COMPUTER, LADE PROGRAMM: OFFIZIERSTRAINING | SOLO-ANLEITUNG

Das Offizierstraining ist ein Holodeck-Programm für 1 Spieler, das dir erlaubt Star Trek: *Captain's Chair* gegen **„den Computer"** in steigendem Schwierigkeitsgrad anzutreten. Du benötigst für diesen Modus einige zusätzliche Regeln. Du solltest deine allererste Solo-Partie zunächst im einfacheren Kadetten-Trainingsmodus (in der Haupt-Anleitung) spielen – dabei spielst du ohne Gegner.

Auf den folgenden Seiten bezeichnet **„du"** immer dich, während „er" oder **„der Computer"** deinen Computer-Gegner bezeichnet. Die Grundregeln sind immer gültig, ausgenommen es wird explizit erwähnt.

Grundsätzlich gilt für das Spiel gegen den Computer: Er ignoriert den Text auf seinen Karten – du musst stattdessen auf den sogenannten Computer-Programmkarten (kurz: CPK) nachsehen. Diese bestimmen je nach Typ oder Merkmal der Karte des Computers, was passiert. Ruhm und Kompetenz erhält er wie du – normalerweise aber keine anderen Ressourcen…
Du gewinnst, gegen den Computer indem du bei der Endwertung die meisten Siegpunkte hast – aber wird der Brand ausgelöst, verlierst du automatisch das Spiel.

SPIELAUFBAU

1. Wähle deine Schwierigkeitsstufe. Die verfügbaren Stufen sind (von einfach zu schwer): **Fähnrich, Lieutenant, Commander, Captain** und **Admiral**.
2. Führe den *Spielaufbau (Allgemein)* so durch, wie in der Haupt-Anleitung beschrieben, aber:
   - Nutze dabei die Sternzeit-Karten, für das Solospiel *(Solo vs.)* und deinem gewählten Schwierigkeitsgrad (Beispiel: *Solo vs. Fähnrich* in der einfachsten Schwierigkeit)
   - Wähle, welchen CAPTAIN **der Computer** spielen soll.
   - **Der Computer** erhält weder Aktions-Chips noch Plättchen *Abgeschlossene Mission*
   - **Du** bist immer der Startspieler
3. Führe den *Spielaufbau (Captain)* so durch, wie in der Anleitung beschrieben.
4. Du benötigst **nicht** die Solo-DIREKTIVE Karten *Verstärkung* und *Verschwörung*. (Diese sind nur für die **Kampagne** *Fünf-Jahres-Mission*, siehe *S.16* und die **Herausforderung** *Verschwörerische Admiräle*, siehe S.7)
5. Platziere die Captain-Tafel des Computers links vom Bereitschaftsraum im Spielbereich des Computers – mit der einfachen Seite nach oben. Platziere 3 Kompetenz-Anzeiger auf die 0 seiner Spezialisierungen.
6. Teile das Deck des Computers wie üblich auf in:
   - **Zwischenfall**
   - **Entwicklung**
   - **Ablage**
   - **Mobilisiert**
   - **Reserve**
   - **Kontrollierter Ort**
   - **Verfügbar**

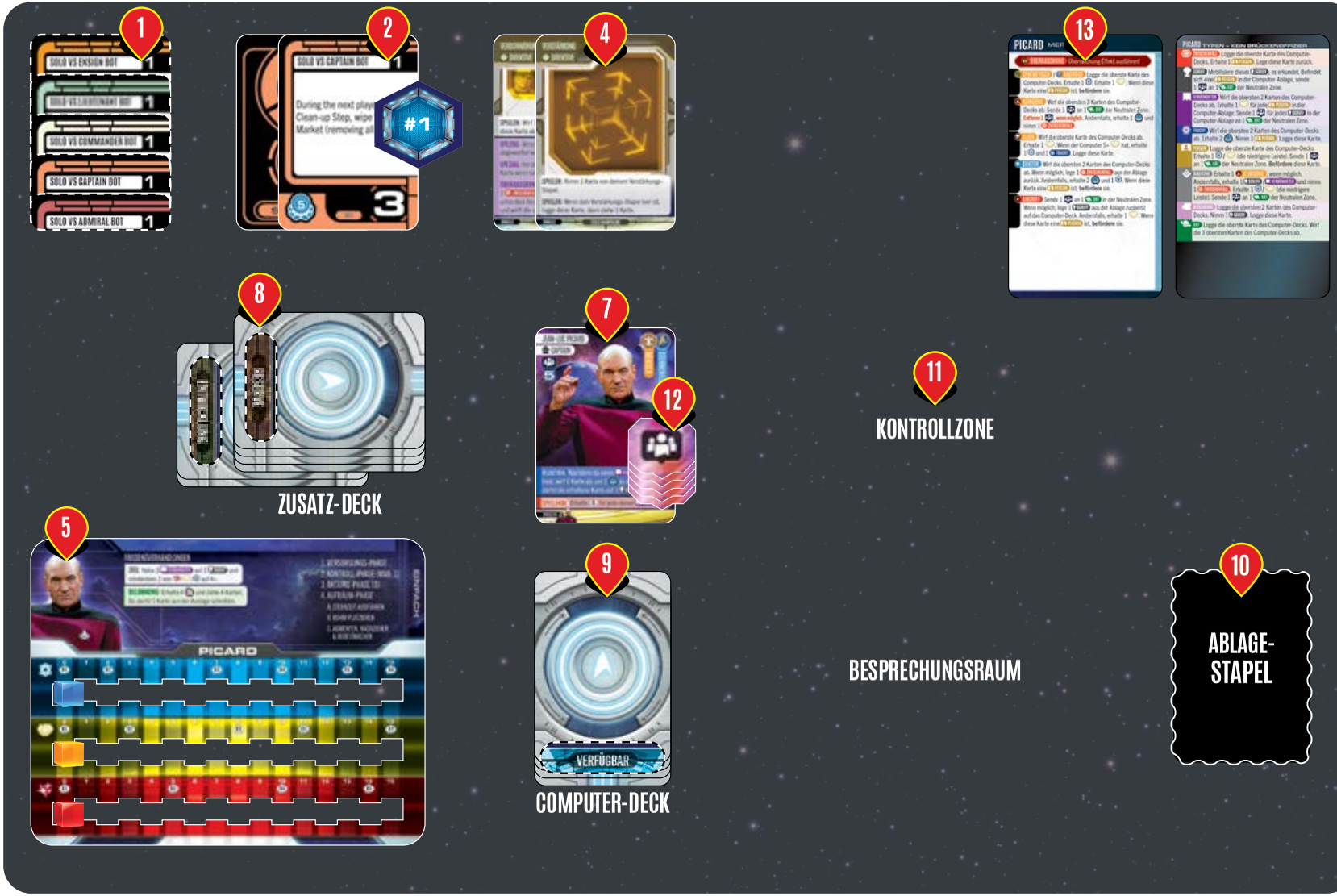
   Der Karte des CAPTAIN hat mittig keine Markierung. Und Karten, die unten mittig **Zwischenfall** stehen haben, sollten sich bereits im Zwischenfall-Stapel der Auslage befinden.
7. Platziere den CAPTAIN des Computers neben seinen Bereitschaftsraum. Status-Karten aus dem Deck des Computers kommen in die Spielschachtel zurück.
8. Mische alle **Entwicklungen** des Computers verdeckt und lege sie **verdeckt** oberhalb seines Bereitschaftsraums ab. Mische dann auch seine **Reserven** und platziere sie verdeckt oben auf die Entwicklungen (jetzt nicht mehr mischen!). Das ist das **Zusatz-Deck** des Computers.
9. Mische alle seine Karten mit **Verfügbar** und platziere sie unterhalb seines CAPTAIN. Dies ist das Computer-Deck. Wenn der Computer Karten hat, die **Mobilisiert** oder ein **Kontrollierter Ort** sind, platziere sie (gemischt, bei mehreren) **verdeckt** zuoberst auf das Computer-Deck (statt sie, wie bei dir, auszulegen).
10. Wenn der Computer Karten mit **Ablage** hat, platziere sie offen im Ablagestapel des Computers, andernfalls lasse neben seinem Deck Platz für seinen Ablagestapel.
11. Lasse zwei Reihen für die Karten des Computers frei: seine **Kontrollzone** (wo sein Brückenoffizier, kontrollierte ORT und seine mobilisierten SCHIFF platziert werden) und sein **Besprechungsraum** (wo die aktiv auszuführenden Karten platziert werden).
12. Platziere die angegebene Anzahl auf dem CAPTAIN des Computers.
13. Platziere die **2 Computer-Programmkarten** des passenden Captains des Computers neben seinen Spielbereich – jeweils mit den Seiten *Merkmale* und *Typen – kein Brückenoffizier* oben ausliegend.

KEINE COMPUTER-RESSOURCEN

Beachte: Im Gegensatz zu dir startet der Computer ohne Ressourcen und Ruhm.

Pending licensor approval

Pending licensor approval



DIE WERTIGKEIT VON KARTEN

Bevor wir tiefer in die Regeln einsteigen, wie du gegen den Computer spielst, müssen wir dir noch kurz erklären, wie das Konzept der „**Wertigkeit**“ von Karten in der Auslage und der Neutralen Zone funktioniert. Immer wenn es hier im Solo-Modus um das Erhalten von Karten, oder die Sicherung eines Ortes geht, wählt der Computer oft die Karte mit dem „**höchsten Wert**“. Aber was heißt das? Der Wert einer Karte ergibt sich daraus, wie viele SP der Computer damit erzielen könnte, wenn das Spiel sofort danach enden würde. Um den Wert zu bestimmen gehe wie folgt vor:

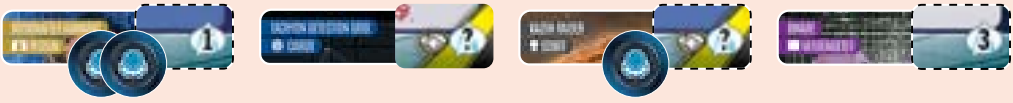
- Addiere die Anzahl **SP** der auf der Karte aufgedruckten **SP** (falls vorhanden).
- Addiere den Wert eines Fokus-Symbol /// (falls vorhanden) indem du den aktuellen Spezialisierungs-Multiplikator auf der zugehörigen Leiste des Computers nimmst.
- Addiere genau 5 zum Wert, wenn eine **Spielende-Operation** auf der Karte ist.
- Addiere 1 zum Wert für jeden **Ruhm** auf der Karte. Andere Ressourcen (wie durch *Burnham* platziertes Dilithium) zählen nicht.

Das finale Ergebnis ist der **Wert** der Karte – und die Karte mit dem **höchsten** so errechneten **Wert**, gilt als die wertvollste Karte. Bei einem Werte-**Gleichstand** hat die Karte, auf der **mehr Ressourcen** (inklusive , und) liegen, als höherwertig. Herrscht unter diesen Karten auch jetzt noch Gleichstand (in der Auslage/Neutralen Zone), wählt der Computer die weiter **links** liegende von diesen Karten (egal ob er nach der mit dem niedrigsten oder höchsten Wert sucht).

Manchmal ist (stattdessen) die Wertigkeit einer Karte **für dich** zu ermitteln. Dieselben Kriterien wie für den Computer werden auch hier angewendet, mit der Ausnahme, dass natürlich **deine aktuellen** Spezialisierungs-Multiplikatoren verwendet werden, anstelle derer des Computers. Wird der Computer aufgefordert die Karte mit dem **niedrigsten Wert für dich** zu wählen (z.B. beim Platzieren von in der *Aufräum-Phase, siehe S. 4)*, wählt er die Karte mit dem **niedrigsten** so berechneten Wert; für die Karte mit dem **höchsten Wert für dich**, wählt er jene mit dem **Höchsten**.

BEISPIEL: WERT ERMITTELN

Der Computer möchte 1 FRACHT/1 SCHIFF/1 VERBÜNDETER erhalten. In der Auslage befinden sich *Mek'leth, Pakled Frachter* und *Kelpianer* (auf *Pakled Frachter* liegt 1). Der Wert von *Mek'leth* ist 2, der des *Frachters* 3 und die *Kelpianer* sind so viel wert, wie der -Multiplikator des Computers. Ist der *Multiplikator* X3 oder weniger, nimmt der Computer den *Pakled Frachter* (da bei Gleichstand die Anzahl an Plättchen ausschlaggebend ist), ist er X4 oder höher, nimmt er die Kelpianer.



Würde er in derselben Situation versuchen, eine Karte zu schrotten, müsste er den *Pakled Frachter* ignorieren (da Karten mit Markern oder Ressourcen nicht geschrottet werden können). Wenn dein -Multiplikator X2 oder niedriger ist, schrottet er *Mek'leth* (im Fall von X2 ist es ein Gleichstand, also wählt er die am weitesten links liegende Karte). Wenn dein Multiplikator X3 oder höher ist, schrottet er die *Kelpianer.*

Versucht der Computer 1 auf der Karte mit dem niedrigsten Wert **für dich** zu platzieren (siehe S. 4 für Details), ist dein -Multiplikator ausschlaggebend für seine Wahl. Bei X2 oder niedriger, wird der auf *Tachyongitter* platziert, da die anderen Karten mehr wert sind. Auch bei X3, da *Tachyongitter* die am weitesten links liegende Karte unter denen mit dem Wert von 3 ist. Ist dein Multiplikator jedoch X4 oder höher, wird der auf den Binären platziert, da das die Karte (von denen mit Wert 3) mit den wenigsten Plättchen/Marker darauf ist.

Versucht der Computer 1 in die Neutrale Zone zu senden (siehe S. 9 für Details), muss er den ORT mit dem höchsten Wert wählen. *Memory Alpha* hat einen Wert von 5, *Regula I* jedoch 6 (1 für den SP, 5 für die SPIELENDE-Operation). Hat der Computer also einen -Multiplikator von X6, muss er *Xahea* wählen (beides hat den Wert von 6, aber *Xahea* ist am weitesten links) ; ist er niedriger, wird er *Regula I* wählen.

Pending licensor approval

SPIELABLAUF

Es gelten alle Regeln des Grundspiels. Führe dabei den Zug des Computers wie folgt aus:

VERSORGUNGS-PHASE

Der Computer führt keine *Versorgungs-Phase* aus.

KONTROLL-PHASE

Wenn der Computer 1 ORT **gesichert** hat, übernimmt er die **Kontrolle** darüber (alles dort wird entfernt, du erhältst wie üblich). Wenn er 2 + ORT gesichert hat, wählt er den mit dem **höchsten Wert**. Fülle die Neutrale Zone danach vom Orts-Deck auf, wie üblich.

Platziere den ORT, den der Computer erhalten hat, in seiner **Kontrollzone**. Führe die Karte dann mit seinen **CPKs** aus, wie üblich *(siehe Computer-Programmkarten, S. 5)*.
In seltenen Fällen führt dies dazu, dass die Karte geloggt wird; andernfalls bleibt sie in der **Kontrollzone**.

AKTIONS-PHASE

Ziehe **verdeckt** so viele Karten vom Computer-Deck, wie **unten rechts** auf der aktiven Sternzeit-Karte angeben.

Achtung: Dadurch kann es passieren, dass du das Computer-Deck mischen musst (siehe „Das Computer-Deck mischen" auf dieser Seite).

KARTENANZAHL

Platziere die Karten **verdeckt** in einer Reihe im Besprechungsraum des Computers.

Decke dann die **erste Karte** der Reihe **auf** und führe sie jetzt mit den **CPKs** des Computers aus (siehe *Die Computer-Programmkarten (CPK)*, nächste Seite). Decke danach die nächste Karte der Reihe auf, führe sie mit den CPKs aus und **wiederhole das für jede weitere Karte**. Ein Effekt kann bewirken, dass dabei eine andere Karte ausgeführt werden muss *(siehe S. 7)*; wenn diese andere Karte ausgeführt wurde, kehrst du zur aktiven Karte zurück. Wenn alle verdeckten Karten im Besprechungsraum aufgedeckt und ausgeführt sind, fährst du mit der *Aufräum-Phase* des Computers fort.

AUFRÄUM-PHASE

1. Befindet sich eine Sternzeit-Karte im Besprechungsraum des Computers (weil du sie in deinem Zug geleert hast)? Führe ihren Effekt jetzt aus.
2. Wirf alle Karten aus dem Besprechungsraum des Computers ab.
3. Bestimme die Karte in der Auslage mit dem **niedrigsten Wert** für dich. Wähle bei einem Gleichstand die Karte mit **weniger** Ressourcen; bei weiterem Gleichstand, wähle die weiter **links** liegende Karte. Platziere 1 (von der Sternzeit-Karte, wie üblich) auf dieser Karte.
4. Spielt der Computer *Michael Burnham*? Wirf 1 von der Sternzeit-Karte ab und platziere **stattdessen** 2 auf der Karte mit dem niedrigsten Wert für dich.

- Wird während dem Computer-Zug eine Sternzeit-Karte geleert, legst du sie in deinen Besprechungsraum (und umgekehrt) – die Sternzeit-Karte sagt hier „des anderen Captains".

DAS COMPUTER-DECK MISCHEN

Wenn das Deck des Computers leer ist, wenn damit interagiert werden soll (ziehen, abwerfen, oder eine Karte aus dem Deck ansehen), mische den Ablagestapel des Computers (aber nicht mit den Karten im Besprechungsraum), um ein neues Computer-Deck zu formen. Nimm dann die **oberste Karte des Zusatz-Decks** und platziere sie zuoberst auf dem Computer-Deck. Führe dann die Interaktion fort, die zum Mischen geführt hat.

Hinweis: Das ist wie dein Rekrutieren, aber der Computer macht keinen Unterschied zwischen Reserve- und Entwicklungs-Karten und zahlt auch keine Kosten.

SPIELENDE

Wenn das Spiel mit dem **Brand** endet, **gewinnt** der Computer **immer**, egal wie viele ZWISCHENFALL du hast.

Pending licensor approval

Andernfalls wird das Spielende ausgelöst, wenn die **5. Sternzeit-Karte** geleert wurde – spiele die aktuelle Runde zu Ende und spiele noch 1 weitere Runde. Das Spiel endet immer am Ende des Zugs des Computers. Berechne dann den Punktestand für dich und den Computer, wie in den Grundregeln beschrieben.
Beim Computer musst du dabei aber folgendes noch beachten:

- Der Computer erhält genau (5) für jede SPIELENDE-Operation, die er besitzt (auch auf dem Captain) – also statt sie auszuführen - und auch unabhängig davon, ob die Karte im Spiel war.
- Der Computer erfüllt **keine Missionen** auf der Captain-Tafel, wertet aber seine Spezialisierungs-Multiplikatoren und Fokus-Symbole, als hätte er sie erfüllt.
- Der Computer erhält (1) für je 2 /, die er während des Spiels gesammelt hat.
  Spielt der Computer *Michael Burnham*? Dann stattdessen (1) für je 1 .
- Wenn der Computer jedoch Karten mit einem Sternchen im SP-Wert hat (weil die Karte eine SPEZIAL-Operation hat), werte sie wie angegeben.

Hinweis: Falls sich das wie eine Ausnahme zu der Regel „ignoriere allen Text auf den Karten des Computers" – siehe unten – anfühlt: die Endwertung ist außerhalb des Spiels!)

Wenn du nach der Endwertung **mehr** Punkte als der Computer hast, gewinnst du das Spiel!

COMPUTER-EFFEKTE AUSFÜHREN

DIE COMPUTER-PROGRAMMKARTEN (CPK)

Der Computer ignoriert allen Text auf all seinen Karten während des Spiels.

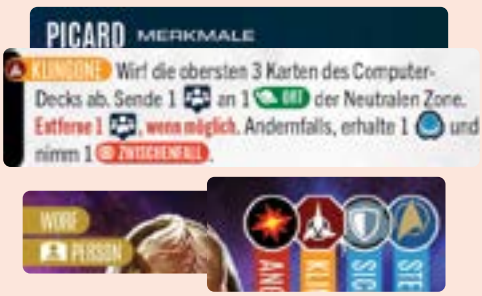
Um eine Karte auszuführen, handle stattdessen seine **Computer-Programmkarte** wie folgt ab:

1. Sieh dir zuerst die CPK:*Merkmale* an. Gehe die Karte **von oben nach unten** durch – suche dabei das **erste Merkmal**, das auf der **auszuführenden Karte** vorhanden ist. Findest du es? Gehe zu Schritt 3.
   - Hat die auszuführende Karte das *Merkmal* JOKER ? Dann führe das erste Merkmal der CPK aus (die Zeile mit ÜBERRASCHUNG ignorierst du jedoch dabei).
2. Hast du kein passendes Merkmal auf der CPK:*Merkmale* gefunden ? Gehe zur CPK:*Typen* (egal auf welcher Seite sie ausliegt). Gehe die Karte **von oben nach unten** durch – und suche dabei den **Typ** der auszuführenden Karte.
3. Hast du eine **passende** Zeile gefunden, führe den Effekt der Zeile aus, unabhängig vom eigentlichen Kartentext.

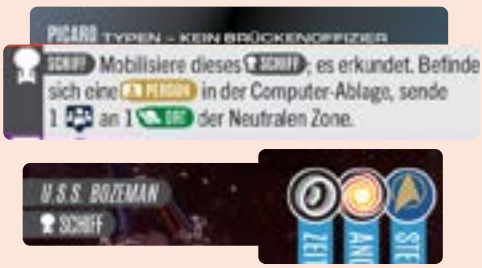
SPEZIALISIERUNGEN

Der Computer erhält / / auf seiner Captain-Tafel, genau wie du. Gibt es einen Gleichstand zwischen Leisten (wenn er die höchste/niedrigste Leiste erhöhen soll), wählt der Computer stets die oberste davon (d.h. > >).

BEISPIEL: AUSFÜHREN DER CPKS

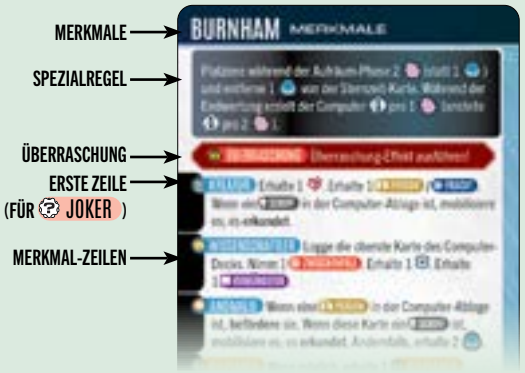


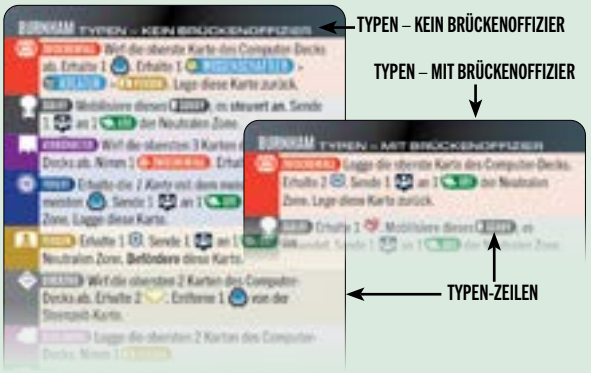
Der Computer will *Worf* ausführen, dessen Merkmale ANGRIFF, KLINGONE, SICHERHEIT und STERNENFLOTTE sind; auf *Jean-Luc Picards* CPK:*Merkmale* sind 2 davon. Da KLINGONE das höhere Merkmal auf der Liste ist, ist das der Effekt, den der Computer ausführen muss.



Die *U.S.S. Bozeman* hat die Merkmale ANOMALIE, STERNENFLOTTE und ZEITREISE – nichts davon ist auf der CPK:*Merkmale* von *Jean-Luc Picard*. Daher musst du für den Computer auf der CPK:*Typen* nachsehen und dort die Zeile mit dem Typ SCHIFF ausführen.

Pending licensor approval





DIESE KARTE

Bezieht sich der Effekt der Zeile einer CPK auf „diese Karte“, ist immer die aktuell auszuführende Karte, zu welcher diese Zeile passt, gemeint.

DAS MERKMAL ÜBERRASCHUNG

Wenn eine Karte das Merkmal ÜBERRASCHUNG hat, hat sie auch eine ÜBERRASCHUNG *(nur Computer)*: -Operation. Hier musst du (ausnahmsweise) für den Computer die ÜBERRASCHUNGS-Operation auf der Karte ausführen und die **CPKs ignorieren**. Das ist als Gedächtnisstütze auf der CPK:*Merkmale* vermerkt. **Das ist der einzige Fall, indem der Computer Kartentext ausführt.**

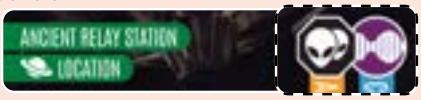
ORT

Führt der Computer einen ORT aus und ist dieser am Ende des Effekts noch im Besprechungsraum (weil er nicht geloggt wurde), bewege ihn in die **Kontrollzone** des Computers. Diese Regel gilt unabhängig davon, welche Zeile auf den CPKs aktiviert wurde.

BEISPIEL: ORT AUSFÜHREN

Unabhängig davon, ob ein ORT vom Computer-Deck gespielt, oder gerade unter Kontrolle gebracht wurde, führt der Computer den passenden Effekt auf den CPKs aus.

Spielt *Picard* das *Daystrom Institut*, führt er die Zeile SYNTHETISCH / ANDROID aus und bewegt die Karte in die Kontrollzone.



Übernimmt *Picard* Kontrolle über die *Antike Relaisstation*, führt er die Zeile ALIEN aus. Dadurch wird die ausgeführte Karte geloggt und unter der Captain-Karte des Computers geschoben, statt in seine Kontrollzone gelegt.

Wäre jedoch ein ORT ohne Merkmale vom Computer gespielt/unter Kontrolle gebracht worden, müsste die Zeile ORT auf der CPK: *Typen* ausgeführt werden und daher die Karte in die Kontrollzone bewegt werden.

Pending licensor approval

BRÜCKENOFFIZIERE

Wenn ein Effekt eine PERSON zum Brückenoffizier des Computers befördert, lege die Karte aus dem Besprechungsraum des Computers in die Nähe seines CAPTAIN (vorne in die Kontrollzone). Drehe dann die CPK: *Typen* von „**- kein** Brückenoffizier“ auf „**- mit** Brückenoffizier“.

Der Computer kann nur **1** Brückenoffizier haben. Befördert er einen Weiteren, entlasse den vorherigen Brückenoffizier (d.h. platziere ihn auf der Ablage des Computers).

Entlässt ein Effekt (deiner oder von einer CPK) den Brückenoffizier des Computers (oder loggt ihn), wird die CPK: *Typen* wieder von „**- mit** Brückenoffizier“ auf „**- kein** Brückenoffizier“ (es sei denn, er wird durch einen Neuen ersetzt).

Zwingt ein Effekt den Computer dazu, seinen Brückenoffizier **zurückzurufen**, wird dieser stattdessen **entlassen**.

DER COMPUTER UND SEIN BRÜCKENOFFIZIER

Kurzgesagt: Der Computer kann stärkere Effekte ausführen, solange er einen Brückenoffizier hat – unabhängig davon, wer dieser Offizier ist, oder welche Merkmale er oder sie hat. Manche dieser stärkeren Effekte entlassen den Brückenoffizier selbst oder loggen ihn/sie als zusätzliche Kosten. Besser wäre es für dich aber sicher einen ANGRIFF zu finden, mit dem du vorher seinen Brückenoffizier entlässt …

SUCHE IN DER ABLAGE DES COMPUTER

Weist dich ein Effekt an, eine Karte aus der Ablage des Computers auszuführen/zu befördern/zu loggen/etc., wähle die oberste (d.h. zuletzt abgeworfene) Karte mit diesem Typ/Merkmal.

ANDERE KARTEN AUSFÜHREN

Wird der Computer durch einen Effekt angewiesen, eine **andere** Karte auszuführen (z.B. die oberste Karte des Computer-Decks, des Zusatz-Decks, oder eine Karte, die er gerade erhalten hat), lege sie in seinen Besprechungsraum (aufgedeckt) und suche nach der passenden Zeile auf den CPKs, um sie **sofort** auszuführen. Dies zählt nicht zu den Computer-Aktionen für diesen Zug. Ist die Karte vollständig ausgeführt, kehre zur Ausführung der ursprünglichen Karte zurück.

ZWISCHENFÄLLE UND UNSPEZIFISCHE AUSWAHL

Würde ein ZWISCHENFALL durch einen Effekt des Computers **geloggt** werden, wird er stattdessen in den Zwischenfall-Stapel **zurückgelegt**. Wird der Computer von einem deiner Effekte vor die Wahl gestellt, einen ZWISCHENFALL zurückzulegen, tut er das nie.

Bei anderen Effekten deiner Karten, die den Computer vor eine unspezifische Auswahl stellen, wählt er immer die erste angegebene Möglichkeit, die er ausführen kann (auch wenn diese Möglichkeit keine Auswirkung hat).

BEISPIEL: UNSPEZIFISCHE AUSWAHL

Der Computer muss sich hier entscheiden, ob er 1 SCHIFF entlässt, oder 1 ZWISCHENFALL nimmt. Da das Schiff zu entlassen die erste Möglichkeit ist, wählt er diese.

HERAUSFORDERUNG: VERSCHWÖRERISCHE ADMIRÄLE

Für Expertenspieler, die das Gefühl haben, zu oft gegen den Schwierigkeitsgrad Captain- und Admiral des Computers zu gewinnen, gibt es eine zusätzliche Herausforderung: Füge beim Spielaufbau die DIREKTIVE *Verschwörung* zu den Karten mit **Verfügbar** des gewählten Captains hinzu. Sie hat das Merkmal ÜBERRASCHUNG: das heißt, ihre speziellen Effekte sind auf der Karte selbst erklärt.

Pending licensor approval

AUSLAGE UND NEUTRALE ZONE

KARTEN ERHALTEN/NEHMEN

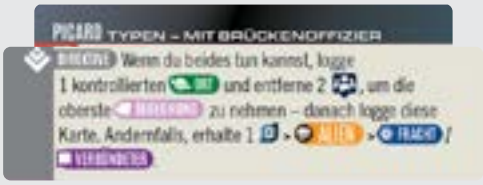
Wenn der Effekt einer CPK den Computer anweist, eine Karte zu erhalten, die ein spezielles Kompetenz- oder Fokussymbol, bzw. ein spezifisches Merkmal/Typ hat, erhält der Computer die Karte wie folgt:

„A > B“: Gibt es eine Karte mit „A“ in der Auslage, erhält der Computer sie; falls nicht, erhält er eine Karte mit „B“. Gibt es mehrere Karten mit „A“ (oder dann „B“), erhält er die mit dem **höchsten Wert**.

„A / B“: Der Computer erhält die Karte mit „A“ oder die Karte mit „B“ (oder mit beidem), je nachdem, welche den **höchsten Wert** hat.

Der Computer wird die Karte mit dem höchsten Wert nehmen, die ein hat und/oder ein SCHIFF ist. Und selbst, wenn keine Karten in der Auslage ein haben, erhält er definitiv 1 SCHIFF.

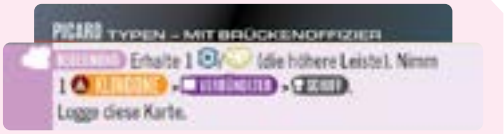
Bei komplizierteren Formulierungen wird **„>“** vor **„/“** ausgeführt.
Zum Beispiel: „A > B / C“ bedeutet „Erhalte 1 Karte mit „A“, wenn möglich; erhalte andernfalls 1 Karte mit entweder „B“ oder „C“ (die höherwertige).“
„A / B > C“ bedeutet hingegen „Erhalte, wenn möglich, 1 Karte mit „A“ oder „B“ (oder mit beidem), je nachdem, welche davon einen höheren Wert hat; andernfalls erhalte 1 Karte mit „C““.



Wenn eine der Karten in der Auslage ein , wird der Computer diese erhalten. Wenn nicht, wird er als nächstes eine Karte mit ALIEN erhalten. Ist auch hier keine vorhanden, wählt er 1 VERBÜNDETER oder 1 FRACHT, je nachdem, welche davon einen höheren Wert hat.

Der Computer erhält **nie** die oberste verdeckte Karte eines Stapels in der Auslage – er erhält **immer** eine **offen** ausliegende.

Nutzt der Effekt das Schlüsselwort ***Erhalte***, platziere die Karte in der **Ablage** des Computers. Nutzt der Effekt das Schlüsselwort ***Nimm***, platziere die Karte **zuoberst** auf dem **Computer-Deck**; resultiert ein Effekt während deines Zuges darin, dass du dem Computer eine Karte gibst, oder ihn zwingst, eine zu nehmen (wahrscheinlich 1 ZWISCHENFALL), platziere die Karte ebenso zuoberst auf dem Computer-Deck.



Wenn eine Karte in der Auslage das Merkmal KLINGONE hat, nimmt der Computer diese, unabhängig von ihrem Typ. Andernfalls nimmt er 1 VERBÜNDETER. Sollte der Stapel der VERBÜNDETER leer sein, weswegen keiner mehr in der Auslage liegt, nimmt er stattdessen 1 SCHIFF.

Achtung: Effekte des Computers können auch ***Nimm*** *sagen, obwohl sie Karten in der Auslage betreffen (anders als deine Karteneffekte), zusätzlich zu* BEGEGNUNG *und* ZWISCHENFALL*!*

Befinden sich auf einer Karte, die der Computer nimmt/erhält Ressourcen (meist), erhält er diese.

KARTEN SCHROTTEN

Weist eine CPK den Computer an: „Schrotte die Karte mit dem höchsten Wert in der Auslage (ignoriere Karten mit Ressourcen)“ – so wählt er die Karte mit dem höchsten Wert **für dich** (nicht für sich) und schrottet sie. Der Computer darf keine Karte mit Ressourcen darauf schrotten (ebenso wie du das nicht darfst).

Pending licensor approval

RESSOURCEN ERHALTEN

So wie du, sammelt der auch der Computer Ruhm und jeglicher Ruhm, den er erhält (außer von der Auslage) wird von der Sternzeit-Karte genommen (oder am Ende des Spiels aus dem Vorrat), wie üblich.

Der Computer erhält nur in zwei Fällen Dilithium. Erstens, wenn du oder der Computer *Michael Burnham* spielt – in diesem Fall kann Dilithium in die Auslage gebracht und so vom Computer erhalten und am Spielende gewertet werden. Zweitens, wenn einer deiner Karteneffekte ihm explizit Ressourcen gibt.

DIE NEUTRALE ZONE

Wenn der Computer einen ORT wählt, zu dem er ein SCHIFF bewegt oder seine sendet, tut er das basierend auf der **insgesamten** Anzahl an Raumschiff-Aufsteller und dort. Bei **Gleichstand** wählt er die Karte mit dem **höheren Wert**. Der Computer bewegt jedoch **niemals** Schiffe oder an einen ORT in seiner eigenen Kontrollzone oder an einen neutralen ORT den er bereits **um 1 mehr gesichert** hat, als nötig wäre.

SCHIFFE MOBILISIEREN UND WARPEN

Besagt der Effekt einer CPK, dass ein SCHIFF mobilisiert werden soll, bewege die entsprechende Karte in die Kontrollzone des Computers und platziere den Raumschiff-Aufsteller des Schiffs auf der Karte. Lege SCHIFF in der Kontrollzone in der Reihenfolge aus, in der sie mobilisiert wurden.

Es gibt Effekte, die besagen, dass ein SCHIFF **erkundet** oder **ansteuert** – dabei bewegst du seinen Raumschiff-Aufsteller an einen ORT in der Neutralen Zone; ähnlich wie beim Warp-Effekt des Spielers.

- Beim **Erkunden** warpt das Schiff an den ORT mit den **insgesamt wenigsten** Raumschiff-Aufstellern und dort (am besten also keine).
- Beim **Ansteuern** warpt das Schiff an den ORT, an dem **du** die **meisten** Raumschiff-Aufsteller und hast.

In jedem Fall wählt der Computer bei einem **Gleichstand** den ORT mit dem **höchsten Wert**. Wird der Computer gezwungen ein mobilisiertes SCHIFF zurückzurufen, oder zu entlassen, wirf es stattdessen ab.

Kann der Computer sich entscheiden, welches SCHIFF er entlässt (z.B., wenn du „zwinge deinen Gegner 1 SCHIFF zu entlassen/zurückzurufen“ spielst), entlässt er das zuletzt mobilisierte.

AUSSENTEAMS AUSSENDEN

Wird durch eine CPK ein Außenteam ausgesendet, bewege 1 vom CAPTAIN des Computers an einen ORT in der Neutralen Zone - auch der Computer darf keine Außenteams an Orte senden, an denen du mehr Raumschiff-Aufsteller hast, als er, es sei denn es wird explizit erwähnt.

Der Computer sendet bevorzugt an ORT an denen **der Computer** bereits die **meisten** Raumschiff-Aufsteller und/oder hat. Bei Gleichstand, sendet er das an den höherwertigen Ort.

Wird vom Effekt jedoch ein bevorzugtes Merkmal angegeben, überwiegt das.

Hat der Computer keine mehr auf seinem CAPTAIN verfügbar, wenn er eines platzieren muss, entfernt er eines von dem ORT, an dem **der Computer** die insgesamt **wenigsten** Raumschiff-Aufsteller und/oder hat (ausgenommen dem Ziel-Ort) und platziert es auf dem Ziel-Ort; Bei Gleichstand entfernt er das vom Oirt mit dem **geringsten Wert** (für ihn).

BEISPIEL: AUSSENTEAMS AUSSENDEN

„Sende 1 an 1 RAUMSTATION > STERNENFLOTTE > ORT in der Neutralen Zone“ bedeutet, dass der Computer Außenteams an eine Raumstation senden wird, bevor er andere Orte in Betracht zieht, auch wenn diese mehr seiner Marker hätten. Sind mehrere Orte mit dem Merkmal RAUMSTATION in der Neutralen Zone, wählt er jenen, an dem er die meisten Marker hat. Wenn kein ORT mit RAUMSTATION verfügbar ist, wiederholt der Computer diesen Prozess, diesmal mit dem Merkmal STERNENFLOTTE. Ist keines der beiden Merkmale vorhanden, wählt er unter den restlichen Karten in der Neutralen Zone.

Pending licensor approval

DIREKTE INTERAKTION MIT DEM COMPUTER

COMPUTER ANGRIFFE

Beeinflussen Computer-Effekte einer CPK dich negativ, gelten sie als ANGRIFFS-Operation, unabhängig davon, ob die auszuführende Karte das Merkmal ANGRIFF besitzt, oder nicht. Diese Effekte werden auf der CPK in Rot hervorgehoben. Der rot und fett hervorgehobene Teil wird von dir selbst ausgeführt, während der Rest wieder aus der Perspektive des Computers gelesen wird.

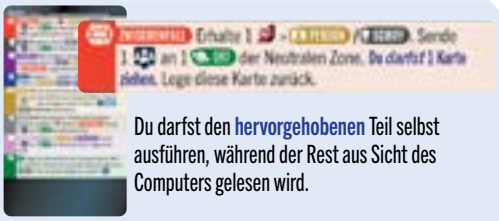
Hast du REAKTIONS-Operationen, die durch Angriffe gegen dich ausgelöst werden, werden sie von solchen Angriffen ausgelöst.

Der rote Teil wird von dir ausgeführt, der Rest immer noch aus Sicht des Computers.

Hast du eine Möglichkeit, den Angriff abzuwehren, ignorierst du nur den Teil, der dich beeinflusst (d.h. den roten Teil) vollständig, während der Rest des Effektes (sofern vorhanden) ausgeführt wird.

Allerdings: Abgewehrte Angriffe gelten für CPK-Effekte trotzdem als vom Computer durchgeführt.

Beachte, dass andere Effekte, die dich betreffen, aber keine Angriffe darstellen, hervorgehoben sind, aber nicht in Rot.



Du darfst den hervorgehobenen Teil selbst ausführen, während der Rest aus Sicht des Computers gelesen wird.

DEM COMPUTER HELFEN

Wird der Computer durch einen deiner Karteneffekte vor die Wahl gestellt/gezwungen eine Karte zu ziehen, wirf stattdessen die oberste Karte des Computer-Decks ab.

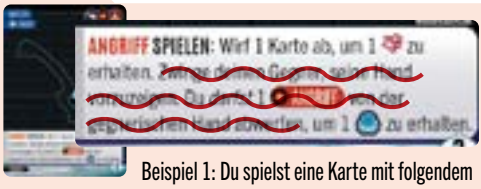
Hat der Computer durch einen deiner Karteneffekte die Möglichkeit, einen ZWISCHENFALL zurückzulegen, lehnt er dies ab.

Wird dem Computer durch einen deiner Karteneffekte eine Ressource gegeben, erhält er die Ressource, wie gewöhnlich (/ vom Vorrat, von der Sternzeit-Karte).

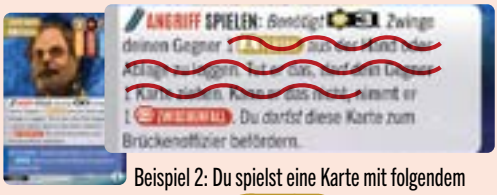
DEN COMPUTER ANGREIFEN

Angriffe, die sich auf die Hand des Computers beziehen (z.B., vorzeigen, einen Abwurf erzwingen, etc.), haben keinen Effekt, da der Computer keine Hand hat. Auch Angriffe, die den Computer dazu zwingen, eine Karte zu finden oder aus seiner Ablage zu wählen, haben keinen Effekt. Führst du solche Effekte aus, **wählst du** stattdessen **selbst,** ob sie erfolgreich waren.

Dies ist nicht dieselbe Situation, wie ein Angriff, der den Computer zwingt, eine Wahl zwischen zwei negativen Effekten zu treffen. In diesem Fall wählt er immer den **ersten** (für ihn ausführbaren) aufgelisteten Effekt *(siehe Zwischenfälle und unspezifische Auswahl auf S. 7).*



Beispiel 1: Du spielst eine Karte mit folgendem Effekt: *„Zwinge deinen Gegner, seine Hand vorzuzeigen.* Du darfst 1 ANGRIFF von der gegnerischen Hand abwerfen, um 1 zu erhalten." Du erhältst durch diesen Effekt 1 Ruhm – sonst geschieht nichts.

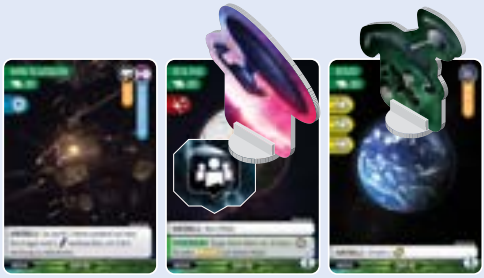


Beispiel 2: Du spielst eine Karte mit folgendem Effekt: „Zwinge deinen Gegner 1 PERSON aus der Hand oder Ablage zu loggen. Tut er das, darf dein Gegner 1 Karte ziehen. Kann er das nicht, nimmt er 1 ZWISCHENFALL. Du darfst diese Karte zum Brückenoffizier befördern." Du kannst für den Computer wählen, ob er die oberste Karte seines Decks „zieht" (im Fall des Computers „abwirft"), oder 1 ZWISCHENFALL nehmen muss, also wählst du vermutlich zweiteres.

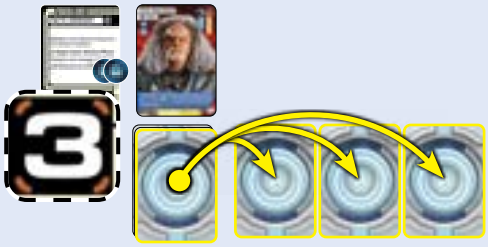
Da der Computer außer Ruhm meistens keine Ressourcen besitzt, betrachte *Stehlen*-Effekte (inklusive „stehle "), die du ausführst, **automatisch als erfolgreich** – nimm die Ressourcen jedoch aus dem **Vorrat** (dies zählt trotzdem nicht als Ressourcen erhalten, in Bezug auf Reaktionen, wie bei *Horta*). Selbst wenn der Computer / besitzt, kannst du es nie stehlen; würdest du Ressourcen vom Computer stehlen, nimmst du sie immer aus dem Vorrat.

Pending licensor approval

BEISPIEL: EIN VOLLSTÄNDIGER ZUG DES COMPUTERS



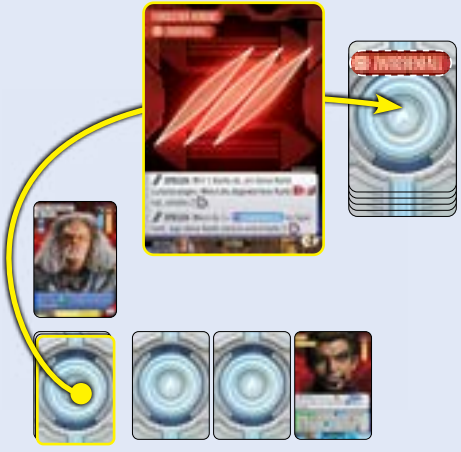
Du spielst gegen *Koloth* auf „Commander"-Schwierigkeit. Während seiner *Kontroll-Phase* geschieht nichts, da er noch keinen ORT gesichert hat.



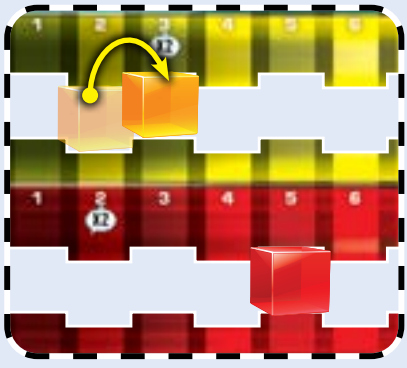
Zu Beginn seiner *Aktions-Phase* ziehst du 3 Karten vom Deck des Computers (wie auf der obersten *Sternenzeit-Karte* abgebildet) und legst sie in einer Reihe verdeckt neben das Deck.

Die erste aufgedeckte Karte ist *Krell*. Da sein einziges Merkmal KLINGONE nicht auf *Koloths* CPK: *Merkmale* abgebildet ist, wird seine CPK: *Typen – kein Brückenoffizier* verwendet. Du wählst die Zeile PERSON und folgst den Anweisungen.

Die oberste Karte des Computer-Decks wird abgeworfen *(Ein guter Tag zum Sterben)*. Die nächste Karte des Computer-Decks wird geloggt.

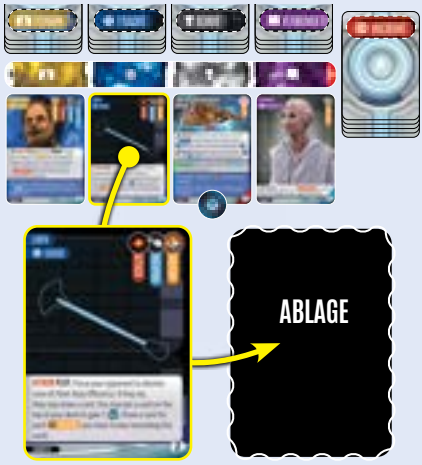


Da die zu loggende Karte allerdings ein ZWISCHENFALL *(Feindlicher Kontakt)* ist, wird sie stattdessen zurück unter den *Zwischenfall*-Stapel geschoben. *Zwischenfälle* werden nicht geloggt.

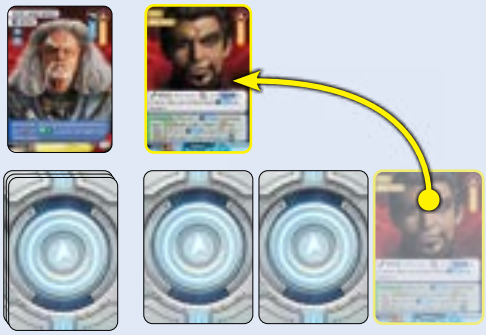


Da *Koloths* niedriger ist als sein , wird sein um 1 erhöht.

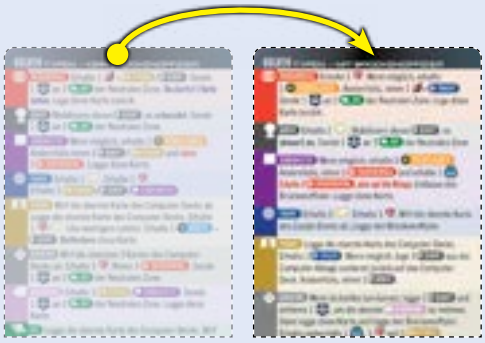
BEISPIEL: EIN VOLLSTÄNDIGER ZUG DES COMPUTERS



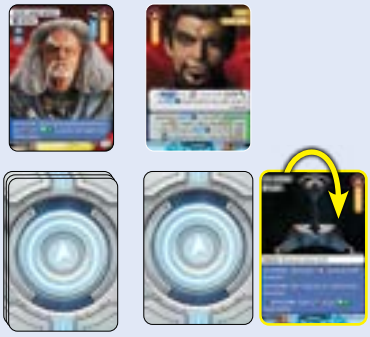
Dann versucht der Computer 1 WAFFE oder 1 SCHIFF zu erhalten und bevorzugt dabei ersteres. Er hat Glück, die *Lirpa* steht zur Auswahl. Der Computer erhält die *Lirpa* und legt sie in seine Ablage (auch wenn das verfügbare SCHIFF einen höheren Wert hätte).



Abschließend wird *Krell* zum Brückenoffizier befördert.

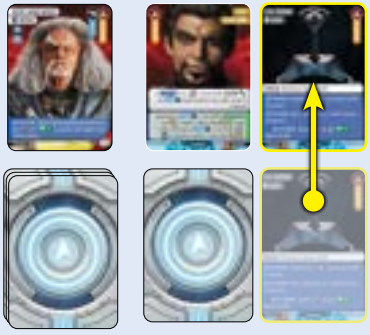


Deswegen wird die CPK: *Typen* auf die Seite „– mit Brückenoffizier“ gedreht.



Die zweite Karte wird aufgedeckt. Es handelt sich um die *I.K.S. Klothos*.

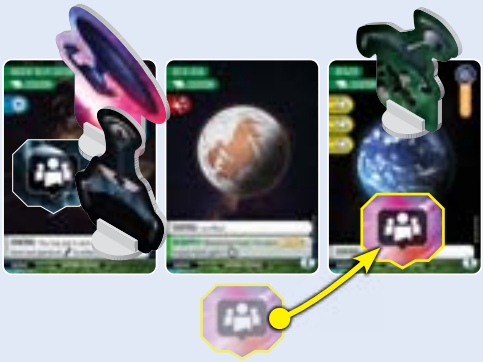
Der Computer erhält 1 .



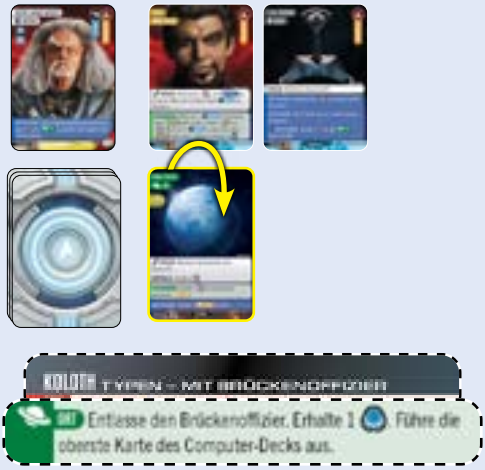
Die *Klothos* wird in die Kontroll-Zone des Computers gelegt.

Pending licensor approval

Er hat Anweisungen **anzusteuern**. Daher bewegt er sich zu einem neutralen ORT mit den meisten gegnerischen (also deinen) Raumschiff-Aufstellern und/oder : in diesem Fall die *Antike Relaisstation*.

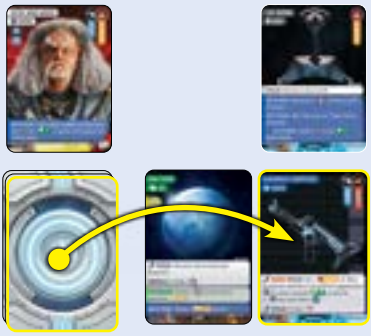


Nun sendet der Computer ein an den ORT wo er das meiste hat: *Antike Relaisstation* und *Betazed* haben beide je 1 auf sich; in dem Fall wählt er *Betazed*, da es den höheren Wert (3) hat.



Die letzte Karte ist *Rura Penthe*, *Koloths* eigener ORT.

Krells kurze Zeit als Brückenoffizier endet und der Computer erhält 1 , wodurch nur noch 1 auf der Sternzeit-Karte bleibt.



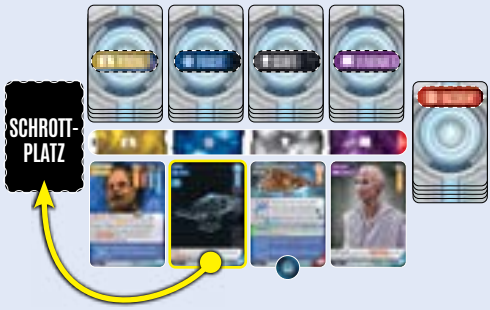
Die oberste Karte des Computer-Deck wird aufgedeckt und ausgeführt. Es handelt sich um *Klingonische Disruptoren*.

Vergiss nicht die CPK wieder auf die Seite „– kein Brückenoffizier“ zu drehen!

Pending licensor approval

BEISPIEL: EIN VOLLSTÄNDIGER ZUG DES COMPUTERS

Klingonische Disruptoren haben die Merkmale ANGRIFF und WAFFE. Für beide finden sich auf *Koloths* CPK: *Merkmale* ausführbare Effekte. Aber nur der erste Effekt wird ausgeführt, weil er weiter oben steht.



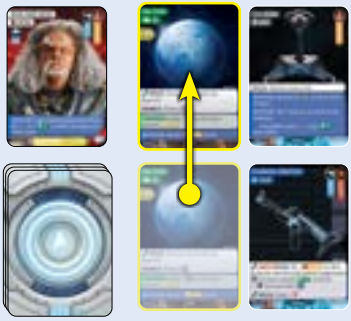
Erst schrottet der Computer *Biobett*, da es die Karte mit dem höchsten Wert **für dich** wäre, da dein -Multiplikator 3 ist.

(*Biobett* wird gegenüber *Kelpianer* bevorzugt, weil bei gleichem Wert die linke Karte gewählt wird.)

Der Computer erhält 1 . Da er noch keine 9 hat, entfernt er 1 deiner (du wählst welches entfernt wird).

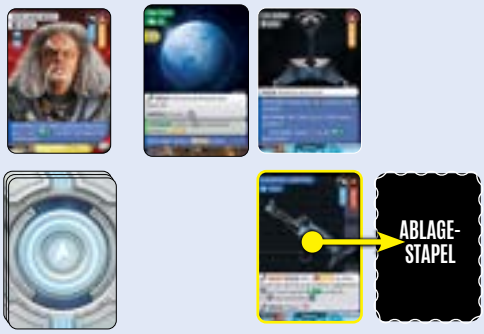
Da du jedoch *Phaser* in deiner Flottenzone mobilisiert hast, darfst du als Reaktion dein auf der *Antiken Relaisstation* retten.

Abgewehrte Angriffe gelten immer noch als durchgeführt, weshalb die letzte Klausel nicht ausgeführt wird und der Computer kein zusätzliches erhält.



Damit ist die Ausführung von *Rura Penthe* abgeschlossen und die Karte wird in die Kontroll-Zone des Computers gelegt.

Pending licensor approval



In der *Aufräum-Phase* wird die einzige übriggebliebene Karte im Besprechungsraum des Computers abgeworfen.

Der Computer entscheidet den Ruhm auf *Harry Mudd* zu legen, da dieser nur einen Wert von 1 für **dich** hat und da auf dem *Xindi-Reptillianer Kriegsschiff* bereits mehr Plättchen liegen (und *Picards* -Multiplikator niedrig ist).

Dadurch wurde der letzte Ruhm von der Sternzeit-Karte entfernt, und sie wird in deinen Besprechungsraum gelegt. Sie wird in deiner nächsten Aufräum-Phase ausgelöst. Der Zug des Computers ist vorbei. Du kannst jetzt deinen Zug machen, vergiss aber nicht, zuvor 7 Ruhm auf die neue Sternzeit-Karte zu legen.

FÜNF-JAHRES-MISSION: EINE SOLO-KAMPAGNE

Du bist frisch von der Akademie – ein Fähnrich mit Sternen in den Augen. Da du vielversprechendes Talent zeigst, hat dir das Hauptquartier ein kleines Schiff zugeteilt und sendet dich hinaus in die unendlichen Weiten: Du bist auf einer Fünf-Jahres-Mission. Um Beförderungen zu verdienen, wirst du dich während der Mission in verschiedenen Einsätzen bewähren müssen – gegen eine Reihe von gegnerischen Captains.

Jedes Spiel repräsentiert einen sechsmonatigen Einsatz, nach welchem du zu einer Sternenbasis zurückkehrst, um deine Ausstattung zu warten und deine Leistung evaluieren zu lassen. Deine Kampagne endet nach 5 Jahren (d.h. 10 Spielen) oder, wenn du erfolgreich zum Admiral befördert wurdest (indem du 5 andere Crews besiegst).

Beginne, indem du ein neues Logbuch anfängst (du kannst das Logbuch auf der vorletzten Seite dieser Anleitung kopieren). Schreibe deinen Captain für diese Kampagne auf. Dein Start-Dienstgrad ist immer Fähnrich.

Wähle dann einen Kampagnen-Modus (protokolliere auch diesen in deinem Logbuch). Vom Leichtesten zum Schwersten sind diese:

- Phaser auf Betäubung
- Gelber Alarm
- Tore von Sto'Vo'Kor
- Kobayashi Maru

Baue das Spiel gegen einen Computer auf (wähle den Captain oder zufällig). Du kannst auf einer beliebigen Seite der Captain-Tafel spielen, wie üblich. Die Schwierigkeitsstufe des Computers beruht auf dem Kampagnen-Modus und wird erhöht, wenn du befördert wirst; um die Schwierigkeitsstufe des Computers zu bestimmen, nutze die Tabelle auf dieser Seite. Protokolliere nach dem Spiel das Ergebnis in deinem Logbuch.

Du kehrst nach jedem Spiel zur Sternenbasis zurück – unabhängig davon, ob du gewinnst, oder verlierst. Dies erlaubt dir, dein Crew-Deck zu verbessern. Protokolliere diese Änderungen an deinem Deck in deinem Logbuch – sie bleiben für die restliche Kampagne erhalten.

Gleichstände gegen den Computer gelten als verlorene Spiele.

Wenn du das Spiel gewinnst, wirst du zusätzlich wie folgt befördert: Fähnrich zu Lieutenant, Lieutenant zu Commander, Commander zu Captain, Captain zu Commodore und Commodore zu Admiral. Wenn du den Rang Admiral erreichst (d.h. 5 Siege), endet die Kampagne sofort (und du gewinnst). Andernfalls endet sie nach 10 Spielen.

In zukünftigen Spielen dieser Kampagne kannst du nicht noch einmal einen Captain wählen, gegen den du in dieser Kampagne bereits gewonnen hast.

DIE SCHWIERIGKEITSSTUFE DES COMPUTERS BESTIMMEN

Dein aktueller Rang	Phaser auf Betäubung	Gelber Alarm	Tore von Sto'Vo'Kor	Kobayashi Maru
Fähnrich	Fähnrich	Lieutenant	Commander	Admiral
Lieutenant	Lieutenant	Commander	Commander	Admiral
Commander	Commander	Captain	Admiral	Admiral
Captain	Captain	Captain	Admiral	Admiral
Commodore	Captain	Admiral	Admiral	Admiral

COMPUTER SCHWIERIGKEITSSTUFE

Pending licensor approval

NEUES KONZEPT: VERSTÄRKUNGS-STAPEL UND AUFWERTUNGEN

Der **Verstärkungs-Stapel** ist ein neues Konzept im Kampagnen-Modus. Sobald du mindestens 1 Karte in deinem Verstärkungs-Stapel hast, mische auch die zusätzliche Karte DIREKTIVE *Verstärkung* (mit der „Solo Kampagne“ Markierung) mit zu deinen **Verfügbar**-Karten. Durch diese Karte erhältst du Zugriff auf Karten in deinem Verstärkungs-Stapel. Dieser ist unabhängig von deiner Reserve und deinen Entwicklungen. Wenn eine Karte dem Verstärkungs-Stapel hinzugefügt wird, beginnt sie jedes zukünftige Spiel darin. Karten, die am Ende des Spiels noch in deinem Verstärkungs-Stapel sind, zählen nicht für die Endwertung; sie müssen durch *Verstärkung* genommen worden sein, um zu zählen.

EINSCHRÄNKUNGEN

Wichtig: Du darfst niemals eine BEGEGNUNG, ZWISCHENFALL, oder einen ORT deinem Verstärkungs-Stapel hinzufügen.

Die möglichen Aufwertungen nach einem Spiel sind:

AUFWERTUNGS-MÖGLICHKEITEN

OPTION A - Verstärkung: Wähle 1 im Spiel erhaltene Standardkarte (also eine, die du im gerade beendeten Spiel aus der Auslage hattest) und die von der CPK deines Gegners **zugelassen** ist (wie auf der CPK: *Fünf-Jahres-Mission, Aufwertungen* angegeben). Füge sie deinem Verstärkungs-Stapel hinzu. Hast du keine passenden Karten? Wähle Option B.

OPTION B - Boost: Wähle 1 alternativen Bonus (wie auf der CPK: *Fünf-Jahres-Mission, Aufwertungen* angegeben).

Die Möglichkeiten ändern sich, je nachdem, ob du gewonnen oder verloren hast. Protokollierte die gewählte Aufwertung in deinem Logbuch.

Wählst du einen BOOST, wird er zu Beginn **jedes** zukünftigen Spiels der Kampagne ausgeführt.

AUFWERTUNGEN PROTOKOLLIEREN

Wählst du eine Karte als Verstärkung, schreibe ihren Namen in das Aufwertungen-Feld deines Logbuchs. Wählst du einen Boost, schreibe den Effekt (oder eine Abkürzung) an dieselbe Stelle. Ziehe diese Liste beim Aufbau weiterer Spiele dieser Kampagne zu Rate.

BEISPIEL: EINE AUFWERTUNG WÄHLEN

Du bist soeben gegen *Koloth, Dahar-Meister* angetreten. Nun stehen dir folgende Aufwertungen zur Verfügung:

- Option A erlaubt dir, 1 von dir im Spiel erhaltene Standardkarte zu wählen:
  1. Hast du gegen *Koloth* gewonnen, darfst du ein SCHIFF wählen.

  2. Hast du verloren, muss deine Auswahl präziser sein: du darfst eine Standardkarte mit mindestens einem der folgenden Merkmale wählen WAFFE / ANGRIFF / KLINGONE – der Typ der Karte ist dabei aber nicht vorgeschrieben – die Merkmale repräsentieren, was du von *Koloth* gelernt hast, als er dich besiegte.

- Hast du keine solchen Standardkarten (oder möchtest keine davon wählen), darfst du Option B wählen: einen alternativen Bonus.
  1. Hast du verloren, darfst du 1 deiner eigenen Karten aus der Reserve oder deinem Start-Deck zu deinem Verstärkungs-Stapel hinzufügen – ersteres lässt dich schneller an deine Entwicklungen herankommen, zweiteres erlaubt dir, eine Karte (von der du denkst, dass sie im frühen Spiel noch nicht nützlich ist) temporär aus der Rotation zu entfernen.

  2. Hast du gewonnen, darfst du 1 der aufgelisteten Boost-Effekte wählen: beginne jedes weitere Spiel der Kampagne mit 3 zusätzlichen oder 2 zusätzlichen (von der ersten Sternzeit-Karte).

Pending licensor approval

HERAUSFORDERUNGEN

Wer sein Spiel noch brisanter gestalten will, kann sich zusätzlich zum gewählten Schwierigkeitsgrad (der Kampagne), noch einer oder mehreren Herausforderungen stellen:

Lebe Lang und in Frieden™: Nachdem du ein Spiel gewonnen hast, beginne das nächste Spiel entweder ohne Dilithium **oder** ohne Latinum (deine Wahl). Gewinnst du erneut, startest du das nächste Spiel und jedes folgende ohne Dilithium **und** ohne Latinum, bis du verlierst. Nachdem du ein Spiel verlierst, startest du wieder mit normalen Ressourcen.

Das ist kein Zeichen von Schwäche; So ist das Leben: Wenn du als Lieutenant oder höherer Dienstgrad spielst, verändere deinen Aufbau folgendermaßen: notiere, wie viele Karten in deiner Reserve, dann mische deine Reserve und Verfügbar-Karten zusammen und ziehe so viele Karten wie deine Reserve hatte: dies ist deine neue Reserve; mische die verbleibenden Karten, das ist dein Deck.

Zwei Wochen bis zum nächsten Außenposten: Nachdem du ein Spiel gewonnen hast, mische *Verstärkung* (aus deinem Deck) zu Beginn des nächsten Spiels in deine Reserve. Falls du verlierst, starte das nächste Spiel wieder mit *Verstärkung* im Deck.

Läuft wie eine Baby-Gazelle: Nachdem du zwei aufeinanderfolgende Spiele gewonnen hast, mische beim Aufbau 1 ZWISCHENFALL vom Zwischenfall-Stapel in dein Deck. Wiederhole dies bei jedem weiteren Spiel (max. 1 ZWISCHENFALL), bis du verlierst.

Erwerbsregeln der Ferengi: Nachdem du ein Spiel gewonnen hast, ist Aufwertungs-Option B für dich nicht verfügbar. (d.h.: Du musst immer Option A wählen; besitzt du keine solche Karte, erhältst du keine Aufwertung).

Das einzige Schiff im Quadranten: Sobald dein Start- SCHIFF durch irgendeine Quelle entlassen oder zurückgerufen wird, verlierst du das Spiel. (Für Crew-Decks, die ohne ein mobilisiertes SCHIFF starten, kann diese Herausforderung nicht gewählt werden)

Die kommen erst am Dienstag: Lege beim Aufbau 1 deiner beiseite – es ist vorübergehend nicht verwendbar. Wird dein Reserve leer, lege das wieder zurück auf deinen CAPTAIN. Nachdem du ein Spiel gewonnen hast, lege beim Aufbau 2 beiseite und verfahre wie zuvor beschrieben (erhalte sie zurück, wenn deine Reserve leer ist).

LEISTUNGSBEURTEILUNG

Am Ende der Kampagne wird deine Leistung entsprechend deinem abschließenden Dienstgrad beurteilt:

DEIN ABSCHLIESSENDER DIENSTGRAD	ERGEBNIS DER BEURTEILUNG
Fähnrich	Du bist wie ein ewiger Harry Kim.
Lieutenant	Du bist wie Picard, aber der mit der blauen Uniform
Commander	Du bist weit von den Gebeinen deines Volkes entfernt.
Captain	Eine *California*-Klasse braucht auch einen Captain...
Commodore	Du darfst einen Hinterwäldler-Sektor anführen
Admiral (erreicht in 9-10 Einsätzen)	Willkommen im Sternenflottenkommando!
Admiral (erreicht in 7-8 Einsätzen)	Sektion 31 wird mit Ihnen Kontakt aufnehmen.
Admiral (erreicht in 5-6 Einsätzen)	Die Legenden: Archer, Kirk, Picard, du...

Pending licensor approval

KAMPAGNEN-LOGBUCH

Mein Captain

- ☐ Phaser auf Betäubung
- ☐ Gelber Alarm
- ☐ Tore von Sto'Vo'Kor
- ☐ Kobayashi Maru

Herausforderungen

	DATUM	DIENST GRAD	COMPUTER CAPTAIN	COMPUTER SCHWIERIGKEIT	MEINE PUNKTE	COMP. PUNKTE
1						
	AUFWERTUNG					
2						
	AUFWERTUNG					
3						
	AUFWERTUNG					
4						
	AUFWERTUNG					
5						
	AUFWERTUNG					
6						
	AUFWERTUNG					
7						
	AUFWERTUNG					
8						
	AUFWERTUNG					
9						
	AUFWERTUNG					
10						
	MEIN ABSCHLIESSENDER DIENSTGRAD					

STAR TREK CAPTAIN'S CHAIR

© 2024 WizKids/NECA, LLC. WIZKIDS are trademarks of WizKids/NECA, LLC. All rights reserved.
TM & © 2024 CBS Studios Inc. STAR TREK and all related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.
Permission granted to print or photocopy for personal use.
© 2025 Frosted Games Spieleverlag GmbH unter der Lizenz von © 2024 WIZKIDS. Alle Rechte vorbehalten.

SOLO-SPIELHILFE

SPIELFLUSS COMPUTER-ZUG

1. *Überspringe die Versorgungs-Phase*
2. **Kontroll-Phase** (höchster Wert, wenn mehrere, führe erhaltenen ORT aus)
3. **Aktions-Phase** (ziehe # Karten, wie auf der Sternzeit-Karte angegeben, führe sie eine nach der anderen aus)
4. **Aufräum-Phase** (Führe etwaige Sternzeit-Karten aus, wirf Karten aus dem Besprechungsraum ab, platziere auf der Karte der Auslage, mit dem niedrigsten Wert für dich)

ALLGEMEINE COMPUTER BEGRIFFE

Erhalten: Neue Karte aus der Auslage (höchster Wert) in die Computer-Ablage.

Nehmen: Zuoberst auf das Computer-Deck. Wenn aus der Auslage, die Karte mit dem höchsten Wert.

Mobilisieren: In die Kontrollzone legen (in Reihenfolge der Mobilisierung).

Entlassen, Abwerfen, Zurückrufen: Karte in die Computer-Ablage legen. Bei Brückenoffizier die CPK: *Typen* umdrehen. Wird ein SCHIFF gewählt, wähle das zuletzt mobilisierte.

Befördern: Lege die PERSON in die Kontrollzone. CPK:Typen umdrehen.

Loggen: Lege die Karte unter den CAPTAIN . Wird der Brückenoffizier geloggt, CPK: *Typen* umdrehen.

Erkunden: Warpe Raumschiff-Aufsteller an ORT der Neutralen Zone mit wenigsten Markern gesamt (bei Gleichstand: wertvollster).

Ansteuern: Warpe Raumschiff-Aufsteller an ORT der Neutralen Zone mit meisten deiner Marker (bei Gleichstand: wertvollster).

Senden: Lege 1 Außenteam auf den ORT der Neutralen Zone mit meisten Markern des Computers (bei Gleichstand: wertvollster) – an dem du nicht mehr Raumschiff-Aufsteller hast als der Computer.

Schrotten: Wähle die Karte aus der Auslage (ohne Ressourcen) die den höchsten Wert für dich hat und lege sie auf den Schrottplatz.

WERT EINER KARTE BESTIMMEN

Höchster/Niedrigster Wert (für den Computer)

- SP .
- Jedes Fokus-Symbol / / , wenn vorhanden, erhöht den Wert um den entsprechenden aktuellen Multiplikator des Computers.
- Jede SPIELENDE-Operation erhöht den Wert um 5.
- Jeder darauf erhöht den Wert um 1.

Beim höchsten/niedrigsten Wert für dich, werden deine Spezialisierungs-Multiplikatoren für die Berechnung verwendet.

ZUR ERINNERUNG

ZWISCHENFALL loggen wird zu ZWISCHENFALL zurücklegen.

ORT wird immer aus dem Besprechungsraum in die Kontrollzone gelegt, unabhängig von der ausgeführten Zeile.

Wird der Computer gezwungen (oder darf wählen) eine Karte zu ziehen, wirf stattdessen die oberste Karte seines Decks ab.

Der Computer lehnt ab ZWISCHENFALL durch deine Operationen zurückzulegen.

Er sendet niemals Schiffe/ an neutrale ORT, an denen er mehr als genug Marker hat, um sie zu sichern (d.h.: 4+ Marker und 3 mehr als du).

DIREKTE INTERAKTIONEN

Computer greift dich an: ANGRIFF-EFFEKTE SIND SO HERVORGEHOBEN.

Computer beeinflusst dich (ohne Angriff): INTERAKTIVE EFFEKTE SIND SO HERVORGEHOBEN.

Vom Computer stehlen: Automatischer Erfolg – nimm Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat.

Den Computer eine Karte ziehen lassen: Wirf die oberste Karte vom Computer-Deck ab.

Unspezifische Auswahl für den Computer: Wählt immer die erste mögliche Option.

ENDWERTUNG FÜR DEN COMPUTER

Ignoriere Missionen. Werte / / wie gewohnt.

Werte aufgedruckte wie gewohnt.

1 pro Ruhm , 1 pro 2 Dilithium /Latinum .

5 pro Spielende-Operation (auch wenn nicht im Spiel).

Führe SPEZIAL-Operationen aus, wenn Sternchen in .

FROSTED GAMES WIR LIEBEN SPIELE
Frosted Games Spieleverlag GmbH,
Rosestr. 24,
95448 Bayreuth,
Deutschland.
WIZKIDS

© 2025 Frosted Games Spieleverlag GmbH unter der Lizenz von © 2024 WIZKIDS. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pending licensor approval