

# BATTLESTAR GALACTICA

## PEGASUS ERWEITERUNG VERSION 0.3

### VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie gewohnt aufgebaut. Der Erweiterungsspielplan mit der Pegasus wird bei Seite gelegt. Die Zielortkarten „Neu Caprica“ und „Pegasus“ werden offen neben den Zielortkartenstapel gelegt. Der Krisenkartenstapel wird in vier ungefähr gleich große Stapel geteilt, und die Krisenkarte „Admiral Cain“ in den zweiten eingemischt<sup>1</sup>. 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 Zielortkarten „Neu Caprica“ und „Pegasus“ stehen bei Sprüngen nicht zur Auswahl.

### DIE KRISENKARTE „ADMIRAL CAIN“ UND ZIELORTKARTE „PEGASUS“

Wenn die Krise „Admiral Cain“ aufgedeckt wird, führen Sie folgende Schritte aus (wie auf den entsprechenden Karten beschrieben):

- Die Flotte springt sofort ohne Bevölkerungsverlust zur Pegasus. Der Admiral darf nicht zwischen Zielen auswählen.
- Die Sprungvorbereitung wird auf „Start“ zurückgesetzt.
- Der Marker der Pegasus wird vor den Bug der Galactica gelegt

---

<sup>1</sup> 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.

- Der Admiral zieht verdeckt drei Zivilschiffe. Die Ressourcen auf diesen Zivilschiffen werden den Ressourcen der Flotte hinzuaddiert. Danach legt er die Schiffe verdeckt zurück zu den anderen ungezogenen Markern. Zusätzlich erhält die Flotte 1 Treibstoff und 1 Nahrung.
- Die Zielkarte „Kobol“ wird durch „Neu Caprica“ ersetzt, wodurch die Menschen für den Sieg eine weitere Entfernung zurücklegen müssen.
- Der Spielplan der Pegasus wird neben den Hauptspielplan gelegt.
- Die Krise „Admiral Cain“ verwickelt den Admiral in einen Machtkampf. Der Charakter des Admirals wird auf die Krisenkarte gestellt und darf sich nicht fortbewegen, bis der Fertigkeits-Check auf der Karte bestanden wird (frühestens in seinem nächsten Zug). Dies sollte nicht mit den Regeln für die „Brig“ verwechselt werden. **Er behält seinen Amtstitel.**

Nachdem der Fähigkeits-Check bestanden wurde, wird die Krisenkarte komplett aus dem Spiel genommen und nicht wieder in den Krisenkartenstapel zurückgemischt<sup>2</sup>.

### ÄNDERUNGEN

Ab sofort gelten folgende Änderungen:

- Während er durch die Krise „Admiral Cain“ betroffen ist, darf der Admiral weder seine Nuklearmarker verwenden, noch mehr als eine Fertigkeitskarte zu einem Fertigkeits-Check

---

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



beisteuern. Er kann auch nicht verletzt und in die Krankenstation geschickt werden.

Aber: Der Admiral kann immer noch seines Amtes enthoben und/oder in die „Brig“ geschickt werden. Ebenso kann er sich als Zylone zu erkennen geben. In diesen Fällen wird die Krise „Admiral Cain“ wie oben beschrieben abgeworfen.

- 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 Kobol. Die Menschen müssen 11 Entfernungseinheiten zurücklegen und einmal springen, um zu gewinnen.
- Wenn die Flotte springt, wird der Marker der Pegasus nicht vom Spielplan entfernt.

## NEUE

### RAUMKAMPFREGLN

- 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).



## FAQ

- **Wenn eine Viper von Pegasus gestartet wird, kann Lee Adama seine Sonderfähigkeit nutzen, um sie zu bemannen?**  
Ja, wenn er die Voraussetzung dafür erfüllt (er muss an einem Ort auf Galactica stehen).
- **Was geschieht mit Schiffen, die durch den Briefing-Raum entfernt werden?**  
Cylonschiffe werden zerstört, Viper kommen in die Reserve, Zivilschiffe zurück in den Vorrat.
- **Was geschieht, wenn die Pegasus erreicht wird, aber weniger als drei Zivilschiffe im Markervorrat liegen?**  
Dann erhalten die Menschen nur Ressourcen von den Schiffen, die gezogen werden können (schlimmsten falls gar keine).

## WARNHINWEIS

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

## ÄNDERUNGEN

Von 0.3 nach 0.31:

- Kleinere Korrekturen
- Erweitertes FAQ

Von 0.21 nach 0.3:

- Neue Zielkarte „Neu Caprica“
- Text- und Regelverbesserungen
- Kleine Balanceänderungen

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 ausbalanciert
- Die Angriffswerte der Pegasus sind etwas reduziert

## 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: Dan, Yargo, Marechallannes, Badend, Armorken, Gaius Frakkin Baltar und alle anderen Fantasy Flight Games und Board Game Geeks Forennutzer für die zahlreichen Korrekturen, Vorschläge, Ermutigungen, Erklärungen und Unterstützung.