

BATTLESTAR GALACTICA

PEGASUS ERWEITERUNG VERSION 0.2 1

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie gewohnt aufgebaut. Der Erweiterungsspielplan mit der Pegasus wird bei Seite gelegt. Die Zielortkarte „Pegasus“ wird offen neben den Zielortkartenstapel gelegt. Der Krisenkartenstapel wird in drei ungefähr gleich große Stapel geteilt, und die Krisenkarte „Admiral Cain“ in den mittleren eingemischt¹. Danach werden die Krisenkarten wieder zu einem Stapel zusammengefügt.

Das Spiel wird wie gewohnt ohne Änderungen begonnen. Die Orte auf der Pegasus dürfen nicht besucht werden, und die Zielortkarte „Pegasus“ steht bei Sprüngen nicht zur Auswahl.

DIE KRISENKARTE „ADMIRAL CAIN“ UND ZIELORTKARTE „PEGASUS“

Wenn die Krise „Admiral Cain“ aufgedeckt wird, springt die Flotte sofort zum Ziel „Pegasus“. Folgende Schritte werden ausgeführt:

- Die Sprungvorbereitung wird auf „Start“ zurückgesetzt.
- Der Marker der Pegasus wird vor den Bug der Galactica gelegt
- Der Admiral zieht verdeckt drei Zivilschiffe. Die Ressourcen auf diesen Zivilschiffen werden den Ressourcen der Flotte hinzuaddiert. Zusätzlich erhält die Flotte 1 Treibstoff und 1 Nahrung.

¹ Da es wahrscheinlich nicht möglich ist, eine Krisenkarte so nachzudrucken, dass ihr Rücken denen der anderen Karten gleicht, kann man auch eine bestimmte (einzigartige) Krisenkarte vor Spielbeginn bestimmen, die von den Spielern so behandelt wird, als sei sie die „Admiral Cain“. Dazu bietet sich z.B. „Unidentifiziertes Schiff“ an.

- Die Krise „Admiral Cain“ schickt den Admiral in die „Brig“. **Er behält seinen Amtstitel** und sucht auch weiterhin die nächsten Sprungziele der Flotte aus, darf aber keine Nuklearwaffen einsetzen (betrifft auch die Krise „Zylonendetektor bauen“) . Aus der „Brig“ kann er nur entkommen, wenn der Fähigkeits-Check auf der Krisenkarte „Admiral Cain“ bestanden wird.
- Der Spielplan der Pegasus wird neben den Hauptspielplan gelegt.

Nachdem der Fähigkeits-Check bestanden wurde, wird die Krisenkarte komplett aus dem Spiel genommen und nicht wieder in den Krisenkartenstapel zurückgemischt².

ÄNDERUNGEN

Ab sofort gelten folgende Änderungen:

- Die Orte der Pegasus können unter den gleichen Bedingungen genutzt werden, wie die der Colonial One. Zum Wechseln zwischen den Schiffen muss eine Fähigkeitskarte abgegeben werden. Auch der direkte Wechsel zwischen Colonial One und der Pegasus ist erlaubt.
- Zylonenjäger und Basissterne greifen nun mit geänderten Prioritäten an (siehe unten).
- Das Spiel endet nicht auf Kobot. Die Menschen müssen 11 Entfernungseinheiten zurücklegen und einmal springen, um zu gewinnen.

² Wenn Sie eine andere Karte ersatzweise als „Admiral Cain“ verwendet haben, können Sie sie auch einfach wieder in Ihrer ursprünglichen Funktion verwenden

- Wenn die Flotte springt, wird der Marker der Pegasus nicht vom Spielplan entfernt.

NEUE

RAUMKAMPFREGELEN

- Viper dürfen auch auf das Feld gestartet werden, auf dem sich die Pegasus befindet
- Jäger führen eine der folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge aus:
 1. Greift Viper in seinem Feld an, wenn möglich zuerst unbemannte
 2. Zerstört ein Zivilschiff in seinem Feld
 3. Bewegt sich zum nächsten Zivilschiff (Zweifelsfalls im Uhrzeigersinn)
 4. Greift die Pegasus in seinem Feld an
 5. Greift Galactica an
- Basissterne greifen statt Galactica die Pegasus an, wenn sie im gleichen oder einem benachbarten Feld steht.
- Für Angriffe auf die Pegasus gelten folgende Werte:
 1. Mit Jäger: 8 = Beschädigt
 2. Mit Basisstern: 4-8 = Beschädigt
- Pegasus kann feindliche Schiffe auf dem gleichen oder einem benachbarten Feld angreifen.
- Für Angriffe durch die Pegasus gelten folgende Werte:
 1. Auf Jäger: Automatisch zerstört
 2. Auf schweren Jäger: 6-8 = Zerstört
 3. Auf Basisstern: 4-8 = Beschädigt
- Bei Treffern auf die Pegasus zieht der aktive Spieler einen Schadensmarker. Diese zeigen immer Orte. Charaktere an einem beschädigten Ort kommen auf die Krankenstation der Galactica (ohne eine Fähigkeitskarte für den Schiffswechsel abgeben zu müssen). Ein beschädigter Ort kann von Spielern zwar betreten aber nicht aktiviert werden, solange er nicht repariert wurde.
- Pegasus wird zerstört, wenn der dritte Schadensmarker gezogen wird. Der Marker der Pegasus und der Pegasusspielplan kommen dann in die Spielschachtel. Alle Charaktere an Bord der Pegasus kommen in die Krankenstation der Galactica (ohne eine Fähigkeitskarte für den Schiffswechsel abgeben zu müssen).

ÄNDERUNGEN

Von 0.2 nach 0.21:

- Englische Regel korrigiert (korrekte Namen der Krisenkarten)

Von 0.1 nach 0.2:

- Passendere Schriftarten
- Ressourcen der „Pegasus“ Zielortkarte besser ausballanciert
- Die Angriffswerte der Pegasus sind etwas reduziert

WARNHINWEIS

Diese Erweiterung ist noch in einem frühen, unbalancierten Stadium. Kritik, Verbesserungsvorschläge und Rat bitte an [captain\[at\]startrek-journey\[punkt\]de](mailto:captain[at]startrek-journey[punkt]de).

RECHTSHINWEIS

Battlestar Galactica © USA Cable Entertainment LLC. Battlestar Galactica Board Game © Fantasy Flight Games. Diese Fan-Erweiterung darf in keiner Form kommerziell verwertet werden. Urheberrechtsverletzungen sind nicht beabsichtigt.

DANK

Dank an:

- Don aus dem FFA Forum für den Hinweis auf die "Admiral wandert in die Brig"-Regel, Rechtschreibprüfung und das eingelegte gute Wort für die Zylonenspieler
- Yargo aus dem BBG Forum für den Rat zum Ressourcen- und Angriffswertbalancing sowie Infos zu den Karten der englischen Ausgabe