

Diese häufig gestellten Fragen, Korrekturen und Erläuterungen beziehen sich auf die *deutschen* Ausgaben von **Battlestar Galactica: Das Brettspiel**, sowie der Pegasus- (ab Seite 4), der Exodus- (ab

Seite 6) und der **Götterdämmerung-Erweiterung** (ab Seite 8). Ergänzungen seit der letzten Version dieses Dokuments sind farbig gesetzt.

BATTLESTAR GALACTICA DAS BRETTSPIEL

ERRATA

Dieser Abschnitt korrigiert Fehler, die in frühen Auflagen von **Battlestar Galactica: Das Brettspiel** aufgetaucht sind. In späteren Auflagen wurden diese Fehler behoben.

Der Ort „Auferstehungsschiff“ auf dem Spielplan sollte lauten:
„Sie dürfen Ihre Super-Krisenkarte abwerfen und eine neue ziehen. Dann, falls die Entfernung 7 oder weniger beträgt, geben sie Ihre noch verdeckte(n) Loyalitätskarte(n) alle an einen einzelnen Spieler.“

Der Text auf der Fertigkeitkarte „Anweisung von oben“ sollte lauten:
Aktion: „1 beliebigen anderen Spieler wählen, der seine Figur bewegt.“

Der Text auf der Zielortkarte „Zylonenhinterhalt“ sollte lauten (im Sinne von erhöhten Gewinnchancen der Menschenspieler gerade bei den ersten Partien):
„-1 Treibstoff. Dann kommen 1 Basisstern und 3 Jäger vor den Bug der Galactica und 3 Zivilschiffe hinter die Galactica.“

VERDEUTLICHUNGEN

Dieser Abschnitt präzisiert Regeldetails, die in frühen Auflagen von **Battlestar Galactica: Das Brettspiel** aufgetaucht sind. In späteren Auflagen wurden diese Regelpassagen angepasst.

Seite 5, Punkt 8; erster Satz sollte lauten: *„Jeder außer dem Startspieler zieht jetzt insgesamt 3 Fertigkeitkarten. Diese kann er aus den auf seiner Charaktertafel angegebenen Fertigkeitstypen frei wählen (siehe „Fertigkeiten-Schritt“ auf Seite 9).“*

Seite 19: „Punkt 4. Super-Krisenkarte erhalten: ... Super-Krisenkarten werden genau wie normale Krisenkarten behandelt, sind aber immun gegen alle Charaktereigenschaften, die Krisenkarten oder Fertigkeits-Checks betreffen.

Seite 20: Wichtig: Es gibt keinen „Krisen-“, „Zylonenschiffe aktivieren“- und „Sprungvorbereitungs“-Schritt im Zug eines enttarnten Zylonen. Dies sollte man auch auf Seite 32, in den Kurzregeln unten links, beachten.

Seite 24: Zylonische Basissterne aktivieren: ... *Sind keine Basissterne im Spiel, passiert nichts.*

FAQ

Dieser Abschnitt liefert Antworten zu häufig auftauchenden Regelfragen zu **Battlestar Galactica: Das Brettspiel**.

Charaktere

F: Was passiert, wenn Helo einen Würfelwurf wiederholt, der von einer Karte „Strategische Planung“ modifiziert wurde?
A: Auch der Wiederholungswurf erhält +2 auf sein Ergebnis.

F: Darf Helo in der ersten Runde überhaupt etwas tun?
A: Er darf an Fertigkeits-Checks teilnehmen, er kann bereits Admiral sein, er zieht ganz normal eine Krisenkarte.

F: Kann Laura Roslin einen Ort aktivieren, auch wenn sie keine zwei Fertigkeitkarten abwerfen kann?
A: Nein.

F: Wenn Starbuck ihren Zug in einer Viper beginnt, bekommt sie dann auch zwei Aktionen, wenn sie sich zur Galactica oder zur Colonial One bewegt?
A: Ja.

F: Kann Lee „Apollo“ Adama seine „Einmal-Aktion“, 6 Viper zu aktivieren, auf beliebig viele unbemannte Viper verteilen?
A: Ja. Apollo könnte also z.B. eine Viper sechs Mal aktivieren.

F: Wann kann Lee „Apollo“ Adama seine Fähigkeit Geistesgegenwärtiger Viper-Pilot nutzen?
A: Er darf die Fähigkeit immer dann nutzen, wenn eine Viper auf dem Spielplan platziert wird. Darin eingeschlossen ist (es ist aber nicht darauf begrenzt), wenn ein Spieler den Kommandostand-Ort aktiviert und wenn Viper durch eine Zylonenangriffs-Karte platziert werden müssen. Er darf die Fähigkeit **nicht** nutzen, wenn er in der „Brig“ ist oder die Viper von einem anderen Spieler bemannt wird.

F: Wann muss Lee „Apollo“ Adama seine Dickkopf-Fähigkeit nutzen?
A: Immer, wenn er Karten abwerfen muss. Dazu gehört das Reduzieren auf maximal 10 Karten am Ende eines Spielerzugs und das Abwerfen, das Krisenkarten erfordern. Wirft er jedoch eine Karte ab, um zwischen Schiffen zu wechseln, gilt die Fähigkeit nicht.

F: Kann Chief Tyrol seine Fähigkeit „Bedingungslose Hingabe“ bei einem Fertigkeits-Check einsetzen, der durch eine Fertigkeitkarte „Untersuchungsausschuss“ beeinflusst wird?
A: Ja. Er darf sogar warten, bis alle Karten (offen) in den Check gespielt wurden, und dann entscheiden, seine Fähigkeit einzusetzen.

F: Was bedeutet die Fähigkeit von Tom Zarek oder Saul Tigh, das „Verändern des Schwierigkeitsgrades“?
A: Wenn ein Spieler die Aktion an dem auf der Charakter-Tafel genannten Ort wählt, darf der Charakter die Schwierigkeit des jeweiligen Fertigkeits-Checks entsprechend nach unten (oder bei Tom Zarek auch nach oben) verändern.

Zylonenspieler

F: Was passiert mit den „Verbleibt im Spiel“-Zwölferratskarten eines Spielers, der zum enttarnten Zylon wird?

A: Sie werden abgeworfen.

F: Was passiert, wenn ein enttarnter Zylonenspieler die Sympathisanten-Karte bekommt?

A: Wie auf Seite 19 beschrieben: „... kann er die Karte zuvor aber an irgendeinen beliebigen anderen Spieler geben, der sie dann seinerseits sofort befolgen muss“.

F: Was passiert, wenn ein unenttarnter Zylonenspieler die Sympathisanten-Karte bekommt?

A: Er befolgt die Anweisungen der Karte. Schickt ihn das in die „Brig“, bleibt er dort als unenttarnter Zylon und kann sich später enttarnen. Anderenfalls kann er seine bisher verdeckten Loyalitätskarte(n) an einen anderen Spieler geben (siehe unten).

F: Kann ein enttarnter Zylonenspieler die Aktionen seiner anderen verdeckten Loyalitätskarte(n) benutzen (wenn er also zusätzliche „Du bist ein Zylon“-Karten hat)?

A: Nein. Er kann diese Karte(n) aber auf dem Auferstehungsschiff an einen anderen Spieler geben.

F: Kann auf einen enttarnten Zylonenspieler die Karte „Anweisung von Oben“ oder eine Zwölferratskarte ausgespielt werden?

A: Nein.

F: Kann ein enttarnter Zylonenspieler auf dem Ort „Zylonenflotte“ Schwere Jäger aktivieren, um damit Zenturios auf der Enterkommandoleiste weiter zu bewegen?

A: Ja. Er kann das sogar tun, wenn keine Schwere Jäger oder Basissterne auf dem Spielplan sind.

F: Was passiert, wenn die Karte „Anweisung von Oben“ auf einen unenttarnten Zylonen gespielt wird, der sich als erste Aktion enttarnt?

A: Er kann seine zweite Aktion ausführen (außerdem kann er ab seiner Enttarnung nicht mehr das Ziel einer weiteren „Anweisung von Oben“ sein). Der aktive Spieler setzt dann seinen Zug fort.

F: Was passiert mit einer Viper, wenn sich ihr Pilot als Zylon enttarnt?

A: Sie kommt in die Reserve zurück.

Brig und Krankenstation

F: Wer wird Admiral, wenn alle Menschenspieler in der „Brig“ sind?

A: Der Charakter in der „Brig“, der in der Rangfolge am höchsten steht. Verlässt einer der Charaktere die „Brig“, wird dieser sofort Admiral, unabhängig von der Rangfolge.

F: Wenn ein Charakter in der „Brig“ ist, ihn aber eine Karte in die „Krankenstation“ schickt, wird er dann aus der „Brig“ herausbewegt?

A: Nein. Dies löst die bisherige Regel ab.

F: Welche Aktionen hat ein Spieler in der „Brig“?

A: Ein Spieler in der „Brig“ darf alles tun, was er möchte. Lediglich seine Bewegung ist eingeschränkt, und sein Einfluss auf Krisen und Checks.

F: Wenn ein Spieler einen anderen Spieler aussuchen muss, um ihn in die „Brig“ oder in die „Krankenstation“ zu schicken, darf er das dann auch mit jemandem tun, der dort bereits ist?

A: Nein. Ebenso ist es nicht möglich, einen enttarnten Zylon in die „Brig“ zu schicken; genauso wenig wie Helo, wenn sich dieser (aufgrund seiner negativen Fähigkeit) noch außerhalb des Spielplans befindet.

F: Kann ein Spieler in der „Krankenstation“ aus diesem Ort herausziehen, wenn eine „Anweisung von Oben“ auf ihn ausgespielt wird?

A: Ja. Wenn er vor dem Beginn seines Zuges aus der „Krankenstation“ herauszieht, ist er nicht mehr gezwungen, nur noch eine Karte zu ziehen.

Diverses

F: Wenn ein Spieler den Ort „Kommunikation“ aktiviert, darf er dann den anderen Spielern die verdeckten Seiten der Zivilschiffe zeigen?

A: Nein. Nur er darf sie sich anschauen.

F: Kann ein Spieler den Ort „Kommandostand“ benutzen, um eine Viper zu starten und dann mit derselben Viper eine Bewegung auszuführen oder anzugreifen?

A: Ja. Es gibt keine Beschränkung, wie oft eine unbemannte Viper pro Zug aktiviert werden darf.

F: Wenn zwei bemannte Viper im selben Feld stehen, welche wird zuerst angegriffen?

A: Der aktive Spieler entscheidet über die Reihenfolge.

F: Was passiert, wenn alle vier Zenturio-Marker auf dem Spielplan liegen und ein Schwere Jäger im Feld eines Viperstart-Symbols aktiviert wird?

A: Der Schwere Jäger bleibt, wo er ist, da wegen der Spielmaterialbeschränkung kein Zenturio eingesetzt werden kann. Die Zenturio-Marker werden wie bisher weiter bewegt, der Schwere Jäger kann bei einer späteren Aktivierung eventuell einen Zenturio absetzen, falls dann verfügbar.

F: Können mehrere Zenturio-Marker auf dem selben Feld der Enterkommando-Leiste liegen?

A: Ja. Weder verdrängen sie sich gegenseitig, noch verhindern sie, dass weitere auf ihr Feld gelegt werden.

F: Dürfen Fertigkeitsskarten, wie „Strategische Planung“, die einen Würfelwurf potenziell verbessert, auch auf andere Spieler in deren Zug ausgespielt werden?

A: Ja. Jede Fähigkeit, die keine Aktion erfordert, kann zum geeigneten Zeitpunkt eingesetzt werden, auch wenn man nicht an der Reihe ist.

F: Kann ein Spieler die Fertigkeitsskarte „Notstand ausrufen“ ausspielen, um die Teilerfolgs-Schwierigkeit zu senken?

A: Nein. Die Schwierigkeit eines Fertigkeitss-Checks steht immer oben links auf der Krisenkarte.

F: Was passiert in dem unwahrscheinlichen Fall, dass sämtliche Karten einer bestimmten Fertigkeit im Spiel sind (also keine mehr gezogen werden können)?

A: Die Spieler können dann so lange keine Karten dieser Fertigkeit mehr ziehen, bis wieder Karten dieses Typs abgeworfen wurden.

F: Wenn der Admiral eine Nuklearwaffe abfeuert und eine 7 oder 8 würfelt, kann er dann anstatt der Jäger innerhalb dieses Felds auch Schwere Jäger vernichten?

A: Nein. Schwere Jäger sind davon unbeeinflusst.

F: Darf der Flottenmarker weiterrücken, wenn die FTL-Kontrolle beschädigt ist? Kann man dann noch einen Automatischen Sprung machen?

A: Ja und Ja.

F: Was passiert mit der Sympathisanten-Karte, wenn sie aufgedeckt wurde?

A: Sie bleibt im Spiel, ist aber unbeeinflusst von jeglichen Fähigkeiten, die sich üblicherweise auf Loyalitätskarten beziehen. Hat also beispielsweise ein Mitspieler die Möglichkeit, sich eine zufällige Loyalitätskarte des Besitzers der Sympathisanten-Karte anzusehen, zählt diese Karte nicht dazu.

F: Der Check für die Krisenkarte „Detektor-Sabotage“ ist misslungen: Falls Baltar seine Einmal-Fähigkeit „Zylonendetektor“ noch nicht genutzt hat, darf er sie jetzt noch einsetzen?

A: Nein. Der Kartentext ist eindeutig: Bis zum Ende des Spiels darf sich kein Spieler mehr Loyalitätskarten anderer Spieler mehr ansehen.

F: Wie handelt man mehrere Aktivierungs-Symbole von Zylonenschiffen ab, wenn sie auf ein- und derselben Karte abgebildet sind?

A: Jedes Symbol einzeln, von links nach rechts.

F: Kann ein Würfelergebnis so modifiziert werden, dass es höher als „8“ oder niedriger als „1“ wird?

A: Nein. Nachdem man alle Würfelmodifikationen angewendet hat, wird jede Zahl größer 8 als „8“ behandelt und jede Zahl unter 1 als „1“.

F: Wann darf sich ein Viperpilot entscheiden, eine Viper zu landen?

A: Die Landung einer Viper ist eine Bewegung. Sie kann im Bewegungsschritt des Spielers geschehen oder als Bewegung durch eine Fertigkeitkarte „Anweisung von Oben“ oder auch durch die Fertigkeitkarte „Notstand ausrufen“ aus der **Exodus-Erweiterung**. Der Pilot kann die Viper nicht als Aktion landen.



PEGASUS ERRATA & FAQ

ERRATA

Dieser Abschnitt korrigiert Fehler, die in frühen Auflagen von **Battlestar Galactica: Pegasus-Erweiterung** aufgetaucht sind. In späteren Auflagen wurden diese Fehler behoben.

Plastik-Basissterne

Die beiden Basissterne mussten nur bei der US-Erstaufgabe zusammengebaut werden, in allen anderen Auflagen sind sie bereits fertig montiert. Die Zusammenbauanleitung auf Seite 5 der Anleitung früherer Auflagen ist also bedeutungslos.

FAQ

Dieser Abschnitt liefert Antworten zu häufig auftauchenden Regel-
fragen zur **Pegasus-Erweiterung**.

Charakter-Fähigkeiten

F: Kann Helena Cain ihre „Blindsprung“-Einmal-Fähigkeit auch auf Neu-Caprica anwenden?

A: Nein. Da die Fähigkeit nicht angewendet werden darf, wenn die Entfernung **7 oder höher ist**, ist dies nicht möglich. Spieler, die Helena Cain wählen, sollten diese Fähigkeit lieber früher als später im Spiel einsetzen, wenn überhaupt.

F: Überstimmt Helena Cains „Blindsprung“-Einmal-Fähigkeit den Text auf der Zwölferratskarte „Missionsspezialist ernennen“? Wie viele Zielortkarten zieht man denn bei einem Blindsprung, wenn diese Karte im Spiel ist?

A: Für diesen Fall wird die Karte „Missionsspezialist ernennen“ ignoriert. Sie gilt erst, wenn die Flotte das nächste Mal springt.

F: Darf man Karten wie „Strategische Planung“ und andere Effekte, die Würfelergebnisse beeinflussen, zusammen mit Louanne „Kat“ Katraines Eigenschaft „Flieger-Ass“ anwenden?

A: Nein.

F: Darf man mit Ellen Tighs Fähigkeit „Politisch gewandt“ oder mit dem Texteffekt der Fertigkeitkarte „Volk unterstützen“ auch Karten von außerhalb seiner Fertigkeitstypen ziehen?

A: Nein. Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, zieht man Karten immer nur aus den erlaubten Fertigkeitstypen des Charakters.

F: Was passiert, wenn Ellen Tigh durch ihre Fähigkeit „Manipulierend“ einen Titel übernimmt, aber der ursprüngliche Besitzer des Titels noch während ihres Zuges das Anrecht auf diesen Titel verliert (weil er als Zylon enttarnt, exekutiert oder, falls es um den Admiralstitel geht, in die „Brig“ geworfen wurde)?

A: Wenn Ellen am Ende ihres Zuges aus irgendeinem Grund nicht mehr im Besitz des Titels ist, den sie durch ihre Einmal-pro-Spiel-Fähigkeit an sich genommen hat, kann sie ihn nicht zurückgeben und er bleibt, wo er gerade ist. Falls sie den Titel noch am Ende ihres Zuges besitzt, ihn der Vorbesitzer aber aus irgendeinem Grund nicht wieder übernehmen darf, misslingt die Rückgabe folglich und der Titel geht wie üblich an den nächsten verfügbaren Charakter in der Amtsfolge (was natürlich auch Ellen Tigh sein kann).

Brig, Krankenstation, Arrest und Medizinisches Zentrum

F: Haben Effekte, die eine Bewegung erzwingen, wie zum Beispiel Louanne „Kat“ Katraines Eigenschaft „Aufputzmittelsüchtig“ oder Auswirkungen von Krisenkarten, die Spieler in die Krankenstation schicken, auch für Charaktere Gültigkeit, die in den Orten „Brig“ oder „Arrest“ sind?

A: Nein.



F: Wirkt sich Tom Zareks Fähigkeit „Freunde im Untergrund“ auch auf den Ort „Arrest“ aus - oder immer nur auf die „Brig“?

A: Alle Fähigkeiten, die sich auf die „Brig“ beziehen, gelten für „Arrest“, während sich der Charakter auf Neu-Caprica befindet. Daher kann Tom Zarek den Fertigkeiten-Check auf „Arrest“ nur beeinflussen, so lange er sich auf Neu-Caprica befindet.

F: Darf ein Charakter in „Brig“ oder „Arrest“ Bewegungsfähigkeiten nutzen?

A: Ja.

F: Wenn ein Charakter den „Arrest“ aktiviert und der Fertigkeiten-Check erfolgreich ist, zu welchen Orten darf er sich dann bewegen?

A: Zu jedem beliebigen Ort auf Neu-Caprica.

F: Wenn jemand anderes außer dem Präsidenten eine Zwölferratskarte ausspielt, während er auf Neu-Caprica ist, muss er dann würfeln, um festzustellen, ob er in den „Arrest“ geht?

A: Nein.

Verschiedenes

F: Was passiert, wenn die „Hauptgeschütze“ der Pegasus“ dazu benutzt werden, ein Weltraumfeld zu beschießen, auf dem sich (auch) Scar befindet?

A: Scar kann nur beim Würfelergebnis 7 oder 8 abgeschossen werden. Falls also der Wurf für diesen Pegasus-Ort mindestens 7 beträgt, darf man Scar als einen der zerstörten Jäger entfernen. Anderenfalls kann Scar nicht gewählt werden und andere Jäger (falls verfügbar) werden stattdessen getroffen.

F: Wer entscheidet, wann die Zwölferratskarte „Auf Bewährung“ abgeworfen wird, um deren Effekt einzusetzen?

A: Der Präsident.

F: Wie viele Karten dürfen Zylonen-Führer zu Spielbeginn ziehen?

A: 2, denn mehr Karten, als ihre Fertigkeitstypen angeben, dürfen sie nicht ziehen (es sei denn, sie infiltrieren).

F: Wie oft dürfen Zylonen-Führer während eines Spiels infiltrieren?

A: So oft sie wollen.

F: Dürfen Zylonen mehr als eine Super-Krisenkarte besitzen?

A: Ja.

F: Ein Spieler darf sich (z.B. durch die Zwölferratskarte „Zylonen-Fahndungsfotos“) eine zufällig gewählte Loyalitätskarte ansehen. Er wählt einen Spieler, der zuvor durch Exekution eine aufgedeckte Loyalitätskarte „Sie sind kein Zylon“ offen vor sich liegen hat, aber in der Schläferphase eine weitere Loyalitätskarte erhalten hat. Wird die zufällige Karte aus beiden Karten gezogen oder wird die offen liegende Karte ignoriert?

A: Die bereits aufgedeckten Karten bleiben offen auf dem Tisch liegen. Sie werden beim Wählen zufälliger Loyalitätskarten ignoriert.

F: Kann ein infiltrierender Zylonen-Führer gewählt werden, wenn die Zwölferratskarte „Vizepräsident ernennen“ ausgespielt wird?

A: Nein. Allerdings können andere Zwölferratskarten an einen infiltrierenden Zylon gegeben werden, etwa „Missionsspezialist ernennen“ oder „Schiedsperson ernennen“, wenn sie ausgespielt werden. Wenn der Zylonen-Führer seine Infiltration beendet, wirft er an ihn gegebene Zwölferratskarten wirkungslos ab.

F: Was passiert, wenn ein Spieler, der nicht in der „Brig“ sitzt, die „Du bist ein Zylon“-Loyalitätskarte mit dem Text „Kann die Galactica beschädigen“ aufdeckt, wenn dieser Spieler gerade nicht am Zug ist und Pegasus im Spiel ist?

A: Bei jedem der fünf gezogenen Schadensmarker wählt der aktive Spieler zuvor, ob der Marker von der Galactica oder der Pegasus gezogen wird. Der Spieler, der die Loyalitätskarte aufgedeckt hat, sucht dann aus, welche 2 Marker zur Anwendung kommen.

F: Gibt es Kartenstapel, die nicht gewählt werden können, wenn die Zwölferratskarte „Das Orakel befragen“ ausgespielt wird?

*A: Man darf weder den Loyalitäts- noch den Absichtskarten-Stapel wählen. Wenn man mit der **Götterdämmerung-Erweiterung** spielt, darf man außerdem nicht den Motivkarten-Stapel wählen.*

Neu-Caprica zusammen mit anderen Erweiterungen benutzen

F: Wie funktioniert Felix Gaetas „Putsch“-Eigenschaft, wenn er auf Neu-Caprica im „Arrest“ ist?

A: Wenn er die Eigenschaft nutzt, während er im „Arrest“ ist, bekommt er den Admirals-Titel und er bewegt sich, falls die Galactica noch nicht in den Orbit zurückgekehrt ist, zum „Kommandostand“ (dazu muss er keine Fertigkeitenkarten abwerfen).

F: Wenn Spieler in die Neu-Caprica-Phase kommen, während sie die Zielort-Karte „Löwenkopfnebel“ aus der Exodus-Erweiterung ausführen, wird dann der Sprungvorbereitungs-Marker trotzdem um 2 weiter geschoben?

A: Ja. Die Spieler bereiten die Neu-Caprica-Phase im Schritt „Kobol-Anweisungen“ der Sprungvorbereitung vor und setzen die Sprungvorbereitungsleiste um 2 weiter, nachdem sie den Schritt „Sprungvorbereitungsleiste zurücksetzen“ ausgeführt haben.

F: Wenn Athena ihre Eigenschaft „Fest entschlossen“ auf einen Neu-Caprica-Ort anwenden möchte, darf sie dann entscheiden, entweder die Menschen- oder die Zylonen-Aktion des Ortes zu nutzen?

A: Ja.

F: Kann Athena ihre Eigenschaft „Fest entschlossen“ oder Hoshi seine Eigenschaft „Organisationstalent“ anwenden, um andere Orte als solche auf Neu-Caprica zu aktivieren, bevor die Galactica in den Orbit zurückkehrt?

A: Nein.

F: Wie funktioniert Dorals Eigenschaft „Akribisch“ in der Neu-Caprica-Phase, bevor die Galactica in den Orbit zurückkehrt?

A: Er beendet seine Infiltration, bewegt sich zu einem beliebigen Ort auf Neu-Caprica und hat dann eine weitere Aktion.

F: Wie funktioniert Romo Lampkins Eigenschaft „Strafverteidiger“ in der Neu-Caprica-Phase?

A: So, wie auf der Karte beschrieben, so lange er sich nicht auf Neu-Caprica befindet. Befindet er sich jedoch auf Neu-Caprica, bewegt er einen Charakter, der sich im „Arrest“ befindet, auf irgendeinen Ort auf Neu-Caprica und nimmt sich alle Fertigkeitenkarten von dessen Spieler.

EXODUS ERRATA & FAQ

ERRATA

Dieser Abschnitt korrigiert Fehler, die in frühen Auflagen von **Battlestar Galactica: Exodus-Erweiterung** aufgetaucht sind. In späteren Auflagen wurden diese Fehler behoben.

Krisenkarte „Unerwünschte Gesichter“

Die erste Option sollte lauten: „Der Admiral **muss** alle seine Fertigkeitkarten abwerfen und danach einen Charakter auswählen, den er in die „Brig“ schickt.“

Spielregel

Seite 8: Der zweite Satz im Abschnitt „Nuklearwaffenmarker“ sollte lauten: „Nach dem Abfeuern einer Nuklearwaffe **oder irgendeiner anderen Anweisung, die Spieler auffordert, einen Nuklearwaffenmarker aus dem Spiel zu entfernen, legt man den Marker neben den Spielplan, anstatt ihn in die Schachtel zurückzulegen.**“

Option „Zylonenflotte“

(Beachten Sie, dass dieses Erratum eine zuvor anders vereinbarte Regel verändert.) Der Schlussabsatz auf Seite 15 von „Mit der Flotte springen“ muss lauten:

Zuletzt versetzt man alle Zylonenschiffe auf Weltraumfeldern des Hauptspielplans zu den entsprechenden Feldern des Zylonenflotte-Spielplans (siehe „Der Zylonenflotte-Spielplan“ auf Seite 12). Etwaige Schadensmarker auf Basissternen werden entfernt und wieder in den Vorrat der unbenutzten Schadensmarker eingemischt.

FAQ

Dieser Abschnitt liefert Antworten zu häufig auftauchenden Regelfragen zur **Exodus-Erweiterung**.

Loyalitätsstapel zusammenstellen

F: Wird die „Sie sind ein Sympathisant“-Loyalitätskarte bereits bei Spielbeginn hinzugefügt oder erst vor der Schläferphase?

A: Bei Spielbeginn. Es ist also möglich, dass sie ein Spieler noch vor der Schläferphase erhält.

Charakter-Fähigkeiten

F: Kann Tory Foster ihre „Anpassungsfähig“-Eigenschaft benutzen, wenn ein Spieler das Büro des Präsidenten benutzt, um eine Zwölferratskarte zu spielen?

A: Ja. Auf jeder Zwölferratskarte steht eine Aktion. Immer, wenn diese Aktion ausgeführt wird, kann Tory Foster ihre „Anpassungsfähig“-Eigenschaft benutzen. Dinge, die die Ausführung der Aktion einer Zwölferratskarte auslösen, beinhalten: die Titelkarte des Präsidenten, die Benutzung der Orts-Eigenschaft im Büro des Präsidenten, das Hoffnungs-Resultat auf Aaron Dorals Alliiertenkarte oder Laura Roslins Eigenschaft „erfahrener Politiker“. Beachten Sie, dass z.B. im Fall der Zwölferratskarte „Missionsspezialist ernennen“ die „Anpassungsfähig“-Eigenschaft nur wirkt, wenn diese Karte an einen anderen Spieler gegeben wird, nicht aber, wenn dieser Spieler sie benutzt (da letzteres ja keine Aktion ist).

F: Wie spielen Felix Gaetas „FTL-Bediener“- und Karl „Helo“ Agathons „ECO-Offizier“-Eigenschaft zusammen, wenn ein Spieler den Ort FTL-Kontrolle im Zug von Karl „Helo“ Agathon benutzen will?

A: Nach dem Würfeln kann jeder der Spieler den Würfel nachwürfeln. Wenn beide würfeln wollen, entscheidet der aktive Spieler (hier also Karl „Helo“ Agathon), wer zuerst würfeln darf. Beachten Sie, dass, wenn nur einer der beiden Spieler nachwürfelt, der andere immer die Möglichkeit hat, ebenfalls nachzuwürfeln, auch wenn er das zuvor gar nicht angekündigt hatte.

F: Wie funktioniert Felix Gaetas „Coup“-Eigenschaft, wenn er auf Neu Caprica in Arrest ist (Teil der Pegasus-Erweiterung)?

A: Wenn er die Eigenschaft benutzt, während er in Arrest ist, bekommt er den Admiralstitel und bewegt sich, falls die Galactica noch nicht in den Orbit zurückgekehrt ist, in das „Widerstands-Hauptquartier“. Wenn die Galactica in den Orbit zurückgekehrt ist, bewegt er sich auf den Kommandostand (er muss dazu keine Fertigkeitkarten abgeben).

Fertigkeitkarten

F: Wenn die „Eiserner Wille“-Fertigkeitkarte in einen Fertigkeit-Check gespielt wird, dessen Schwierigkeit entweder durch die Fertigkeitkarte „Notlösung“ (aus der Pegasus-Erweiterung) oder „Notstand ausrufen“ gesenkt wird, muss dann die Gesamtstärke innerhalb von unter 4 aufgrund der abgedruckten Schwierigkeit des Fertigkeit-Check bleiben, damit das Misserfolg-Ergebnis nicht ausgelöst wird oder reicht „innerhalb von unter 4 der modifizierten Schwierigkeit“?

A: Innerhalb von unter 4 der modifizierten Schwierigkeit. Allerdings: Ist die Gesamtstärke 0 oder weniger, verlieren die Spieler trotzdem 1 Moral.

F: Wie werden Teilerfolge auf Krisen- und Super-Krisenkarten durch die „Eiserner Wille“-Fertigkeitkarte beeinflusst?

A: Die Karte ändert nichts daran, ob ein Teilerfolg ausgelöst wird oder nicht, und auch nichts an dessen benötigter Stärke. Denken Sie daran, dass es Situationen geben kann, in denen die Menschen größeren Nutzen daraus ziehen können, wenn die Gesamtstärke eines Fertigkeit-Checks das Teilerfolgs-Ergebnis nicht erreicht, falls bei diesem Check eine Karte „Eiserner Wille“ dabei ist.

F: Wenn eine Fertigkeitkarte „Notfallsituation“ gespielt wird, dürfen dann auch Zylonen sich bewegen oder 1 Aktion ausführen?

A: Ja. Anders als bei der „Anweisung von oben“, von der Zylonen nicht profitieren können, zielt „Notfallsituation“ nicht auf spezifische Spieler ab.

F: Wenn der aktive Spieler die Fertigkeitkarte „Notfallsituation“ spielt und seine Aktion dazu nutzt, um eine „Sie sind eine Zylon“-Karte zu spielen, endet sein Zug dann noch bevor wegen der Fertigkeitkarte irgend ein anderer Spieler sich bewegen oder seine 1 Aktion ausführen darf?

A: Nein. Sobald die Karte gespielt wurde, muss deren Aktion komplett ausgeführt werden, selbst, wenn der aktive Spieler exekutiert wird oder sich enttarnt. Das unterscheidet die Karte von „Anweisung von oben“, die nach ihrem Ausspielen nicht komplett ausgeführt wird, wenn sich deren Ziel als erste Aktion der Karte als Zylon enttarnt. In so einem Fall würde der Spieler die zweite Aktion durch die Karte nicht erhalten, weil Zylonen nicht Ziel einer solchen Karte sein dürfen.

Das „Konsequenz-Ergebnis“

F: Werden Konsequenz-Ergebnisse auf Krisenkarten durch Verratskarten mit Fertigkeit-Check-Symbol (aus der Pegasus-Erweiterung) ausgelöst?

A: Ja.

Option „Loyalitätskonflikte“

F: Falls mehrere Loyalitätskarten der „Letzten Fünf“ gleichzeitig aufgedeckt werden, wie werden sie abgehandelt?

A: Alle Effekte der Loyalitätskarten „Die Letzten Fünf“ müssen angewendet werden, selbst wenn der Spieler, der die Karten aufdeckt oder der Spieler, dessen Karte aufgedeckt wurde, exekutiert wird. Der aktive Spieler wählt die Reihenfolge, in der die Karten abgehandelt werden.

Option „Zylonenflotte“

F: Wenn ein Spieleffekt den Spieler anweist, ein Zivilschiff in ein bestimmtes Weltallfeld zu stellen, also z.B. hinter die Galactica, wählt dann stattdessen der CAG das Feld?

A: Nein, wie seine Titelkarte bereits besagt, darf der CAG nur dann Zivilschiffe platzieren, wenn bei diesen kein genauer Ort zur Platzierung angegeben ist.

F: Wie beeinflusst der Zylonenort „Zylonenflotte“ den Zylonenflotte-Spielplan?

A: Wenn ein Zylonenspieler den Ort Zylonenflotte auf dem Hauptspielplan benutzt, um alle Zylonenschiffe eines bestimmten Typs zu aktivieren, ist das so, als würde man das Aktivierungssymbol dieses Typs auf einer Krisenkarte befolgen. So wäre das Aktivieren von Jägern z.B. dasselbe wie das Befolgen des Jäger-Symbols. Daher kann das Benutzen der Eigenschaft auf dem Zylonenort „Zylonenflotte“ zum Aktivieren aller Schiffe eines Typs dazu führen, dass Schiffe dieses Typs auf dem Zylonenflotte-Spielplan platziert werden und der Anzeiger auf der Verfolgungsleiste weiter wandert. Wenn der Ort „Zylonenflotte“ dazu benutzt wird, 2 Jäger und 1 Schwere Jäger von jedem Basisstern zu starten, gilt das nur für Basissterne auf dem Hauptspielplan - und keinesfalls werden dadurch Basissterne auf dem Zylonenflotte-Spielplan platziert oder die Verfolgungsleiste verändert.

F: Was passiert, wenn ein Zylonenspieler den Ort Basisstern-Brücke benutzt, um einen Basisstern auf dem Zylonenflotte-Spielplan zu platzieren, aber beide Basissterne entweder schon auf dem Hauptspielplan oder dem Zylonenflotte-Spielplan liegen?

A: Nichts. Alle Basissterne bleiben, wo sie sind.

F: Wenn der einzige Basisstern auf dem Hauptspielplan den Schadensmarker mit dem zerstörten Hangar hat, während ein „Jäger starten“-Symbol befolgt werden muss, legen die Spieler dann einen Basisstern auf den Zylonenflotte-Spielplan und schieben den Verfolgungsanzeiger weiter? Was, wenn der einzige Basisstern den Marker „Beschädigte Waffensysteme“ hat, wenn ein Symbol „Basissterne aktivieren“ befolgt wird?

A: In beiden Fällen kommt kein Basisstern auf den Zylonenflotte-Spielplan und der Verfolgungsanzeiger wird nicht weiter geschoben.

Option „Ionischer Nebel“

F: Kommen Trauma-Marker zurück in den Vorrat der unbenutzten Trauma-Marker, wenn sie „abgeworfen“ werden?

A: Ja.

F: Kann ein eliminiertes Spieler das Spiel trotzdem gewinnen?

A: Nein, wer eliminiert wurde, hat automatisch verloren, egal ob Menschen oder Zylonen gewinnen.

F: Wenn ein unenttarnter Zylon durch „Der Prozess/Die Box“ eliminiert wird, macht er dann im Spiel als enttarnter Zylon weiter?

A: Nein. Unenttarnte Zylonen werden weiter als Menschenspieler behandelt, auch beim Durchführen von „Der Prozess/Die Box“. Wird ein unenttarnter Zylon durch „Der Prozess/Die Box“ eliminiert, durchläuft er die normalen Schritte einer Exekution, darunter auch das Aufdecken einer „Sie sind ein Zylon“-Karte, aber der Charakter kommt nicht auf das Auferstehungsschiff. Der Spieler legt seine Figur und deren Tafel in die Schachtel zurück, hat keinen Zug mehr und hat das Spiel verloren. Es scheint, dass weder die Zylonen noch die Menschen ihn bei sich haben wollten.

F: Wenn Spieler in die Phase „Am Scheideweg“ kommen, während sie die Zielortkarte „Löwenkopfnebel“ abhandeln, wird dann der Sprungvorbereitungsmarker trotzdem um 2 vorgesetzt?

A: Ja. Die Spieler handeln die Phase „Am Scheideweg“ im Schritt „Kobol-Anweisungen“ der Sprungvorbereitung ab, Die Regeln für die Phase „Am Scheideweg“ besagen, dass die Spieler die Phase „Sprungvorbereitungsleiste zurücksetzen“ auslassen sollen, aber die Spieler setzen dennoch die Sprungvorbereitungsleiste um 2 weiter, nachdem sie den Schritt „Sprungvorbereitungsleiste zurücksetzen“ ausgeführt haben, obwohl dieser Schritt übersprungen wird.

Verschiedenes

F: Kann das Ergebnis eines Würfelwurfs so modifiziert werden, dass es mehr als „8“ zählt?

A: Nein. Nach allen Modifikationen wird jede Zahl größer als 8 wie eine „8“ behandelt.

F: Wenn eine Spielanweisung besagt, man solle einen Basisstern zerstören, zieht man dann drei Basisstern-Schadensmarker oder nimmt man den Basisstern einfach weg?

A: Der Basisstern wird einfach weggenommen, ohne dass man irgendwelche Marker zieht.

F: Wenn Spieler die Option „Zylonenflotte“ nicht nutzen, wer platziert dann die Zivilschiffe, die auf der Krisenkarte „Ehrenorden“ angegeben sind?

A: Der Admiral platziert die Schiffe in ein oder zwei Weltallfelder seiner Wahl. Wenn die Spieler mit der „Zylonenflotte“ spielen, platziert der CAG die Schiffe nach den üblichen Regeln.



GÖTTERDÄMMERUNG FAQ

FAQ

Dieser Abschnitt liefert Antworten zu häufig auftauchenden Regel-
fragen zur **Götterdämmerung-Erweiterung**.

Charaktereigenschaften

*F: Erfordert Hoshis Eigenschaft „Zögerlich“, dass er eine Fertigkeit-
karte abwirft, wenn er eine Fertigkeitkarte mit einer Bewegungs-
eigenschaft aus der Pegasus-Erweiterung benutzt, etwa „Kritische
Situation“?*

A: Ja.

*F: Wenn Hoshis seine Eigenschaft „Organisationstalent“ nutzt und
den Kommandostand, die Kommunikation oder die Waffensteue-
rung aktiviert, kann er dann seine Eigenschaft „Pflichtbewusst“ auch
nutzen?*

A: Ja. Die drei Orte, die er durch „Organisationstalent“ aktiviert,
müssen unterschiedlich sein, aber immer, wenn er dabei Komman-
dostand, Kommunikation oder Waffensteuerung aktiviert, kann er
mittels „Pflichtbewusst“ eine Fertigkeitkarte abwerfen und den
jeweiligen Ort erneut aktivieren.

*F: Wenn ein Spieler die alternative Version von Tom Zarek wählt, gilt
dann für die Meutereikarte, die er zu Beginn ziehen muss, ebenfalls
seine Eigenschaft „Die notwendigen Schritte“?*

A: Ja. Wenn er wegen seiner negativen Eigenschaft „Schlechter Ruf“
die vorgeschriebene Meutereikarte zieht, zieht er 2 Meutereikarten,
behält eine und legt die andere unter den Stapel zurück.

*F: Kann Helo seine Eigenschaft „Moralische Instanz“ benutzen,
nachdem Lee Adama seine Eigenschaft „Einen anderen Weg wählen“
eingesetzt hat?*

A: Ja. „Einen anderen Weg wählen“ erzeugt eine zusätzliche Option
für die Wahl bei einer Krisenkarte mit „Präsident entscheidet“,
„Admiral entscheidet“, „CAG entscheidet“ oder „Aktiver Spieler ent-
scheidet“. Man beachte, dass Lee Adama nicht den „anderen Weg
wählen“ kann, nachdem Helo seine „Moralische Instanz“ benutzt hat.

F: Wann kann Athena ihre Eigenschaft „Für die Liebe“ benutzen?

A: Sie kann ihre Eigenschaft „Für die Liebe“ immer nutzen, wenn ein
Spieler aus irgendeinem Grund eine Fertigkeitkarte abwirft, mit
folgenden Ausnahmen:

- Wenn ein Spieler Karten abwirft, um sein Handkartenlimit einzu-
halten.
- Wenn eine Superkrise abgehandelt wird.
- Wenn ein Spieler eine Fertigkeitkarte abwirft, um eine Fähigkeit
auf seiner Charakterkarte abzuhandeln. Dazu gehören Kartenab-
würfe durch Kats Eigenschaft „Flieger-Ass“, Hoshis Eigenschaft „
Pflichtbewusst“ und Anders Eigenschaft „Starathlet“.

*F: Wenn D'Anna ihre Eigenschaft „Visionen“ in der „Brig“ einsetzt,
muss sie dann alle bis auf 3 Fertigkeitkarten abwerfen?*

A: Nein.

*F: Wenn Doral seine Eigenschaft „Akribisch“ einsetzt, kann er sich
dann auf das Wiederaufstehungsschiff begeben?*

A: Nein. Spieler dürfen sich nie zu Risiko-Orten bewegen, es sei denn,
das wird explizit angegeben. Die Eigenschaft „Akribisch“ ersetzt die
normale Regel, die Spieler auffordert, sich zum Wiederaufste-
hungsschiff zu begeben.

*F: Kann die alternative Version von Baltar eine Loyalitätskarte „Sie
sind ein Zylon“ außerhalb der Brig aufdecken?*

A: Nein, außer man spielt mit der **Pegasus-** und/oder **Exodus-Erwei-
terung** und Baltar wird exekutiert.

*F: Kann Doc Cottle die Text-Eigenschaften auf Technikkarten nutzen,
die keine Aktionen sind?*

A: Ja.

Fertigkeitskarten

*F: Wie soll man „freiwillig abwerfen“ in Bezug auf das Abwerfen der
Karten „Dradis-Kontakt“ und „Köder“ auffassen?*

A: Immer wenn ein Spieler eine oder mehrere Fertigkeitkarten
abwirft, geht man davon aus, dass er diese Karten freiwillig gewählt
hat, es sei denn, er musste sie entweder zufällig abwerfen (zum
Beispiel bei Apollos Eigenschaft „Dickkopf“) oder er musste *alle* seine
Fertigkeitkarten abwerfen (dazu gehört Tighs Eigenschaft „Alkoholi-
ker“). Wichtig: Wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl Fertigkeit-
karten abwerfen soll, **gelten diese immer als freiwillig vom Spieler
gewählt**. Sogar in Fällen, wo der Spieler exakt die geforderte Anzahl
Karten oder weniger auf der Hand hat, müsste er pro dabei abge-
worfenen Karte „Dradis-Kontakt“ oder „Köder“ eine Meutereikarte
ziehen. Wenn ein Spieler in diesem Zug bereits eine Meutereikarte
als Folge des Abwurfs einer dieser Karten gezogen hat, muss er
keine weitere ziehen.

*F: Verhindert die Fertigkeitkarte „Friedensgespräche“ die Plat-
zierung von Zylonenschiffen? Verhindert sie die Aktivierung von
Zenturios?*

A: Sie verhindert das Einsetzen neuer Zylonenschiffe während des
Zugs, in dem sie gespielt wurde, nicht, aber sie verhindert die Akti-
vierung von Zenturios.

*F: Kann „Planänderung“ benutzt werden, nachdem ein Spieler zum
Bestehen eines Checks entweder „Politisches Können“ oder Boo-
mers Eigenschaft „Mysteriöse Intuition“ eingesetzt hat?*

A: Ja.

Meutereikarten und der Meuterer

*F: Was passiert mit Helo, wenn er eine zweite Meutereikarte
bekommt (oder eine dritte, wenn er der Meuterer ist), während er
„Verschollen“ ist?*

A: Er wirft bis auf eine Meutereikarte alle ab, kommt aber nicht in die
„Brig“.

*F: Kann nach dem Abhandeln der Meutereikarte „Unerlaubter
Waffengebrauch“ ein Nuklearwaffenmarker wieder zurückkom-
men, indem man die Fertigkeitkarte „Nuklearwaffe bauen“ aus der
Exodus-Erweiterung einsetzt?*

A: Ja. Wenn man die **Exodus-Erweiterung** benutzt, werden Nuk-
learwaffenmarker immer neben den Spielplan gelegt, wenn man
angewiesen wird, sie aus dem Spiel zu nehmen.

*F: Kann ein Spieler, dessen Charakter in der „Brig“ ist, „Passiver
Widerstand“ spielen? Kann „Passiver Widerstand“ auch für den
unwahrscheinlichen Fall gespielt werden, dass der Admiral in der
„Brig“ ist?*

A: In beiden Fällen ja, allerdings bleibt in beiden Fällen der ausspielen-
de Spieler in der „Brig“.

*F: Kann ein Spieler „Gewaltsamer Protest“ spielen, während der
Präsident in der „Krankenstation“ oder der „Brig“ ist?*

A: Ja. Wenn der Präsident in der „Brig“ ist, bewegt er sich nicht.

*F: Wenn der Ort „Maschinenraum“ aus der **Pegasus-Erweiterung** im Zug des Meuterers aktiviert wird, zieht er dann trotzdem eine Meutereikarte in seinem Schritt „Sprungvorbereitung“, selbst wenn seine Krisenkarte kein Sprungvorbereitungssymbol hat?*

A: Ja.

F: Zieht der Meuterer mehr als eine Meutereikarte, wenn mehr als eine Krisenkarte mit Sprungvorbereitungssymbol in seinem Zug abgehandelt wird?

A: Nein. Der Meuterer zieht immer dann 1 Meutereikarte, wenn er ein oder mehrere Sprungvorbereitungssymbole im Schritt „Sprungvorbereitung“ seines Zugs abhandelt.

Verschiedenes

F: Kann Apollo das Spiel in einem Angriffsraptor statt in einer Viper beginnen?

A: Ja.

*F: Wie funktionieren Wundermarker nachdem man das Missergebnis der Super-Krisenkarte „Die Farm“ aus der **Pegasus-Erweiterung** abgehandelt hat?*

A: Menschenspieler können ihre Wunder-Eigenschaften nicht länger nutzen. Zylonenspieler können ihre Wunder-Eigenschaften noch nutzen, wenn sie nicht infiltrieren. Wundermarker können weiterhin für andere Effekte genutzt werden, etwa für die Aktivierung der Orte auf dem Spielplan des Rebellen-Basissterns.

F: Während die Zylonenangriff-Krisenkarte „Ereignishorizont“ im Spiel ist: Was gilt als „Aktivierung einer Viper“ im Sinne der Spezialregel „Gravitationsstrudel“?

A: Immer wenn ein Pilot seine Viper aktiviert, gilt das als Aktivierung und er muss zunächst eine Fertigkeitkarte abwerfen. Wenn ein Spieler den Kommandostand benutzt, muss er zwei Fertigkeitkarten abwerfen, um beide Aktivierungen ausführen zu können. Wenn eine Karte abgehandelt wird, die einem Spieler Viper-Aktivierungen erlaubt, muss er pro Aktivierung 1 Fertigkeitkarte abwerfen. Wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, die ihm die Bewegung und/oder den Angriff mit einer Viper erlaubt, etwa „Maximale Feuerkraft“ oder „Vollgas“, wird die Aktion nur als 1 Aktivierung gewertet. Die Bewegung einer Viper als Teil des Bewegungsschrittes des Spielers oder als Folge einer Bewegung durch eine „Anweisung von Oben“ ist keine Aktivierung und daher muss der Spieler keine Fertigkeitkarte abwerfen.

*F: Wenn ein Fertigkeits-Check auf einer Missionskarte abgehandelt wird, können die Spieler dann die Fertigkeitkarte „Volk unterstützen“ aus der **Pegasus-Erweiterung** benutzen? Kann bei einem Fertigkeits-Check einer Missionskarte William Adama seine Eigenschaft „Kommandogewalt“ nutzen, Chief Tyrol seine Eigenschaft „Bedingungslose Hingabe“ oder Athena ihre Eigenschaft „Für die Liebe“?*

A: Nein.



ERLÄUTERUNGEN ZUR GEHEIMHALTUNG

Dieser Abschnitt der FAQ erweitert die Regeln und Tipps des entsprechenden Kapitels im Regelheft. Er beschreibt allgemeine Regeln zur Geheimhaltung sowie besondere Regeln, die für ganz bestimmte Situationen und Spielmaterialien gelten.

Dieser Abschnitt ist lediglich für Spielergruppen gedacht, die sich nicht darauf einigen können, was aufgrund der Spielregeln bezüglich der Geheimhaltung erlaubt ist und was nicht.

GOLDENE REGEL DER GEHEIMHALTUNG

In allen Zweifelsfällen dürfen Spieler Aussagen treffen, die „Extremwerte des Spektrums“ darstellen. Das bedeutet, dass ein Spieler immer sagen darf, dass seine Karte einen „hohen“ oder einen „niedrigen“ Wert besitzt, er aber **niemals** sagen darf, dass er eine „ziemlich hohe“, „eher niedrige“ oder gar „mittlere“ Karte hat.

FERTIGKEITS-CHECKS

Beim Ausspielen von Fertigkeitsskarten zu Fertigungs-Checks ist es den Spielern untersagt, anzugeben, welchen Kartentyp (welche Farbe) oder welchen Wert sie ausspielen (oder ausspielen wollen).

Sie dürfen nur eine Information weitergeben, welche der „goldenen Regel der Geheimhaltung“ entspricht. Die übliche Aussage in dieser Situation ist dann „viel“ oder „wenig“. Die Aussage darf nur dann „ein mittlerer Wert“ lauten, wenn der Spieler mehrere Karten in einen Fertigungs-Check ausspielt.

Den Spielern ist es gestattet, Aussagen zu treffen, wie: „ich lege 5 **niedrige** Karten in diesen Check“. Das ist erlaubt, weil die Anzahl der Karten, die ein Spieler ablegt, eine offene Information darstellt.

TEXTE AUF FERTIGKEITS-KARTEN

Wenn ein Spieler darauf hofft, dass ein anderer Spieler eine bestimmte Fähigkeit einer Fertigkeitsskarte auf der Hand hat, darf er offen danach fragen.

Plant also beispielsweise ein Spieler, die FTL-Kontrolle in seinem Aktionsschritt zu benutzen, kann er fragen, ob irgendein Spieler eine Karte „Strategische Planung“ auf der Hand hat.

Die Spieler dürfen sagen, ob sie eine bestimmte Karte auf der Hand haben, sind zu dieser Aussage **aber nicht verpflichtet**.

Diese Informationsweitergabe darf aber nicht missbraucht werden (also darf kein Spieler einfach sämtliche seiner Möglichkeiten, die seine Kartenhand bietet, aufzählen).

ANZAHL DER HANDKARTEN ODER DER KARTEN IM STAPEL

Die Anzahl der Handkarten jedes Spielers und die Anzahl der Karten in den jeweiligen Nachziehstapeln der Zwölferrats-, Krisen- und Fertigkeitsskarten sind offen zugängliche Informationen.

Ebenfalls ist die jeweils oberste Karte eines jeden Abwurfstapels offen für jedermann sichtbar, jedoch ist es den Spielern **untersagt**, diese Stapel durchzusehen oder durchzuzählen.

LOYALITÄTSKARTEN

Falls ein Spieler sich Loyalitätskarten eines Mitspielers ansieht, darf er **keinerlei detaillierte Informationen** dieser Karten mit den anderen Spielern teilen (wie etwa die auf der Karte abgedruckte Fähigkeit).

Er **darf** jedoch diesen Spieler ganz offen als Mensch oder als Zylon bezeichnen (egal, ob diese Aussage zutrifft oder nicht).

Falls der Spieler sich mehrere Loyalitätskarten eines Mitspielers ansieht, darf er die Anzahl von „Sie sind ein Zylon“-Karten nicht preisgeben, er darf ihn lediglich anklagen, ein Zylon zu sein (oder eben nicht).

Wenn ein Spieler sich Loyalitätskarten eines Mitspielers ansieht, darf dieser Mitspieler nachsehen, welche seiner Karten angesehen wurden.

OBERSTE KARTE ANSEHEN

Immer wenn ein Spieler sich die oberste Karte eines Stapels ansehen darf (z.B. die des Krisen- oder des Zielortstapels), darf er keine detaillierte Information über diese Karte verlauten lassen.

Er darf allerdings sagen, dass die Karte „gut“ oder „schlecht“ ist.

ZIVILSCHIFFE

Wenn ein Spieler sich die Vorderseite eines Zivilschiffes ansieht, darf er sie weder aufdecken, noch offen über die aufgedruckte Information sprechen.

Er darf allerdings sagen, dass die Ressourcen darauf „hoch“ oder „niedrig“ sind.

