



STAR TREK™

CAPTAIN'S CHAIR

DAS ULTIMATIVE TREFFEN
DER GENERATIONEN!

ANLEITUNG

„Risiko ist unser Geschäft.“ – *James T. Kirk*

Das letzte Jahrzehnt des 32. Jahrhunderts – Die Sternenflotten-Akademie hat erneut ihre Türen geöffnet. Angehende Kadetten aus allen Winkeln der neu erstarkenden Föderation reisen zu ihren Hallen, um zu lernen, wie sie zu den größten Entdeckern und Forschern ihrer Zeit werden. Eine neue Herausforderung erwartet sie: Eine Simulation, programmiert, um alles zu enthalten, was das letzte Jahrtausend geprägt hat – jede Person und Lebensform, welche die Geschichte des Alpha-Quadranten und der Galaxie geformt hat. Die Kadetten können nun aus den Fehlern und Erfolgen der Vergangenheit lernen und, sobald sie bereit sind, eine Chance erhalten, den Platz ihrer Vorbilder einzunehmen, sowie ihre eigene Crew gegen simulierte Gegner und andere Kadetten zu rekrutieren. Denkst du, du bist den Giganten der Geschichte überlegen?

„Sie haben die Brücke!“

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	2
Standardkarten	3
Spielaufbau (Allgemein)	4
Spielaufbau (Captain)	6
Spiel-Übersicht	8
1. Versorgungs-Phase	9
2. Kontroll-Phase	9
3. Aktions-Phase	10
4. Aufräum-Phase	12
Spiel-Konzepte	14
Endwertung	24
Spielmaterial-Anatomie	26
Kadetten-Trainingsmodus	28
Schlüsselwort-Übersicht	29
Die Captains	34
Kurzübersicht	36
Symbol-Referenz	36

SPIELMATERIAL



■ BURNHAM

26 CREWKARTEN
1 CAPTAIN-TAFEL
3 RAUMSCHIFF-AUFSTELLER:
BOOK'S SCHIFF
U.S.S. DISCOVERY-A
U.S.S. FEDERATION



■ KOLOTH

24 CREWKARTEN
1 CAPTAIN-TAFEL
3 RAUMSCHIFF-AUFSTELLER:
I.K.S. DEVISOR
I.K.S. GR'OTH
I.K.S. KLOTHOS



■ PICARD

24 CREWKARTEN
1 CAPTAIN-TAFEL
3 RAUMSCHIFF-AUFSTELLER:
U.S.S. ENTERPRISE-D
U.S.S. BOZEMAN
TYP-7-SHUTTLE



■ SELA

24 CREWKARTEN
1 CAPTAIN-TAFEL
5 RAUMSCHIFF-AUFSTELLER:
I.R.W. GORAXUS
I.R.W. KHAZARA
I.R.W. TERIX
I.R.W. VALDORE
SCIMITAR



■ SHRAN

24 CREWKARTEN
1 CAPTAIN-TAFEL
2 RAUMSCHIFF-AUFSTELLER:
ANDORIANISCHER KREUZER
KUMARI



■ SISKO

25 CREWKARTEN
1 CAPTAIN-TAFEL
3 RAUMSCHIFF-AUFSTELLER:
DEEP SPACE 9
U.S.S. DEFIANT
U.S.S. RIO GRANDE

6 KOMPETENZ-ANZEIGER
(2 ROT, 2 BLAU, 2 GELB)



25 GOLDENE LATINIUM



30 LILAFARBENE DILITHIUM



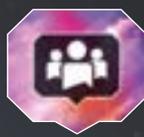
9 ISOLINEARE CHIPS
(FORTAN „AKTIONS-CHIPS“)



6 PLÄTTCHEN
ABGESCHLOSSENE MISSION



12 PLÄTTCHEN AUSSENTEAM
(6 PRO SPIELER)



51 PLÄTTCHEN RUHM



10 X5-RESSOURCENMARKER



1 PLÄTTCHEN STARTSPIELER



AKTIONS-CHIPS, DILITHIUM, LATINIUM UND RUHM SIND NICHT BEGRENZT. SOLLTE ETWAS DAVON WÄHREND DES SPIELS AUSGEHEN, BENUTZE EINEN ERSATZ.

Pending licensor approval

STANDARDKARTEN

67 STANDARDKARTEN DER AUSLAGE:

13 **VERBÜNDETER**

16 **FRACHT**

25 **PERSON**

13 **SCHIFF**



8 **BEGEGNUNG**

20 **ORT**

6 **ZWISCHENFALL**



13 ALLGEMEINE RAUMSCHIFF-AUFSTELLER



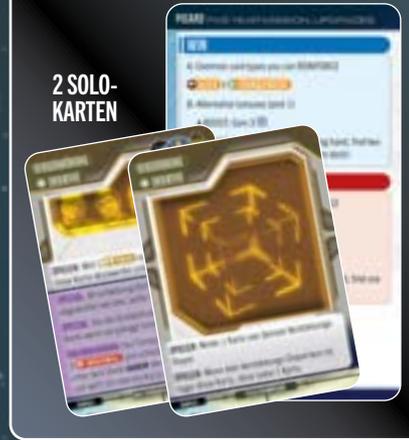
1 AUSLAGE-STREIFEN



SOLO-MATERIAL

12 COMPUTER-PROGRAMMKARTEN

2 SOLO-KARTEN

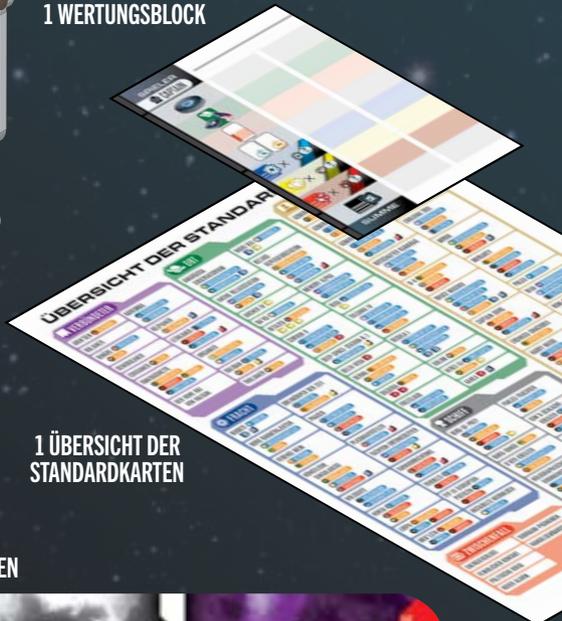


32 STERNZEIT-KARTEN

2 SPIELERHILFEN



1 WERTUNGSBLOCK



1 ÜBERSICHT DER STANDARDKARTEN

SPIELAUFBAU (ALLGEMEIN)

1. Platziere den Auslage-Streifen in der Mitte des Tisches, der Länge nach zwischen den Spielern verlaufend, wie abgebildet.
2. Teile alle Standardkarten (Karten ohne das Symbol eines Captains links unten, siehe Beispiele neben Schritt 14) in die folgenden 7 Stapel auf, sortiert nach den Typen in ihrer linken oberen Ecke:



3. Mische die 4 Auslage-Stapel (**PERSON**, **FRACHT**, **SCHIFF** und **VERBÜNDETER**) gut, dann platziere sie verdeckt oberhalb des Auslage-Streifens, wie abgebildet.
4. Mische alle **BEGEGNUNG** und platziere sie als **Beggnungs-Stapel** verdeckt und zur Seite gedreht oberhalb den Auslage-Stapel.
5. Mische alle **ZWISCHENFALL** und platziere sie als **Zwischenfall-Stapel** verdeckt neben dem Auslage-Streifen.
6. Lasse links neben dem Auslage-Streifen Platz für den **Schrottplatz**.
7. Decke 1 Karte aus jedem der **Auslage-Stapel** auf und lege sie jeweils offen, unterhalb des Auslage-Streifens ab. Das ist die **offene Auslage**.
8. Teile **ORT** in **START-ORT** und **ORT** auf, je nach Markierung unten mittig auf der Karte. Mische alle Karten mit **ORT** als verdeckten Stapel.
9. Mische alle Karten mit **START-ORT**. Lege 1 davon zuoberst auf den verdeckten Stapel der Karten mit **ORT**. Das ist das **Orts-Deck** – lege es verdeckt in die Mitte.
10. Ziehe 3 weitere Karten mit **START-ORT** und lege sie in einer Reihe neben dem Orts-Deck offen aus; dies ist die **NEUTRALE ZONE**. Lege die restlichen **START-ORTE** zurück in die Schachtel, du brauchst sie nicht.
11. Nimm alle **Sternzeit-Karten**, die zu deinem Spielmodus passen (wenn ihr zu zweit spielt, nimm alle Karten, die mit „2 Spieler“ markiert sind) und sortiere sie nach ihrer **Reihenfolgen-Nummer** (rechts oben



abgebildet). Die 1 liegt zuoberst und die höchste Karte ganz unten. Platziere diesen Stapel offen in die Nähe des Auslage-Streifens. Lege alle anderen Sternzeit-Karten in die Schachtel zurück, du brauchst sie für dieses Spiel nicht.

12. Bilde einen **allgemeinen Vorrat** von , und , der für alle gut erreichbar ist.
13. Platziere so viel auf der obersten Sternzeit-Karte, wie **links unten** darauf angegeben ist.
14. Wähle (jeweils) den Captain, mit dem du spielen willst. Nimm alle seine Crewkarten (mit seinem **Deck-Symbol** links unten). Dann nimm dir auch die passende **Captain-Tafel**. (Für das erste Spiel empfehlen wir *Picard* und *Shran*.)



ZWISCHENFÄLLE IN DEN ZWISCHENFALL-STAPEL?

Überprüfe, ob du in deinen Crewkarten **ZWISCHENFALL** hast, auf denen unten mittig **ZWISCHENFALL** steht (die Crewkarten von *Picard* und *Shran*, die wir fürs erste Spiel empfehlen, haben keine solche Karten) und mische sie in den **Zwischenfall-Stapel** neben der Auslage. **Achtung:** Das gilt nur für diese – du kannst weitere Zwischenfälle in deinen Crewkarten haben, auf denen unten etwas anderes steht; gehe mit diesen dann so vor wie üblich (siehe *Spielaufbau (Captain)*, S.6)



15. Bilde einen Vorrat aller Raumschiff-Aufsteller, die zu allgemeinen Schiffen und denen euren Crewkarten gehören.
16. Gib beiden Spielern 3 und 3 Plättchen *Abgeschlossene Mission*. Bilde aus den restlichen einen Vorrat.
17. Wer zuletzt zu den Sternen geblickt hat, wird Startspieler und erhält das Startspieler-Plättchen.



SPIELAUFBAU (CAPTAIN)

Das führt jeder Captain für sich aus:

1. Platziere deine Captain-Tafel auf die linke Seite deines **Spielbereichs**. Wähle, ob du die *Einfache*- oder *Experten*-Seite deiner Captain-Tafel spielen möchtest. (Ihr müsst nicht beide dieselbe Seite wählen.) Platziere die **3** Kompetenz-Anzeiger auf das Feld mit der 0 der farblich passenden Spezialisierungsleiste.

- Für deine ersten Spiele (und das erste Spiel mit einem neuen Deck), empfehlen wir mit der einfachen Seite zu spielen. Tust du das? Dann legst du auch 2 der 3 Plättchen *Abgeschlossene Mission* in die Schachtel zurück – du brauchst sie nicht.



2. Teile deine Crewkarten nach den Markierungen am unteren Rand der Karte entsprechend auf:

- ZWISCHENFALL
- MOBILISIERT
- VERFÜGBAR
- ENTWICKLUNG
- RESERVE
- ABLAGE
- KONTROLLIERTER ORT

Hinweis: Deine Captain-Karte (und möglicherweise eine Status-Karte) hat keine Markierung und Karten mit ZWISCHENFALL unten auf der Karte sollten sich bereits im Zwischenfall-Stapel befinden.

3. Platziere deinen Captain rechts von deiner Captain-Tafel. Lasse darüber Platz für deinen Brückenoffizier (mehr dazu später).



4. Wenn du eine **STATUS-KARTE** hast, platziere sie oberhalb deiner Captain-Tafel. (Die für das erste Spiel empfohlenen Decks enthalten keine.)



5. Mische alle Karten mit **VERFÜGBAR** zusammen und platziere sie als verdeckt ausliegenden Stapel unterhalb deiner Captain-Karte. Das ist dein **DECK**.



DEIN DECK

„Dein Deck“ meint immer genau diesen verdeckt ausliegenden Stapel an Karten, von dem du Karten ziehst. Jedes andere Deck (oder andere Stapel) werden explizit benannt werden.

6. Platziere alle Karten mit **ENTWICKLUNG** als aufgedeckten Stapel oberhalb der Captain-Tafel. Dies ist dein Entwicklungs-Stapel – kurz: deine „Entwicklungen“.



7. Mische alle deine Karten mit **RESERVE** und platziere sie verdeckt und um 90° gedreht auf deinen Entwicklungs-Stapel. Dies ist dein Reserve-Stapel – kurz: deine „Reserve“.

8. Hast du eine oder mehrere Karten mit **KONTROLLIERTER ORT** (die für das erste Spiel empfohlenen Decks enthalten keine), lege sie offen in den Bereich rechts vom Platz für deinen Brückenoffizier – das ist deine **RAUMZONE**.



9. Hast du eine oder mehrere Karten mit **MOBILISIERT**, lege sie offen in den Bereich rechts von deiner Captain-Karte – das ist deine **FLOTTENZE**.



DER BESPRECHUNGSRAUM

Neben deinem Deck lässt du Platz für deinen **Besprechungsraum** – immer wenn du in deinem Zug Karten spielst, legst du sie in diesen Bereich.

10. Hast du ein oder mehrere Karten mit **ABLAGE** (die für das erste Spiel empfohlenen Decks enthalten keine), lege sie offen auf einen Platz rechts von deinem Besprechungsraum – das ist dein **ABLAGESTAPEL**.



11. Nimm dir 1 , 1 und 1 aus dem Vorrat (nicht von einer Sternzeit-Karte) in deinen **PERSÖNLICHEN VORRAT**.

12. Nimm dir so viele Plättchen **AUSSENTEAM**, wie auf deinem **CAPTAIN** links oben angegeben. -Plättchen gibt es in 2 Farben, nehmt euch dabei jeweils 1 gleichfarbiges Set.



13. Ziehe 5 Karten von deinem Deck. Das ist deine Starthand (diese Handgröße von 5 ist auch das Ziehlimit im Spiel).

ACHTUNG: Es ist möglich, dass eine jetzt schon im Spiel befindliche Karte diese Zahl modifiziert.

Der Startspieler beginnt das Spiel!

7



6



11



4



3

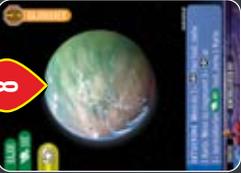


3



12

8



9



3



10



BESPRECHUNGSRAUM

5



DEIN DECK

1



13

SPIEL-ÜBERSICHT

Star Trek: Captain's Chair ist ein asymmetrisches, thematisches Deckbauspiel, in dem du als berühmter Captain aus dem Star Trek-Universum mit deiner Crew spielst, neue Freunde und Verbündete anwirbst, fremde Lebensformen analysierst, neutrale Planeten erkundest oder besetzt und deine Ressourcen verwaltest.

Ihr spielt nacheinander, der Startspieler beginnt. Ein Spieler führt seinen Zug vollständig aus, bevor sein Gegner an der Reihe ist. Ein Zug besteht aus 4 Schritten (siehe „Struktur eines Zuges“ auf dieser Seite). Spieler führen ihre Züge aus, bis das Ende des Spiels ausgelöst wird.

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Die letzte Sternzeit-Karte wird entfernt und es wird der **Abspann** ausgelöst. Das Spiel wird normal fortgesetzt, bis der Spieler, der **nicht** der Startspieler war, seinen Zug beendet hat. Dann sind beide Spieler noch **je 1x** am Zug. Danach wird die **Endwertung** durchgeführt.
- Wenn der **Zwischenfall-Stapel** leer ist, endet das Spiel **sofort** mit dem „**Brand**“. Es folgt keine Endwertung, und es gewinnt einfach der Spieler, der weniger **ZWISCHENFALL** Karten (ob im Spiel, auf der Hand, in der Ablage, dem Deck oder dem Computerlogbuch – aber **nicht** in der Reserve) hat. Nur bei einem Gleichstand hier wird die Endwertung durchgeführt.
 - » Der Brand kann auch noch das Spiel beenden, wenn eigentlich der **Abspann** schon ausgelöst wurde. In diesem Fall endet das Spiel **sofort** mit dem Brand.

■ ENDWERTUNG

In der Endwertung gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Siegpunkte erzielst du, indem du Missionen abschließt, auf den Spezialisierungsleisten voranschreitest, durch die Siegpunkte (kurz: SP) auf deinen Karten und Spielende-Operationen, dem Sammeln von Ruhm und mehr (siehe *Endwertung* auf S. 24).

■ STRUKTUR EINES ZUGES

Dein Spielzug besteht aus 4 Schritten in der folgenden Reihenfolge:

1. **VERSORGUNGS-PHASE**
2. **KONTROLL-PHASE**
3. **AKTIONS-PHASE**
4. **AUFRÄUM-PHASE**

RESSOURCEN ERHALTEN

Es gibt 3 Arten von Ressourcen:

Dilithium , Latinum  und Ruhm .

Erhältst du durch einen Karteneffekt solche Ressourcen, nimmst du dir die angegebene Menge und legst sie in deinen persönlichen Vorrat.

 und  nimmst du dabei stets aus dem allgemeinen Vorrat.

 nimmst du aber **immer** nur von der Sternzeit-Karte. Nur wenn bereits der **Abspann** ausgelöst wurde, nimmst du den Ruhm ausnahmsweise aus dem **allgemeinen Vorrat**.

RESSOURCEN VERBRAUCHEN

Weist dich ein Effekt an, eine bestimmte Anzahl einer Ressource zu verbrauchen, lege sie aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn du so angewiesen wirst, eine Ressource zu verbrauchen und kannst das nicht, darfst du eine Operation, die das verlangt, auch nicht durchführen.

Ruhm in deinem persönlichen Vorrat ist ein Joker:

- Wenn du  verbrauchen sollst, darfst du stattdessen je 1  ausgeben, als wäre es 1 .
- Wenn du  verbrauchen sollst, darfst du stattdessen je 1  ausgeben, als wären es 2 . Überschüssiges  wird nicht gewechselt.

Hinweis: Ressourcen können nur auf diese Weise konvertiert werden, es sei denn, ein anderer Effekt verändert/erlaubt dies explizit.

X5-RESSOURCEN

Es liegen Plättchen bei, auf die du jeweils 1 Ressource legen kannst, um 5 dieser Ressource darzustellen. Du kannst dir so behelfen, wenn dir eine Ressourcen-Art ausgehen sollte, da sie ja unbegrenzt sind.

1. VERSORGUNGS-PHASE

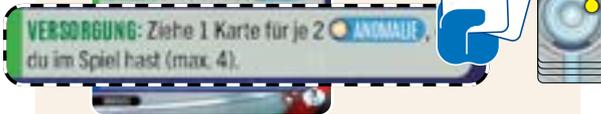
Manche Karten haben eine **VERSORGUNG**-Operation. Führe alle Operationen mit **VERSORGUNG: in deinem Spielbereich** in einer Reihenfolge deiner Wahl aus (jedoch **nicht** solche auf gebeamteten Karten, siehe S. 19). Wenn nicht anders erwähnt, **müssen** alle Effekte ausgeführt werden.

Sehr wahrscheinlich wirst du in deinem ersten Zug keine **VERSORGUNG**-Operationen ausführen.

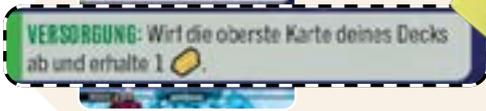
BEISPIEL:

Du hast zwei Operationen mit **VERSORGUNG**:

Das *Xindi-Reptilianer Kriegsschiff* lässt dich 1 Karte ziehen, da du 2 **ANOMALIE** im Spiel hast (*Raumstation Farpoint* und die *Organier*, die auf die *U.S.S. Enterprise-D* gebeamt wurden).



Will Riker lässt dich die oberste Karte deines Decks abwerfen und 1 **ENERGIE** erhalten.



2. KONTROLL-PHASE

Ein **ORT** in der **Neutralen Zone** wird von dir **gesichert**, wenn du **mindestens 3** Außenteams/Raumschiff-Aufsteller (in beliebiger Kombination) dort hast **und** **mindestens 2 mehr** als dein Gegner. Wie diese auf einen **ORT** gelangen, erfährst du später.

Wenn du während dieser Phase **1 oder mehr** **ORT** in der Neutralen Zone **gesichert** hast, **darfst** du über **genau 1** davon die *Kontrolle übernehmen*.

Kontrolle übernimmst du wie folgt:

1. Dein Gegner erhält **1** **ENERGIE** für jedes seiner Außenteams und Raumschiff-Aufsteller (also jeden „Marker“) an diesem **ORT**.
2. **Alle** **Außenteams** an diesem **ORT** (deine und die gegnerischen) werden entfernt (lege sie zurück auf ihren entsprechenden **CAPTAIN**) und alle **Raumschiff-Aufsteller** (deine und die gegnerischen) werden entfernt. Die zugehörigen **SCHIFF** werden **entlassen** (das bedeutet, ihr werft sie jeweils auf euren **Ablagestapel** ab und legt ihre Aufsteller zurück in den Vorrat).
3. Lege den Ort aus der Neutralen Zone in **deine Raumzone** und führe **sofort** seine **KONTROLL**-Operation aus.
4. Wenn möglich, ziehe 1 neue Karte vom Orts-Deck und fülle so wieder auf 3 Orte in der Neutralen Zone auf.

BEISPIEL:

Da sich auf *Archer IV* der Raumschiff-Aufsteller der *U.S.S. Enterprise-D* und 2 deiner Außenteams befinden, beschließt du, Kontrolle darüber zu übernehmen.

- (A) Wirf die *U.S.S. Enterprise-D* auf deinen Ablagestapel ab.
- (B) Lege die 2 Außenteams auf deinen **CAPTAIN** zurück.
- (C) Bewege den **ORT** in deine Raumzone und führe seine **KONTROLL**-Operation aus, welche in diesem Fall keinen Effekt hat. (Und die **VERSORGUNG**-Operation wird logischerweise auch erst zu Beginn deines nächsten Zuges ausgeführt.)



3. AKTIONS-PHASE

Der Großteil des Spiels dreht sich um die Durchführung verschiedener Karten-Operationen und deren Effekte. Die zwei Operationen, die in dieser Phase am häufigsten sind, sind **SPIELEN**-Operationen und **AKTIVIERUNGS**-Operationen.

Du hast zu Beginn deines Zuges nur 3  – darfst also nur bis zu 3 Operationen ausführen, die Aktions-Chips benötigen: Aber nicht jede Operation kostet auch einen Aktions-Chip: Nur wenn eine Operation mit einem -Symbol davor beginnt, kostet sie dich 1 deiner 3 verfügbaren  für diesen Zug. Dafür legst du dann 1  (mit der verbrauchten Seite nach oben) zur Erinnerung auf die Karte. Hast du keine verfügbaren  mehr, darfst du solche Operationen nicht mehr ausführen.

OPTIONAL ODER PFLICHT?

Alle Effekte einer ausgeführten Operation sind verpflichtend, es sei denn, sie sagen, dass du etwas „darfst“.

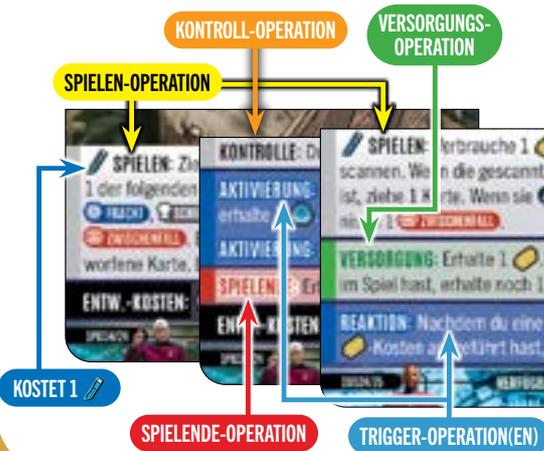
ACHTUNG! Kannst du Kosten (egal wo sie im Text einer Operation stehen) nicht zahlen, darfst du die entsprechende Operation nicht ausführen.

Kosten können vielseitig sein: Verbrauchen von Ressourcen, Bewegen von Karten an bestimmte Stellen (Ablage, zuoberst auf dein Deck, Besprechungsraum, etc.) oder jeglicher Effekt „A“ in einem Satz mit „Tue A, um B zu tun“.

Wenn allerdings ein nicht-Kosten-Effekt nicht ausgeführt werden kann (z.B., wenn es ein nutzloser Vorteil wäre), überspringe ihn.

ANGRIFFE

Jede Operation mit dem vorgestellten Wort **ANGRIFF** hat einen negativen Effekt auf deinen Gegner. Wenn eine **ANGRIFF**-Operation deinen Gegner zwingt, einen Effekt auszuwählen, muss ein Effekt gewählt werden, der vollständig ausgeführt werden kann.



SPIELEN-OPERATIONEN

In der Aktions-Phase **darfst** du Karten aus deiner Hand ausspielen. Immer wenn du das tust, legst du die Karte in deinen **Besprechungsraum** und führst dann **genau 1** ihrer **SPIELEN**-Operationen vollständig aus. Kannst du nicht mindestens 1 davon ausführen, darfst du die Karte nicht ausspielen.

Hinweis: Das Ausspielen kostet auch hier wieder nur dann 1 Aktions-Chip, wenn du eine Spielen-Operation ausführen willst, vor der  abgebildet ist.

Die gespielte Karte **bleibt** nach ihrer Ausführung in deinem **Besprechungsraum**, es sei denn, einer ihrer Effekte instruiert dich, sie an einem anderen Ort zu platzieren (z.B. sie zu mobilisieren, zu loggen oder zu befördern). Für den **Rest deines Zuges** zählen ihre **Typen** und **Merkmale** als **im Spiel** (aber auch nur diese) – und du darfst sie bei anderen Effekten **mitzählen** (zum Beispiel, um Missionen abzuschließen).

BEISPIEL: SPIELEN-OPERATION (OHNE AKTION)

Zuerst spielst du *Kurs setzen* ... und wählst:



SPIELEN: Ziehe 1 Karte, dann wirf 1 Karte ab. Werpe bis zu 2 deiner .



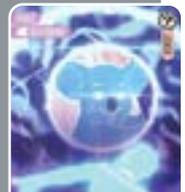
... dann warpst du das *Xindi-Reptilianer Kriegsschiff* indem du dessen Raumschiff-Aufsteller auf *Raumstation Farpoint* stellst.

Kurs setzen bleibt in deinem Besprechungsraum. Dies kostete kein !



„KANN NICHT GESPIELT WERDEN“

Eine kleine Anzahl an Karten hat den Text „Diese Karte kann nicht gespielt werden.“ Das bedeutet, dass du diese Karte während der Aktions-Phase nicht in den Besprechungsraum ausspielen darfst – alles andere (beamen, abwerfen, befördern, etc.) bleibt jedoch ganz normal möglich.



DIESE KARTE KANN NICHT GESPIELT WERDEN.

BEISPIEL: SPIELEN-OPERATION (MIT AKTION)

Du spielst *Typ-7-Shuttle* und wählst:



Diese Operation kostet 1 [Chip], so dass du – zur Erinnerung, dass du ihn genutzt hast – 1 deiner verfügbaren Aktions-Chips auf die Karte legst.

ERSCHÖPFEN

Um eine Karte als erschöpft zu markieren, drehe sie auf die Seite. Um sie wieder bereit zu machen, drehe sie wieder aufrecht.

TRIGGER-OPERATIONEN

TRIGGER-Operationen sind bewusst ausgelöste („getriggerte“) Effekte. Du darfst Trigger-Operationen auf **allen** deinen Karten in deinem **Spielbereich** auslösen (wie einem mobilisierten **SCHIFF**, kontrollierten **ORT** oder einer zum Brückenoffizier beförderten **PERSON**) – mit 2 Ausnahmen: **nicht** auf Karten in deinem **Besprechungsraum** oder auf **gebeamten** Karten (mehr zu beamen auf S. 19).

Es gibt 3 Arten von Trigger-Operationen:

- **AKTIVIERUNG**-Operationen **dürfen** jederzeit, während der Aktions-Phase deines Zuges, genutzt werden – auch vor, nach oder zwischen gespielten Karten – aber nicht während einer anderen Operation.
Um eine **AKTIVIERUNG**-Operation auf einer Karte auszulösen, musst du die Karte **erschöpfen**. Führe dann ihren Effekt aus. Du kannst die **AKTIVIERUNG**-Operation einer bereits erschöpften Karte nicht nutzen - sie muss dafür wieder bereitgemacht sein.
- **PASSIV**-Operationen sind **immer verfügbar**. Wenn sie durch eine Voraussetzung ausgelöst werden, können sie beliebig oft ausgelöst werden – in den Zügen beider Spieler.
PASSIV-Operationen **müssen** immer ausgeführt werden, auch wenn sie nicht vorteilhaft für dich sind und selbst, wenn die Karte gerade erschöpft ist. **PASSIV**-Operationen selbst erschöpfen die Karte nicht automatisch.
- **REAKTION**-Operationen **dürfen** genutzt werden, wenn die angeführten Voraussetzungen eingetroffen sind, selbst außerhalb deiner

Aktions-Phase und sogar während des Zuges deines Gegners. Um eine **REAKTION**-Operation auf einer Karte auszulösen, musst du die Karte **erschöpfen**. Führe dann ihren Effekt aus. Du darfst die **REAKTION**-Operation einer bereits erschöpften Karte nicht nutzen - sie muss dafür wieder bereitgemacht sein (*mehr dazu auf S.32*).

BESPRECHUNG DER LAGE

Zur Erinnerung: Trigger-Operationen auf Karten in deinem Besprechungsraum – wie etwa auf einer nicht-beförderten **PERSON** oder eines nicht-mobilisierten **SCHIFF**, oder von gebeamten Karten (deren Trigger-Operationen du nicht sehen kannst, da sie unter eine andere Karte gesteckt wurden) – können nicht ausgeführt werden.

BEFÖRDERN

Obwohl nahezu jede **PERSON** eine Trigger-Operation hat, kannst du sie nicht nutzen, indem du sie ausspielst – da sie dann ja nur im Besprechungsraum ist. Du musst sie zum **Brückenoffizier** befördern (meistens mittels deines Start-**SCHIFF**), damit sie den Besprechungsraum verlässt.

BEISPIEL: AKTIVIERUNGS-OPERATION

Als nächstes triggerst du *Will Riker* (deinen Brückenoffizier), indem du ihn erschöpfst und führst 1 seiner **AKTIVIERUNG**-Operationen aus:

AKTIVIERUNG: Ziehe 1 **SCHIFF** aus deiner Ablage.

Dies erlaubt dir, die *U.S.S. Enterprise-D* aus dem Ablagestapel (dort liegt sie seit der Kontroll-Phase) zurück auf deine Hand zu nehmen.



ZIELE ERFÜLLEN

Während deiner Aktions-Phase darfst du auch 1 oder mehrere deiner Missionen abschließen, solange ihr Ziel aktuell erfüllt ist. Tust du das? Dann führe sofort ihre **BELOHUNG** aus und markiere die Mission mit 1 Plättchen *Abgeschlossene Mission*.

BEAMEN UND ZIELE

Wenn eine gebeamte Karte zur Erfüllung einer Mission beiträgt, wird sie entlassen, während andere Karten an ihrem Platz bleiben. Für Details, siehe S. 19.

UNGENUTZTE AKTIONS-CHIPS

Ungenutzte [Chip] verfallen (d.h. sie werden nicht für die nächste Runde aufgespart); jedoch geben dir manche **AUFFRÄUM**-Operationen vorher noch Vorteile für ungenutzte [Chip].

4. AUFRÄUM-PHASE

Die Aufräum-Phase ist in mehrere aufeinanderfolgende Schritte unterteilt:

Aufräumen-Operationen » **Sternzeit ausführen**
» **Ruhm platzieren** » **Abwerfen, Nachziehen & Bereitmachen**

■ AUFRÄUMEN-OPERATIONEN

Manche Karten haben **AUFRÄUMEN**-Operationen. Führe alle **AUFRÄUMEN**-Operationen auf Karten in deinem Spielbereich aus, auch auf Karten in deinem Besprechungsraum – aber **nicht** die auf gebeamteten Karten. Du bestimmst die Reihenfolge – aber alle Effekte, außer solche mit „darfst“, sind verpflichtend.

BEISPIEL: AUFRÄUM-OPERATION

Du hast diesen Zug *Der Hohe Rat von Halkan* gespielt. Halkanier sind extreme Pazifisten und können nicht auf der Seite von Gewalt stehen. Da du *Worf* in deinem Besprechungsraum hast, der ein **ANGRIFF**-Merkmal hat (auch wenn du die **ANGRIFF**-Operation nicht genutzt hast), musst du die *Halkanier* loggen (schiebe die Karte vollständig unter deinen **CAPTAIN** – mehr zum Loggen auf S. 21).



STERNZEIT-KARTE LEEREN

Wie bereits erwähnt (auf S. 8), wird erhaltener **ORT** immer von der obersten Sternzeit-Karte genommen.

Wird irgendwann während deines Zuges durch den Erhalt von **ORT** die Sternzeit-Karte geleert (nicht nur während der Aufräum-Phase), erhält der Gegner (also der Spieler, der aktuell **nicht** am Zug ist) **sofort** die geleerte Karte und legt sie in seinen Besprechungsraum (wo sie bis zu seinem *Sternzeit ausführen* seiner *Aufräum-Phase* bleibt).

Lege nun wieder **ORT** aus dem Vorrat auf die neue oberste Sternzeit-Karte (wie dort angegeben). Erhältst du jetzt noch weiteren **ORT**, nimm ihn von dort.

Ausnahme: Wenn die letzte Sternzeit-Karte geleert ist, gib sie **nicht** dem anderen Spieler.

Zur Erinnerung: Wenn die letzte Sternzeit-Karte geleert ist, wird der Abspann ausgelöst. Erhalte übrigen **ORT** dann aus dem Vorrat.

■ STERNZEIT AUSFÜHREN

Liegt eine Sternzeit-Karte in deinem Besprechungsraum? Führe sie jetzt aus.

Hier können 2 Dinge gefordert werden:

Auslage säubern: Entferne dafür alle Ressourcen von Karten in der Auslage (lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat) und lege dann alle 4 Karten in der Auslage auf den Schrottplatz. Dann deckst du wieder 4 neue Karten auf, falls möglich.

Neutrale Zone säubern: Lege dafür alle neutralen **ORT** ohne Raumschiff-Aufsteller und/oder ohne Außenteams darauf zurück in die Schachtel und decke Ersatz auf. Jeder **ORT** in der Neutralen Zone mit 1 oder mehr Raumschiff-Aufstellern oder Außenteams bleibt liegen.

Lege die ausgeführte Sternzeit-Karte dann in die Schachtel zurück.

Hinweis: Auf den Karten steht auch „Marker“ seien zu entfernen. Das wird erst mit Erweiterungen relevant ...

BEISPIEL: FÜHRE EINE STERNZEIT-KARTE AUS

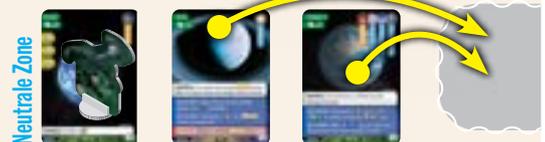
Dein Gegner hat im vorhergehenden Zug die dritte Sternzeit-Karte geleert. Die vierte wurde mit 6 **ORT** gefüllt und du hast die geleerte Sternzeit-Karte zur Erinnerung in deinem Besprechungsraum platziert.



Nun wird die Karte ausgelöst – sie weist dich an, die Auslage und die Neutrale Zone zu säubern. Alle 4 Karten aus der Auslage werden auf den Schrottplatz gelegt (selbst die **FRACHT**, auf die dein Gegner erst 1 **ORT** gelegt hatte).



2 **ORT** aus der Neutralen Zone werden zurück in die Schachtel gelegt. *Betazed* bleibt in der Neutralen Zone, da ein Raumschiff-Aufsteller darauf steht.



Sowohl die Auslage, als auch die Neutrale Zone werden vor dem nächsten Schritt aufgefllt.

RUHM PLATZIEREN

Nimm 1  von der aktuellen Sternzeit-Karte und platziere es auf 1 der 4 Karten der **Auslage**. Die Anzahl , die auf einer Karte liegen können, ist nicht begrenzt.

Wird dadurch die Sternzeit-Karte geleert?

Gib sie dem Gegner (wie üblich, siehe das Anleitungskästchen auf S. 12).

Wurde der Abspann bereits ausgelöst? Nimm stattdessen  aus dem Vorrat.

BEISPIEL: RUHM PLATZIEREN

Nachdem die Auslage aufgefüllt wurde, liegen dort die folgenden Karten: *Zefram Cochrane*, *Instabiles Wurmloch*, *Pakled Frachter*, *Tholianer*. Du möchtest *Zefram Cochrane* nehmen, jedoch möchte das auch dein Gegner – 1  auf die Karte zu legen, würde den Gegner in Versuchung führen, sie zuerst zu nehmen. Du ziehst *Tholianer* in Betracht (da  **VERBÜNDETER** deine übliche Wahl ist, als *Jean-Luc Picard*). Allerdings bemerkst du, dass die einzige gegnerische Karte, mit der er  **FRACHT** erhalten kann, auf seinem Ablagestapel liegt. Daher platziest du den  auf *Instabiles Wurmloch*. 5  verbleiben auf der Sternzeit-Karte.



BIS ZUR HANDGRÖSSE NACHZIEHEN

Ziehe Karten von deinem Deck, bis deine Handgröße das **Ziehlimit** erreicht hat (normalerweise 5).

Hast du schon 5 oder mehr auf der Hand?

Du musst sie **nicht** abwerfen, du ziehst nur keine neuen nach. Handgröße ist **nicht** gleich Handlimit, da es in diesem Spiel kein Handlimit gibt.

Wird dein Deck beim Nachziehen leer? Siehe S.14, *Rotation und Rekrutieren*

ERSCHÖPfte KARTEN BEREITMACHEN

Mache alle deine erschöpften Karten im Spiel wieder bereit (deinen  **CAPTAIN**, deine/n Brückenoffizier/e, mobilisierte  **SCHIFF**, kontrollierte  **ORT** Karten, etc.).

AKTIONS-CHIPS BEREITMACHEN

Nimm all deine Aktions-Chips zurück, so dass du 3 davon hast und lege sie – mit der verfügbaren Seite nach oben – in deinen persönlichen Vorrat (und lege überschüssige , die du während des Zuges erhalten haben könntest, in den allgemeinen Vorrat zurück).

SPEZIAL-OPERATIONEN

Eine kleine Anzahl an Karten hat **SPEZIAL-Operationen** (meistens mit Voraussetzungen, die eintreffen, wenn eine **PASSIV-Operation** nicht ausgelöst werden würde). Diese sollten selbsterklärend sein und werden immer beschreiben, wann sie ausgelöst werden.

KARTEN ABWERFEN

Lege alle Karten aus deinem Besprechungsraum auf deinen Ablagestapel. Du *darfst* nun auch eine Anzahl Karten deiner Wahl von deiner Hand abwerfen. Karten aus deinen Raum- und Flottenzonen bleiben im Spiel, ebenso wie der (die) Brückenoffizier(e).

BEISPIEL: ABWERFEN

Du hast 3 Karten auf der Hand: *Einberufung* (die immer nützlich ist, um  **VERBÜNDETER** zu erhalten), *Mek'leth* und 1  **ZWISCHENFALL**, welchen du noch nicht zurücklegen konntest. Da du im nächsten Zug auf jeden Fall 1  **FRACHT** erhalten möchtest und 5 Karten in deinem Deck übrig sind, beschließt du, *Mek'leth* und den  **ZWISCHENFALL** abzuwerfen, um nahezu zu garantieren, dass du *Analyse* nachziehst. *Einberufung* lässt du auf deiner Hand, da du sie nächsten Zug spielen möchtest.

Die gespielten Karten in deinem Besprechungsraum wirfst du ab, während dein Brückenoffizier *Will Riker* und dein neuer  **ORT** im Spiel bleiben.



ROTATION UND REKRUTIEREN

Wann immer du eine Karte ziehen musst, oder eine Operation dich mit der obersten Karte deines Decks interagieren lässt (ziehen, abwerfen oder sogar nur ansehen), dein Deck aber gerade **leer** ist, **rotiere** dein Deck und **rekrutiere 1 Karte** indem du wie folgt vorgehst:

Mische deinen Ablagestapel und bilde so dein neues Deck. Dann **ziehe** die **oberste Karte** deiner **Reserve** (die Reserve ist der Stapel von verdeckt ausliegenden Karten, die um 90 Grad gedreht auf deinen Entwicklungen liegen – jeder Captain hat solche Crewkarten) und **lege sie verdeckt oben auf dein frisch gemischtes Deck**. Durch das Rekrutieren vergrößerst du dein Deck jedes Mal, wenn du neu mischst und garantierst, dass die nächste Karte die du ziehst, diese rekrutierte Karte ist.

Wenn dein Deck neu gemischt wird, während du mehrere Karten ziehen sollst (zum Beispiel während der *Aufräum-Phase*), ziehe weitere Karten, **nachdem** du dein neues Deck gebildet und die oberste Karte der Reserve rekrutiert hast.

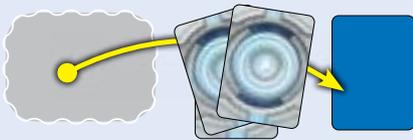
Wenn dein Deck mehrfach rotiert, darfst du mehrere Karten auf diese Weise rekrutieren, ob im selben Schritt, oder über mehrere Schritte hinweg.

BEISPIEL: AUS DER RESERVE REKRUTIEREN

Was würde passieren, wenn nur noch 2 Karten in deinem Deck sind? Du würdest zunächst diese 2 Karten ziehen.



Mische dann deine Ablage (welche bereits alle abgeworfenen Karten aus dem vorhergehenden Schritt enthält).



Ziehe dann die oberste Karte deiner Reserve (*Beverly Crusher*, welche dir hilft, mit deinen **ZWISCHENFALL** umzugehen) und platziere sie oben auf dein Deck.



Da du gerade nur 3 Karten auf der Hand hast, darfst du weiter ziehen: die erste Karte, die du ziehst, ist natürlich *Beverly*, die zweite wird dir unbekannt sein – du hast die Karten ja gemischt.

ENTWICKLUNGEN

Unter deinem Reserve-Stapel gibt es noch deinen **Entwicklungs-Stapel**.

Wenn du dein Deck **rotierst**, deine **Reserve** aber **leer** ist, hast du ab sofort stattdessen die Möglichkeit, **1 Entwicklung zu rekrutieren**: **Wähle** 1 Karte aus diesem Stapel (es muss nicht die oberste sein) und dann **darfst** du die **Entwicklungs-Kosten** darauf zahlen, um sie – wie üblich – oben auf dein Deck zu legen. Diese Karten sind oft viele Siegpunkte wert, oder haben große strategische Vorteile, besonders wenn du sie früh erhalten kannst. Kannst du die Kosten jedoch nicht zahlen, darfst du die Entwicklung nicht erhalten.

Sonderfall: Wenn ein Effekt dir explizit erlaubt eine Entwicklung zu rekrutieren, darfst du das tun, obwohl deine Reserve evtl. noch gar nicht leer ist.

BEISPIEL: ENTWICKLUNGEN REKRUTIEREN

Nehmen wir an dein Deck ist leer, und beim Rotieren ist die Reserve leer: Du darfst jetzt 1 Entwicklung rekrutieren – wählst also aus dem Entwicklungs-Stapel 1 Karte, um sie oben auf dein Deck zu legen. Du wählst *Tamarianer* und zahlst ihre Kosten von 2 , und musst 1 **ZWISCHENFALL** nehmen.



Da der **ZWISCHENFALL** deiner Hand hinzugefügt wird, zählt er sofort zu deiner Handgröße, wodurch du 5 Handkarten hast. In diesem seltenen Fall ziehst du die neu rekrutierte Karte nicht – sie bleibt zuoberst auf deinem Deck.

TYPEN

Jede Karte im Spiel hat 1 von 8 unterschiedlichen **Typen** (in ihrer linken, oberen Ecke angegeben).

Der **Typ** einer Karte sagt aus, „was für eine Karte“ es ist, und der Typ wird meist relevant, wenn du neue Karten **erhältst**. **PERSON**, **VERBÜNDETER**, **FRACHT** und **SCHIFF** sind Standardkarten – also Kartentypen aus der **Auslage**.

- Bei **PERSON** findest du herausragende Persönlichkeiten, Crew-Mitglieder und Spezialisten.
- Bei **FRACHT** findest du alles von technologischen Geräten und Artefakten bis zu merkwürdigen Kreaturen – alles, was du thematisch mit einem Raumschiff transportieren oder daran befestigen könntest.
- Bei **SCHIFF** sind die Raumschiffe, Shuttles (und gelegentlich Raumstationen), die entweder von deinem Captain kommandiert werden, oder dir freundlich gesonnen sind. Karten können hier hin „gebeamt“ werden (siehe „Beamten“ auf S. 19).
- Bei **VERBÜNDETER** findest du bekannte Alien-Spezies, Zivilisationen oder große Organisationen, die du entweder übernehmen oder anwerben wirst, je nach Gesinnung deiner Kultur.

Bei **BEGEGNUNG** findest du signifikante Vorkommnisse, Funde und Durchbrüche epischen Ausmaßes.

Ein **ZWISCHENFALL** ist eine Hürde – Probleme, die es zu lösen gilt; du würdest hier immer den roten Alarm auslösen, wenn du auf sie triffst. Du musst diese Karten loswerden, indem du sie entweder spielst (und ihre Voraussetzungen erfüllst), oder anderweitig **zurücklegen** darfst.

Ein **ORT** wird niemals zu deinem Deck hinzugefügt. Sobald er in deine Raumzone kommt, wird er von dir **kontrolliert** (unter deinem Schutz, deiner Beobachtung, oder deiner Herrschaft, je nach Gesinnung deiner Kultur). Orte finden sich auch in den Crewkarten der Captains – aber sobald sie gespielt sind, verhalten sie sich wie jeder andere **ORT**.

Eine **DIREKTIVE** ist ein besonderer Kartentyp (die häufigsten sind *Rekrutierung* und *Nutzbarmachung*); man kann nie neue Direktiven erhalten.

MERKMALE

Die meisten Karten haben 1 bis 5 Merkmale in ihrer rechten, oberen Ecke. Diese sind meist eine thematische Repräsentation des Gegenstands der Karte. Für sich selbst haben Merkmale keinen Effekt – ihr Zweck besteht darin, als Referenz

für andere Karten zu dienen. Ein Merkmal auf einer Karte wird als „im Spiel“ betrachtet, wenn die Karte auf der es ist „im Spiel“ ist – auch auf gebeamten Karten, siehe S. 19.

Merkmale auf orangefarbenen Textfeldern zeigen immer Spezies, wie **MENSCH**, **FERENGI**, **ALIEN**, etc. Manche Effekte, die sich auf generelle Bezüge zu **Spezies** beziehen – **UNTERSCHIEDLICHE SPEZIES** oder **BELIEBIGE SPEZIES**, nutzen ebenfalls diese orangefarbenen Felder.

Jedes andere gewöhnliche Merkmal (wie **WAFFE**, **STERNENFLOTTE**, **WISSENSCHAFTLER**, **ZEITREISE**, etc.) repräsentiert eine Eigenschaft, einen Beruf, oder eine Organisation, zu dem eine Person/ein Objekt gehört.



Merkmale mit **roten Textfeldern** haben auch verknüpfte passende Effekte auf ihrer Karte:

- Karten mit dem Merkmal **ANGRIFF** haben auch immer **ANGRIFFS**-Operationen, die andere Spieler negativ beeinflussen (manche anderen Operationen können darauf reagieren, oder dagegen verteidigen).
- Karten mit **DAUERHAFT** werden über ihre Spielen-Operation in die Flottenzone mobilisiert, obwohl sie selbst kein **SCHIFF** sind.
- **UBERRASCHUNG** ist nur im Solo-Spiel gegen den Computer relevant. Dies wird in der Solo-Anleitung beschrieben.

Beim Merkmal **JOKER** (in einem lachsfarbenen Textfeld) darfst du – für die Dauer einer Operation, oder um ein Ziel zu erreichen – selbst entscheiden, zu welchem Merkmal es wird. Diese Regel ist gültig, unabhängig davon, ob die Karte „im Spiel“ ist oder nicht.

BEISPIEL: MERKMAL JOKER BENUTZEN

Die theoretische Voraussetzung „Habe 3 **BELIEBIGE SPEZIES** im Spiel“ wäre mit 1 **BAJORANER**, 1 **KLINGONE** und 1 **JOKER** erfüllt.

Du könntest 1 Karte mit **JOKER** abwerfen, wenn ein Effekt erfordert, dass du 1 **INGENIEUR** abwirfst.

Wenn ein Angriff dich zwingt, 1 **CARDASSIANER** zu entlassen, bist du **NICHT** gezwungen, 1 Karte mit **JOKER** zu entlassen.

ERHALTEN VON KARTEN

Du erhältst Karten aus der Auslage über die Schlüsselworte **Erhalte** und **Scanne**.

Erhalte „Typ“ (z.B. „erhalte 1 **PERSON**“) erlaubt dir, entweder die **offen** in der Auslage liegende Karte des angegebenen Typs zu wählen **ODER** die **oberste** (verdeckte) Karte des passenden Stapels zu ziehen. Siehe dir die gewählte Karte an und lege sie dann verdeckt **zuoberst** auf dein **Deck ODER offen** auf deinen Ablagestapel (deine Wahl).

Wenn eine Auswahl an Typen angegeben ist, wähle 1 davon.

Scanne # „Typ“ (z.B. „scanne 2 **FRACHT**“) erlaubt dir, die angegebene Anzahl (#) **obersten** Karten des angegebenen Stapels **anzusehen** und 1 davon zu wählen **ODER** die offen ausliegende Karte dieses Typs in der Auslage zu wählen.

Lege sie dann verdeckt **zuoberst** auf dein **Deck ODER offen** auf deinen Ablagestapel (deine Wahl).

Schiebe alle nicht gewählten Karten (außer die offen liegende), die du angesehen hast, in einer Reihenfolge deiner Wahl **unter** den zugehörigen Stapel.

Wenn eine Auswahl an Typen angegeben ist, wähle vor der Durchsicht 1 Typ davon. Du darfst nicht einen anderen Typ wählen, nachdem du dir die Karten des zuerst gewählten Typs angesehen hast.

Scanne nach „Merkmal“ (z.B. „nach **KLINGONE**“) garantiert dir, 1 Karte mit dem angegebenen Merkmal zu erhalten (vorausgesetzt, eine solche ist verfügbar) – gehe dabei wie folgt vor:

1. **Haben 1 oder mehrere Karten in der Auslage das entsprechende Merkmal?** **Erhalte** 1 davon. (Lege sie verdeckt **zuoberst** auf dein **Deck ODER offen** auf deinen Ablagestapel – deine Wahl).
2. **Andernfalls:** Wähle 1 Typ und durchsuche seinen Stapel in der Auslage (ziehe 1 Karte nach der anderen) bis du 1 Karte mit dem passenden Merkmal findest. **Erhalte** diese Karte (lege sie verdeckt **zuoberst** auf dein **Deck ODER offen** auf deinen Ablagestapel – deine Wahl). Mische die anderen aufgedeckten Karten zurück in ihren Stapel.
3. **Hast du keine passende Karte des gewählten Typs gefunden?** Wähle einen anderen **Typ** und wiederhole Schritt 2 (und im Zweifel Schritt 3).
4. **Hast du vom gewünschten Merkmal keine Karte in allen Stapeln der Auslage finden können?** Erhalte stattdessen 2 **als Kompensation**.

Wenn eine Auswahl an Merkmalen angegeben ist, wähle 1 davon. Du kannst nicht ein anderes Merkmal wählen, nachdem du dir die Karten des zuerst gewählten Merkmals angesehen hast.

Wenn du eine offen ausliegende Karte der Auslage erhältst, und darauf Ressourcen liegen, nimmst du dir auch diese Ressourcen (meist ). In jedem Fall deckst du dann die nächste Karte des passenden Stapels auf, um die Auslage wieder aufzufüllen. Ist der Stapel leer? Lasse den Platz in der Auslage frei.

WOHIN KOMMTS?

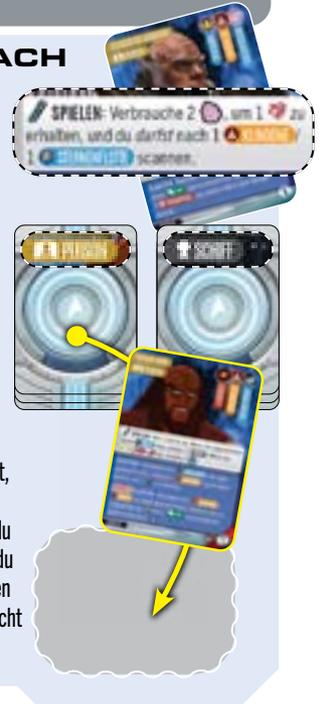
Zur Erinnerung: Wenn du Karten erhältst (auch beim Scannen), legst du sie verdeckt **zuoberst** auf dein **Deck ODER offen** auf deinen Ablagestapel (deine Wahl).

Dies ist **nicht** der Fall für Karten, die du **rekrutiert** hast (siehe S. 14) – sie kommen immer **zuoberst** auf dein **Deck**; und Karten, die du **nimmst** (siehe unten), kommen stattdessen immer **direkt** auf deine **Hand**.

BEISPIEL: NACH EINEM MERKMAL SCANNEN

Du spielst *Botschafter Kamarag*. Seine **SPIELEN**-Operation erlaubt dir, nach **KLINGONE** oder **STERZENFLOTTE** zu scannen.

Du wählst **KLINGONE** und suchst im Stapel von **SCHIFF**. Dort findest du zwar kein **KLINGONE**, aber einige **STERZENFLOTTE**. Das ist leider egal, weil du dich schon für **KLINGONE** entschieden hastest, und deine Auswahl nicht ändern darfst. Als nächstes durchsuchst du den Stapel der **PERSON**, wo du *Captain Dorg* findest und auf deinen Ablagestapel legst (du willst ihn nicht sofort ziehen).



NEHMEN VON KARTEN

Manche Effekte sprechen davon, dass du eine Karte **nehmen** sollst. **Nehmen ist nicht erhalten**. Karten, die du **nehmen** sollst, kommen immer **sofort** auf deine **Hand**.

Wenn du eine **BEGEBUNG** nimmst, ziehst du die oberste verdeckte Karte (meistens nachdem du die Voraussetzungen einer bestimmten Karte aus deinem Deck erfüllt hast - *Fremde Welten*, *Imperialer Stolz*, *Ein guter Tag zum Sterben*, etc.).

Einen **ZWISCHENFALL** nimmst du zumeist als

Kosten für einen Effekt, oder als Strafe für einen **ANGRIFF**, der von deinem Gegner gespielt wurde. Wenn du dazu angewiesen wirst, ziehe die **oberste Karte des Zwischenfall-Stapels** (ohne sie vorher anzusehen) und nimm sie auf die Hand. Legst du einen **ZWISCHENFALL** zurück (indem du ihn spielst, oder durch einen anderen Karteneffekt), schiebe ihn verdeckt zurück **unter** den Zwischenfall-Stapel.

SPEZIALISIERUNGEN

(FORSCHUNG , EINFLUSS , MILITÄR )

Es gibt drei Spezialisierungen, die du als drei Leisten auf deiner Captain-Tafel wiederfindest: Forschung, Einfluss und Militär. Ein Kompetenz-Anzeiger auf jeder Leiste zeigt dir an, wie gut du in diesen 3 Spezialisierungen jeweils bist. Wenn du  /  /  durch einen Karteneffekt erhältst, bewege den zugehörigen Anzeiger 1 Feld nach rechts. Jede Leiste hat Werte von 0 bis 15, darüber hinaus kannst du nicht aufsteigen.

Manche Karten haben Symbole, die farblich zu diesen Spezialisierungen gehören. Es gibt zwei Arten dieser Symbole:

- Kompetenz-Symbole (obere, linke Ecke, unter dem Namensfeld der Karte) werden meistens über *Nutzbarmachung* gezählt, um dich auf den Spezialisierungsleisten voranschreiten zu lassen. Eine Karte kann bis zu 3 aufgedruckte Kompetenz-Symbole besitzen. Manche Karten besitzen ein variables Kompetenz-Symbol, welches sich unter bestimmten Voraussetzungen ändern kann.
- Ein Fokus-Symbol (rechte, untere Ecke, neben dem Siegpunkte-Symbol) bedeutet, dass der Siegpunkt-Wert der Karte während der Endwertung vom höchsten zugehörigen Siegpunkt-Multiplikator auf der Spezialisierungsleiste abhängt – solange du mindestens 1 Mission abgeschlossen hast (siehe „Missionen“, S. 20).

KOMPETENZ-BARRIERE

Barrieren (in bestimmten Operationen zu finden), bedeuten, dass eine bestimmte Operation nur verfügbar ist, wenn der passende Kompetenz-Anzeiger mindestens diesen Wert erreicht hat. Erfüllst du diese Voraussetzung nicht, darfst du diese Operation nicht spielen, oder ausführen.

SPEZIALISIERUNGEN NUTZEN

Einige Karteneffekte beziehen sich darauf, dass du eine Karte mit einem bestimmten Kompetenz- und/oder Fokus-Symbol hast, oder abwerfen kannst. (Eine Karte, die nur eine Barriere für diese Spezialisierung aufweist, zählt hierfür nicht)



SPIELN: Wirf 1 Karte ab, um diese Karte zurückzulegen. Wenn die abgeworfene Karte aufweist, erhältst du 2

SIEGPUNKT-MULTIPLIKATOREN

Neben bestimmten Schritten auf den Spezialisierungsleisten befinden sich Siegpunkt-Multiplikatoren.

Hast du zu Spielende mindestens 1 Mission abgeschlossen? Dann

ist jede Karte mit einem farblich passenden Fokus-Symbol so viele Siegpunkte wert, wie der höchste erreichte Siegpunkt-Multiplikator auf der entsprechenden Leiste.



FORSCHUNGS-KOMPETENZ



EINFLUSS-KOMPETENZ



MILITÄR-KOMPETENZ



JOKER-KOMPETENZ



VARIABLE KOMPETENZ



FORSCHUNGS-FOKUS



EINFLUSS-FOKUS



MILITÄR-FOKUS



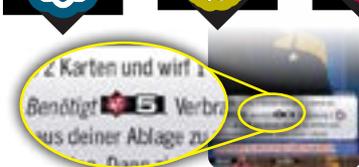
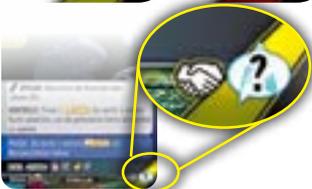
FORSCHUNGS-BARRIERE



EINFLUSS-BARRIERE



MILITÄR-BARRIERE



ORTE

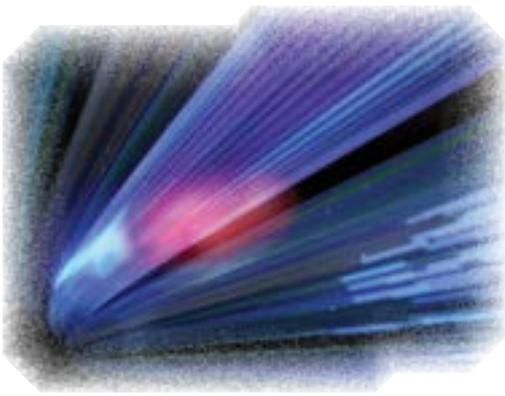
Ein **ORT** repräsentiert einen Planeten oder eine Raumstation, die unter deinem Schutz stehen, oder von dir übernommen, überwacht oder anderweitig beeinflusst werden.

Sobald du die **Kontrolle** über einen **ORT** hast, (der Ort liegt in deiner Raumzone) darfst du seine Kompetenz-Symbole, Trigger-Operationen, etc. nutzen.

Ein **ORT** in der **Neutralen Zone** gehört keinem Spieler (niemand hat Kontrolle) und seine Operationen, sowie Symbole können nicht genutzt werden.

MOBILISIERTE SCHIFFE

Die meisten **SCHIFF** können mobilisiert werden. Wenn du ein Schiff mobilisierst, bewege seine Karte in deine Flottenzone und stelle seinen passenden **Raumschiff-Aufsteller** darauf.



SCHIFFE WARPEN

Mobilisierte Schiffe kannst du **warpen**. Das bedeutet, dass du den zugehörigen Raumschiff-Aufsteller auf 1 deiner **kontrollierten ORT** oder 1 **ORT** in der **Neutralen Zone** stellst.

Ein **SCHIFF** darf von einem **ORT** zu einem anderen **warpen** und es gibt kein Limit für die Menge an Raumschiff-Aufstellern, die sich an einem **ORT** befinden können.

SCHIFFE ENTLASSEN

Wird ein **SCHIFF** entlassen, lege es (und alle darauf gebeamteten Karten) auf deinen Ablagestapel und lege den zugehörigen Raumschiff-Aufsteller zurück in den Vorrat.

BEISPIEL: MOBILISIEREN

Du spielst die *U.S.S. Enterprise-C*, welche du zuvor von der Auslage erhalten hast. Da ihre **SPIELEN**-Operation dich auffordert, sie zu mobilisieren, legst du die Karte in deine Flottenzone und platzierst den passenden Raumschiff-Aufsteller auf ihr.



Später in deinem Zug erschöpfst du diese Karte und verbrauchst 1 **ENERGIE**, um die *Enterprise-C* zu warpen. Warpst du sie an die *Raumstation Farpoint*, einen **ORT**, welchen du bereits kontrollierst, um sie später mit *Fremde Welten* zu nutzen? Oder wirst du sie an die *Antike Relaisstation* in der Neutralen Zone warpen, so dass du das *Typ-7-Shuttle* aus deiner Hand spielen kannst?



AKTIVIERUNG: Verbrauche 1 **ENERGIE**, um dieses Schiff zu warpen.

Du entschießt dich zu Letzterem und bewegst den *Enterprise-C*-Aufsteller auf *Antike Relaisstation*, wo das gegnerische Schiff, die *Kumari*, bereits auf dich wartet...



AUSSENTEAMS

Jeder  **CAPTAIN** zeigt eine Anzahl , die beim Spielaufbau auf seiner Karte platziert werden (dein persönlicher Vorrat). Manche Effekte erlauben dir,  auszusenden. Um ein  zu senden, nimm es von deiner Captain-Karte (oder von einem anderen Ort, wenn du dort keine mehr hast) und platziere es auf einem deiner **kontrollierten**  **ORT** oder einem  in der **Neutralen Zone** – für letzteres gilt jedoch: dein **Gegner** darf **nicht mehr** Raumschiff-Aufsteller dort haben als **du** (also höchstens gleich viele oder weniger).

Du darfst  zu einem  **ORT** senden, wenn du keinen Raumschiff-Aufsteller dort hast (thematisch werden sie durch ein kleines Shuttle an den Ort geschickt, welches nicht im Spiel repräsentiert ist).

Gehen dir die Außenteams aus und du möchtest mehr platzieren, kannst du sie frei von anderen Karten vorher entfernen. Entfernte Außenteams kommen immer zurück auf deine Captain-Karte (also in deinen persönlichen Vorrat).

BEISPIEL: AUSSENTEAMS

Du spielst *Tarah*. Das erlaubt dir, 1  auszusenden.



Du darfst dein  entweder nach *Betazed* oder *Corvan II* senden, obwohl du nur auf Letzterem einen Raumschiff-Aufsteller hast. Nach *Tulgana IV* darfst du keines senden, da der Gegner die *U.S.S. Enterprise-D* vor Ort hat (und damit mehr Raumschiff-Aufsteller dort als du).

NEUTRAL ZONE



Hättest du die *Kumari* erschöpft, um sie nach *Tulgana IV* zu warpen, bevor du *Tarah* gespielt hast, könntest du auch diesen  **ORT** wählen, da du nun gleich viele Raumschiff-Aufsteller wie dein Gegner vor Ort hättest.

BEAMEN

Manche Karten (meist mobilisierte  **SCHIFF** und mancher  **ORT**) erlauben dir, Karten auf sie zu *beamen*. Um eine Karte zu beamen, schiebst du sie von oben kommend unter die Karte, auf die gebeamt wird, so dass ihre Merkmale noch sichtbar sind. Gebeamte Karten zählen als „im Spiel“; da jedoch nur **Typ** und **Merkmale** sichtbar sind, sind nur diese noch „aktiv“ - ihre Operationen und Kompetenz-Symbole zählen nicht mehr. Kurzum: Beamen „entfernt“ kurzfristig die Karte aus deinem Deck – weil sie nun im Spielbereich liegt.

Verlässt ein  **SCHIFF** die Flottenzone, verlassen alle darauf gebeamten Karten die Zone auf dieselbe Weise (z.B., wenn das Raumschiff entlassen wird, werden auch die gebeamten Karten entlassen). Ein  **ORT** (von deiner Hand) darf nie auf eine Karte gebeamt werden.

BEISPIEL: BEAMEN

Während *Binäre* und *Bolianer* auf die *U.S.S. Enterprise-D* gebeamt wurden (wodurch sie und ihre  **ALIEN** und  **INGENIEUR** Merkmale ins Spiel kommen), wird *Will Riker* nach *Risa* gebeamt. Will's starke Operationen sind dadurch nicht verfügbar, es sei denn, du wirst ihn zurückrufen, um ihn wieder auf die Hand zu nehmen. Zurückrufen ist ein Schlüsselwort, das du auf Karten finden kannst (und die Regel dazu auf S. 32).



MISSIONEN

Missionen haben ein Ziel – meist ein bestimmter Wert auf einer Spezialisierungsleiste, oder dass du eine angegebene Anzahl von Karten mit bestimmten Typen und Merkmalen im Spiel hast. Manche Missionen verlangen, dass bestimmte Typen/Merkmale sich auf demselben **SCHIFF** befinden. Dafür zählen dann die Symbole auf dem **SCHIFF** und auf jeder auf dieses **SCHIFF** gebeamten Karte.

Solange das Ziel deiner Mission erfüllt ist, darfst du sie jederzeit während deines Zuges abschließen (ohne eine Aktion zu verbrauchen). Gehe dann wie folgt vor:

1. Führe die **Belohnung** der Mission aus.
2. Entlasse alle gebeamten Karten, die zum Abschluss der Mission beigetragen haben (andere Karten im Spiel, wie mobilisierte **SCHIFF**, jegliche **ORT**, Karten in deinem Besprechungsraum, etc. werden nicht entlassen).
3. Markiere die Mission als abgeschlossen, indem du 1 Plättchen *Abgeschlossene Mission* darauflegst.

Jede Mission kann nur 1x erfüllt werden.

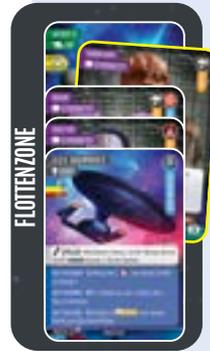
MISSION FEHLGESCHLAGEN

Schließt du keine Mission ab, so sind Karten mit einem Fokus-Symbol während der Endwertung 0 SP wert (siehe „Endwertung“, S. 24).



BEISPIEL: MISSIONEN

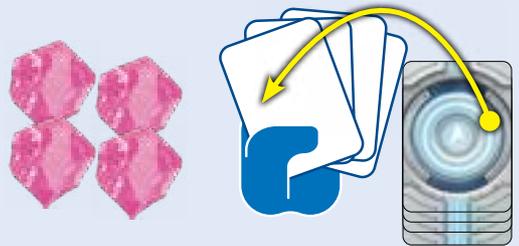
Nachdem du die *Tamarianer* auf die *U.S.S. Enterprise-D* gebeamt hast, erfüllst du die Voraussetzungen für die *Friedensverhandlungen*. (Obwohl du bereits 3 **VERBÜNDETER** im Spiel hattest, zählte *Der Hohe Rat von Halkan* nicht, da die Mission benötigt, dass sie sich auf demselben Schiff befinden.)



BESPRECHUNGSRAUM



Bevor du deine nächste Aktion ausführst, beschließt du, die Mission abzuschließen und erhältst 4 and ziehst 4 Karten von deinem Deck.



Die *Binäre*, *Bolianer* und *Tamarianer* werden auf deine Ablage gelegt, aber die *Enterprise* selbst (sowie jede andere darauf gebeamte Karte) bleibt im Spiel.



DAS COMPUTERLOGBUCH

Das **Computerlogbuch** ist eine Möglichkeit, Karten permanent aus dem Deck zu entfernen. Manche Karten erlauben dir das, um dein Deck auszudünnen, während andere, stärkere Karten sich selbst loggen, um häufigeres Nutzen zu verhindern. Wirst du angewiesen, eine Karte zu **loggen**, schiebe sie **unter** deinen **CAPTAIN**. Alle Karten, die so **unter den CAPTAIN** geschoben sind, sind im **Computerlogbuch**. Geloggte Karten können – mit wenigen Ausnahmen – nicht mehr benutzt werden, **zählen** aber für die Endwertung.

SELBST-LOGGENDE KARTEN

Viele Karten haben am Ende ihrer **SPIELEN**-Operation den Effekt „Logge diese Karte.“ Das bedeutet, dass du die Karte in den Besprechungsraum legst, ihre Operation ausführst und sie als letztes unter den Captain schiebst – und sie so loggst.

Wichtig: Vor und nach der Ausführung der Operation befindet sich die Karte (mit ihren Typen/Merkmalen) nicht „im Spiel“.

Sie kann nicht genutzt werden, um Missionen abzuschließen, oder für Effekte, die Merkmale zählen, da diese entweder gezählt werden, bevor die Karte gespielt wird, oder nachdem sie bereits geloggt wurde.

Wenn du möchtest, dass die Merkmale einer solchen Karte gezählt werden können, ist es besser, sie zu beamen, statt zu spielen.

GEHEIME VS. OFFENE INFORMATION

Manche Informationen in euren Spielbereichen sind für euren Gegner geheim, manche sind offen.

Folgende Informationen bleiben geheim:

- Deine Handkarten für deinen Gegner.
- Die Reihenfolge der Karten in euren jeweiligen Decks.
- Die Reihenfolge der Karten in den Stapeln der Auslage.

Folgende Informationen sind offen. Du und dein Gegner dürfen sie während des Spiels diskutieren oder Fragen darüber stellen:

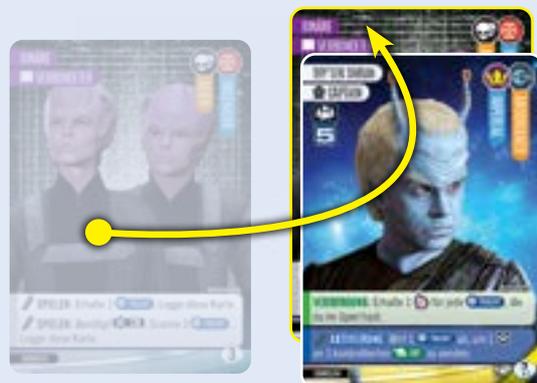
- Der Schrottplatz, Computerlogbücher, Ablagestapel, Entwicklungsstapel und gebeamte Karten.
- Die vollständige Zusammenstellung der allgemeinen Stapel ist eine „verfügbare“ Information. Keine Angst: Du musst dir nicht alle Karten merken, das Spiel verfügt über eine nützliche Liste aller allgemeinen Karten, ihrer Typen, Merkmale, Kompetenz- und Fokus-Symbole.

BEISPIEL: SELBST-LOGGENDE KARTEN

Du spielst *Binäre*. Die erste Spiel-Operation verbraucht 1  und du erhältst 1  **FRACHT**.



Nachdem das geschehen ist, loggst du *Binäre*. Du schiebst die Karte unter deinen **CAPTAIN**, *Thy'lek Shran*.



Botschafter Thoris hat eine **AKTIVIERUNGS**-Operation, die **VERBÜNDETER** im Spiel zählt. Da *Binäre* sich nicht im Spiel befinden, zählen sie für diese Operation nicht.



BEISPIEL EINER VOLLSTÄNDIGEN AKTIONS-PHASE



Zuerst spielst du *Konfiszieren* und wählst die zweite Spielen-Operation. Das kostet 1 [Action Chip]. Du verbrauchst 2 [Action Chip], um 1 [FRACHT] aus der Auslage zu erhalten – in diesem Fall *Tribbles*. Du legst die erhaltene Karte zuoberst auf dein Deck.



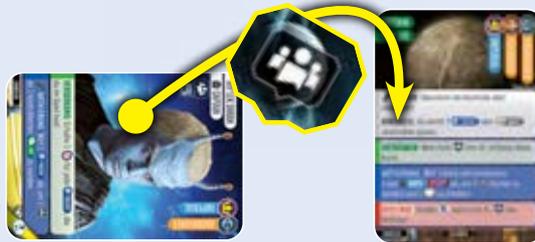
Dann erschöpfst du *Andoria*, um ihre Aktivierung zu nutzen. Glücklicherweise hast du dorthin zuvor 1 [Ship] entsendet, was dir erlaubt, 1 Karte zu ziehen und somit *Tribbles* auf der Hand zu haben. Diese Aktivierung kostet keinen Aktions-Chip!



Als nächstes erschöpfst du deinen *CAPTAIN*, nutzt seine Aktivierung, wirfst die *Tribbles* ab...

...was dir erlaubt, 1 [Ship] an deinen anderen kontrollierten [ORT] – *Weytahn* – zu senden.

Obwohl das keine **SPIELEN**-Operation war, sondern eine Aktivierung, hatte sie einen Aktions-Chip vorangestellt- kostet dich also 1 [Action Chip] (deinen zweiten im Zug). Glücklicherweise



Du erschöpfst deinen Brückennoffizier *Talas*, wodurch du 1 weiteres [Ship] an deinen dritten kontrollierten [ORT] *Memory Alpha* senden kannst, indem du 2 Karten abwirfst.

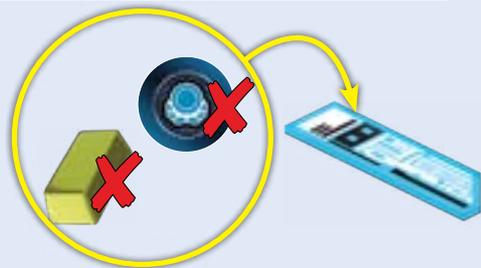


SPIELEN: Entferne je 1 von 3 unterschiedlichen kontrollierten um die obersten 2 anzusehen. Nimm 1 davon und schiebe die andere zurück unter ihren Stapel.

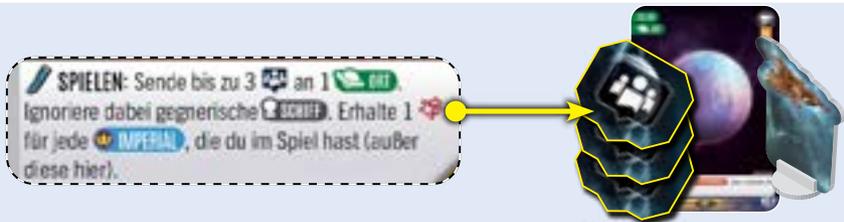
Mit deinem 3. spielst du *Imperialer Stolz*, entfernst die 2 , die du soeben entsendet hattest, sowie jenes auf *Andoria*, um 1 Begegnung zu nehmen: *Iconianisches Portal*.



SPIELEN: Benötigt Verbrauche 2 , um 1 zu erhalten.



Obwohl du keine mehr übrig hast, hast du 1 **VERBÜNDETER** auf der Hand – *die Karemna* – und dein Kompetenz-Anzeiger bei steht auf 3. Du spielst sie für ihre zweite **SPIELEN**-Operation, indem du 1 und 1 verbrauchst (mehr hast du nicht), um einen 4. zu erhalten!



SPIELEN: Sende bis zu 3 an 1 Ignoriere dabei gegnerische . Erhalte 1 für jede **IMPERIAL**, die du im Spiel hast (außer diese hier).

Den erhaltenen nutzt du, um *Iconianisches Portal* zu spielen und 3 an 1 neutralen **ORT**, *Solum*, zu senden – trotz des gegnerischen *Xindi-Reptilianer Kriegsschiff* Raumschiff-Aufstellers, welcher dir normalerweise verwehren würde, dorthin zu senden.



Du erhältst zusätzlich 2 **Militär-Kompetenz** , da *Weytahn* und *Thy'lek Shran* beide das Merkmal **IMPERIAL** haben.



REAKTION: Nachdem du 1 ins Spiel gebracht hast, erhalte 1 und du darfst 1 Karte aus deiner Hand oder Ablage loggen.

Eine **BEGEGNUNG** zu spielen, löst die Reaktion des *Amargosa Observatorium* aus – du erhältst 1 und darfst 1 Karte aus deiner Ablage loggen, zum Beispiel *Riva*. Ihn zu loggen, löst wiederum die Reaktion von *Memory Alpha* aus, wodurch du 1 weiteren erhältst – das Ende eines sehr zufriedenstellenden und ergiebigen Zuges.

ENDWERTUNG

Die Endwertung wird durchgeführt, wenn **a)** das Spielende durch einen **Abspann** ausgelöst wird, oder **b)** wenn es einen Gleichstand während des **Brands** gibt. Lege in jedem Fall die übrigen Karten deines Reserve-Stapels und deines Entwicklungs-Stapels beiseite, bevor du wertest.

Alle anderen Karten, die du besitzt, zählen (auch jene im Computerlogbuch und gebeamte Karten). Dein Punktestand ergibt sich aus der Summe folgender Elemente:

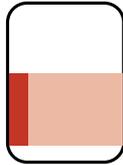
- 1 SP für jeden , den du hast.



- 1 SP für jedes  und jeden Raumschiff-Aufsteller, den du noch an Orten der **Neutralen Zone** hast.



- **SPIELENDE**-Operationen auf deinen Karten im Spiel (meistens dein  **CAPTAIN** und kontrollierte  **ORT**).



DEINE KARTEN AUFSAMMELN

Sobald du deine **SPIELENDE**-Operationen gewertet hast, kannst du alle deine Karten zu einem Stapel auf sammeln, um leichter Siegpunkte zählen zu können, da ihre bisherigen Positionen im Spielbereich nicht mehr relevant sind.

UNGENUTZTE SPIELENDE-OPERATIONEN

Ist eine Karte mit einer **SPIELENDE**-Operation nicht im Spiel (geloggt oder noch im Deck / der Hand), zählen nur ihre aufgedruckten Siegpunkte, nicht aber ihre **SPIELENDE**-Operation.

JOKER-MERKMALE

 **JOKER** Merkmale zählen zum Zweck der Endwertung nicht als andere Merkmale.

- Summe der aufgedruckten Siegpunkte all deiner Karten.



STERNCHEN-SP

Weist das Siegpunkte-Symbol einer Karte ein Sternchen auf, wird durch die **SPEZIAL**-Operation der Karte erklärt, wie sie gewertet wird (auch, wenn die Karte nicht im Spiel ist).



- Für jede Leiste: Der höchste erreichte Multiplikator-Wert (nicht Schritt!), multipliziert mit der Anzahl an Karten mit dem zugehörigen Fokus-Symbol. Wichtig: Hast du keine Missionen abgeschlossen, überspringe diesen Schritt (d.h. zähle Fokus-Symbole als 0 SP).

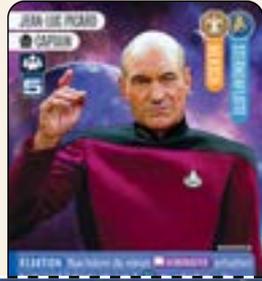


- Spielst du die **Experten**-Seite deiner Captain-Tafel, erziele die aufgedruckten SP für jede Mission, die du mit einem Missionsplättchen als abgeschlossen markiert hast.

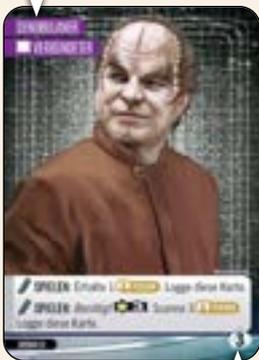
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnen beide Spieler.

BEISPIEL: KARTEN WERTEN

Da du insgesamt 4 **VERBÜNDETER** (Denobulaner, Edosianer, Der Hohe Rat von Halkan, Kelpianer hast), erzielst du also mit Jean-Luc Picards **SPIELEND**-Operation (4).



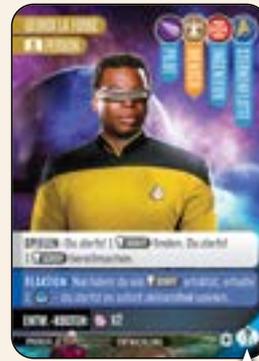
SPIELEND: Erhalte 1 für jede deiner **VERBÜNDETER**



Diese drei Karten haben einen Gesamtwert von 9 aufgedruckt.



Dein Kompetenz-Anzeiger für **4** ist über dem **4**-Multiplikator.



Kelpianer, Machen Sie's so, Geordi La Forge und die U.S.S. Pasteur haben ein blaues Fokus-Symbol und sind daher je 4 wert.

Von den Karten aus diesem Beispiel erzielst du 29 **4**:

- 9 von Denobulaner, Edosianer und Der Hohe Rat von Halkan
- 4 von Picards Spielende-Operation
- 16 von Forschungs-Fokus-Symbolen

SPIELMATERIAL-ANATOMIE

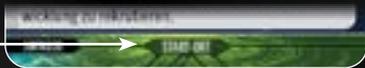
MERKMALE

NAME → JEAN-LUC PICARD
TYP → CAPTAIN
ANZAHL AUSSENTEAMS → 5
TRIGGER-OPERATION (BLAUER STREIFEN) → REAKTION: Nachdem du einen **ANGRIFF** erfochten hast, wirf 1 Karte ab, um 1 **ENERGIE** zu erhalten – du darfst die erhaltene Karte auf 1 **SCHEIN** besetzen.
SPIELENDE-OPERATION (ROTER STREIFEN) → SPIELLENDE: Erhalte 1 **ENERGIE** für jede deiner **ANGRIFFS**
KARTEN-ID →

DECK-SYMBOL

SPIELEN-OPERATION (GRAUER STREIFEN) → SPIELEN: Verbrauche 1 **ENERGIE**, um 1 **SCHEIN** zu scannen. Wenn die gescannte Karte **RECHNUNG** ist, ziehe 1 Karte. Wenn sie **VERBORGEN** ist, zieh 1 **SCHEIN**.
VERSORGUNGS-/AUFRÄUMEN-OPERATION (GRÜNER STREIFEN) → VERSORGUNG: Erhalte 1 **ENERGIE**. Wenn du 2- **ENERGIE** im Spiel hast, erhalte noch 1 **ENERGIE**.
REAKTION: Nachdem du eine Operation mit **Kosten** ausgeführt hast, erhalte 1 **ENERGIE**.

POSITIONS-INDIKATOR



FOKUS-SYMBOL

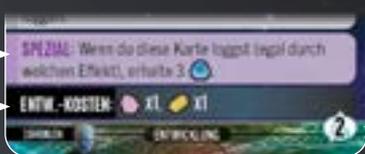


KOMPETENZEN



SPEZIAL-OPERATION (VIOLETTER STREIFEN)

ENTWICKLUNGS-KOSTEN (SCHWARZER STREIFEN)

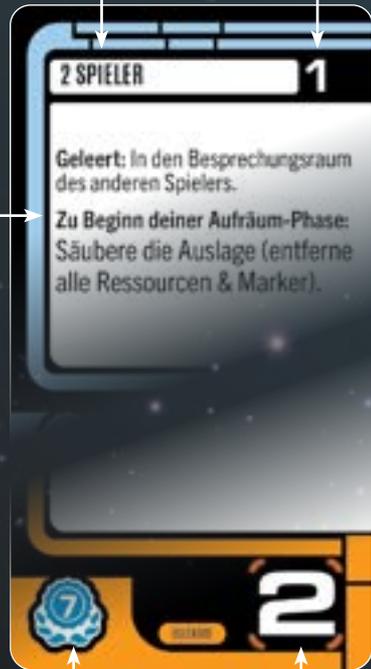


STERNZEIT-KARTE

SPIELMODUS

REIHENFOLGEN-NUMMER

EFFEKT



RAUMSCHIFF-AUFSTELLER

SCHIFFS-NAME

DECK-SYMBOL



CAPTAIN-TAFEL

MISSION

EINFACH

EXPERTE



NAME

FORSCHUNG

EINFLUSS

MILITÄR

BISKO



SPEZIALISIERUNGS-SP-MULTIPLIKATOR



NORMALE RÜCKSEITE



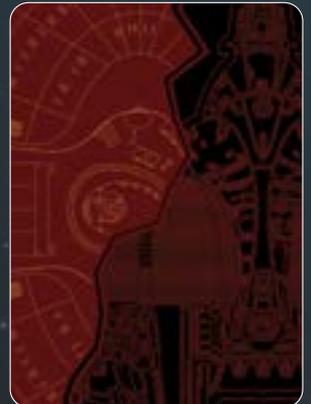
RÜCKSEITE ORTE



RÜCKSEITE CAPTAIN



RÜCKSEITE STERNZEIT-KARTEN



RÜCKSEITE STATUS-KARTE

KADETTEN-TRAININGSMODUS

Um das Spiel ohne Gegner zu spielen (zum Beispiel, weil du ein Deck ausprobieren möchtest, oder die Regeln lernen willst, ohne die Regeln für den Solo-Modus lernen zu müssen), nutze die folgenden Regeländerungen.

AUFBAU

Nutze die 2 mit **KADETTEN-TRAININGSMODUS** markierten Sternzeit-Karten (mit je 5 ) anstelle der normalen Sternzeit-Karten.



REGELÄNDERUNGEN

- Erhalte  stets aus dem Vorrat, nicht von einer Sternzeit-Karte.
- Außerhalb der Aufräumen-Phase, ignoriere Effekte, die  von einer Sternzeit-Karte entfernen.
- Du hast einen virtuellen Gegner, der permanent „1 von allem“ hat – ausgenommen Raumschiff-Aufsteller an  **ORT** in der Neutralen Zone. Benötigt ein Karteneffekt beispielsweise, dass du bis zu 2 gegnerische  entfernst, um dafür jeweils 1  zu erhalten, wirst du dafür 1  erhalten. Darfst du 3  stehen, hat dein Gegner aber nur 1 verfügbar, das du stehlen kannst, etc. Du benötigst nach wie vor nur 3 Außenteams und/oder Raumschiff-Aufsteller an einem  **ORT** in der Neutralen Zone, um diesen zu sichern (dein virtueller Gegner hat nur 1  dort).
- Jedes Mal, wenn dein Gegner einen  **ZWISCHENFALL** nehmen müsste, überspringe diesen Schritt und erhalte stattdessen 1 .
- Wird zu irgendeinem Zeitpunkt der Brand ausgelöst, verlierst du.

AUFRÄUM-PHASE UND STERNZEIT

Säubere während der *Aufräum-Phase 1* Karte deiner Wahl aus der Auslage (d.h. lege etwaige Ressourcen von ihr zurück in den Vorrat und schrotte sie) und platziere danach 1  von der Sternzeit-Karte auf 1 Karte in der Auslage.

Achtung: Spielst du mit *Burnham*, entferne 1  von der Sternzeit-Karte und platziere stattdessen 1 . (Ihr Status-Effekt besagt, dass 2  platziert werden, aber im Kadetten-Training platzierst du nur 1)

Die erste Sternzeit-Karte wird in der *Aufräum-Phase* deines 5. Zuges geleert. Du legst sie vor dir ab. Wie auf der Karte erwähnt, säuberst du zu Beginn der *Aufräum-Phase* deines 6. Zuges die Auslage und alle  **ORT** in der Neutralen Zone, welche keine deiner Außenteams und/oder Raumschiff-Aufsteller haben. Dann platziere 5  aus dem Vorrat auf der 2. Sternzeit-Karte. Fahre nun mit der normalen *Aufräum-Phase* fort (säubere 1 Karte und platziere 1  von der Sternzeit-Karte).

Die 2. Sternzeit-Karte wird in der *Aufräum-Phase* deines 10. Zuges geleert. Wie auf der Karte erwähnt, löst dies das Ende des Spiels aus – Fahre nach deinem

ENDWERTUNG

Werte wie gewohnt.

Hast du mindestens 70 , verstehst du, wie man Captain's Chair spielt.

Hast du mindestens 100 , bist du bereits recht geschickt im Umgang mit deinem Deck.

Hast du mehr als 120 , bist du ein Veteran der Sternenflotten-Akademie.

SCHLÜSSELWORT-ÜBERSICHT

ABWERFEN

Wähle 1 Karte von deiner Hand und lege sie auf deinen Ablagestapel (manchmal auch kurz Ablage genannt). Beachte dabei eventuelle Einschränkungen. Das Abwerfen von Karten gilt als Kosten; kann keine (passende) Karte abgeworfen werden, darf der Effekt, der das Abwerfen erfordert, nicht genutzt werden. *Notiz: Man kann niemals Karten „im Spiel“ abwerfen (das wäre nämlich das Schlüsselwort Entlassen).*

AKTIONSFREI SPIELEN

Wähle 1 Karte mit dem angegebenen Typ/Merkmal/Namen von deiner Hand (wenn nicht anders angegeben) und **spiele** sie, wie du es normalerweise tun würdest. Kostet die gewählte **SPIELEN**-Operation jedoch eigentlich 1 , darfst du das ignorieren (es kostet also nicht 1 weiteren Aktions-Chip). Beachte: Eine Karte **aktionsfrei** zu spielen, lässt dich jedoch nicht die Kosten des tatsächlichen Effektes der Operation ignorieren und gibt dir auch keine zusätzliche Aktion, wenn du eine **SPIELEN**-Operation ohne Aktions-Kosten wählst.

VERBRAUCHEN/ERHALTEN

Weist dich ein Effekt an, 1  zu erhalten, nimm 1 zusätzlichen (4., 5., etc.) Aktions-Chip aus dem Vorrat und platziere ihn mit der verfügbaren Seite nach oben in deinem persönlichen Vorrat. Aktions-Chips sind nicht limitiert. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass du einen 7. Aktions-Chip benötigst, verwende einen Ersatz.

Ein solcher Erhalt gilt jedoch immer nur für deinen aktuellen Zug – ungenutzte Aktions-Chips verfallen am Ende deines Zuges.

Steht vor einer Operation ein -Symbol, oder sagt ein Effekt, dass du 1  verbrauchen musst, kostet dich das 1 deiner verfügbaren Aktions-Chips: Nimm 1 verfügbaren Aktions-Chip aus deinem persönlichen Vorrat und lege ihn mit der verbrauchten Seite nach oben auf die entsprechende Karte. Hast du keine verfügbaren Aktions-Chips übrig, darfst du die Operation nicht nutzen.

AUSFÜHREN

Handle die angegebene Operation ab, wie wenn du sie gerade wie üblich gespielt hättest.

Weist dich ein Effekt an eine **KONTROLL**-Operation eines  auszuführen, tust du das, als hättest du gerade Kontrolle

darüber übernommen – dabei gilt jedoch: Dies zählt nicht als *Kontrolle übernehmen*, in Bezug auf **REAKTIONEN**. Marker (Raumschiff-Aufsteller, Außenteams, etc.) und an diesen  **ORT** gebeamte Karten werden durch diesen Effekt nicht beeinflusst. Hat der  **ORT** auch eine **SPIELEN**-Operation, wird trotzdem nur die **KONTROLL**-Operation ausgeführt. Eine **KONTROLL**-Operation auszuführen, kostet nicht (automatisch) 1 , es sei denn, es wird explizit erwähnt.

AUSLAGE

Bezieht sich ein Kartentext auf die Auslage, ist immer das Angebot der 4 (selten weniger) aufgedeckten Standardkarten unter dem Auslage-Streifen gemeint.

BEAMEN

Wähle 1 Karte aus deiner Hand (sofern nicht anders angegeben) und schiebe sie von oben kommend unter die Karte (normalerweise ein  **SCHIFF**) auf die sie gebeamt wird. Sie gilt ab jetzt als gebeamt. Nur die Typ- und Merkmal-Symbole der gebeamteten Karten sollen sichtbar bleiben!

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Karten, die auf eine einzelne Karte gebeamt sein können; jede Karte kann beliebig viele gebeamte Karten halten. Manche Effekte erlauben nur bestimmte Typen von Karten zu beamen.

Ein  **ORT** kann unter keinen Umständen auf andere Karten gebeamt werden. (Ein  **SCHIFF** darf gebeamt werden, sogar auf andere Schiffe – stelle dir thematisch einen Traktorstrahl vor.)

Eine gebeamte Karte gilt zwar immer noch als „im Spiel“, aber ihre **TRIGGER**-Operationen können nicht genutzt werden und ihre Kompetenz-Symbole werden nicht gezählt. Wenn eine Karte entlassen/zurückgerufen/geloggt wird, wende denselben Effekt auch auf die dort hin gebeamteten Karten an.

Gebeamte Karten sind offene Information.

BEFÖRDERN (ZUM BRÜCKENOFFIZIER)

Wähle 1  **PERSON** von der angegebenen Stelle (Hand, Besprechungsraum oder Ablage) und platziere sie auf dem Brückenoffizier-Feld. **TRIGGER**-Operationen auf der Karte sind nun (sofort) verfügbar. Manche **SPIELEN**-Operationen weisen dich dazu an, die Karte selbst zum Brückenoffizier zu befördern – in diesem Fall wird sie sofort aus dem Besprechungsraum entfernt. Hat die beförderte Karte einen  auf sich, wird dieser mit der Karte bewegt. Die Anwesenheit eines Aktions-Chips hindert dich nicht daran,

eine **TRIGGER**-Operation auszuführen (auch wenn sie eine zusätzliche Aktion benötigen).

Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt mehr Brückenoffiziere als dein Limit, musst du einen nach dem anderen entlassen, bis du das Limit erreicht hast. Dein Brückenoffizier-Limit ist 1 – aber manche Effekte erlauben dir, es zu erhöhen (ganz oder teilweise bedingt durch die Merkmale der beförderten  **PERSON**). Hast du mehr als 1 Brückenoffizier im Spiel, verschiebe die Karten in deiner Raumzone, bis du genug Platz für alle deine Brückenoffiziere hast.

Würde aufgrund eines Kopieren-Effektes eine nicht- **PERSON** Karte befördert werden, hat dieses Schlüsselwort keinen Effekt – eine nicht- **PERSON** kann nie befördert werden.

BEREITMACHEN

Bereitmachen erlaubt dir, erschöpfte Karten wieder aufrecht zu drehen, das heißt, ihre **TRIGGER**-Operationen für diesen Zug wieder verfügbar zu machen. Hat sie einen  auf sich, bleibt dieser dort. Der Aktions-Chip hindert dich nicht daran, die Karte wieder zu nutzen; es handelt sich dabei nur um eine Erinnerung daran, wofür du die Aktion verbraucht hast.

DROHNE, ASSIMILIEREN

Wir wissen noch nicht, welche Bedeutung, oder welchen Effekt diese Schlüsselworte haben. Doch wir fürchten den Tag an dem wir herausfinden, was sie zu bedeuten haben.

ENTLASSEN

Lege die zu entlassende Karte aus dem Spiel auf deinen Ablagestapel. Sind Karten darauf gebeamt, kommen sie ebenfalls auf deinen Ablagestapel. Ist die Karte, die entlassen werden soll, selbst auf eine andere Karte gebeamt, bleiben die anderen Karten unbeeinflusst.

Karten in deinem Besprechungsraum können nicht entlassen werden. Ein  **ORT** kann nicht entlassen werden (da die meisten nicht in deinem Deck sein können), außer es wird von dem  **ORT** selbst erlaubt.

War auf der Karte ein , lege diesen neben die Ablage, als Erinnerung, wofür die Aktion verbraucht wurde. Der  wird jedoch nicht wieder verfügbar.

Wenn ein  **SCHIFF** entlassen wird, werden auch alle auf dieses Raumschiff gebeamteten Karten entlassen und der entsprechende Raumschiff-Aufsteller zurück in den Vorrat gelegt.

Wenn ein Angriff dir erlaubt, eine gegnerische Karte zu entlassen, wird sie auf die Ablage des Gegners gelegt.

ENTWICKLUNG REKRUTIEREN

Wähle 1 Karte aus deinem Entwicklungs-Stapel und zahle die darauf abgebildeten Entwicklungs-Kosten (Entw.Kosten:) im schwarzen Balken. Dann lege sie verdeckt oben auf dein Deck. Dein Entwicklungs-Stapel hat keine besondere Reihenfolge, und darf zu jedem Zeitpunkt eingesehen werden.

Normalerweise darfst du eine Entwicklung nur rekrutieren, wenn du dein Deck rotierst, und dabei deine Reserve bereits leer ist. Allerdings gibt es auch Effekte, die dir erlauben, direkt 1 (oder mehrere) Entwicklungen zu rekrutieren – das darfst du mit einem Effekt auch dann tun, wenn deine Reserve noch nicht leer ist.

Du darfst nie eine Entwicklung rekrutieren, wenn du ihre Entwicklungs-Kosten nicht bezahlen kannst – egal, ob über einen Effekt oder regulär.

ERHALTEN

Eine Karte eines bestimmten Typs zu erhalten (z.B. „Erhalte 1 **PERSON**“) bedeutet, entweder die offen in der Auslage liegende Karte des angegebenen Typs zu wählen **ODER** die oberste (verdeckte) Karte des passenden Stapels. Siehe dir die gewählte Karte an und lege sie dann verdeckt zuoberst auf dein Deck **ODER** offen auf deinen Ablagestapel (deine Wahl).

Wenn eine Auswahl an Typen angegeben ist, wähle 1 davon.

Wählst du die oberste Karte des Stapels, ziehst du sie, ohne sie dir vorher anzusehen. Wählst du die Karte aus der Auslage, erhältst du auch Ressourcen, die darauf liegen.

Ziehe dann 1 neue Karte vom entsprechenden Stapel, um die Auslage wieder aufzufüllen, wenn möglich. Ist der entsprechende Stapel leer, bleibt der Platz in der Auslage ebenfalls leer.

Erlaubt dir ein Effekt 1 Karte vom Schrottplatz zu erhalten, darfst du diesen nach 1 Karte deiner Wahl des entsprechenden Typs durchsuchen.



ERHALTE RESSOURCEN

Erhältst du durch einen Effekt Ressourcen, nimm dir die angegebene Anzahl und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Latinum  und Dilithium  werden vom allgemeinen Vorrat genommen, während Ruhm  immer von der obersten Sternzeit-Karte genommen wird (oder dem Vorrat, nachdem der **Abspann** ausgelöst wurde). Wird die oberste Sternzeit-Karte dadurch geleert, gib sie deinem Gegner und fülle die neue oberste Sternzeit-Karte mit  aus dem allgemeinen Vorrat.

Liegt auf der obersten Sternzeit-Karte weniger , als du bekommen würdest, nimm allen von der Karte, gib sie deinem Gegner, fülle die nächste Sternzeit-Karte mit  und erhalte dann von dort den verbleibenden dir zustehenden .

Handelt es sich um die letzte Sternzeit-Karte, bleibt sie wo sie ist, und du erhältst deinen verbleibenden Ruhm stattdessen aus dem allgemeinen Vorrat.

Alle Ressourcen sind nicht limitiert. Wenn notwendig verwende entweder einen Ersatz, oder die **X5** Ressourcen-Plättchen und lege eine Ressource darauf um 5 Stück dieser Ressource anzuzeigen.

ERSCHÖPFEN

Drehe eine Karte im Spiel (in deiner Flottenzone, Raumzone, deinen Brückennoffizier, oder deinen **CAPTAIN** um 90 Grad auf die Seite (genauso, als ob du gerade eine **TRIGGER**-Operation darauf ausgeführt hättest). Dadurch wird angezeigt, dass keine **TRIGGER**-Operationen dieser Karte bis zum Ende der Aufräum-Phase mehr ausgeführt werden kann (weil die Karte bereits erschöpft ist). Manche Effekte erlauben dir eine erschöpfte Karte wieder bereitzumachen.

Das Erschöpfen von Karten gilt als Kosten. Kannst du Karten nicht erschöpfen, darfst du die zugehörige Operation nicht ausführen.

FINDE (NAME/TYP/MERKMAL)

Durchsuche deine Hand, deinen Ablagestapel, dein Deck und deinen Reserve-Stapel nach 1 Karte deiner Wahl mit dem entsprechenden Namen/Typ/Merkmal und füge sie deiner Hand hinzu (falls sie sich nicht bereits dort befindet). Du musst nicht die erste Karte wählen, die du findest; suche nach der Karte, die du möchtest, bis dir die Stellen zum Suchen ausgehen. In manchen Fällen kannst du nur einen Teil der eben genannten Bereiche durchsuchen (der häufigste Fall ist

„außer aus der Reserve“, wodurch du nur in deiner Hand, deiner Ablage und deinem Deck eine Karte finden kannst).

Werden mehrere Typen oder Merkmale genannt, darfst du nach allen Karten suchen, die einen oder mehrere der genannten Typen bzw. Merkmale enthalten und nimmst 1 dieser Karten.

Wenn ein Effekt dir erlaubt Karten mit bestimmten Merkmalen zu finden, darfst du auch Karten mit dem Joker-Merkmal finden.

Mische danach dein durchsuchtes Deck wieder und deine durchsuchte Reserve.

GESICHERT

Ein **ORT** in der Neutralen Zone gilt als **gesichert**, solange du gesamt mindestens 3  und/oder Raumschiff-Aufsteller dort hast und mindestens 2 mehr als dein Gegner. Dies ist für deine *Kontroll-Phase* relevant und für eine kleine Anzahl an Karten-Effekten, welche dir erlauben sofortige Kontrolle über einen gesicherten **ORT** zu übernehmen.

IM SPIEL/AUS DEM SPIEL

Folgende Karten gelten als „im Spiel“ für dich:

- Karten in deiner Raumzone: jeder **ORT**, den du kontrollierst
- Karten in deiner Flottenzone: jedes **SCHIFF** und jede Karte mit **DAUERHAFT**, die du mobilisiert hast
- Dein(e) Brückennoffizier(e)
- Dein **CAPTAIN** (und möglicherweise eine Status-Karte)
- Karten in deinem Besprechungsraum (aber: diese werden während der *Aufräum-Phase* auf deinen Ablagestapel gelegt und ihre **TRIGGER**-Operationen sind nicht verfügbar)
- Karten, die auf andere Karten gebeamt wurden, meistens auf ein **SCHIFF** oder an einen **ORT** (aber: ihre **TRIGGER**-Operationen sind nicht verfügbar, da sie verdeckt sind und sie werden entlassen, falls ihre Typ/Merkmal-Symbole für die Erfüllung einer Mission genutzt wurden).

Karten an den folgenden Orten gelten nicht als „im Spiel“:

- Deine Hand
- Dein Deck
- Dein Ablagestapel
- Dein Reserve-Stapel
- Dein Entwicklungs-Stapel
- Dein Computerlogbuch (unter deiner **CAPTAIN** Karte)

Die Karten deines Gegners sind für die

Effekte deines Gegners im Spiel, aber nicht für deine, außer das wird explizit erwähnt.

INS SPIEL BRINGEN

Eine Karte wird ins Spiel gebracht, wenn:

- sie gespielt wird, direkt nachdem eine ihrer **SPIELEN**-Operationen ausgeführt wurde,
- es sich um einen **ORT** der Neutralen Zone handelt, der unter deine Kontrolle gebracht wird, unmittelbar, bevor die **KONTROLL**-Operation ausgeführt wird,
- es sich um eine **PERSON** handelt, die aus deiner Hand oder Ablage zum Brückenoffizier befördert wird,
- sie aus deiner Hand oder Ablage auf eine andere Karte gebeamt wird,
- sie durch den Effekt einer anderen Karte in den Besprechungsraum gelegt wird.

Ein Merkmal oder Typ wird dann ins Spiel gebracht, wenn eine Karte mit diesem Merkmal oder Typ ins Spiel gebracht wird.

KONTROLLE ÜBERNEHMEN

„Übernimm die Kontrolle“ bezieht sich immer auf einen **ORT**. Handelt es sich um einen **ORT** in der Neutralen Zone entlasse alle deine beteiligten Raumschiffe und entferne alle **MARKER** davon. Dein Gegner (der Spieler, der nicht die Kontrolle übernimmt), erhält 1 **ENERGIE** für jedes seiner entfernten **MARKER** und/oder Raumschiff-Aufsteller dort. Platziere den **ORT** in deiner Raumzone. Führe die **KONTROLL**-Operation darauf aus. Dadurch gilt die Karte – im Bezug auf **REAKTIONEN** – als ins Spiel gebracht.

Kontrolle wird üblicherweise in der **Kontroll-Phase** übernommen, während Orte aus deinem Deck von deiner Hand gespielt werden (mit Hilfe der entsprechenden **SPIELEN**-Operation) und manche anderen Effekte dir erlauben, Kontrolle über einen Ort direkt vom Deck der **ORT** zu übernehmen.

KOPIEREN

Wähle 1 Karte des angegebenen Typs von der entsprechenden Stelle (Auslage, Ablage oder dein Computerlogbuch) und führe die zu kopierende Operation aus (meist **SPIELEN**-Operationen). Unabhängig davon, ob die Operation 1 **ENERGIE** kosten würde, musst du keinen Aktions-Chip dafür verbrauchen (über die ursprünglichen Kosten des Effekts hinaus). Kompetenz-Barrieren des gewählten Effekts müssen eingehalten werden. Bezieht sich die gewählte Operation auf die eigene Karte (mit Namen, oder „diese Karte“ – z.B. „Logge diese Karte“), wird der Effekt

stattdessen auf die Karte mit dem Kopieren-Effekt angewandt, wenn möglich.

BEISPIEL:

Nutzt du den **Drehkörper der Zeit**, um eine Operation der **Denobulaner** auszuführen, wird der **Drehkörper der Zeit** geloggt.

SPIELEN: Du darfst 1 **SYSTEM** nehmen, um 1 Spiel-Operation von 1 geloggten **TRIP** oder 1 **TRADITION** zu kopieren. Du darfst 1 andere nicht-**TRIP** Karte aus deinem Besprechungsraum zurückrufen.

SPIELEN: Entf. 1 **TRIP**, Logge diese Karte.
SPIELEN: Beschr. 1 **TRIP**, Scanne 3 **TRIP**, Logge diese Karte.

Nutzt du **Odo**, um **Tarnvorrichtung** zu kopieren, erlaubt dir das 3 **SCHIFF** bereitzumachen, 2 Karten zu ziehen und 1 Karte aus der Auslage zu schrotten. Da **Odo** jedoch eine **PERSON** ist, kann er nicht mobilisiert werden – daher wird der Mobilisieren-Effekt ignoriert.

SPIELEN: Kopiere die Spiel-Operationen 1 **TRIP** oder 1 **TRADITION** aus der Auslage.

SPIELEN: Mache bis zu 3 deiner **SCHIFF** bereit. Ziehe 2 Karten. Schrotte 1 Karte aus der Auslage.

KEINE KOPIE-KOPIEN

Das Schlüsselwort Kopieren kann selbst nicht kopiert werden. Anstelle einer Kette von Kopien, wird der Effekt ignoriert. (Nutzt du zum Beispiel **Laas**, um den **Drehkörper der Zeit** zu kopieren, darfst du nur eine Karte zurückrufen.)

LEGE 1 KARTEN (AN EINE STELLE)

Wähle 1 Karte (beachte dabei eventuelle Einschränkungen) von deiner Hand (außer anderweitig angegeben) und platziere sie an der beschriebenen Stelle (zuerst auf deinem Deck, in den Besprechungsraum, etc.). Dies gilt immer als Kosten; kann keine (passende) Karte an die Stelle gelegt werden, darf der Effekt, der dies erfordert, nicht genutzt werden.

LOGGEN

Alle Karten unter deinem **CAPTAIN** sind im Computerlogbuch. Weist dich ein Effekt an, eine Karte zu loggen, wähle 1 Karte aus deiner Hand (sofern nicht anders angegeben) und schiebe die Karte unter deinen **CAPTAIN**. Hatte die geloggte Karte gebeamte Karten auf sich, werden auch die

gebeamteten Karten geloggt.

Alle **SCHIFF** an einem geloggten **ORT** werden entlassen und **CAPTAIN** werden auf den **CAPTAIN** zurückgelegt.

Karten in deinem Computerlogbuch sind aus dem Spiel – du kannst nicht mit ihnen interagieren, außer ein Karteneffekt weist dich dazu an. Während der Endwertung sind sie jedoch weiterhin Siegpunkte wert. Du darfst Karten in deinem Computerlogbuch ansehen – dein Gegner nicht. Enthält der Effekt einer **SPIELEN**-Operation „Logge diese Karte“, lege die Karte in dein Computerlogbuch, nachdem du ihren Effekt ausgeführt hast (statt sie in deinem Besprechungsraum zu lassen). Hatte die Karte einen **MARKER** auf sich, lege diesen zur Erinnerung neben deinen **CAPTAIN**.

Erlaubt dir ein **ANGRIFF**, 1 Karte deines Gegners zu loggen, wird sie in das gegnerische Computerlogbuch gelegt.

MARKER

Unter den Begriff „Marker“ werden (bisher) **MARKER** und Raumschiff-Aufsteller zusammengefasst.

MOBILISIEREN

Nur ein **SCHIFF** oder eine Karte mit **DAUERHAFT** (eine **FRACHT** / **DIREKTIVE** / **BEGEGNUNG**) kann mobilisiert werden. Bewege die zu mobilisierende Karte aus deinem Besprechungsraum in deine Flottenzone. Mobilisierst du ein **SCHIFF**, nimm dir den entsprechenden Raumschiff-Aufsteller aus dem Vorrat und stelle ihn auf das mobilisierte Raumschiff. Die **TRIGGER**-Operationen des mobilisierten **SCHIFF** sind ab sofort verfügbar.

Würdest du durch einen Kopieren-Effekt, eine nicht-**SCHIFF** und nicht-**DAUERHAFT** Karte mobilisieren, ignoriere das mobilisieren.

NIMM (1 KARTEN)

Beispiele: Nimm 1 **ZWISCHENFALL** und nimm die oberste **BEGEGNUNG** (oder sieh dir die obersten 2 an und nimm 1 davon).

Diese Karte kommt **direkt** auf deine Hand (nicht, wie bei Erhalten/Scannen, oben auf dein Deck oder deine Ablage).

Reaktionen mit „Erhältst du [bestimmte Karte]“ werden durch das **Nehmen** einer Karte auf deine Hand nicht ausgelöst (wie bei **Verstärkung** aus dem Solo-Modus).

Nimmt dein Gegner durch einen deiner Angriffe 1 **ZWISCHENFALL**, muss er die

oberste Karte des Zwischenfall-Stapels direkt auf die Hand nehmen.

REKRISTALLISIEREN

Siehe Regeln für *Burnham* (S. 35).

RESERVE REKRUTIEREN

Ziehe die oberste Karte deiner Reserve und lege sie verdeckt zuoberst auf dein Deck. Du darfst dir deinen Reserve-Stapel (und seine Reihenfolge) nicht ansehen. Ist deine Reserve leer, haben Schlüsselworte, die sich darauf beziehen, keinen Effekt mehr (d.h. du darfst stattdessen nicht Entwicklungen rekrutieren).

Es gibt auch Effekte, die dir erlauben 1 (oder mehrere) Karten aus der Reserve (zum Beispiel „Rekrutiere 2 Reserven“) direkt zu rekrutieren – das darfst du mit einem Effekt auch dann tun, wenn dein Deck gerade nicht leer ist.

REAKTIONS-OPERATIONEN

Eine **REAKTION** auszuführen ist nicht verpflichtend; wird sie jedoch begonnen, müssen alle ihre Effekte ausgeführt werden (außer anderweitig angegeben), wie üblich.

Eine **REAKTIONS**-Operation auszuführen darf eine andere Operation jederzeit unterbrechen, sobald die Voraussetzung für die Reaktion erfüllt wurde – sie wird fortgesetzt, nachdem die Reaktion ausgeführt wurde.

Tritt die Voraussetzung (z.B. „Mobilisierst du/Erhältst du“) für eine Reaktion nach einer **SPIELEN**- oder **KONTROLL**-Operation derselben Karte ein (und wird in Folge mobilisiert oder unter Kontrolle gebracht), wird die Reaktion sofort verfügbar.

Hast du mehrere Karten mit einer Reaktion mit derselben Voraussetzung, darfst du eine Anzahl deine Wahl davon in der Reihenfolge deiner Wahl ausführen.

RESSOURCEN VERBRAUCHEN

Weist dich ein Effekt an, eine bestimmte Anzahl einer Ressource zu verbrauchen, lege sie aus deinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn du so angewiesen wirst, eine Ressource zu verbrauchen und kannst das nicht, darfst du eine Operation, die das verlangt, auch nicht ausführen. Das gilt jedoch nicht für Ressourcen, die du verlieren sollst.

Ruhm in deinem persönlichen Vorrat ist ein Joker:

- Wenn du  verbrauchst, darfst du stattdessen je 1  ausgeben, als wäre es 1 .

- Wenn du  verbrauchst, darfst du stattdessen je 1  ausgeben, als wäre es 2 . Überschüssiges  wird nicht gewechselt.

Hinweis: Andernfalls dürfen Ressourcen nicht konvertiert werden, außer ein anderer Effekt erwähnt dies explizit.

SCANNEN

Scanne # „Typ“

(z.B. „scanne 2  **FRACHT**) erlaubt dir, die angegebene Anzahl (#) obersten Karten des angegebenen Stapels anzusehen und 1 davon zu wählen **ODER** die offen ausliegende Karte dieses Typs in der Auslage zu wählen. Lege sie dann verdeckt zuoberst auf dein Deck **ODER** offen auf deinen Ablagestapel (deine Wahl). Schiebe alle nicht gewählten Karten (außer die aufgedeckte), die du angesehen hast, in einer Reihenfolge deiner Wahl unter den zugehörigen Stapel.

- Sind in dem Deck weniger als # Karten vorhanden, sieh dir so viele Karten wie möglich an. Sind keine Karten des Typs in der Auslage (und dem Stapel), hat dieses Schlüsselwort keinen Effekt.
- Wurde eine Auswahl an Typen angegeben, wähle 1 davon. Du kannst keinen anderen auswählen, nachdem du Karten des ausgewählten Typs angesehen hast und du darfst keine der aufgedeckten Karten anderer Typen erhalten.
- Erlaubt dir ein Effekt „inklusive im Schrottplatz“ zu scannen, darfst du, nachdem du # Karten angesehen hast, den gesamten Schrottplatz ansehen und 1 Karte des gewählten Typs aus den angesehenen Karten (aus dem Schrottplatz, der Auslage oder der ursprünglichen # an Karten) erhalten.

Scanne nach „Merkmal“

(z.B. „scanne nach  **KLINGONE**“) garantiert dir, 1 Karte mit dem angegebenen Merkmal zu erhalten (vorausgesetzt, eine solche ist verfügbar) – gehe dabei wie folgt vor:

1. **Haben 1 oder mehrere Karten in der Auslage das entsprechende Merkmal?** Erhalte 1 davon. (Lege sie verdeckt zuoberst auf dein Deck **ODER** offen auf deinen Ablagestapel – deine Wahl).
2. **Andernfalls:** Wähle 1 Typ und durchsuche seinen Stapel in der Auslage (ziehe 1 Karte nach der anderen) bis du 1 Karte mit dem passenden Merkmal findest. Erhalte diese Karte (Lege sie verdeckt zuoberst auf dein Deck **ODER** offen auf deinen Ablagestapel – deine Wahl). Mische die

anderen aufgedeckten Karten zurück in ihren Stapel.

3. **Hast du keine Karten im Stapel des gewählten Typs gefunden?** Wähle einen anderen Typ und wiederhole Schritt 2 (und im Zweifel Schritt 3).

4. **Hast du vom gewünschten Merkmal keine Karte in allen Stapeln der Auslage finden können?** Erhalte stattdessen 2  als Kompensation.

- Wurde eine Auswahl an Merkmalen angegeben, wähle 1 davon. Du darfst kein anderes auswählen, nachdem du Karten des ausgewählten Merkmals angesehen hast und du kannst keine der aufgedeckten Karten anderer Merkmale erhalten.
- Erlaubt dir ein Effekt „inklusive im Schrottplatz“ zu scannen, darfst du, nachdem du die Auslage angesehen hast, aber bevor du die Stapel durchgesehen hast, den gesamten Schrottplatz ansehen und 1 Karte mit dem entsprechenden Merkmal erhalten. Entscheide dich, das nicht zu tun, fahre wie gewöhnlich mit den Stapeln der Auslage fort.

Wenn du eine offen ausliegende Karte der Auslage erhältst, und darauf Ressourcen liegen, nimmst du dir auch diese Ressourcen (meist ). In jedem Fall deckst du dann die nächste Karte des passenden Stapels auf, um die Auslage wieder aufzufüllen. Ist der Stapel leer? Lasse den Platz in der Auslage frei.

REAKTIONEN mit der Voraussetzung „Erhältst du [eine bestimmte Karte]“ können auch ausgelöst werden, wenn die Karte durch einen Scannen-Effekt erhalten wurde.

SCHROTTE 1 KARTe (AUS DER AUSLAGE)

Wähle 1 aufgedeckte Karte aus der Auslage und platziere sie auf dem Schrottplatz. Decke dann die nächste Karte des zugehörigen Stapels auf, um die Auslage aufzufüllen. Ist der zugehörige Stapel leer, lasse den Platz frei.

Du darfst nie eine Karte mit 1 oder mehr Ressourcen darauf schrotten, sie kann jedoch durch die Sternzeit-Karten gesäubert werden (siehe S. 12).

SENDE/ENTFERNE 1

Platziere/Entferne die angegebene Menge an  auf/von dem entsprechenden  **ORT**. Du musst keinen Raumschiff-Aufsteller an dem Ort haben (es sei denn, der Effekt erfordert explizit die Anwesenheit eines  **SCHIFF**); du darfst jedoch kein  an einen  **ORT** senden, an dem dein

Gegner mehr Raumschiff-Aufsteller hat als du. Gehen dir die aus, obwohl du ein weiteres platzieren möchtest, kannst du eines von einer anderen Karte wegnehmen. Werden von einer Karte entfernt (z.B., weil ein geloggt wird, oder durch einen gegnerischen Angriff, etc.) lege sie zurück in den persönlichen Vorrat auf deinem **CAPTAIN**. Die Gesamtzahl an , die dir zur Verfügung stehen, wird während des Spiels nie reduziert.

SPIELERBEREICH

Siehe den Eintrag für „Im Spiel“ (S. 31) für Beschreibungen des Spielerbereichs.

(/ /) STEHLEN

Stehlen erlaubt dir, die angegebene Anzahl an Ressourcen einer bestimmten Art von deinem Gegner zu nehmen. Besitzt dein Gegner weniger, als angegeben, stieh nur so viel, wie möglich (unter Umständen nichts) – du darfst nicht andere Arten von Ressourcen stattdessen stehlen. **Stehlen ist nicht erhalten**; **Reaktionen**, die durch das Erhalten von Ressourcen ausgelöst werden, werden durch Stehlen nicht ausgelöst.

WARPEN

Ein mobilisiertes kann **gewarpt** werden; dies erlaubt dir, den zugehörigen Raumschiff-Aufsteller entweder an einen von dir kontrollierten , oder einen in der Neutralen Zone zu bewegen. Ein kann von einem an einen anderen warpen und es darf eine unlimitierte Menge an Raumschiff-Aufstellern an einem vorhanden sein. Am selben Ort zu bleiben, gilt nicht als warpen. Wurde ein Raumschiff-Aufsteller von einer Karte weg bewegt, darf er nicht dorthin zurückgestellt werden (außer das wird entlassen/zurückgerufen und erneut gespielt und mobilisiert). Wurde ein Raumschiff-Aufsteller auf einen gestellt, gilt das (und alle darauf gebeamt Karten) als „an“ dem und der gilt als „der dieses Schiffs“. Manche beziehen sich auf einen namens *Badlands* – dieser Ort ist im Grundspiel nicht enthalten und muss erst von tapferen Pionieren erkundet werden...

X+ „DINGE“

Eine Angabe einer Zahl mit einem + dahinter bedeutet immer „so viel“ oder mehr.

Beispiele: 1+ heisst, „1 oder mehr Orte“. Oder „Wenn du 2+ im Spiel hast“ heisst, „wenn du 2 oder mehr Ferengi im Spiel hast.“



ZERSTÖREN

Zerstörte Karten werden – wie geloggte Karten – aus dem Spiel entfernt. Sie werden jedoch (anders als geloggte Karten) zurück in die Spielschachtel gelegt und sind für das restliche Spiel nicht mehr verfügbar. Zerstörte Karten gelten nicht mehr als im Besitz eines Spielers. Wenn du eine Karte mit gebeamt Karten zerstörst, werden die gebeamt Karten ebenfalls zerstört. Wenn du einen zerstörst, werden alle von dort entlassen und werden auf den ihres Besitzers zurückgelegt.

ZIEHEN, ZIEHEN VON DER ABLAG

Es wird immer die oberste Karte deines Decks auf die Hand gezogen. Es gibt kein Handkartenlimit.

Wenn du eine Karte ziehen würdest, aber dein Deck leer ist, rotierst du dein Deck: mische deinen Ablagestapel, bilde ein neues Deck, dann rekrutiere die oberste Karte deiner Reserve, wenn möglich. Sollte deine Reserve bereits leer sein, darfst du stattdessen 1 Entwicklung rekrutieren, wenn du ihre Entwicklungs-Kosten zahlst. Die neu rekrutierte Karte legst du zuoberst auf dein Deck. Nun ziehst du die (neue) Karte.

Ziehst du von der Ablage, darfst du dazu die Ablage nach einer Karte durchsuchen und diese ziehen. Beachte dabei eventuelle Einschränkungen.

*Notiz: Man kann niemals Karten „im Spiel“ ziehen (das wäre nämlich das Schlüsselwort **Zurückrufen**).*

ZURÜCKRUFEN

Nimm die angegebene Karte aus dem Spiel zurück auf deine Hand. Es ist möglich, die zurückgerufene Karte zu spielen, möglicherweise sogar ein zweites Mal im selben Zug. Hatte die zurückgerufene Karte andere Karten auf sich gebeamt, werden auch diese zurückgerufen. War die zurückgerufene Karte auf eine andere Karte gebeamt, so bleibt diese andere Karte im Spiel.

Ein kann nicht zurückgerufen werden (da die meisten nicht in deinem Deck sein können), außer es wird von dem selbst erlaubt.

Hatte die zurückgerufene Karte auf sich, wird dieser zur Erinnerung zur Seite gelegt (die Aktion selbst wird nicht wieder verfügbar). Spielst du dieselbe Karte erneut und verbrauchst wieder eine Aktion, darfst du zur Erinnerung daran, dass du zwei Aktionen mit dieser Karte verwendet hast, beide Chips auf die Karte legen.

ZWINGEN

Wenn ein Effekt dir erlaubt, einen Gegner zu etwas zu **zwingen**, muss dieser den entsprechenden Effekt ausführen, wobei etwaige Entscheidungen innerhalb des Effekts vom Gegner getroffen werden.

Zum Beispiel: „Entlasse 1 gegnerisches “, bedeutet, dass du wählst welches Schiff entlassen wird, während „Zwing deinen Gegner 1 zu entlassen“ deinem Gegner die Wahl überlässt, welches Schiff entlassen wird (sofern möglich). Dein Gegner wird so gezwungen einen „Entlasse 1 “ Effekt auszuführen.

Wenn ein erzwungener Effekt dem Gegner eine Wahl lässt, so muss sich dieser für einen Effekt entscheiden, den er vollständig ausführen kann. Kann er keinen der erzwungenen Effekte ausführen, ignoriert er den Effekt.

ZWISCHENFALL ZURÜCKLEGEN

Um einen Zwischenfall zurückzulegen, schiebe den verdeckt zurück unter den **Zwischenfall-Stapel**. Hatte der einen Aktions-Chip auf sich, lege ihn zur Erinnerung daneben hin.

DIE CAPTAINS UND IHRE CREWKARTEN KENNENLERNEN

PICARD (STERNEN- FLOTTE)

Komplexität:
1 von 10

Picard ist ein Meister der Diplomatie. Seine Fähigkeit, Endwertungsvoraussetzung und erste Mission ermutigen dich jeweils dazu, mit jedem **VERBÜNDETER**, auf den du triffst, Freundschaft zu schließen. Im Grunde seines Herzens ist er ein Mann der Wissenschaft, was sich besonders in der Wahl seiner Crew zeigt: der Besuch der zuverlässigen Doktor Crusher mit Will Riker an der Raumstation Farpoint, garantiert eine frühe Erhöhung der Forschungs-Spezialisierung. Währenddessen verfügt Data über Flexibilität und ein sich ständig erweiterndes Wissen, mit dessen Hilfe man jede beliebige Spezialisierung meistern kann – besonders mit Hilfe des Daystrom-Instituts. Mit Picard ist man jedoch auch im Kampf nicht unbewaffnet; Worf kann Außenteams ohne Furcht in die Neutrale Zone führen und solltest du es schaffen, die Interphasentarnung zu bergen, wirst du in der Lage sein, sogar die Romulaner in ihrem eigenen Spiel herauszufordern...

Referenzen aus den Episoden (Das nächste Jahrhundert):

Mission Farpoint; Wem gehört Data?; Darmok; Verbotene Liebe; Déjà vu; Das Pegasus-Projekt

SHRAN (ANDORIANER)

Komplexität:
2 von 10

Als stolzer Commander der Kumari, Teil der Andorianischen Imperialen Garde, ist Shran bereit, jede **WAFFE** zu nutzen, die er benötigt, um sein geliebtes Andoria zu verteidigen. Seine zwei Lieutenants – Tarah und Talas – stehen ihm stets zur Seite; eine setzt sich für diplomatische Lösungen ein, während die andere nach der Pistole greifen würde. Beide sind fähig, den Gegner an jedem Ort mit Außenteams zu überraschen: um Andoria, sowie in der Neutralen Zone. Shrans anderes verstecktes Talent liegt im Handel mit Ressourcen; Hat er die entsprechende Fracht,

kann er eine große Menge an Dilithium ansammeln (genug, um den Imperialen Stolz aufrecht zu erhalten). Später im Spiel, kann er seine Aufmerksamkeit auf Latinum und prächtige Schätze richten... Aber wirst du in der Lage sein, immer ein Auge auf den umstrittenen Mond von Weytahn zu haben, oder wirst du ihn zugunsten der lästigen Vulkanier aufgeben müssen?

Referenzen aus den Episoden (Enterprise):

Doppeltes Spiel; Im Schatten von P'Jem; Waffenstillstand; Testgebiet; Babel; Vereinigt; Die Aenar

KOLOTH (KLINGONEN)

Komplexität:
3 von 10

Koloth ist, als verschlagener Captain und Dahar-Meister der Klingonischen Verteidigungstreitmacht, immer zu einem Kampf bereit. Seine Flotte von D7 Schlachtkreuzern ist an jedem umkämpften **ORT** schnell zur Stelle. Bekommt er den Tarnungs-Prototyp in die Hände, ist er in der Lage, noch schneller und unerkannt Außenteams auszusenden. Mit dem Spion Arne Darwin unter seinem Kommando sind die Vorräte der Gegner niemals sicher. Wer bei ihm in Ungnade fällt, wird in die berüchtigten Minen von Rura Penthe geschickt – wodurch die Klingonen mit einem steten Zufluss an Dilithium versorgt sind. Um seine beeindruckendsten Erfolge zu erreichen, muss er großen Ruhm erringen – zumeist indem er den Kampf sucht – doch ein guter Klingone weiß, es ist immer ein guter Tag zum Sterben. Agierst du wie ein guter Klingone, werden Koloths legendäre Kameraden, Kor und Kang, dir zur Seite stehen.

Referenzen aus den Episoden (Raumschiff Enterprise, mit Ausnahmen):

Kampf um Organia; Kennen Sie Tribbles?; Das Gleichgewicht der Kräfte; Der erste Krieg; Mehr Trouble mit Tribbles (The Animated Series); Der Blutschwur (DS9); Das Schwert des Kahless (DS9); Der Dahar-Meister (DS9)

SISKO (STERNEN- FLOTTE)

Komplexität:
4 von 10

Benjamin Sisko befindet sich mit dem ihm zugewiesenen Kommando der Raumstation Deep Space 9, beim Planeten Bajor, im Zentrum galaktischer Politik und Einflussnahme. Begleitet von einer Besatzung mit diversen Fähigkeiten ist er bereit für vielerlei Herausforderungen: Odo hält kriminelle Aktivitäten in Schach, O'Brien bringt jedes alte Schiff zum Fliegen und Kira ist bereit ihr Volk zu verteidigen, selbst, wenn es nicht immer der klügste Schachzug ist. Das Wurmloch und die Propheten, die darin leben, helfen dir mit ihrer Voraussicht und sie versprechen dir die Drehkörper als ultimative Quelle der Weisheit, auf die du hinarbeiten kannst. Später im Spiel erhältst du Zugriff auf die U.S.S. Defiant – das einzige Sternenflotten-Schiff mit einer Tarnvorrichtung. Zudem hast du die Hilfe von Doktor Bashir (trotz der Erkenntnis, dass er ein Augment ist!) und seines mysteriösen Freundes „kurz und bündig“ Garak. Und solltest du dich entschließen in den Krieg zu ziehen, wird dir die Sternenflotte – Worf im Besonderen – mit Verstärkungen von Sternenbasis 375 zur Seite stehen.

Referenzen aus den Episoden (DS9):

Der Abgesandte; Die Khon-Ma; Die Ermittlung; Die Suche Teil I&II; Das Haus des Quark; Zu den Waffen!; Hinter der Linie; Das Gesicht im Sand; Schatten und Symbole

SELA (ROMULAN)

Komplexität:
5 von 10

Sela ist mit Gewissheit ein durchsichtiger Commander der gewaltigen Romulanischen Flotte. Ihre **ZWIELICHTIG** Taktiken und General Movars Verbindungen zu der Schattenseite des Quadranten sichern ihr eine weite Auswahl an Möglichkeiten und die 3 Warbirds der D'Deridex-Klasse, die sich bereits in ihrem Start-Deck befinden – jeder mit seiner eigenen Tarnvorrichtung – garantieren ihr absolute Überlegenheit in der Neutralen Zone. Während du dein Deck ausbaust, werden dich Sela und ihre Kohorten vor eine Wahl stellen: Entweder

Politik mit vorgehaltenem Gewehr und Effizienz durch Prokonsul Neral, Commander Donatra und die Valdore, oder einen Pakt mit dem Teufel schließen und die Remaner, Praetor Shinzon und die unglaublich destruktive Kraft der Scimitar entfesseln.

Referenzen aus den Episoden (Das nächste Jahrhundert, mit Ausnahmen):

Auf schmalen Grat; Der Überläufer; Datas Tag; Der Kampf um das Klingonische Reich I&II; Gefangen in einem temporären Fragment; Wiedervereinigung? Teil I&II; Die Suche Teil I&II (DS9); Star Trek: Nemesis (Film)

BURNHAM (STERNENFLOTTE)

Komplexität:
7 von 10

Nach einer Bruchlandung in einer neuen und unbekanntem Zeit, finden sich Burnham und die Besatzung der U.S.S. Discovery-A mit den Konsequenzen des Brandes konfrontiert, der nicht nur zahllose Leben gekostet, sondern auch stabiles Dillithium zu einer regelrechten Rarität gemacht hat. Für ihre Truppe ist Dillithium daher oft wertvoller als Ruhm. Auch wenn sie nichts lieber tun würde, als ihre Mission im Zeichen der Wissenschaft und Entdeckung fortzusetzen, bleibt es vorerst oberste Priorität eine erneute Dillithium- Destabilisierung zu verhindern, indem man herausfindet, was diese in erster Linie ausgelöst hat und Theta Zeta könnte die Antwort beherbergen. Dieses Unglück hat die gesamte Föderation an den Rand des Zusammenbruchs gebracht, es wird daher wohl noch eine Weile dauern, bis die Besatzung wieder Zugriff auf die Ressourcen der Erde, von Ni'Var (vormals bekannt als Vulkan), oder dem Hauptquartier – der U.S.S. Federation – bekommt. Bis dahin kann sie sich auf die breitgefächerten Kompetenzen ihrer treuen Besatzung verlassen: Detmer und Owosekun meistern gemeinsam jede Außenmission, Adira Tal und Tilly optimieren dein Deck im Handumdrehen, der gute Doktor Culber findet für jeden eine Lösung und Stamets könnte einen neuen Weg des Reisens erfinden, der revolutionär genug ist, dass man ihn eines Tages im selben Atemzug wie Zefram Cochrane nennen wird ...

Dank des Sporenantriebs kommt die U.S.S. Discovery-A zu jeder Zeit an jeden Ort, während Booker sich mit seinem Schiff bereithält, um dir zur Seite zu stehen und hat immer eine Auge und Ohr offen, falls es darum geht eine **KREATUR** in Not in Sicherheit zu bringen.



Referenzen aus den Episoden (DIS):

Ein Zeichen der Hoffnung (I&II); Bewohner der Erde; Vergiss mich nicht; Die Bewährungsprobe; Wiedervereinigung (III); Su'Kal; Es gibt Gezeiten...; Kobayashi Maru

REGELN FÜR BURNHAM

Deine Handgröße ist durch deinen *Instabiles Dillithium*-Status erhöht. Ziehe beim Spielaufbau daher 6 Karten auf die Hand und fülle deine Hand während der *Aufräum-Phase* auf 6 auf, bis *Instabiles Dillithium* geloggt wird (durch *Theta Zeta*).

Während der *Aufräum-Phase*, entferne 1 von der aktiven Sternzeit-Karte. Dieser wird nicht in die Auslage gelegt, stattdessen werden 2 aus dem allgemeinen Vorrat auf 1 Karte in der Auslage gelegt. Wer die Karte erhält, erhält – wie üblich – auch die 2.

Wenn du mit Burnham spielst, und durch Operationen erhältst, wird dieses auf deine *Instabiles Dillithium* Statuskarte gelegt. Auf aus der Auslage trifft dies nicht zu.

Ebenfalls darfst du nicht als verbrauchen. Sobald deine Statuskarte (durch *Theta Zeta*) geloggt wurde, gelten diese Regeln nicht mehr.

Du kannst auf deiner Statuskarte nicht ausgeben und es zählt für etwaige Effekte nicht als in deinem Besitz.

Halte Ausschau nach Karten mit dem *Rekristallisieren*-Effekt: dieser erlaubt dir, von deiner Statuskarte in deinen persönlichen Vorrat zu legen. *Reno, Tilly* und *Stamets* haben diese Fähigkeit.

Stiehlt dein Gegner von dir, kommt dieses immer zuerst von deiner *Instabiles Dillithium* Karte. Deinen Gegner interessiert es nicht woher das gestohlene kommt.

Stiehlt du von deinem Gegner, lege es in deinen persönlichen Vorrat, nicht auf deine *Instabiles Dillithium* Statuskarte. Denke daran, dass Stehlen und Erhalten unterschiedliche Mechaniken sind.

Spielst du Burnham im Kadetten-Trainingsmodus? Beachte die Regeländerungen auf S. 28.

CREDITS

Game Design: Dávid Turczi und Nigel Buckle Game Development: Eric Meyers, Neo Teng Whay, Joseph Summa Rules Editing: Dávid Turczi, Emanuela & Robert Pratt, Alex Davy, Brendan Irvin Testing Engineer: Mark Hutchinson Card Editing: Joshua Potter, Mark Hutchinson Graphic Design: Daniel Solis, Rickey Riddley, Richard Dadisman, Joshua Gilardi, Anthony Lewis, Renee Lasater Art Direction: Daniel Solis Original Art: Kurt Komoda, Gong Studios, Reed Cahills

DEUTSCHE VERSION / V1.0

Übersetzung: Isabella Mattasits • Redaktion: Benjamin Schönheiter

Grafikdesign: Anna Spies • Lektorat: Frosted Games, Olaf Musch, Alex Christ

Danksagung des Redakteurs: Ich möchte mich bei Anna Spies ausdrücklich bedanken, die mit ihrer Liebe für Star Trek und ihrem Elan für Data Merges bei diesem Spiel Außerordentliches geleistet hat; außerdem bei Spartacus Spielt Solo und Alex Christ, die nochmal einen Deep Dive in den Delta Quadranten mit mir gemacht haben.

© 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.



WIR LIEBEN SPIELE

Frosted Games Spielverlag GmbH
Rosstr. 24
95448 Bayreuth
Deutschland

WIZKIDS™

© 2025 Frosted Games Spielverlag 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.

Braucht ihr ein Ersatzteil?

Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt/

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

WWW.FROSTEDGAMES.DE

discord.frostedgames.de

[FROSTEDGAMES](https://www.frostedgames.de)

Pending licensor approval

KURZÜBERSICHT

Ein Zug besteht aus 4 Phasen in der Reihenfolge: 1) Versorgungs-Phase, 2) Kontroll-Phase, 3) Aktions-Phase, 4) Aufräum-Phase

DAS SPIEL ENDET, WENN ...

... die letzte Sternzeit-Karte geleert und ein Abspann ausgelöst wird. Fahrt fort, bis beide Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hatten. Danach spielt jeder noch einen Zug. Geht danach zur Endwertung über.

... das Zwischenfall-Deck geleert und der Brand ausgelöst wird. Der Spieler mit den wenigsten **ZWISCHENFALL** Karten auf der Hand, in der Ablage, im Deck, im Spiel und im Computerlogbuch gewinnt.

Geht bei Gleichstand zur Endwertung über.

ENDWERTUNG

- 1 für jedes deiner
- 1 für jedes deiner und Raumschiff-Aufsteller an
- Deine **SPIELEND**-Operationen.
- Die Summe aller aufgedruckten auf deinen Karten.
- Mind. 1 abgeschlossene Mission: für Forschung , Einfluss , Militär , multipliziert mit dem entsprechenden Spezialisierungs-Multiplikator-Wert.
- Abgeschlossene Missionen (nur Experten -Seite).

RUHM ALS RESSOURCE

$$1 \text{ } = 2 \text{ } / 1 \text{ }$$

SYMBOL-REFERENZ

SPEZIES-MERKMALE

AENAR

ALIEN

ANDORIANER

ANDROID

BAJORANER

BELIEBIGE SPEZIES

BETAZOID

BORG

BREEN

CARDASSIANER

UNTERSCHIEDLICHE SPEZIES

FERENGI

JEM'HADAR *

KELPIANER

KLINGONE

MENSCH

ORIONE

PAKLED

REMANER

ROMULANER

SYNTHETISCH

TELEPATH

TRANSCENDENT

TRILL

VORTA *

VULKANIER

WECHSELBALG

XB *

XINDI

GEWÖHNLICHE MERKMALE

ANOMALIE

AUGMENT

BOTSCHAFTER

DOKTOR

DOMINION

GETRÄNK

GESCHÄFTLICH

HELM *

HOLOGRAMM

INGENIEUR

IMPERIAL

KOMMUNIKATION

KREATUR

MAQUIS

GEISTKONTROLLE *

OPS

PILOT

RAUMSTATION

SICHERHEIT

SPION

STERNENFLOTTE

TARNUNG

TELEPATH

WAFFE

WISSENSCHAFTLER

ZEITREISE

ZWIELICHTIG

ANDERE MERKMALE

ANGRIFF

DAUERHAFT

ÜBERRASCHUNG

JOKER

KARTEN-TYPEN

VERBÜNDETER †

CAPTAIN

FRACHT †

DIREKTIVE

BEGEGNUNG †

ZWISCHENFALL

MISSION *

ORT

PERSON †

SCHIFF †

ANDERE SYMBOLE

FORSCHUNG

EINFLUSS

MILITÄR

FORSCHUNGS-FOKUS

EINFLUSS-FOKUS

MILITÄR-FOKUS

FORSCHUNGS-BARRIERE

EINFLUSS-BARRIERE

MILITÄR-BARRIERE

FORSCHUNG-KOMPETENZ

EINFLUSS-KOMPETENZ

MILITÄR-KOMPETENZ

SIEGPUNKTE

JOKER-KOMPETENZ

LITHIUM

AKTIONS-CHIP

BORG KOLLEKTIV*

LATINUM

AUSSENTEAM

BORG DROHNE*

RUHM

*Diese Symbole werden in diesem Grundspiel nicht verwendet. †Diese Typen sind Standardkarten der Auslage.