

BATTLESTAR GALACTICA

GUESS WHATS COMING TO DINNER?

Auf ihrer Suche nach der Erde, haben Aufklärungsraptoren ein bisher unbekanntes Zylonen Schiff in einem Asteroidenfeld entdeckt. Seltsamerweise wird das Schiff nur von geringen Zylonen Kräften bewacht. Für Commander Adama riecht alles nach Falle, doch Admiral Caine hat die Identifikation und Zerstörung dieses Schiffs befohlen! Diese Variante eines Capture The Flag-Szenarios spielt auf zwei Spielfeldern parallel das Schicksal der Flotte der Galactica aus. Die Spieler entscheiden dabei selbstständig, wann sie von einer Spielplatte auf die andere springen müssen, um im entscheidenden Augenblick das Kräfteverhältnis zu ihren Gunsten zu verändern. Befehlige wie Adama oder Caine einen Battlestar... oder steckt eine Maschine in Dir und Du willst dieses Menschengewürm ein für alle Mal aus dem All schießen?

BETEILIGTE FLOTTEN

Menschen:

Battlestar Pegasus (BSG62), Flaggschiff
Battlestar Galactica (BSG75)
4 Zivile Schiffe (darunter Colonial One)
Asteroiden Station Betageuze VII

Zylonen:

Basestar I, Flaggschiff
Basestar III
Basestar IV
Resurrection Ship
4 Satelliten

GELÄNDE

Das Gelände besteht aus zwei Spielfeldern a 1,2m x 0,9m. Diese Spielfelder werden Sektor A und Sektor B genannt. Beide Sektoren liegen auf einer Sprungstrecke durch ein Asteroidenfeld und haben sowohl für Zylonen als auch Menschen strategische Bedeutung.

Sektor A:

Der Sektor ist mit Asteroiden übersät. Im Zentrum befindet sich die Asteroidenbergbau-Anlage Betageuze VII. Einige Minen sind zum Schutz in etwas Abstand verteilt. Farbige Warppunkte befinden sich in jeweils 12Zoll Abstand von der Asteroidenbasis.

Sektor B:

Der Sektor ist mit Asteroiden übersät. Im Zentrum des Sectors befindet sich das Resurrection Schiff. Einige Minen sind zum Schutz in etwas Abstand verteilt. Farbige Warppunkte befinden sich in jeweils 12Zoll Abstand von der Asteroidenbasis.

AUFSTELLUNG

Startgeschwindigkeit für die Menschen und Zylonen ist 3.

Sektor A:

Die Menschen müssen ihre Modelle im Umkreis von 6 Zoll um die Bergbaustation aufstellen.
Die Zylonen stellen auf diesem Sektor keine Platte keine Modelle auf.

Sektor B:

Die Zylonen stellen im Zentrum der Platte das resurrection Ship auf. Der Rest wird im Umkreis von 6 Zoll um das Schiff aufgestellt. Die Satelliten werden in 8 Zoll Abstand gleichmäßig um das Resurrection Ship verteilt. Das Resurrection Schiff wird direkt neben die Station gestellt.

Die Menschen stellen auf diesem Sektor keine Platte keine Modelle auf.

SIEGBEDINGUNGEN

Gewonnen hat die Seite mit mehr Punkten. Hat eine Seite mehr als doppelt so viele Punkte wie die andere Seite gemacht, war es ein heroischer Sieg. Beträgt der Unterschied weniger als 5 Punkte war es ein Unentschieden.

Menschen bekommen Punkte für

- die Zerstörung des Resurrection Ships (20 Pkt.)
- die Zerstörung der Satelliten (je 5 Pkt.)
- die Zerstörung des Basestar III oder IV (je 5 Pkt.)
- die Zerstörung des Basestar I, II oder V (je 10 Pkt.)
- jedes Schiff der Menschen, welches sich nach Runde 6 in Sektor A befindet (je 2 Pkt.)
- das Überleben von Colonial One (10 Pkt.)

Zylonen bekommen Punkte für

- die Zerstörung der Pegasus oder Galactica (je 15 Pkt.)
- die Zerstörung der Asteroidenbasis (20 Pkt.)
- die Zerstörung jedes weiteren Kriegsschiffs (je 5 Pkt.)
- die Zerstörung der Colonial One (10 Pkt.)
- die Zerstörung der anderen zivilen Schiffe (je 5 Pkt.)
- jedes Schiff der Zylonen, welches sich nach Runde 6 in Sektor B befindet (je 2 Pkt.)

SONDERREGELN

Initiative:

Zur Ermittlung der Initiative ziehen alle Spieler eine Triad-Karte. Cylonen dürfen eine weitere Karte ziehen. Spieler, die ein Flaggenschiff kontrollieren, ziehen ebenfalls eine weitere Karte.

Am Ende der Initiativ-Phase darf ein Spieler Karten im Gesamtwert von 10 oder mehr abgeben, um eine weitere Ereigniskarte zu ziehen. Er wählt eine Karte geheim aus und legt die andere zurück unter den Stapel.

Sprungregeln:

Für einen Sprung muss der FTL-Drive eines Schiffes hochgefahren werden. Dazu gibt der Spieler vor oder nach der Bewegung des Schiffs Karten im Gesamtwert von 10 oder mehr ab. Das Schiff springt sofort und darf eventuell danach noch seine restliche Bewegung ausführen.

Der Sprung kann überall in einem Sektor erfolgen. Es wird gemessen, zu welchem Warppunkt das Schiff am nächsten ist. Das Schiff tritt am farblich passenden Warppunkt des anderen Sektors aus. Dann wirft er 2W6. Der erste Würfel gibt die Richtung der Abweichung des Schiffes in Grad an, dazu wird die Würfelzahl mit 60 multipliziert. Anschließend bestimmt der andere Würfel in Zoll die Abweichung vom Warppunkt. Das Schiff wird schließlich in der Flugrichtung, die es vor dem Sprung hatte, in Abweichung vom Warppunkt aufgestellt.

Erste Runde:

Alle Schiffe dürfen in dieser Runde springen, ohne Karten dafür auszugeben. In der ersten Runde werden noch keine Ereigniskarten gezogen.

EREIGNISKARTEN

Jeder Spieler in jedem Sektor zieht nach der Initiative Phase eine Ereigniskarte.

Menschen:

- **Johnny Reb and his Bonnie Chrome Flag**
Unterschiedliche Meinungen zwischen den Zylonen über den Umgang mit den Menschen führen zu Spannungen. Wähle zufällig Basestar III oder Basestar IV, dieser Basestar wird zum Rebelbasestar und steht ab sofort unter Kontrolle der Menschen.
- **There are 12 Cylon models**
Die Brücke eines zufällig ausgewählten Battlestars hat einen kritischen Treffer bekommen und die Führung außer Gefecht gesetzt.
- **Healing the wounds**
Unbekannte menschliche Funksprüche erreichen das Schlachtfeld. Der totgeglaubte Battlestar Valkyrie erscheint in Sektor A über einen Warppunkt, den der kontrollierende Spieler auswählt.
- **Emergency Jump Coordinates (2x)**
Alle Schiffe der Menschen dürfen diese Runde ohne Karten springen.
- **Energy bypass (2x)**
Ein Schiff darf sich diese Runde doppelt bewegen.

Zylonen:

- **Resistance is futile**
Ein Zylonen Basisstern erreicht das Schlachtfeld. Wähle ein Schiff aus der Reserve und lass es über einen der Warppunkte in Sektor B hereinspringen.
- **Sleeper agent activation**
Ein Schläfer übernimmt das Kommando eines vom Zylonen Spieler ausgewählten Battlestars und darf ihn diese Runde kontrollieren. Das Schiff darf sich diese Runde 2x bewegen, dabei aber nicht aus einem Sektor herausgesteuert werden.
- **Computer says: no!**
Unterschiedliche Meinungen in der Zylonen-Führung. Ein zufällig ausgewählter Basestar erleidet einen kritischen Brückentreffer.
- **Jump! (2x)**
Alle Schiffe der Menschen dürfen diese Runde ohne Karten springen.
- **Energy regeneration (2x)**
Ein Schiff darf sich diese Runde doppelt bewegen.