

BATTLESTAR GALACTICA

DAS BRETTSPIEL VARIANTEN UND OPTIONALE REGELN

Einige oder mehrere dieser Regeloptionen können Sie vor Beginn einer Partie **Battlestar Galactica: Das Brettspiel** alternativ zu den Originalregeln vereinbaren.

Kein Sympathisant

(Für Spieler gedacht, die der Dynamik, die durch den „Sympathisanten“ ins Spiel kommt, nichts abgewinnen können. Das Spiel wird allerdings für die Menschen vereinfacht.)

Für diese Variante (beim Spiel mit 4 oder 6) gilt:

- Bei einem Spiel mit 6 darf zu Spielbeginn der Sharon „Boomer“ Valerii-Charakter von keinem Spieler gewählt werden.
- Statt des Sympathisanten wird 1 zusätzliche Karte „Sie sind KEIN Zylon“ in den Loyalitäts-Stapel dazugemischt.
- Die Menschen beginnen das Spiel mit den folgenden Ressourcen: 8 Treibstoff, 7 Nahrung, 9 Moral, 10 Bevölkerung.
- Enttarrte Zylonenspieler dürfen in ihrem Zug 3 Fertigkeitkarten ziehen (statt wie bisher 2).

SPIELVARIANTEN

In seinem Kern lebt **Battlestar Galactica: Das Brettspiel** von dem Misstrauen unter den Spielern, wenn sich unter mindestens drei Spielern ein Zylon befindet. Die folgenden Varianten verzichten darauf (wodurch einige Fähigkeiten einiger Charaktere weniger nützlich sein werden).

WARNHINWEIS:

Der größten Spaß bei BSG hat man durch den Argwohn und die Paranoia, die das Spiel erzeugen. Alle drei Varianten sind zwar völlig neu (das Spiel zu zweit, solo, Voll-kooperativ); das Spiel verliert aber viel von seiner Atmosphäre und der möglichen Interaktion.

2 Spieler

Jeder Spieler wählt einen einzelnen Charakter (der Sharon „Boomer“ Valerii-Charakter darf bei dieser Variante von keinem Spieler gewählt werden). Bei der Spielvorbereitung werden keine Loyalitätskarten ausgeteilt.

Zu Beginn der Schläferphase stellt man einen Loyalitätsstapel aus 1x „Sie sind ein Zylon“ und 2x „Sie sind kein Zylon“ zusammen. Dazu kommen noch weitere „Sie sind kein Zylon“-Karten, und zwar eine für jede Ressource, die mindestens halb aufgebraucht ist (rot). Diesen Stapel mischt man und teilt beiden Spielern je eine Loyalitätskarte aus.



1 Spieler

Aufbau

Der Spieler wählt sich einen Hauptcharakter (die Charaktere Sharon „Boomer“ Valerii und Laura Roslin dürfen bei dieser Variante nicht als Hauptcharakter gewählt werden). Dann sucht sich der Spieler noch einen Assistenzcharakter aus.

Ein Loyalitätsstapel wird zusammengestellt: 1x „Sie sind ein Zylon“ und 6x „Sie sind kein Zylon“. Diesen Stapel mischt man, legt drei Loyalitätskarten davon verdeckt unter den Assistenzcharakter, der Reststapel kommt vorerst beiseite.

Der Hauptcharakter bekommt sowohl den Admirals- als auch den Präsidententitel. Er beginnt mit nur **einem** Nuklearwaffenmarker (anstelle von zweien).

Assistenzcharakter

Der Assistenzcharakter wird nicht auf dem Spielplan aufgestellt, darf keine Karten ziehen, sich nicht bewegen, keine Aktionen ausführen und nicht Präsident oder Admiral werden.

Der Spieler darf die „Einmal pro Spiel“-Fähigkeit des Assistenzcharakters so einsetzen, als ob sie sich auf der Charaktertafel des Hauptcharakters befände.

Negative Fähigkeit

Alle negativen Fähigkeiten der Charaktere (unten auf der Charaktertafel) werden ignoriert.

Fertigkeiten bekommen

Im „Fertigkeiten-Schritt“ darf der Spieler maximal 5 Fertigkeitsschritte ziehen, von denen eine aus den Fertigkeitstypen des Assistenzcharakters stammen darf.

Loyalitätskarten aufdecken

Am Ende des „Zylonenschiffe-aktivieren-Schritts“ kann es vorkommen, dass eine Loyalitätskarte aufgedeckt werden muss. Wurden nämlich die Schweren Jäger aktiviert, wird auch die oberste Loyalitätskarte des Assistenzcharakters aufgedeckt.

Falls es eine „Sie sind kein Zylon“-Karte ist, wird sie einfach zurück gelegt und die Loyalitätskarten des Assistenzcharakters werden erneut gemischt. Ist es eine „Sie sind ein Zylon“-Karte, wird sie sofort befolgt. Dann wird der Assistenzcharakter aus dem Spiel genommen, seine Fähigkeit sowie seine Fertigkeitstypen stehen dem Spieler nicht mehr zur Verfügung.

Eine „Sie sind kein Zylon“-Karte, die sich auf einen Charakter bezieht, richtet sich immer auf den Hauptcharakter. Eine „Beschädigt Galactica“-Karte bedeutet, dass man zwei Galactica-Schadensmarker zieht und befolgt.

Jedes Mal, wenn der Assistenzcharakter neue Loyalitätskarten erhält oder man sich eine seiner verdeckten Loyalitätskarte angesehen hat, werden alle seine Loyalitätskarten neu gemischt.

Schläferphase

Zu Beginn der Schläferphase kommen noch weitere „Sie sind kein Zylon“-Karten zum Reststapel, und zwar eine für jede Ressource, die mindestens halb aufgebraucht ist (rot). Diesen Stapel mischt man und teilt an den Assistenzcharakter weitere 4 Karten aus (seinen Stapel mischt man jetzt erneut).

Brig

Sollte sich der Hauptcharakter in der Brig befinden, zieht der Spieler weiter pro Zug eine Krisenkarte, darf sich nicht bewegen, aber bis zu drei Fertigkeitsschritte pro Fertigkeits-Check ausspielen.

Der Assistenzcharakter darf nie in die Brig geschickt werden.

Voll-kooperatives Spiel

Hier arbeiten alle Spieler zusammen, ohne Angst vor Verrätern in ihrer Mitte haben zu müssen. Die Loyalitätskarten werden nicht benötigt, der Admiral beginnt mit nur **einem** Nuklearwaffenmarker (anstelle von zweien).

Aufbau

Zu Beginn entfernt man folgende Karten aus dem Zwölferratskartenstapel: Meuterei befürworten, Zylonen-Fahndungsfotos, Schiedsperson benennen, 2x Haftbefehl.

Die Menschen beginnen mit folgenden Ressourcen: 8 Treibstoff, 7 Nahrung, 9 Moral, 10 Bevölkerung.

Fertigkeiten bekommen

Im „Fertigkeiten-Schritt“ zieht jeder Spieler 1 Fertigkeitsschritt weniger. Er darf jedes Mal entscheiden, welche seiner erlaubten Kartenarten er nicht zieht.

Brig

Ein Charakter in der Brig zieht in seinem Zug trotzdem eine Krisenkarte.

