

BATTLESTAR GALACTICA

Das Brettspiel in 10 Schritten erklärt

Diese (nicht offizielle) Einführung ersetzt nicht die Spielanleitung. Sie ist für einen Spiel-erklärer gedacht, der **Battlestar Galactica - Das Brettspiel** bereits gespielt hat und stellt ein Gerüst dar, mit dem man Neulinge schnell und umfassend in das Spiel einführen kann. Beidseitig ausdrucken, laminieren, beschneiden und dem Spiel beilegen.

Hintergrundgeschichte

Menschen erschufen Zylonen

Rebellion

Auslöschung

Raumflotte sucht Erde

Die Menschheit hat im All Kolonien gegründet und eine Rasse intelligenter Roboter geschaffen, die Zylonen, die rebellierten und die menschliche Zivilisation auslöschten. Ihr seid die letzten Überlebenden der Menschheit, welche mit ihrer Raumflotte die letzte, verschollene Kolonie der Menschheit finden wollen, die Erde.

Spielziel:
Kobol erreichen

Ziel des Spiels ist es, den legendären Planeten Kobol zu erreichen, auf dem die Hinweise zum Erreichen der Erde verborgen sein sollen.

1. Der Spielplan

Spielplanfelder grob erklären

Galactica

Colonial One

Weltallfelder

dort Viper, Zivilschiffe, Zylonenschiffe

a. Das ist das militärische Schlachtschiff Galactica, das ist das Regierungsschiff Colonial One, die Felder darauf sind Orte, an denen wir bestimmte Dinge tun können. Die sechs großen Felder um die Galactica herum sind das All, in dem sich unsere militärischen (z.B. die Viper) und zivilen Raumschiffe und die Flotte der Zylonen bewegen werden. Unsere Zivilschiffe sind zwar thematisch immer vorhanden, diese Marker werden aber nur dann auf den Spielplan gelegt, wenn einige davon in Gefahr sind.

b. Dies sind unsere Ressourcen, dies ist die Sprungvorbereitungsleiste und dies ist die Enterkommandoleiste. Wir werden eine Reihe von Überlichtsprüngen machen, was ich gleich erkläre. Im Prinzip geht es darum, zu überleben. Wir verlieren,

- wenn eine der Ressourcen auf Null fällt, oder
- wenn ein Zylon das Ende der Enterkommandoleiste erreicht, oder
- wenn sechs Orte auf der Galactica gleichzeitig beschädigt sind.

2. Karten und Bewegung

Spieler am Zug:

• Karten ziehen

• dann Bewegung:

• an Ort in einem Schiff (nicht gelbschwarz)

• Karte abwerfen, dann Schiff wechseln

• Falls in Viper, weiterfliegen oder Karte abwerfen, dann Schiff betreten

Wer an der Reihe ist, zieht Fertigkeitkarten, aber nur von den Typen, die auf seiner Charaktertafel angegeben sind. Was man mit den Karten macht, erkläre ich gleich. Danach bewegt man seine Figur:

- Man kann sich zu einem beliebigen Ort innerhalb eines Schiffes bewegen (aber nicht zu den Orten mit der gelbschwarzen Umrandung).
- Wenn man eine Karte abwirft, darf man zwischen den Schiffen wechseln.
- Wenn man in einer Viper sitzt, kann man in ein angrenzendes Weltallfeld ziehen, oder eine Karte abwerfen, um zu einem beliebigen Ort auf einem Schiff zu ziehen.

Danach 1 Aktion

• Aktion am Ort

• Aktion auf Karte

• Aktion des Charakters

Dann Krisenkarte ziehen

Manchmal mehr Zylonen

Manchmal Fertigungs-Check

Wert des Checks muss erreicht werden

Jeder legt verdeckt beliebig viele Karten

dazu 2 Zufallskarten

Zahl erreicht oder übertroffen: Belohnung

Zahl nicht erreicht: Strafe

Aber:

nur passende Farben zählen positiv

falsche Farben sind Minuspunkte

Bestimmte Orte erfordern Checks

Danach Symbole checken

• Zylonen werden aktiviert

• Sprungleiste schreitet voran

• wenn letztes Feld: automatisch

• wenn frühere Felder: riskanter Sprung

3. Aktion

Nach der Bewegung hat man genau eine Aktion. An jedem Ort gibt es eine Aktion, die man auslösen kann, manche Karten beschreiben Aktionen, einige Charaktere besitzen Aktionen. Falls man in einer Viper sitzt, kann man seine Aktion ausgeben, um zu schießen oder sich zu bewegen.

4. Krisen

Nach seiner Aktion zieht man eine Krisenkarte. Diese Krisenkarten bringen das Spiel in Bewegung.

a. Einige Krisenkarten sorgen für mehr Zylonen auf dem Spielplan.

b. Einige Krisenkarten erfordern einen Fertigungs-Check mit einem bestimmten Wert. Nacheinander legen wir dann jeder beliebig viele Karten verdeckt auf einen Haufen, dazu zwei zufällige Karten, mischen alle, drehen sie um und werten sie aus - die Texte der Karten sind uninteressant, es geht nur um ihre Zahl. Wenn die Zahlen in der Summe dem Wert des Checks entsprechen oder ihn übertreffen, haben wir den Check bestanden. Haben wir weniger, verlieren wir den Check und schlimme Dinge werden passieren.

- Es gibt eine Haken an der Sache: Jeder Fertigungs-Check zeigt auch bestimmte Farben an. Karten, die diesen Farben entsprechen, zählen für den Check, andere Farben werden davon abgezogen! Warum man möglicherweise die „falschen“ Farben in einen solchen Check ausspielen möchte, werde ich gleich erklären.

- Auf einigen Orten gibt es Aktionen, die ebenfalls solche Fertigungs-Checks erfordern.

c. Nachdem man die Krise abgehandelt hat, schaut man auf der Karte nach zwei Dingen: Zylonenaktivierung und Sprungsymbol.

- Dieses Symbol gibt an, welche Zylonen aktiviert werden müssen, außerdem gibt es Regeln, was sie dann genau tun werden.
- Dieses Symbol gibt an, dass der Marker der Sprungvorbereitungsleiste um ein Feld weiter wandert. Erreicht er das Ende, springt die Flotte automatisch, erreicht er eins dieser Felder, kann man einen früheren Sprung erzwingen, der aber das Risiko birgt, dass dabei Schiffe verloren gehen können oder zurück bleiben. ➔

• Sprung:

- alle Schiffe weg
- Piloten aus All in Hangar

- Admiral zieht 2 Zielkarten, sucht eine aus

(wenn Entfernung insgesamt 8 = nächster Sprung ist Sieg)

Einige Zylonen sehen aus wie Menschen

Manche wissen nicht, dass sie Zylonen sind

Eine Loyalitätskarte gibt an, wer man wirklich ist

Nach einer Distanz von 4 bekommt man 2. Loyalitätskarte

Zylonen arbeiten gegen die Menschen

Man muss versuchen, die Zylonen zu entdecken

Zylonen werden ungute Entscheidungen forcieren

Zylonen werden Checks sabotieren

Zylonen können sich enttarnen und haben dann eine besonders schädliche Aktion

Ab dann sind sie nur noch an den Zylonen-orten

- Wenn wir springen, räumen wir erst sämtliche Schiffe vom Spielplan und stellen alle Piloten in den Hangar. Dann zieht der Admiral (wer das sein wird, klären wir gleich), zwei Zielkarten und sucht sich davon eine aus. Dadurch legen wir eine bestimmte Strecke zurück. Haben wir eine Strecke von 8 zurückgelegt, bedeutet unser nächster Sprung den Spielsieg. Die meisten Karten haben Weite 1 oder 2, es gibt aber auch welche mit 3.

5. Zylonen

Jetzt zum Knackpunkt der ganzen Sache: Einige Zylonen sehen aus wie Menschen. Einige davon wissen nicht, dass sie Zylonen sind. Jeder hier könnte also ein Zylon sein. Zu Spielbeginn bekommt jeder eine Loyalitätskarte, die ihm sagt, ob er ein Mensch oder ein Zylon ist; sobald wir eine Distanz von 4 zurückgelegt haben, bekommt jeder noch eine. Vielleicht weiß man also schon zu Beginn, dass man ein Zylon ist, vielleicht denkt man aber auch, dass man ein Mensch ist und entpuppt sich später als Schläfer-Agent.

- Wenn man ein Zylon ist, arbeitet man heimlich gegen die anderen, um die Flotte zu zerstören. Zylonen verlieren, wenn die Menschen ihren finalen Sprung schaffen, aber sie gewinnen, wenn die Menschen verlieren – wenn also
 - eine der Ressourcen auf Null fällt.
 - ein Zylon das Ende der Enterkommandoleiste erreicht.
 - sechs Orte auf der Galactica gleichzeitig beschädigt sind.
- Ein Großteil des Spielspaßes entsteht, wenn man herausfinden will, wer die Zylonen sind. Zylonen können auf verschiedene Weise gegen die Menschen arbeiten:
 - Sie können falsche Entscheidungen treffen oder solche provozieren. Man sollte also vorsichtig sein, sich nicht verdächtig zu machen.
 - Sie können Fertigkeiten-Checks sabotieren. Karten mit der falschen Farbe sind ja schädlich für Checks. Würde man die Karten auszählen, wüsste man bei einer falschen Farbe sofort, dass ein Zylon unter den Spielern sein muss. Daher kommen die beiden Zufallskarten dazu; sie erschweren diese Schlussfolgerung.
 - Wenn man Zylon ist, steht auf seiner Loyalitätskarte eine spezielle Aktion, die den Menschen großen Schaden zufügen kann. Man muss sich aber enttarnen, wenn man diese Aktion nutzen will. Zum Beispiel könnte es sein, dass man - wenn man an der Reihe ist - seine Aktion nutzt, um seine Loyalitätskarte aufzudecken, und einen Teil des Schiffes zu sprengen. Von diesem Moment an verlässt man das Schiff dauerhaft und bewegt

Unentdeckte Zylonen sind zunächst effektiver

Charaktere haben 2 gute, 1 schlechte Eigenschaft

Charaktere wählen, immer aus größter Gruppe

Admiral und Präsident werden zugeteilt

Figuren auf Startorte

Schiffe auf Spielplan

Loyalitätskarten verteilen, gleichzeitig in Ruhe lesen

Jeder zieht 3 Karten, Startspieler zieht 5 Karten

sich nur noch in diesen Zylonenorten. Enttarnete Zylonen können einen Menge Schaden anrichten, aber meistens ist es effektiver, unentdeckt von innen zu agieren.

6. Charaktere wählen

Jeder sucht sich jetzt einen Charakter aus. Jeder hat zwei gute und eine schlechte Eigenschaft. Die meisten der guten Eigenschaften sind gleichermaßen für einen Menschen und einen unenttarneten Zylon gut. Es gibt militärische Anführer, politische Anführer und Viper-Piloten und einen Supporter - letzteren darf man jederzeit nehmen - aus den anderen Gruppen muss man sich immer einen aus der jeweils noch am stärksten vertretenen Gruppe aussuchen, damit die Eigenschaften gleichmäßig verteilt sind.

7. Titel verteilen

Es gibt einen Admiral und einen Präsidenten. Beide haben besondere Fähigkeiten. Diese beiden Charaktere beginnen mit diesen Titeln; die Titel können während des Spiels aber an andere Spieler gehen.

8. Spielplan vorbereiten

Jetzt bereiten wir den Spielplan vor:

- Jeder stellt seine Figur auf den Startort, der auf seiner Karte angegeben ist.
- Ein paar Zivil- und Zylonenschiffe kommen um die Galactica herum ins Weltall.

9. Loyalitätskarten

Jeder bekommt eine Loyalitätskarte. Bitte erst auf Kommando umdrehen. Die muss man dann für mindestens 20 Sekunden lang lesen, ohne davon wegzusehen – egal, ob man ein Zylon ist, oder nicht – sonst ist es zu offenkundig, wer welche Art von Karte bekommen hat. Achtung, fertig, los.

10. Karten ziehen

Jeder Spieler, außer dem Startspieler, zieht drei Karten aus seinen erlaubten Kartentypen (Farbe beachten). Der Startspieler zieht seine kompletten 5 Karten und fängt an.

Idee: Dan Wells (Fellfrosch), Boardgamegeek

Copyright Spiel und Grafik:

Fantasy Flight Games/Heidelberger Spieleverlag

Übersetzung und Überarbeitung: M. Kröhnert, V1.0