer“ an ihn weiter, so als ob er sich als Zylon enttarnt hätte.

- Falls der exekutierte Spieler während des Loyalitätsbeweises eine „Sie sind ein Zylon“-Karte aufgedeckt hat, gibt er alle seine übrigen verdeckten Loyalitätskarten an einen Menschenspieler seiner Wahl weiter, während er sich enttarnt und die entsprechenden Schritte ausführt.
- Wird die alternative Version von Tom Zarek als neuer Charakter gewählt, muss er sofort eine Meutereikarte ziehen.

Die Option „Loyalitätskonflikte“

Motivkarten mit dem Text „Decken Sie diese Karte auf, wenn das Spiel vorbei ist“ können erst dann aufgedeckt werden, nachdem Ressourcenverluste aufgrund von nicht aufgedeckten „Persönliches Ziel“-Karten abgehandelt wurden.

Die Option „Zylonenflotte“

Der folgende Abschnitt enthält Regelklarstellungen für die Verwendung der Option „Zylonenflotte“ aus der *Exodus*-Erweiterung.

Aufbau der Option „Zylonenflotte“

Alle in der *Götterdämmerung*-Erweiterung enthaltenen Zylonen-Angriffskarten kommen gemeinsam mit den anderen in die Spielschachtel zurück.

Der Ort „Basisstern-Brücke“

Die „Basisstern-Brücke“ auf dem Zylonenflotte-Spielplan ist ein Zylonenort. Menschenspieler können sie niemals betreten oder aktivieren. Wenn der Basisstern-Zugehörigkeitsmarker mit der Zylonenseite nach oben auf dem Rebellen-Basisstern-Spielplan liegt, können Zylonenspieler eine Fertigkeitkarte abwerfen, um zwischen der „Basisstern-Brücke“ und einem beliebigen Ort auf dem Rebellen-Basisstern zu wechseln.

Die Option „Ionischer Nebel“

Der folgende Abschnitt enthält Regelklarstellungen für die Verwendung der Option „Ionischer Nebel“ aus der *Exodus*-Erweiterung.

Alternative Versionen von Charakteren und Alliiertenkarten

Falls die alternative Version eines Charakters gewählt wurde und man ihn als Alliiertenkarte zieht, legt man die Karte in die Spielschachtel zurück und zieht so lange weiter, bis die Alliiertenkarte einen Charakter zeigt, der von keinem Spieler gewählt wurde (inklusive exekutierter Charaktere), oder der Alliiertenstapel leer ist.

Sharon „Athena“ Agathon und die Sharon „Boomer“ Valerii-Alliiertenkarte

Sharon „Athena“ Agathon und Sharon „Boomer“ Valerii sind unterschiedliche Charaktere. Wenn niemand Sharon „Boomer“ Valerii als Charakter gewählt hat, kommt die gleichnamige Alliiertenkarte nicht in die Spielschachtel, selbst wenn Sharon „Athena“ Agathon von einem Spieler gewählt wurde.

CAG-Amtsfolge

Die untenstehende Amtsfolge enthält alle Charaktere aus allen drei Erweiterungen (*Pegasus*, *Exodus* und *Götterdämmerung*) sowie deren alternative Versionen. Ein Sternchen (*) hinter dem Charakternamen bedeutet, dass er aus der *Pegasus*-Erweiterung stammt, während ein Kreuz (†) darauf hinweist, dass er in der *Exodus*-Erweiterung zu finden ist.



CAG	
1	Lee „Apollo“ Adama (Originalversion, Pilot)
2	Kara „Starbuck“ Thrace
3	Louanne „Kat“ Katraine*
4	Karl „Helo“ Agathon (alternative Version, Pilot)
5	Sharon „Boomer“ Valerii
6	Brendan „Hot Dog“ Costanza
7	Samuel T. Anders†
8	Lee Adama (alternative Version, Politischer Führer)
9	Karl „Helo“ Agathon (Originalversion, Militärischer Führer)
10	William Adama
11	Helena Cain*
12	Saul Tigh
13	Felix Gaeta†
14	Anastasia „Dee“ Dualla*
15	Louis Hoshi
16	Tom Zarek (alternative Version, Militärischer Führer)
17	„Chief“ Galen Tyrol
18	Callandra „Cally“ Tyrol†
19	Sherman „Doc“ Cottle
20	Tom Zarek (Originalversion, Politischer Führer)
21	Ellen Tigh*
22	Gaius Baltar (alternative Version, Supporter)
23	Gaius Baltar (Originalversion, Politischer Führer)
24	Tory Foster†
25	Romo Lampkin
26	Laura Roslin

PEGASUS UND EXODUS MIT GÖTTERDÄMMERUNG KOMBINIEREN

Wenn man alle drei Erweiterungen kombiniert, muss man nicht nur die hier genannten Regeln beachten, sondern auch die auf S. 22 des *Exodus*-Regelhefts („Pegasus- und Exodus-Erweiterungen kombinieren“). Einzige Ausnahme ist der Abschnitt „Loyalitätsstapel mit der *Exodus*-Erweiterung und Zylonen-Führern bilden“ auf S. 22 des *Exodus*-Regelhefts. Dieser Abschnitt wird ignoriert, stattdessen gelten die *Götterdämmerung*-Regeln (siehe „Zusammenstellung des Loyalitätsstapels bei *Götterdämmerung*“ auf S. 6).

HÄUFIG VERGESSENE REGELN

- Wenn im Spielzug des Meuterers eine Krisenkarte mit Sprungvorbereitungssymbol gezogen wird, **muss** der Meuterer im „Sprungvorbereitungs“-Schritt eine Meutereikarte ziehen.
- Sobald ein Spieler die Karte „Sie sind ein Meuterer“ zieht (sei es beim Spielaufbau oder in der Schläfer-Phase) muss er sie sofort aufdecken und eine weitere Loyalitätskarte nehmen. Außerdem zieht er sofort eine Meutereikarte und verliert alle seine Titel.
- Wenn alle Spieler in der Schläfer-Phase ihre Loyalitätskarten erhalten haben und die Karte „Sie sind ein Meuterer“ nicht aufgedeckt wurde, obwohl sie im Loyalitätsstapel war, bestimmt der aktive Spieler einen Menschenspieler, der eine weitere Karte vom Loyalitätsstapel ziehen muss. Falls er daraufhin die Karte „Sie sind ein Meuterer“ aufdeckt, zieht er keine weitere Loyalitätskarte.
- Wenn der Meuterer in der „Brig“ ist, muss er alle seine Meutereikarten bis auf 2 abwerfen. Alle anderen Spieler müssen alle Meutereikarten bis auf eine abwerfen, wenn sie in der „Brig“ sind.
- Zylonenspieler können Meutereikarten weder ziehen noch ausspielen.
- Ein Zylonenspieler kann die negativen Auswirkungen von Krisenkarten stets ignorieren. Er muss aufgrund von Krisenkarten keine Fertigkeitkarten abwerfen und ist nicht auswählbar, wenn ein Spieler in die „Krankenstation“ oder „Brig“ geschickt werden muss. Ebenso wenig kann er an einen dieser Orte gehen.
- Wenn ein Zylonenspieler den Ort „Caprica“ aktiviert, wird der „Sprungvorbereitungs“-Schritt **nicht** ausgelassen.
- Beim Zusammenstellen des Schicksalsstapels kommen auch 2 Verrat-Karten hinzu.
- Bei der Option „Die Suche nach der Erde“ haben Charakterfähigkeiten und Karteneigenschaften, mit denen man Fertigkeits-Checks manipulieren kann, **keinen Einfluss** auf die Fertigkeits-Checks von Missionskarten.

CREDITS

Autor des Grundspiels: Corey Konieczka
Autoren der Erweiterung: James Kniffen und Tim Uren
Produzent: Tim Uren
Leitender Spielproduzent: Christopher Hosch
Technischer Autor: Brendan Weiskotten
Lektorat: David Johnson
Grafikdesign: Taylor Ingvarsson
Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg
Schachtelillustration: Taylor Ingvarsson
Demetrius-Illustration: Henning Ludvigsen
Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navaro
Mit Bildmaterial von: NBC Universal
Lizenz- und Entwicklungscoordination: Deb Beck
Produktionsmanager: Eric Knight
Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
NBCUniversal Consumer Products: Chris Lucero, Kim Niemi, Jessica Nubel, Genevieve Ojeda, Ed Prince, Neysa Siefert und Mitch Steele
Universal Cable Productions: Tom Lieber und Chris Sanagustin
Syfy: William Lee und Mozghan Setoodeh

Deutsche Ausgabe

Produktionsmanagement: Heiko Eller
Deutsche Übersetzung: Susanne Kraft
Lektorat: Heiko Eller, Michael Kröhnert, Yvonne Distelkämper, Jan Fehrenberg, Tim Leuftink, Marco Reinartz
Grafische Bearbeitung und Layout: Marina Fahrenbach

Testspieler: Nikki Aden, Nick Agranoff, Claire Alexander, Bill Anderson, Chris Beck, Joe Becker, Rhonda Becker, Charles Borchert, Willson Borchert, Neal Burghardt, Daniel Lovat Clark, Sam Connolly, Ryan Crimmins, Daniel Debase, Andrew Fischer, Michael W. Foster, Steve Foster, Jared Gable, Taylor Gresser, Dale Hall, Evan Hall, Tom Harty, Ellen Hein, Gregg Helmberger, Tim Huckelbery, Gwen Jorgens, Kalar Komarec, Jon Kottke, Rob Kouba, Michael Krefting, Mark Larson, Bob Lau, Lukas Litszinger, Corey Litten, Ben Mattson, Rob McKenzie, Patrick McMahon, Jill McTavish, Stephanie Miller, Arlene Morrison, Joe Morrison, Andrew Northrop, Allana Olson, Mark Pollard, Lori Jean Richards, Jesse Richardson, Laurie Richardson, Adam Sadler, Brady Sadler, Cole Sarar, Noah Stein, Seth Sweep, Zach Tewalthomas, James Voelker, Clint Vogel, Jacob Wellington, Peter Wocken, Paul Woolsoncroft, Matthew Xavier und Katrina Zahradka.

Außerdem möchten wir allen bei SciFi 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.

© 2013 Universal Network Television LLC. Licensed by NBCUniversal Television Consumer Products Group. All Rights Reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Battlestar Galactica* and *Daybreak* are ™ and/or ® of Universal Network Television LLC. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ and/or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. *Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.*

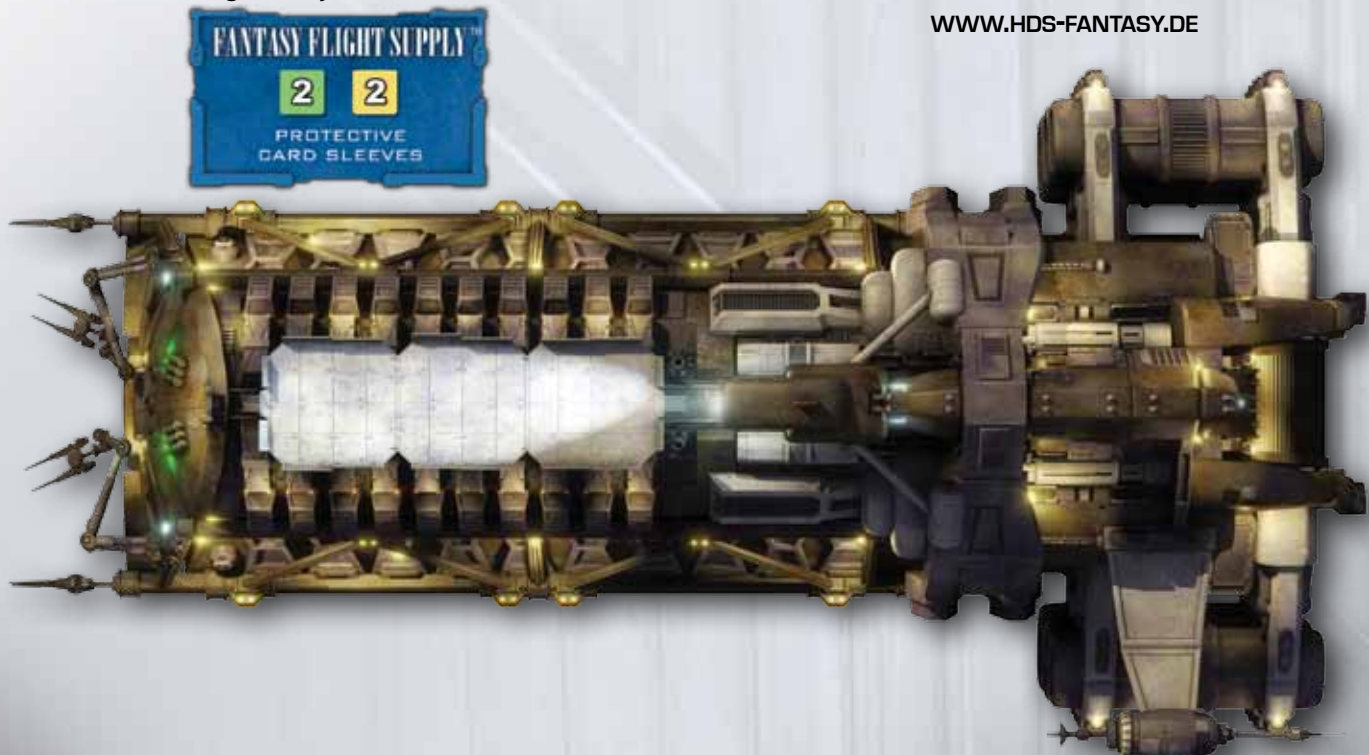
Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Besucht uns im Web unter

WWW.HDS-FANTASY.DE



ANGRIFFSTABELLE

Angriffsziel	Würfelergebnis
	3–8 = Zerstört
	7–8 = Zerstört
	5–7 = Beschädigt 8 = Zerstört
	7–8 = Zerstört
	Automatisch zerstört (nicht würfeln)
	mit Jäger: 8 = Beschädigt mit Basisstern: 4–8 = Zerstört
	mit Viper: 8 = Beschädigt mit Angriffsraptor: 7–8 = Beschädigt mit Galactica: 5–8 = Beschädigt mit Nuklearwaffen: 1–2 = 2x beschädigt 3–6 = Zerstört 7–8 = Zerstört, sowie 3 Jäger im selben Feld zerstört. Unabhängig vom Würfelergebnis wird der Nuklearwaffenmarker nach dem Gebrauch abgelegt.
MIT DER OPTION „ZYLONENFLOTTE“ AUS DER EXODUS-ERWEITERUNG	
	6–7 = Beschädigt 8 = Zerstört
	Angriff auf ein Weltraumfeld mit Nuklearwaffen: 1–2 = Basisstern 2x beschädigt. 3–6 = Basisstern zerstört. 7 = Basisstern und 3 Jäger zerstört. 8 = Alle Schiffe im Weltraumfeld zerstört. Unabhängig vom Würfelergebnis wird der Nuklearwaffenmarker nach dem Gebrauch abgelegt.

INDEX

„Aktive Mission“, das Feld : 14
 Alternative Versionen von Charakteren: 5, 6, 13, 18
 Amtsfolge, überarbeitete: 13, 18
 Angriffsraptoren: 4, 11, 17
 Angriffsraptoren und FTL-Sprünge: 11
 Athena, Klarstellungen zu: 8, 10
 „Basisstern-Zugehörigkeit“, das Feld: 15
 Basisstern-Zugehörigkeitsmarker: 14, 15
Colonial One-Auflage: 3, 11, 17
Demetrius-Spielplan: 14
 „Die Suche nach der Erde“, Option: 14–15
 „Die Suche nach der Erde“, Spielaufbau: 14
 Erweiterungen kombinieren: 16–18
 Fertigkeiten-Check-Eigenschaften: 10
 Höchste/niedrigste Ressource reduzieren/erhöhen: 11
 Infiltration: 8–10
 Infiltrations-Übersichtskarte: 5, 8
 „Jäger-Startrappe“, Klarstellungen zur: 15
 Krisenkarten und die „Brücke“: 14
 Krisenkarten vs. Super-Krisenkarten: 11
 Materialliste: 2
 Materialbeschreibung: 2–4
 Meutereikarten: 5–6
 Meutereikarten und Zylonen: 6
 Meutereikarten und die „Brig“: 5–6
 Meuterer, der: 6, 7, 12
 Missionen aktivieren: 14–15
 Missionskarten: 14–15
 Missionskarten mit Entfernungszahlen: 14–15
 Missionskarten entfernen: 15
 Motivkarten: 7, 8
 Motivkarten aufdecken: 8, 9
 Rebellen-Basisstern-Spielplan: 14, 15
 Regeländerungen und -klarstellungen: 11
 Risiko-Orte: 12
 Sich als Zylon enttarnen: 12
 Spielaufbau der Erweiterung: 4–5
 Timing: 11
 Überzählige Loyalitätskarten weitergeben: 12
 Verrat-Karten: 5, 10
 Verrat-Karten abwerfen und Meuterei-Karten ziehen: 10
 Wunderfähigkeit: 5
 Wundermarker: 4, 5
 Zenturiofiguren: 4
 Zielkarte Erde, die: 14
 Zivilschiffe zerstören: 11
 Zugehörigkeit: 8
 Zusammenstellung des Loyalitätsstapels: 6–7
 Zusammenstellung des Loyalitätsstapels, Tabelle: 7
 Zwölferratskarten-Handlimit: 12
 Zylonen-Führer: 5, 7, 8–10
 Zylonen-Ort-Auflage: 4, 11
 Zylonenspieler: 12