

**ERFORSCH DIE GALAXIE, ERRICHTE EIN  
STERNENIMPERIUM UND ERLEBE FANTASTISCHE  
ABENTEUER IN DER WELT VON ...**



**STARTREK**  
CONQUEST ALPHA

**SPIELANLEITUNG**

**2-4 SPIELER    Ab 14 Jahren**



**von Jan Schumann & Matthias Drescher**



# **Star Trek - Conquest Alpha**

## **Spielanleitung**

### **Spielanleitung – Deutsch**

*Spielautoren: Jan Schumann & Matthias Drescher  
Companion-App: Alexander Horn*

*Version 5.0.1, 26. Februar 2026*

# Inhalt

<b>1 Informationen über das Spiel</b>	<b>5</b>
1.1 Einordnung der Spielmodi . . . . .	5
1.2 Allgemeine Anmerkungen zu diesem Regelwerk . . . . .	5
<b>2 Spielmaterial</b>	<b>6</b>
<b>3 Übersicht</b>	<b>7</b>
3.1 Goldene Regel von „Star Trek – Conquest Alpha“ . . . . .	7
3.2 Ziel des Spiels und Spielende . . . . .	7
3.3 Empfehlung für das erste Spiel . . . . .	8
3.4 Grundbegriffe des Spiels . . . . .	8
<b>4 Spielvorbereitung</b>	<b>10</b>
4.1 Auswählen der Fraktion . . . . .	10
4.2 Spielmaterial für jeden Spieler bereitstellen . . . . .	10
4.3 Das Spielfeld vorbereiten . . . . .	10
4.4 Los geht's! . . . . .	11
<b>5 Spielablauf</b>	<b>12</b>
5.1 Ablauf einer Runde . . . . .	12
<b>6 Einkommen</b>	<b>13</b>
<b>7 Planetare Upgrades</b>	<b>14</b>
7.1 Bau . . . . .	14
7.2 Alle Upgrades im Detail . . . . .	14
7.3 Rückbau von Planetaren Upgrades . . . . .	16
<b>8 Raumschiffe</b>	<b>17</b>
8.1 Fraktionsschiffe (Klasse 1 bis 4) . . . . .	17
8.2 Transportschiffe (Klasse N) . . . . .	18
8.3 Feindliche (NPC-)Schiffe . . . . .	19
<b>9 Raumstationen</b>	<b>20</b>
9.1 Spieler-Raumstationen . . . . .	20
9.2 Neutrale Raumstationen . . . . .	20
<b>10 Kolonien</b>	<b>22</b>
10.1 Errichtung . . . . .	22
10.2 Kampf, Verteidigung und Zerstörung . . . . .	22
10.3 Belagerung einer Kolonie . . . . .	22
10.4 Neutrale Kolonie . . . . .	22
<b>11 Aktionen im Detail</b>	<b>23</b>
11.1 Allgemeine Aktionen . . . . .	23
11.2 Schiffsaktionen . . . . .	26
11.3 Spezielle Schiffsfähigkeiten . . . . .	29
11.4 Transportschiffsfähigkeiten . . . . .	31
<b>12 Erkundung im Weltraum</b>	<b>32</b>
12.1 Erkundung um eine Sonne . . . . .	32
12.2 Erkundung im offenen Weltraum . . . . .	34
12.3 Erkundung mehrerer Schiffe . . . . .	35
12.4 Spezialfall: Sektoren-Zugstapel sind leer . . . . .	35
<b>13 Kampf - Kadetten-Modus</b>	<b>36</b>
13.1 Grundprinzip . . . . .	36
13.2 Ablauf eines Kampfes . . . . .	36
13.3 Offensiv-Phase: Waffen einsetzen . . . . .	36
13.4 Defensiv-Phase: Ausweichen und Schilde . . . . .	36

13.5 Kampf mit mehreren Schiffen . . . . .	37
<b>14 Kampf - Captain- und Admiral-Modus</b>	<b>38</b>
14.1 Das Manöverkarten-Deck . . . . .	38
14.2 Ablauf eines Kampfes . . . . .	39
14.3 Besondere Mechaniken im Kampf . . . . .	42
14.4 Spezialsituationen im Kampf . . . . .	44
<b>15 Der Heimatsektor</b>	<b>48</b>
15.1 Kampf um den Heimatsektor . . . . .	48
15.2 Belagerung des Heimatsektors . . . . .	48
15.3 Befreiung des Heimatsektors . . . . .	49
15.4 „Gegenbelagerung“ des Heimatsektors . . . . .	49
<b>16 Fraktionen</b>	<b>50</b>
16.1 Sternenflotte . . . . .	50
16.2 Vulkanier . . . . .	55
16.3 Andorianer . . . . .	59
16.4 Klingonen . . . . .	63
16.5 Romulaner . . . . .	67
16.6 Ferengi . . . . .	74
16.7 Cardassianer . . . . .	78
16.8 Borg . . . . .	82
<b>17 Admiral-Modus</b>	<b>85</b>
17.1 Eroberung und Spielereliminierung im Admiral-Modus . . . . .	85
<b>18 Optimale Module</b>	<b>86</b>
18.1 Hidden Movement . . . . .	86
<b>19 So erklärt man „Star Trek – Conquest Alpha“ neuen Spielern</b>	<b>88</b>
<b>20 Reference Database</b>	<b>89</b>
20.1 Ship Upgrades . . . . .	89
20.2 Space Cards . . . . .	90
20.3 Maneuver Cards . . . . .	92
20.4 Federation and Imperial Cards . . . . .	93
<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>96</b>

# 1 Informationen über das Spiel

Das Spiel *Star Trek – Conquest Alpha* (kurz: „ST-CA“) ist spielbar für 2 bis 4 Spieler.

Aufgrund der Komplexität wird ein Mindestalter von 14 Jahren empfohlen. Die Spieldauer variiert je nach Spielmodus und Anzahl der Mitspieler stark zwischen 2 und 8 Stunden oder mehr.

Es sind keine Star Trek-Kenntnisse notwendig, um das Spiel zu spielen, aber natürlich wird ein treuer Fan die vielen Details mehr zu schätzen wissen!

## 1.1 Einordnung der Spielmodi

**Kadetten-Modus:** Eine verschlankte Einführungsversion, besonders geeignet für Einsteiger in die Welt von Conquest Alpha oder für Gruppen mit wenig Brettspielerfahrung.

**Captain-Modus:** Der Standardmodus und Kern des Spiels. Er bietet die volle Spieltiefe mit allen zentralen Mechanismen.

**Admiral-Modus:** Eine erweiterte Variante für erfahrene Gruppen, die den Captain-Modus sicher beherrschen und zusätzliche strategische Feinheiten sowie Komplexität suchen.

### Spielmodus-Hinweis

Dieses Regelwerk ist modular aufgebaut und umfasst alle drei Spielmodi. Wichtige Unterschiede sind durch diese Boxen hervorgehoben.

## 1.2 Allgemeine Anmerkungen zu diesem Regelwerk

Zur besseren Lesbarkeit wird im gesamten Regelwerk das generische Maskulinum verwendet. Gemeint sind selbstverständlich alle Spielenden gleichermaßen.

Einige Karten und Fraktionsfähigkeiten weichen von den allgemeinen Regeln ab. In solchen Fällen gilt stets: Spezifische Regeln (z. B. durch Karten oder Fraktionsfähigkeiten) haben Vorrang gegenüber allgemeinen Regelungen.

Aufgrund der hohen inhaltlichen und strategischen Vielfalt dieses Spiels lassen sich nicht alle Spezialfälle im Vorfeld regeln. Sollte eine Spielsituation auftreten, für die das Regelwerk keine eindeutige Lösung bietet, empfiehlt es sich, im Geiste des Star-Trek-Universums zu entscheiden. Lässt sich dabei keine Einigung erzielen, kann eine Runde des **Star Trek Trivia Quiz** gespielt werden. Der Gewinner, und damit Kenner des Kanons, trifft anschließend eine thematisch passende Entscheidung im Sinne von Star Trek.

## **2 Spielmaterial**

### **2.1 Der Borg-Kubus als Spielschachtel**

### **2.2 Allgemeines Spielmaterial**

### **2.3 Der Komponententower**

### **2.4 Sternenflotte**

### **2.5 Vulkanier**

### **2.6 Andorianer**

### **2.7 Klingonen**

### **2.8 Romulaner**

### **2.9 Ferengi**

### **2.10 Cardassianer**

### **2.11 Borg**

### 3 Übersicht

„Star Trek – Conquest Alpha“ ist ein Star-Trek-Weltraum-Brettspiel, in dem jeder Spieler das Oberkommando über eine Fraktion aus dem Star Trek Universum übernimmt mit dem Ziel, sie zur vorherrschenden Macht im Alpha-Quadranten zu entwickeln. Viele Elemente in diesem Spiel sind inspiriert von der TNG-Zeitlinie. Man kann sich dabei fast so frei bewegen wie in einem „Pen and Paper“-Rollenspiel, hat aber nach wenigen Stunden eine abgeschlossene Geschichte und es ist kein Spielleiter nötig. Jeder Spieler ist frei in den Entscheidungen, die er im Spiel trifft, und wie er seine Fraktion spielen möchte. Jede Fraktion hat dabei ihre typischen Merkmale, sodass fraktionstypisches Verhalten mit Extrapunkten (Reputation) belohnt wird.

*Beispiel: Die Sternenflotte bekommt Reputations-Punkte für Kolonialisierung und Diplomatische Besuche, die Vulkanier für Forschung, die Klingonen für das Zerstören von feindlichen Raumschiffen und Stationen und die Romulaner für die Erweiterung ihres Imperiums.*

#### 3.1 Goldene Regel von „Star Trek – Conquest Alpha“

## ALLES IST VERHANDELBAR.

Wie in der Serie und den Filmen ist in diesem Spiel fast alles handel- und tauschbar, solange keine Regel aus diesem Regelwerk verletzt wird. Alles Weitere hängt allein vom diplomatischen Geschick der Spieler ab oder von der Durchschlagskraft ihrer Waffen:

- Allianzen können geschlossen und ebenso gebrochen werden.
- Verbündete dürfen betrogen, Gegner bestochen werden.
- Ein Rückzug mitten im Gefecht ist gegen Zahlung möglich.
- Der Besitz eines Schiffes kann übertragen werden, um größere Verluste abzuwenden.
- Jeder Handel ist erlaubt, seien es Informationen, Ressourcen, Gebiete oder Versprechen.
- ...

Werden materielle Güter getauscht oder gehandelt, müssen alle daran beteiligten Spieler mit einem Raumschiff, einer Raumstation oder über ihren Heimatsektor im selben Sektor präsent sein.

Weitere Einschränkungen siehe Kap. 11.1.3 [[Handel und Verhandlung](#)].

#### 3.2 Ziel des Spiels und Spielende

Als Sieger geht derjenige Spieler hervor, der am Ende des Spiels die meiste Reputation für seine Fraktion gesammelt hat oder als letzter Spieler auf dem Spielbrett übrig ist.

Sollten sich Allianzen bilden, ist es auch möglich, dass mehrere Spieler gemeinsam gewinnen.

Es kann in jedem Spiel neu entschieden werden, ob und mit welchem Reputationspunktelimit gespielt wird.

#### Spielmodus-Hinweis

Eine echte Eliminierung von Spielern ist nur im Admiral-Modus möglich.

### 3.2.1 Wie das Spiel endet

Es wird ein Reputations-Punktlimit festgelegt. Der erste Spieler, der diese Zahl erreicht, leitet das Spielende ein. Jeder **andere** Spieler ist dann noch einmal an der Reihe.

#### Erfahrungswerte:

- Kurzes Spiel: 150 Reputation
- Mittleres Spiel: 250 Reputation
- Langes Spiel: 400 Reputation

### 3.3 Empfehlung für das erste Spiel

Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch ein Spiel mit Punktlimit bis 200 Reputation.

### 3.4 Grundbegriffe des Spiels

#### 3.4.1 Währung

Als alleinige Währung wird Dilithium verwendet.  
Abkürzung: „Dil“ oder noch kürzer „D“ (z. B. auf einigen Karten).

#### 3.4.2 Sektoren

Ein Sektor ist ein Hex-Feld auf dem Spielplan. Es gibt verschiedene Arten von Sektoren:

- Nicht-erforschter Sektor (leeres Hex-Feld auf der Spielmatte)
- Erforschter Raum-Sektor (Plastik-Hex-Feld auf der Spielmatte; dieses kann transparent sein oder auch eine Entdeckung (z. B. ein Nebel), ein Wurmloch oder eine Sonne beinhalten)

Bei erforschten Sektoren sind zwei Spezialfälle zu beachten:

1. System-Sektoren (Hex-Felder um eine Sonne herum): Diese bilden gemeinsam mit der Sonne ein Sonnensystem und werden aus dem kleineren Systemsektor-Stapel bei ihrer Erforschung gezogen.
2. Heimatsektoren: Hex-Feld auf der Spielmatte mit dem Logo der jeweiligen Fraktion.

#### 3.4.3 Raumschiffe und Stationen

Es gibt verschiedene Arten von Raumschiffen (kurz: Schiffe) in diesem Spiel:

- Transportschiffe (identisch für fast jede Fraktion)
- Fraktionsschiffe (spezifisch für jede Fraktion)
- Non-Player-Character-Schiffe, kurz NPCs: Das sind Raumschiffe, auf die die Spieler bei ihrer Erkundung des unbekanntes Weltraums stoßen. Diese sind meistens feindlich und greifen direkt an. NPCs sind auf Karten aufgedruckt. Wenn ein solches Schiff ins Spiel kommt, wird es auf einen durchsichtigen Standfuß gesteckt und auf das Spielfeld gestellt.

Mehr Details siehe Kap. 8 [[Raumschiffe](#)].

Auch bei Raumstationen (kurz: Stationen) sind grundsätzlich zwei verschiedene Arten zu unterscheiden:

- Spieler-Raumstationen
- Neutrale Raumstationen. Diese werden auch bei der Erkundung des unerforschten Raums entdeckt und können von jedem Spieler genutzt werden.

Mehr Details siehe Kap. 9 [[Raumstationen](#)].

### 3.4.4 Reputation (Punkte)

Die Punkte, die es in diesem Spiel zu verdienen gibt, entsprechen der Reputation einer Fraktion. Je höher die Reputation einer Fraktion ist, desto höher ist auch ihr Ansehen und Einfluss in der Galaxie, was sie schlussendlich zur vorherrschenden Macht im Alpha-Quadranten aufsteigen lässt.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, Reputation zu gewinnen oder zu verlieren:

- Für den Bau von Raumstationen
- Für das Zerstören feindlicher Raumschiffe und Stationen
- Für das Zerstören von Non-Player-Character-Schiffen oder neutralen Stationen
- Für Entdeckungen im Weltraum
- Für das Gründen (oder Zerstören) von Kolonien
- Für den Besitz Lantium am Spielende
- Jede Fraktion hat zusätzlich noch fraktionspezifische Extrapunkte, die verdient werden können.

Fraktionspezifische Möglichkeiten zum Erlangen von Reputation sind auf der jeweiligen Fraktionskonsole, bzw. Referenzkarte verzeichnet. Auch die allgemeinen Wege zur Reputationsgewinnung, sowie deren genaue Punktwerte, können von Fraktion zu Fraktion unterschiedlich sein und sind auf den entsprechend angegeben. Weitere Details siehe Kap. 16 [Fraktionen].

#### Hinweis

Neben „normalen“ Reputationspunkten gibt es auch Forschungspunkte. Für die meisten Fraktionen ist ein Forschungspunkt gleich einem „normalen“ Reputationspunkt, aber es gibt auch Fraktionen, die mehr Reputation pro Forschungspunkt bekommen.

### 3.4.5 Lantium

„Goldgepresstes Lantium“ ist ein Handelsgut. Es kann nur von den Ferengi erworben werden und jeder Barren ist am Spielende 30 Reputation wert.

Nach dem Kauf kann Lantium nur unter Spielern gehandelt, aber nicht mehr in Dilithium zurückgetauscht werden.

## 4 Spielvorbereitung

Um das Spiel vorzubereiten, müssen die folgenden Schritte vorgenommen werden:

1. Auswahl der Fraktion
2. Spielmaterial für jeden Spieler bereitstellen
3. Das Spielfeld vorbereiten
4. Los geht's!

### 4.1 Auswählen der Fraktion

Die Fraktionen können je nach Belieben zufällig verteilt oder bewusst ausgesucht werden. Der Gewinner des letzten Spiels hat in letzterem Fall die erste Wahl. Ist mehr als ein Spieler anwesend, der sein jeweils letztes Spiel gewonnen hat, ist ein Star Trek Trivia Quiz durchzuführen, um herauszufinden, wer die erste Wahl hat.

Der folgenden Tabelle ist zu entnehmen, ab wie vielen Mitspielern eine Fraktion sinnvoll am Spiel teilnimmt:

Fraktion	Mindestspieleranzahl
Sternenflotte	2
Vulkanier	2
Andorianer	3
Klingonen	2
Cardassianer	2
Romulaner	2
Ferengi	3
Borg	4 (Nicht im Kadetten-Modus spielbar)

*Beispiel: Im Spiel zu zweit sollten die Andorianer nicht als Fraktion ausgewählt werden.*

### 4.2 Spielmaterial für jeden Spieler bereitstellen

Jeder Spieler erhält:

- Eine Fraktionskonsole, Referenzkarte und eine Commanderkonsole
  - Die Fraktionskonsolen sind doppelseitig gestaltet. Eine Seite für den Kadetten-Modus, die andere für Captain- und Admiral-Modus.
- Kartendecks (\* nicht im Kadetten-Modus):
  - Basismanöverkarten („das blaue Deck“). Es wird verdeckt als persönlicher Zugstapel bereitgelegt und es werden 5 Karten als initiale Handkarten gezogen.
  - Das erweiterte Deck („das grüne Deck“). Es wird gemischt und für späteren Gebrauch bereitgelegt.

### 4.3 Das Spielfeld vorbereiten

1. Spielmatte in der Mitte des Tisches platzieren.
2. Jeweils die Raumsektoren- und Systemsektoren-Felder im Komponententurm gut durchmischen.
3. Alle Karten nach Typ sortieren. Raumkarten, Manöverkarten der Klassen 1, 2 und 3, Föderationskarten und Imperialkarten jeweils mischen und als Zugstapel im Komponententurm bereitlegen.
4. Einen Heimatsektor für jeden Spieler am Rand des Spielplans festlegen. Das Randfeld muss so gewählt werden, dass es nur 3 angrenzende Sektoren zum Heimatsektor gibt. Außerdem sollte der Abstand zwischen den Fraktionen mindestens 8 Felder betragen. Um den Heimatsektor wird ein Planet und 2 leere Sektoren platziert.

5. Restliches Material im Komponententurm bereitstellen (Dilithium, Asteroidenfelder, D8-Würfel, ...).
6. Jeder Spieler platziert ein Schiff der niedrigsten Klasse auf dem Sockel 1 auf dem Heimatsektor.

### Spielmodus-Hinweis

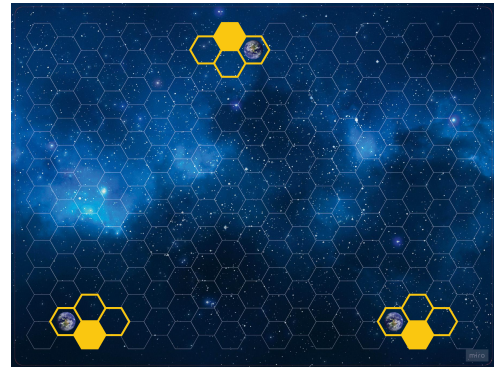
Kadetten-Modus: Jede Fraktion beginnt mit einem Schiff der **höchsten Klasse** auf dem Sockel 1 auf dem Heimatsektor.

Captain- und Admiral-Modus: Jede Fraktion beginnt mit einem Schiff der **niedrigsten Klasse** auf dem Sockel 1 auf dem Heimatsektor.

#### 4.3.1 Heimatsystem-Startkonstellationen



2-Spieler-Startkonfiguration



3-Spieler-Startkonfiguration



4-Spieler-Startkonfiguration

### Hinweis

In Gruppen mit erfahrenen Spielern kann die Startposition frei am Rand gewählt werden, sofern alle Mitspieler der gewählten Startposition zustimmen.

#### 4.4 Los geht's!

Nimmt die Sternenflotte am Spiel teil, beginnt stets der Spieler dieser Fraktion.  
Ist die Sternenflotte nicht im Spiel, wird der Startspieler durch Würfeln ermittelt.

Alternativ kann, insbesondere in spielfreudigen Runden, das **Star Trek Trivia Quiz** zur Bestimmung des Startspielers verwendet werden.

## 5 Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Erst wenn ein Spieler alle gewünschten Aktionen ausgeführt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Dies geschieht so lange, bis das Spiel endet (siehe Kap. 3.2.1 [Wie das Spiel endet]).

### 5.1 Ablauf einer Runde

#### Hinweis

Alle Aktionen sind optional und können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

Es ist jedoch hilfreich, alles in der folgenden Reihenfolge abzuarbeiten, um einfacher die Übersicht zu behalten und nichts zu vergessen.

1. Einkommen nehmen: Der Spieler nimmt sich so viel Dilithium, wie ihm zu Beginn dieser Runde zusteht (siehe Kap. 6 [Einkommen]).
2. Spezielle Fraktionspunkte eintragen: Viele Fraktionen bekommen jede Runde extra Reputation für bestimmte Bedingungen (siehe Kap. 16 [Fraktionen]). Diese Extrapunkte beziehen sich **immer** auf den Zustand zu Beginn der Spielrunde.
3. Allgemeine Aktionen durchführen (z. B. Kartenkauf oder Bau eines Raumschiffes) (siehe Kap. 11.1 [Allgemeine Aktionen]).
4. Schiffsaktionen ausführen: Jeder Spieler kann mit jedem Schiff auf dem Spielplan jede Runde 2 Schiffsaktionen durchführen. Es ist auch möglich, zweimal bzw. mehrfach dieselbe Aktion auszuführen (siehe Kap. 11.2 [Schiffsaktionen], Kap. 11.3 [Spezielle Schiffsfähigkeiten] und Kap. 11.4 [Transportschifffähigkeiten]).

#### Spielmodus-Hinweis

Zusätzliche Aktionsmöglichkeiten in Captain- und Admiral-Modus:

- Neue Planetare Upgrades bauen oder Extra-Einkommen nehmen (siehe Kap. 7 [Planetare Upgrades]).
- Neu gebaute Schiffe aus Raumdock/Raumwerft auf dem Heimatsektor einsetzen (siehe Kap. ?? [??]).

Viele Aktionen in den fortgeschrittenen Spielmodi erfordern Planetare Upgrades, die diese erst möglich machen, z. B. muss ein Raumdock oder eine Raumwerft gebaut werden, bevor man neue Schiffe bauen kann. Alle Details finden sich in Kap. 7 [Planetare Upgrades].

#### Wichtige Regel

Verliert ein Spieler sein letztes Fraktionsschiff (der Klassen 1 bis 4) auf dem Spielfeld, wird kostenlos ein Schiff der niedrigsten Klasse der Fraktion gestellt, das ab der **nächsten Runde** einsatzbereit ist.

Platziert dieses Schiff zu Beginn der nächsten Runde auf dem Heimatsektor.

Dies ist nur möglich, wenn der Heimatsektor noch unter eurer Kontrolle steht.

## 6 Einkommen

Das Einkommen der aktuellen Runde ist die Summe aller Einkommensquellen, die dem Spieler **zu Beginn** dieser Runde zur Verfügung stehen.

Einnahmequelle	Ertrag
Heimatsektor	4 Dil
Kolonien	1 Dil je Kolonie
Transportschiff auf einem Asteroidenfeld	2 Dil je Asteroidenfeld
Transportschiff auf einem Planet	1 Dil je Planet
Stationen	2 Dil je Station
Sonstige Einkommenseffekte	z. B. über Karten

### Spielmodus-Hinweis

Zusätzliche Einnahmequellen in Captain- und Admiral-Modus:

- Dilithiumraffinerie: 2 Dil
- Verzicht auf den Bau Planetarer Upgrades: 4 Dil

In den fortgeschrittenen Spielmodi basieren viele Einkommensquellen auf Planetaren Upgrades, siehe Kap. 7 [Planetare Upgrades].

### Hinweis

Die oben angegebenen Werte können bei jeder Fraktion abweichen, siehe Kap. 16 [Fraktionen].

*Beispiel Captain-Modus: Der Romulanische Spieler hat bereits die Planetaren Upgrades „Dilithiumraffinerie“, „Kolonialverwaltung“ und „Mobile Erzverarbeitung“ gebaut.*

*Des Weiteren hat er auf einem Planeten eine Kolonie und dort auch ein Transportschiff abgestellt.*

*Und der Spieler entscheidet sich dafür, diese Runde einen Planetaren Ausbau vorzunehmen.*

*Folgendes Einkommen bekommt der Spieler diese Runde:*

*Grundeinkommen (4 Dil) + Dilithiumraffinerie (2 Dil) + eine Kolonie (1 Dil) + ein Transportschiff auf einem Planeten (1 Dil).*

*Das ergibt ein Gesamteinkommen von 8 Dil für diese Runde.*

Um das Einkommen nicht jede Runde neu ausrechnen zu müssen, kann das ständige Einkommen auf dem Einkommenszähler der Commanderkonsole eingestellt werden.

TODO: Bild der Commanderkonsole einfügen.

### Wichtige Regel

Das Einkommen (inkl. dem Bonus bei Verzicht des Upgrade-Baus) kann niemals 20 Dilithium übersteigen.

## 7 Planetare Upgrades

### Spielmodus-Hinweis

Planetare Upgrades sind **nur** in Captain- und Admiral-Modus relevant.

Jede Runde können Planetare Upgrades (kurz: „Upgrades“) gebaut werden. Wenn darauf verzichtet wird, erhöht sich das Einkommen diese Runde um 4 Dilithium.

TODO: Beispielbild der Fraktionskonsole mit den Upgrades einfügen.

### 7.1 Bau

Wird ein Upgrade gebaut, wird dies markiert, indem der schwarze Schieber des jeweiligen Upgrades auf der Fraktionskonsole von Rot auf Grün verschoben wird.

Es ist grundsätzlich möglich, mehr als eine Planetares Upgrade pro Runde vorzunehmen. Jedes weitere Upgrade erfordert jedoch zusätzliche Dilithium-Kosten.

Anzahl gebauter Upgrades in einer Runde	Gesamtkosten
1	0 Dil
2	3 Dil
3	6 Dil
4	9 Dil
5	12 Dil

*Beispiel: Der Spieler möchte in einer Runde 3 Planetare Upgrades auf einmal bauen. Dafür muss er 6 Dil zahlen.*

### 7.2 Alle Upgrades im Detail

TODO: Alle upgrades nochmal prüfen, ob sich nicht schon was verändert hat.

Es gibt 3 Arten von Planetaren Upgrades.

1. Allgemeine Upgrades, die fast allen Fraktionen gleich zur Verfügung stehen und den Handlungsspielraum der Fraktion erweitern.
2. Ein (oder zwei) spezielle Upgrades, die jeder Fraktion individuelle Fähigkeiten freischalten (siehe Kap. 16 [Fraktionen]).
3. Planetare Verteidigungs-Upgrades, die dem Spieler helfen, den Heimatsektor gegen Angriffe zu verteidigen.

#### 7.2.1 Allgemeine Upgrades

Planetares Upgrade	Details
<b>Mobile Erzverarbeitung</b>	Ermöglicht Transportschiffen den Erzabbau von Planeten und Asteroidenfeldern.
<b>Dilithiumraffinerie</b> <small>(a.k.a. Dilithiumveredlung, Dilithiumsynthese)</small>	Erhöht das Einkommen jede Runde permanent um 2 Dil.
<b>Flottenkommando</b> <small>(a.k.a. Oberkommando, Raumhafen, Handelsgilde, Erweitertes Kollektiv)</small>	Erhöht die Flottengröße um 1. Die meisten Fraktionen haben eine Standard-Flottengröße von 3 und können sie mit diesem Upgrade auf 4 anheben.

<i>Planetares Upgrade</i>	<i>Details</i>
<b>Raumdock / Raumwerft</b>	Hier können Fraktionsschiffe und Transportschiffe gebaut werden. An jeder Raumwerft und jedem Raumdock ist angegeben welche Klassen von Schiffen dort gebaut werden können.
<b>Flottenakademie</b> <i>(a.k.a. Akademie, Kriegerakademie, Imperiale Garde, Waffenschmuggler, Ausbildungszentrum, Bionische Anpassung)</i>	Erhöht das Handkartenlimit um 2 und ermöglicht Schiff-Upgrades (siehe Kap. 11.1.6 [Schiffsupgrade kaufen (*nur im Captain- und Admiral-Modus)], bzw. Kap. 20.1 [Ship Upgrades]).
<b>Forschungsstation</b> <i>(a.k.a. Genetische Optimierung)</i>	Erhöht das Handkartenlimit um 1. Zusätzlich darf sich der Spieler „das grüne Deck“ Manöverkarten nehmen. Nach dem Bau dieses Upgrades muss der Spieler alle Karten mischen und neue Handkarten ziehen.
<b>Kolonialverwaltung</b> <i>(a.k.a. Imperialverwaltung, Sektorenverwaltung)</i>	Ermöglicht den Bau von Kolonien.
<b>Freihandelsstation</b> <i>(a.k.a. Schwarzmarkt, Schmugglernetzwerk, Handelsstation, Zentrales Netzwerk)</i>	Ermöglicht den Kauf von Karten (Föderationskarten, Imperialkarten, Manöverkarten der Klasse 1 bis 3). <b>Hinweis:</b> Nicht jede Fraktion kann alle Kartentypen kaufen, siehe Kap. 11.1.5 [Föderations- und Imperialkarten kaufen (*nur im Captain- und Admiral-Modus)]. Außerdem generiert jede Station dank diesem Upgrade jede Runde 2 Dil zusätzliches Einkommen.

### 7.2.2 Planetare Verteidigungs-Upgrades

#### Wichtige Regel

Um seinen Heimatsektor verteidigen zu können, muss zuerst das Upgrade „Planetares Verteidigungssystem“ gebaut werden.

<i>Verteidigungssystem</i>	<i>Details</i>
<b>Planetares Verteidigungssystem</b>	Ermöglicht weitere Ausbauten des Planetaren Verteidigungssystems und bringt dem Heimatsektor einen Schildwert von 5. Zusätzlich wird ein Warpfeld-Inhibitor mit Radius 1 aktiviert, der es allen feindlichen Schiffen unmöglich macht, mit Warp auf den Heimatsektor zu ziehen. Eigene und verbündete Schiffe können weiterhin auf den Heimatsektor warpen. Alle Details zum Warpfeldinhibitor siehe Kap. 11.2.2 [Bewegung mit Warpgeschwindigkeit].
<b>Planetarer Schild</b>	Erhöht die Leistung des Planetaren Schilds um 25.
<b>Fusionsgeschütz</b> <i>(a.k.a. Plasmageschütz, Disruptorstrahlgeschütz, Waffenplattform, Orbitales Geschütz, Plasmastrahlenkanone)</i>	Aktives Verteidigungssystem. Schießt auf einen Angreifer pro Offensivrunde. Generiert einen Schaden von 5 und durchschlägt Schilde.
<b>Drohnen</b>	Einmal pro Offensivrunde einsetzbar. 4 Schaden an 4 Zielen (kann beliebig auf weniger Ziele gebündelt werden). Kostet 2 Dil pro Einsatz.
<b>Planetares Abfangsystem</b> <i>(a.k.a. Autonome Abfangjäger, Perimeterverteidigung)</i>	Aktive Abfangsysteme für alle Angriffe, die auf den Planeten gerichtet sind (siehe Kap. 14.3.2 [Abfangsysteme]).

**Hinweis**

Spezialregelung für die Borg, siehe Kap. 16.8.4 [Eigenschaften und Spezialfähigkeiten].

### 7.3 Rückbau von Planetaren Upgrades

Planetare Upgrades können jederzeit zurückgebaut werden. Wird dies am Anfang der eigenen Runde gemacht, kann sich dies auch direkt auf das Einkommen auswirken. Es steht dem Spieler frei die Upgrades zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel erneut zu bauen. Dabei fallen jedoch die üblichen Baukosten wieder an.

**Spezialfall**

Einige Fraktionsspezifische Upgrades ermöglichen den Zugang zu besonderen Raumschiffen. Diese Upgrades können nur rückgebaut werden, wenn das entsprechende Schiff nicht mehr im Spiel ist oder auf dem Heimatsektor steht. In letzterem Fall wird das Schiff beim Rückbau vom Spielfeld entfernt.

Diese Upgrades gewähren dem Spieler diese Schiffe beim ersten Bau einmalig kostenlos. Wird solch ein Upgrade zum zweiten Mal gebaut, muss das Schiff normal bezahlt werden.

## 8 Raumschiffe

Grundsätzlich sind 3 Arten von Raumschiffen zu unterscheiden:

1. **Fraktionsschiffe** sind das zentrale Element dieses Brettspiels und werden u. a. zum Forschen und Kämpfen verwendet. Jede Fraktion besitzt verschiedene Schiffe mit unterschiedlichen Werten und Fähigkeiten. Sie sind in die Klassen 1 bis 4 kategorisiert. Alle Werte und Fähigkeiten der Schiffe sind auf der Fraktionskonsole erläutert.
2. **Transportschiffe** (Klasse N) sind wichtige Unterstützer und werden zum Bau und Unterhalt von Stationen und Kolonien gebraucht. Sie können außerdem von Planeten und Asteroidenfeldern Erz abbauen. Diese sind für die meisten Fraktionen von den Werten und Fähigkeiten identisch.
3. **Feinde** sind ebenfalls Raumschiffe, auf die man in den Weiten des Alls stößt. Sie greifen jeden automatisch an, der ihren Sektor betritt.

### 8.1 Fraktionsschiffe (Klasse 1 bis 4)

Fraktionsschiffe sind die Schiffe der Klassen 1 bis 4, die jede Fraktion einzigartig hat.

*Beispiel: Die Schiffe der Dreadnought-, Galaxy-, Nova-, Intrepid- und Sovereign-Klasse sind die Fraktionsschiffe der Sternenflotte.*

#### 8.1.1 Panzerung und Energie

Für den Zustand eines Schiffs sind zwei Werte entscheidend: **Panzerung** und **Energie**.

##### Spielmodus-Hinweis

Im Kadetten-Modus ist dieses System stark vereinfacht. Hier wird nur die Panzerung berücksichtigt und dies auch nur während des Kampfes. Überlebt ein Schiff einen Kampf ist es somit immer wieder bei voller Panzerung. Die Energie wird gar nicht berücksichtigt.

Die **Panzerung** (kurz: „P“) zeigt an, wie intakt ein Schiff ist. Sie wird über den gesamten Lebenszyklus hinweg auf der Commanderkonsole mitverfolgt.

Sinkt die Panzerung auf 0, wird das Schiff oder die Station sofort zerstört und in den Spielvorrat zurückgelegt. Reduzierte Panzerung, etwa infolge eines Kampfes, bleibt bestehen, bis das Schiff repariert wird.

Die **Energie** (kurz: „E“) ist nur während eines Kampfes relevant. Sie wird benötigt, um Offensiv- und Defensivaktionen durchzuführen. Die Energie kann während des Kampfes über einen Punktwertschieber mitverfolgt werden. Jedes Schiff startet in einem Kampf stets mit voller Energie.

##### Wichtige Regel

Die Werte für Panzerung und Energie dürfen niemals über die regulären Schiffswerte hinaus aufgeladen werden. Das jeweilige Maximum kann jedoch durch Schiffsupgrades erhöht werden (siehe Kap. 20.1 [Ship Upgrades]).

#### 8.1.2 Fähigkeiten von Fraktionsschiffen

Jedes Fraktionsschiff kann jede Runde 2 der folgenden Schiffsaktionen ausführen (auch 2-mal die gleiche):

- Schiff bewegen (Impulsgeschwindigkeit) (siehe Kap. 11.2.1 [Bewegung mit Impulsgeschwindigkeit])
- Schiff bewegen (Warpgeschwindigkeit) (siehe Kap. 11.2.2 [Bewegung mit Warpgeschwindigkeit])
- Raumschiff reparieren (siehe Kap. 11.2.3 [Raumschiff reparieren])
- Sonde starten (siehe Kap. 11.2.4 [Eine Sonde starten])
- Angriff starten (siehe Kap. 11.2.5 [Angriff])

- Waffensysteme konfigurieren (\* nur im Captain- und Admiral-Modus; siehe Kap. 11.2.6 [Waffensysteme konfigurieren (\* nur im Captain- und Admiral-Modus)])

Einige Fraktionsschiffe haben zusätzliche Aktionsmöglichkeiten. Diese sind in Kap. 16 [Fraktionen] nachzulesen und umfassen:

- Kolonie plündern (siehe Kap. 11.3.1 [Kolonie plündern])
- Tarnen und Enttarnen (siehe Kap. 11.3.2 [Tarnen])
- EMP feuern (siehe Kap. 11.3.3 [EMP])
- Langstrecken-Torpedos (siehe Kap. 11.3.4 [Langstrecken-Torpedos])
- Diplomatie (siehe Kap. 16.1.3 [Schiffsfähigkeiten])
- Tiefenscan (siehe Kap. 16.2.3 [Schiffsfähigkeiten])
- Spionage (siehe Kap. 16.5.3 [Schiffsfähigkeiten])
- Schmuggeln (siehe Kap. 16.6.3 [Schiffsfähigkeiten])

### Spielmodus-Hinweis

Im Kadetten-Modus stehen einige dieser speziellen Schiffsfähigkeiten nicht zur Verfügung.

## 8.2 Transportschiffe (Klasse N)

Transportschiffe verhalten sich im Kampf wie NPCs (siehe: Kap. 14.4.4 [NPC-Kampfverhalten]). Somit werden für sie keine Werte permanent getrackt und die Panzerung von Transportschiffen ist nur im Kampf relevant und kann je nach Vorliebe mit der Commanderkonsole oder mit einem Punktwertschieber getrackt werden. Wird ein Transportschiff im Kampf nicht zerstört, startet es jeden neuen Kampf mit voller Panzerung.

Die meisten Fraktionen verfügen über dieselben Transportschiffe mit den folgenden Werten:

Eigenschaft	Wert
Schaden (je Kampfrunde)	1
Panzerung	5
Impulsreichweite	1
Warpreichweite	3
Kosten	3 Dil

Auch ein Transportschiff kann 2 der folgenden Aktionen pro Runde ausführen:

- Schiff bewegen (Impulsgeschwindigkeit) (siehe Kap. 11.2.1 [Bewegung mit Impulsgeschwindigkeit])
- Schiff bewegen (Warpgeschwindigkeit) (siehe Kap. 11.2.2 [Bewegung mit Warpgeschwindigkeit])
- Station bauen (siehe Kap. 11.4.1 [Station errichten])
- Station verschieben (\* nur im Captain- und Admiral-Modus; siehe Kap. 11.4.2 [Station verschieben (\* nur im Captain- und Admiral-Modus)])
- Kolonie gründen (siehe Kap. 11.4.3 [Kolonie gründen])

### Wichtige Regel

Transportschiffe können keine Erkundungen durchführen und sich nur im erforschten Raum bewegen.

### Hinweis

- Transportschiffe können Erz von Planeten und Asteroidenfeldern abbauen (siehe Kap. 6 [Einkommen]).
- Wenn ein Transportschiff angegriffen wird, kann es einen Notruf absetzen (siehe Kap. 14.3.3 [Notruf]), woraufhin jedes Schiff in Warpreichweite beim Kampf unterstützen kann.

### 8.3 Feindliche (NPC-)Schiffe

Findet man ein feindliches Schiff bei der Erforschung des Weltraums, greift dieses sofort an (sofern das eigene Schiff nicht getarnt ist). Wird der Kampf verlassen, ohne den Gegner zu besiegen (z. B. mittels Warplucht), oder gewinnt der NPC den Kampf, dann verbleibt der NPC auf dem Sektor und kann zu einem späteren Zeitpunkt von jedem Spieler erneut angegriffen werden. Stellt den NPC dazu mit einem kleinen Standfüßchen auf den Sektor. Alle Details zum Kampf gegen NPC-Schiffe siehe Kap. [14.4.6 \[Kampf gegen feindliche \(NPC-\)Schiffe\]](#).

## 9 Raumstationen

Es gibt zwei Arten von Raumstationen: solche, die von Spielern errichtet werden können, und neutrale Stationen, die im Weltraum entdeckt werden.

An jeder Raumstation können Schiffe repariert werden – auch solche anderer Fraktionen, sofern der Besitzer der Station dies erlaubt.

Jede Station verfügt über die folgenden Werte:

### Kadetten-Modus:

Eigenschaft	Wert
Schaden (je Kampfrunde)	8
Panzerung	15
Schildleistung	5

### Captain- und Admiral-Modus:

Eigenschaft	Wert
Schaden (je Kampfrunde)	3 Torpedos (je 3 Schaden, beliebig bündelbar)
Panzerung	15
Schildleistung	3

### 9.1 Spieler-Raumstationen

TODO: Bilder einfügen

Eine Spieler-Raumstation kann mit Hilfe eines Transportschiffes gebaut werden (siehe Kap. 11.4.1 [Station errichten]).

Raumstationen können im Gegensatz zu Raumschiffen an Kampfhandlungen nicht nur im Sektor aktiv werden, auf dem sie stehen, sondern auch in allen angrenzenden Sektoren.

Ob eine Raumstation an einer Kampfhandlung im angrenzenden Sektor teilnimmt oder feindliche und neutrale Schiffe an einer Station duldet, obliegt der Entscheidung des Spielers.

Stationen können im Gegensatz zu Raumschiffen keine Aktionen ausführen. Daher kann eine Station immer in der Runde des Besitzes, wenn Schiffe oder andere Stationen in Reichweite sind, einen Kampf initiieren. Stationen orientieren sich dabei auch am NPC-Kampfverhalten (siehe Kap. 14.4.4 [NPC-Kampfverhalten]). Alle Details zum Kampf mit Stationen in Kap. 14.4.5 [Raumstationen im Kampf].

#### Hinweis

Die „Relaisstation“ der Andorianer verhält sich ähnlich wie Stationen, jedoch mit anderen Werten und Sonderfähigkeiten, siehe Kap. 16.3.4 [Eigenschaften und Spezialfähigkeiten].

### 9.2 Neutrale Raumstationen

TODO: Bilder einfügen

Neutrale Raumstationen werden beim Erkunden des unerforschten Raums entdeckt und können von allen Spielern genutzt werden. Wird eine neutrale Station gefunden, platziert die entsprechende Spielfigur aus dem allgemeinen Vorrat auf das entdeckte Feld.

- In einem Sektor mit neutraler Station kann kein Kampf zwischen zwei Fraktionen beginnen, solange die Station intakt ist.
- Schiffe aller Fraktionen können an neutralen Stationen repariert werden.

- Wird eine neutrale Station angegriffen, übernimmt der linke Nachbarspieler die Verteidigung. Zusätzlich sendet die Station einen Notruf aus.
- Betritt ein Borg-Schiff einen Sektor mit neutraler Station, greift es diese automatisch an. Auch in diesem Fall sendet die Station einen Notruf.

**Spielmodus-Hinweis**

Im Kadetten-Modus können neutrale Stationen nicht angegriffen werden.

## 10 Kolonien

TODO: Bilder einfügen

Kolonien dienen als Außenposten einer Fraktion und generieren pro Runde Dilithium für ihren Besitzer. Neben diesen Spieler-Kolonien existieren auch neutrale Kolonien, die beim Erkunden von Planeten entdeckt werden können (siehe Kap. [12.1.2 \[Planet\]](#)).

### 10.1 Errichtung

#### Hinweis

Voraussetzung im Captain- und Admiral-Modus: Planetares Upgrade „Kolonialverwaltung“ (siehe Kap. [7.2.1 \[Allgemeine Upgrades\]](#)).

Spieler-Kolonien werden durch Transportschiffe errichtet (siehe Kap. [11.4.3 \[Kolonie gründen\]](#)).

### 10.2 Kampf, Verteidigung und Zerstörung

Kolonien verfügen über keine eigene Verteidigung und sind im Falle eines Angriffs auf den Schutz durch Raumschiffe angewiesen.

Alle Details dazu finden sich in Kap. [14.4.3 \[Kampf gegen eine Kolonie\]](#).

### 10.3 Belagerung einer Kolonie

Befindet sich ein Schiff im Sektor eines Planeten mit einer feindlichen Kolonie, wird diese automatisch belagert. Während der Belagerung erhält der Besitzer der Kolonie kein Dilithium (und auch keine Reputation), bis das Schiff den Sektor wieder verlässt. Nur Fraktionsschiffe der Klassen 1-4 sind in der Lage, Kolonien zu belagern.

Es ist ebenfalls möglich, den Sektor einer fremden Kolonie zu betreten, ohne eine Belagerung auszulösen, wenn man dies so klar kommuniziert. In diesem Fall erfolgt keine Blockade der Ressourcenproduktion.

### 10.4 Neutrale Kolonie

Bei der Entdeckung neuer Sonnensysteme kann es vorkommen, dass ein Planet bereits von einer Zivilisation bewohnt wird. In diesem Fall handelt es sich um eine „neutrale Kolonie“. Für deren Angriff und Zerstörung gelten im Wesentlichen die gleichen Regeln wie für Spielerkolonien.

## 11 Aktionen im Detail

Es wird zwischen allgemeinen Aktionen und Schiffsaktionen unterschieden. Allgemeine Aktionen können beliebig oft ausgeführt werden, solange die dafür erforderlichen Ressourcen vorhanden sind. Schiffsaktionen hingegen können maximal zwei pro Schiff und Runde ausgeführt werden.

### 11.1 Allgemeine Aktionen

#### 11.1.1 Raumschiff bauen (Kadetten-Modus)

##### Ablauf:

1. Ein Spieler wählt ein Schiff aus, das gebaut werden soll, vorausgesetzt, es ist noch eine passende Miniatur samt Standfuß verfügbar.
2. Der Spieler zahlt die erforderlichen Kosten in Dilithium und platziert die Miniatur auf dem Heimatsektor der Fraktion.
3. Das Schiff steht dem Spieler **sofort** zur Verfügung.

##### Wichtige Regel

Befindet sich ein bereits gebautes Schiff im Heimatsektor, kann es dort außer Dienst gestellt werden, um die Baukosten eines neuen Schiffs zu reduzieren. Das Schiff wird vom Spielplan entfernt, und der Spieler erhält den halben Kaufpreis (abgerundet) des alten Schiffs zurück.

Das neue Schiff kann in gleichen Runde **nicht** eingesetzt werden.

#### 11.1.2 Raumschiff bauen (Captain- und Admiral-Modus)

##### Hinweis

Voraussetzung, um Schiffe zu bauen, sind die Planetaren Upgrades „Raumdock“ bzw. „Raumwerft“ (siehe Kap. 7.2.1 [Allgemeine Upgrades]).

Auf den Fraktionskonsolen ist angegeben, welches Upgrade für welche Schiffsklasse erforderlich ist. Sowohl Raumdock als auch Raumwerft ermöglichen den Bau von jeweils einem Schiff pro Runde.

##### Ablauf:

1. Ein Spieler wählt ein Schiff aus, das gebaut werden soll, vorausgesetzt, es ist noch eine passende Miniatur samt Standfuß verfügbar und die maximale Flottengröße wird nicht überschritten (in der Regel 3 Schiffe; mit Flottenkommando bis zu 4).
2. Die Baukosten für das gewählte Schiff werden bezahlt.
3. Das Schiff wird auf ein freies Raumdock oder eine freie Raumwerft gestellt. Befindet sich dort bereits ein anderes Schiff, ist der Bau nicht möglich. Nicht jedes Dock und jede Werft kann jedes Schiff bauen, Details sind beim entsprechenden Upgrade angegeben.
4. In der darauffolgenden Runde wird das Schiff im Heimatsektor platziert und steht dort sofort zur Verfügung.

##### Wichtige Regel

Befindet sich ein bereits gebautes Schiff im Heimatsektor, kann es dort außer Dienst gestellt werden, um die Baukosten eines neuen Schiffs zu reduzieren. Das Schiff wird vom Spielplan entfernt, und der Spieler erhält den halben Kaufpreis (abgerundet) des alten Schiffs zurück.

### 11.1.3 Handel und Verhandlung

Wie in der Goldenen Regel beschrieben, können nahezu alle Elemente des Spiels Gegenstand von Handel und Verhandlungen sein (siehe Kap. 3.1 [Goldene Regel von „Star Trek – Conquest Alpha“]).

#### Einschränkungen:

- Basiskarten („das blaue“ und „das grüne Deck“) dürfen nicht gehandelt werden.
- Schiffs- und Stationssockel sind nicht handelbar; Flotten- und Stationslimits bleiben unverändert.
- Die Übergabe eines Schiffs hat keine Auswirkung auf dessen Position im Spiel.
- Koloniemarker können nicht den Besitzer wechseln. Im Falle einer Übernahme muss der neue Besitzer seinen eigenen Marker platzieren.
- Materielle Güter (z. B. Dilithium, Schiffe) dürfen nur gehandelt werden, wenn sich beide Handelspartner im selben Sektor befinden.

#### Beispiele für zulässige Vereinbarungen:

- „Ich kaufe dir diese Manöverkarte für 5 Dilithium ab.“
- „Wenn du mir jetzt 4 Dilithium gibst, bekommst du in der nächsten Runde 6 zurück.“
- „Für 2 Dilithium kannst du dein Schiff an meiner Raumstation reparieren.“
- „Für eine Einmalzahlung von 3 Dilithium darfst du dieses Asteroidenfeld mitnutzen – ich werde dein Transportschiff nicht angreifen.“
- „Ich übergebe dir mein Schiff, damit du einen Angriff gegen die Borg führen kannst.“  
(**Hinweis:** In diesem Fall muss der empfangende Spieler einen eigenen Sockel für das übernommene Schiff bereitstellen.)

### 11.1.4 Manöverkarten kaufen (\*nur im Captain- und Admiral-Modus)

#### Hinweis

Voraussetzung: Planetares Upgrade „Freihandelsstation“ (siehe Kap. 7.2.1 [Allgemeine Upgrades]).

Manöverkarten verleihen Schiffen der Klassen 1-4 eine deutlich erhöhte Schlagkraft in Angriff und Verteidigung. Je höher die Klasse, desto stärker sind die Karten.

Übersicht der verschiedenen Manöverkarten:

Kartentyp	Kosten	Referenz
Manöverkarten Klasse 1	2 Dil	Kap. 20.3.3 [Maneuver Cards Klasse 1]
Manöverkarten Klasse 2	4 Dil	Kap. 20.3.4 [Maneuver Cards Class 2]
Manöverkarten Klasse 3	6 Dil	Kap. 20.3.5 [Maneuver Cards Class 3]

#### Ablauf beim Kartenerwerb:

1. Kosten bezahlen
2. Zwei Karten vom gewählten Stapel ziehen
3. Eine Karte behalten, eine verdeckt unter den Stapel zurücklegen

#### Wichtige Regel

Manöverkarten der Klassen 1 bis 3 werden direkt auf den **Nachziehstapel** gelegt. Bei den meisten Deckbuilding-Spielen landen neue Karten auf dem Ablagestapel. In diesem Spiel kommen sie stattdessen auf den Nachziehstapel. So ist sichergestellt, dass sie in der nächsten Ziehphase zur Verfügung stehen. Dies kann z. B. gezielt mit der Aktion „Waffen konfigurieren“ (siehe Kap. 11.2.6 [Waffensysteme konfigurieren (\* nur im Captain- und Admiral-Modus)]) genutzt werden.

#### Spielmodus-Hinweis

Im **Admiral-Modus** ist es möglich auch **beide Karten** zu kaufen. Für die zweite Karte muss der übliche Kaufpreis plus 1 Dilithium bezahlt werden.

### 11.1.5 Föderations- und Imperialkarten kaufen (\*nur im Captain- und Admiral-Modus)

#### Hinweis

Voraussetzung: Planetares Upgrade „Freihandelsstation“ (siehe Kap. 7.2.1 [Allgemeine Upgrades]).

Föderations- und Imperialkarten verfügen über mächtige Effekte, die in der richtigen Spielsituation entscheidend zum Spielverlauf beitragen können. Sie decken ein breites Spektrum ab. Dazu gehören zusätzliche Aktionen, besondere Manöverkarten, Hinterhalte, Spionage und Gegenspionage sowie Möglichkeiten zur Einsparung von Ressourcen und zur taktischen Kontrolle.

#### Ablauf beim Kartenerwerb:

1. Kosten bezahlen (3 Dilithium)
2. Zwei Karten vom gewählten Stapel ziehen
3. Eine Karte behalten, eine verdeckt unter den Stapel zurücklegen

Föderations- und Imperialkarten können nur von bestimmten Fraktionen erworben werden:

Kartentyp	Wer darf die Karten kaufen?
Föderationskarten	Sternenflotte, Vulkanier, Andorianer, Klingonen
Imperialkarten	Klingonen, Cardassianer, Romulaner, Ferengi, Borg

Wird eine Föderations- oder Imperialkarte eingesetzt und muss abgelegt werden, kommt sie auf den entsprechenden Ablagestapel neben dem Spielfeld.

#### Wichtige Regel

Jede Fraktion darf höchstens **3** Föderations- oder Imperialkarten gleichzeitig einsatzbereit zur Seite legen. Liegen bei einem Spieler am Ende seiner Runde mehr als drei dieser Karten, müssen die überzähligen auf den Ablagestapel gelegt werden.

#### Anatomie einer Föderationskarte, bzw. Imperialkarte

##### A. Vorderseite

1. Thematisches Bild
2. Einsatzzeitpunkt / Kartentyp
  - **Z:** Im eigenen Zug spielbar
  - $\infty$ : Jederzeit spielbar
  - **S:** Einsetzbares Schiff
  - **O/D/V:** Manöverkarte
3. Name der Karte
4. Kartenart
  - **F:** Föderationskarte
  - **I:** Imperialkarte
5. Einsatzkosten
6. Beschreibender Text

##### B. Rückseite



#### Spezialfall

Unter den Föderations- und Imperialkarten befinden sich auch spezielle Manöverkarten. Solange sie nicht eingesetzt wurden, gelten sie als eigenständige Karten dieses Typs und zählen zum Limit von drei einsatzbereiten Karten. Wird eine solche Manöverkarte im Kampf verwendet, darf sie direkt eingesetzt und anschließend auf den Ablagestapel des Manöverdecks gelegt werden. Ab diesem Zeitpunkt gehört sie dauerhaft zum Manöverkartendeck und unterliegt dessen Regeln. Sie zählt dann nicht mehr zum Limit der separat gehaltenen Föderations- oder Imperialkarten.

**Spielmodus-Hinweis**

Im **Admiral-Modus** ist es möglich auch **beide Karten** zu kaufen. Für die zweite Karte muss der übliche Kaufpreis plus 1 Dilithium bezahlt werden.

**11.1.6 Schiffsupgrade kaufen (\*nur im Captain- und Admiral-Modus)****Hinweis**

Voraussetzung: Planetares Upgrade „Forschungsstation“ (siehe Kap. 7.2.1 [Allgemeine Upgrades]).

Jedes Fraktionsschiff und auch Transportschiffe können mit Schiffsupgrades ausgestattet werden. Die Kosten richten sich nach dem zu belegenden Slot auf dem Schiffsdisplay und sind direkt auf dem Slot auf der Fraktionskonsole aufgedruckt.

Alle Schiffe des Typs erhalten **sofort** die neue Fähigkeit oder erhöhte Werte.

Desweiteren gilt:

- Jeder Slot kann nur von einem Schiffsupgrade belegt werden.
- Jeder Spieler kann jedes Schiffsupgrade nur einmal besitzen.
- Ein Schiffsupgrade darf nicht auf einen anderen Slot verschoben werden.
- Während eines Kampfes können keine Schiffsupgrades gekauft werden.
- Ein Slot kann aber überbaut werden. Dazu wird das bisher vorhandene Schiffsupgrade zurück in den Vorrat gelegt und das neue kann ganz normal bezahlt und gebaut werden.

**Ablauf:**

1. Kosten bezahlen
2. Upgrade auswählen
3. Upgrade auf freiem Slot platzieren

*Beispiel: Ein Schiff der Sovereign-Klasse hat 3 verfügbare Slots für Schiffsupgrades.*



*Das erste Schiffsupgrade kostet 2 Dil, das zweite 4 Dil und das letzte Schiffsupgrade 8 Dil.*

**11.2 Schiffsaktionen**

Jedes Schiff kann pro Runde maximal zwei Schiffsaktionen ausführen. Dabei ist es erlaubt, dieselbe Aktion auch zweimal hintereinander durchzuführen.

**Tipp**

Schiffsaktionsmarker helfen dabei, den Überblick zu behalten, wie viele Aktionen ein Schiff noch zur Verfügung hat. Besonders bei vier oder mehr Schiffen auf dem Spielfeld sorgt dies für deutlich mehr Übersichtlichkeit.

### 11.2.1 Bewegung mit Impulsgeschwindigkeit

Mit Impulsgeschwindigkeit kann sich ein Schiff in einen angrenzenden Sektor bewegen – auch dann, wenn dieser noch unerforscht ist. In diesem Fall wird automatisch eine Erkundung ausgelöst (siehe Kap. 12 [Erkundung im Weltraum]).

Das Verlassen des Spielfelds ist nicht erlaubt.

#### Wichtige Regel

Es gibt kein Limit, wie viele Schiffe, Stationen oder andere Objekte sich gleichzeitig auf einem Sektor befinden dürfen.

#### Spezialfall

Normalerweise werden die Schiffsaktionen jedes Schiffs der Reihe nach abgehandelt. Es ist jedoch möglich, dass mehrere Schiffe ihre Bewegungsaktionen „gleichzeitig“ ausführen. Egal ob mit Warp- oder Impulsgeschwindigkeit.

Dies ist z. B. relevant, wenn ein Spieler mit mehreren Schiffen gleichzeitig in den unerforschten Raum fliegen möchte. In der Regel würde die Bewegung des ersten Schiffs andernfalls sofort die Erkundung auslösen.

### 11.2.2 Bewegung mit Warpgeschwindigkeit

Mit Warpgeschwindigkeit können sich Schiffe ausschließlich auf bereits erforschten Sektoren bewegen. Die maximale Reichweite ergibt sich aus den jeweiligen Schiffswerten (siehe Fraktionskonsole).

Feindliche Schiffe oder Stationen dürfen passiert werden, ohne dass die Bewegung unterbrochen wird.

#### Wichtige Regel

Es gibt kein Limit, wie viele Schiffe, Stationen oder andere Objekte sich gleichzeitig auf einem Sektor befinden dürfen.

#### Spezialfall

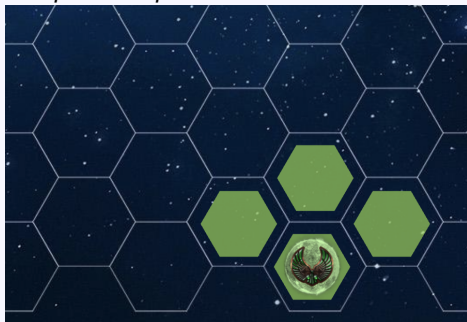
Normalerweise werden die Schiffsaktionen jedes Schiffs der Reihe nach abgehandelt. Es ist jedoch möglich, dass mehrere Schiffe ihre Bewegungsaktionen „gleichzeitig“ ausführen. Egal ob mit Warp- oder Impulsgeschwindigkeit.

Dies ist z. B. relevant, wenn ein Spieler mit mehreren Schiffen einen Angriff gegen ein NPC-Schiff initiieren möchte. In der Regel würde das Eintreffen des ersten Schiffs andernfalls sofort den Kampf mit dem NPC auslösen.

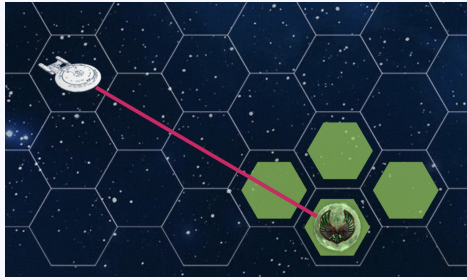
### Warpfeldinhibitor

Ein Warpfeldinhibitor verhindert, dass ein Schiff ungewollt einen Teil des Raumes mit Warptrieb durchfliegt. Betritt ein Raumschiff mit Warpgeschwindigkeit ein Feld, das mit einem Warpfeldinhibitor geschützt ist, endet die Bewegung hier augenblicklich. Befindet sich das Schiff im Wirkungsbereich des Warpfeldinhibitors, ist es auch nicht möglich, mit Warpgeschwindigkeit herauszufliegen. Hier kann man beispielsweise auf den langsameren Impulsantrieb ausweichen.

*Beispiel: Warpfeldinhibitor mit Radius 1:*



*Versucht nun ein Raumschiff mit Warptrieb auf den Heimatsektor der Romulaner zu ziehen...*



*...wird es auf dem ersten grünen Feld gestoppt...*



*...und kann sich von dort nicht mehr mit Warpgeschwindigkeit entfernen.*

#### Hinweis

Im Einflussbereich des Warpfeldinhibitors ist auch eine Warpfucht nicht möglich.

### 11.2.3 Raumschiff reparieren

Mit der Reparatur-Aktion wird die Panzerung eines Schiffs vollständig auf ihren Maximalwert wiederhergestellt. Außerdem können auf diese Weise Defekte am Schiff behoben werden.

Reparaturen sind an den folgenden Orten möglich:

- im eigenen Heimatsektor
- an einer eigenen Station
- an einer fremden Station (mit Zustimmung des Besitzers)
- an einer neutralen Station
- an einem Raumdock (kann im Weltraum entdeckt werden)

### 11.2.4 Eine Sonde starten

Mit dieser Aktion kann das Schiff einen angrenzenden, unerforschten Sektor erkunden (siehe Kap. 12 [Erkundung im Weltraum]). Dabei ist das Schiff vor fast allen negativen Entdeckungen geschützt – Ausnahmen: Karten mit Sonden-Symbol (🔍).

Wird ein Objekt, Handelspartner, Feind, etc. entdeckt (z. B. ein Frachtcontainer, Borgpyramide oder Expeditionsschiff) verbleiben diese erstmal auf diesem Sektor. Um das Objekt aufzunehmen oder mit dem Schiff zu interagieren, muss man in einer gesonderten Aktion in diesen Sektor fliegen. Die Karte wird auf einen transparenten Standfuß gesteckt.

### 11.2.5 Angriff

Mit dieser Aktion kann ein Fraktionsschiff der Klassen 1 bis 4 einen Angriff auf ein Ziel **im gleichen Sektor** durchführen. Alle Details zum Kampfablauf finden sich in Kap. 13 [Kampf - Kadetten-Modus], bzw. Kap. 14 [Kampf - Captain- und Admiral-Modus].

#### Hinweis

Transportschiffe können keine Angriffe starten.

#### Spezialfall

Stationen können keine Aktionen ausführen und können daher formal die Aktion „Angriff“ nicht ausführen. Es ist ihnen jedoch jederzeit in der Runde des Besitzers gestattet einen Kampf zu beginnen (siehe Kap. 9.1 [Spieler-Raumstationen]).

### 11.2.6 Waffensysteme konfigurieren (\* nur im Captain- und Admiral-Modus)

Diese Aktion erlaubt es, beliebig viele Handkarten abzuwerfen und anschließend wieder auf das eigene Handkartenlimit aufzufüllen.

Sie kann nur im Heimatsektor oder an einer Station ausgeführt werden. Zulässig sind dabei sowohl eigene als auch neutrale oder fremde Stationen, sofern der Besitzer die Nutzung erlaubt.

#### Tipp

Auf diese Weise kann sich ein Spieler auf einen bevorstehenden Kampf ideal vorbereiten.

## 11.3 Spezielle Schiffsfähigkeiten

Diese Aktionen sind nur für Schiffe verfügbar, die explizit über diese Spezialfähigkeiten verfügen.

#### Spielmodus-Hinweis

Viele dieser Aktionen sind im Kadetten-Modus **nicht** verfügbar.

### 11.3.1 Kolonie plündern

Ist das Schiff im Sektor einer feindlichen oder neutralen Kolonie und führt diese Aktion aus, erhält der Spieler 3 Dilithium vom Besitzer der Kolonie. Hat dieser weniger als 3 Dilithium, geht der Plünderer leer aus. Im Falle einer neutralen Kolonie kommt das Dilithium aus dem allgemeinen Vorrat.

#### Wichtige Regel

Nur einmal pro Runde und Kolonie möglich.

### 11.3.2 Tarnen

Wird ein Schiff getarnt, erhält es einen Tarn-Marker, der auf den Schiffsständer gesteckt wird.

#### Eigenschaften getarnter Schiffe:

- Ein getarntes Schiff kann nicht angegriffen werden.
- Es ist vor negativen Effekten bei Erkundungen geschützt. Ausnahmen: Wurmlöcher oder wenn ein Tarnsymbol (☉) auf der Karte abgebildet ist.

- Führt ein getarntes Schiff eine Angriffsaktion aus, wird es automatisch enttarnt. In diesem Fall darf der Gegner keine Vorbereitungskarte spielen.
- Die EMP-Aktion kann auch im getarnten Zustand ausgeführt werden (siehe Kap. 11.3.3 [EMP]).
- Sensor-Scans und Andorianische Relaisstationen können die Tarnung aufheben.
- Die maximale Warp-Reichweite im getarnten Zustand beträgt 3 Sektoren.
- Eine Enttarnung ist **jederzeit** möglich und verbraucht keine Schiffsaktion.

#### Tipp

Mit diesem Tarnmechanismus ist ein Schiff natürlich nicht wirklich vor den Augen der Gegner verborgen, da es weiterhin auf dem Spielplan steht und sich dort bewegt. Mit dem optionalen Modul „Hidden Movement“ (siehe Kap. 18.1 [Hidden Movement]) werden getarnte Schiffe tatsächlich vom Spielplan entfernt und bewegen sich im Geheimen.

### 11.3.3 EMP

#### Hinweis

EMP ist keine Kampfaktion, sondern eine reguläre Schiffsaktion.

#### Effekte:

- Ein Schiff im selben Sektor wird sabotiert.
- Dieses Schiff erhält einen EMP-Marker und kann in der nächsten Aktionsrunde keine Aktionen ausführen.
- Danach darf es den EMP-Marker entfernen.
- Wird es währenddessen angegriffen:
  - Keine Vorbereitungskarte.
  - Keine Defensiv-/Offensivaktionen in der ersten Kampfunde.
  - Kampf beginnt folglich mit zwei Offensivphasen des Angreifers, wobei der Gegner sich in der ersten Offensivphase nicht wehren kann.
  - In der ersten Offensivphase werden auch permanent aktive Schilde und Abfangsysteme deaktiviert.
- Wirkt nicht auf Stationen.
- Kann auch getarnt ausgelöst werden.

#### Tipp

Mit dem Schiffsupgrade „Ablative Panzerung“ (siehe Kap. 20.1 [Ship Upgrades]) kann man sich gegen EMP-Angriffe schützen.

### 11.3.4 Langstrecken-Torpedos

#### Hinweis

Das abfeuern von Langstreckentorpedos ist keine Kampfaktion, sondern eine reguläre Schiffsaktion.

Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann als Aktion einen Torpedo bis zu 2 Sektoren weit abschießen. Dieser verursacht 3 Schaden am Ziel.

Nur „aktive Abfangsysteme“ können diesen Schaden verhindern. Auch in diesem Fall muss gewürfelt werden.

#### Spezialfall

Spielelemente, bei denen keine Panzerung dauerhaft getrackt wird (z. B. NPCs, Stationen oder Transportschiffe), starten jeden Kampf mit voller Panzerung. Wenn eines dieser Ziele mit Langstreckentorpedos angegriffen wird, wird die Panzerung **nur für die Dauer des Spielzugs** temporär mitgeführt.

Wird das Ziel bis zum Ende des Zuges nicht zerstört, gilt es im nächsten Zug wieder als vollständig intakt – mit voller Panzerung.

## 11.4 Transportschifffähigkeiten

Die folgenden Schiffsaktionen können ausschließlich von Transportschiffen der Klasse N ausgeführt werden.

### 11.4.1 Station errichten

Um eine Raumstation zu errichten (siehe Kap. 9.1 [[Spieler-Raumstationen](#)]), muss sich das Transportschiff im gewünschten Sektor befinden. Nach Zahlung der Baukosten (siehe Referenzkarte) wird das Transportschiff vom Spielfeld entfernt und durch die Miniatur der Station ersetzt. Das Schiff geht zurück in den Spielervorrat.

### 11.4.2 Station verschieben (\* nur im Captain- und Admiral-Modus)

Befindet sich ein Transportschiff im selben Sektor wie eine eigene Station, kann es beide verfügbaren Schiffsaktionen verwenden, um die Station um ein Feld in eine beliebige Richtung zu verschieben.

#### Hinweis

Da diese Aktion zwei Schiffsaktionen erfordert, kann sie nur als erste und einzige Aktion dieses Schiffes in der laufenden Runde ausgeführt werden.

### 11.4.3 Kolonie gründen

#### Hinweis

Voraussetzung im Captain- und Admiral-Modus: Planetares Upgrade „Kolonialverwaltung“ (siehe Kap. 7.2.1 [[Allgemeine Upgrades](#)]).

Um eine Kolonie zu gründen, muss sich das Transportschiff im Sektor eines Planeten befinden. Nach Zahlung der entsprechenden Kosten (siehe Fraktionskonsole) wird das Transportschiff entfernt und durch einen Koloniemarker ersetzt. Auch hier geht das Schiff zurück in den Spielervorrat.

#### Wichtige Regel

Pro Planet kann nur eine Kolonie gegründet werden.

## 12 Erkundung im Weltraum

Die Erkundung eines nicht-erforschten Raumsektors kann durch mehrere mögliche Aktionen ausgelöst werden:

1. Mit der Schiffsaktion „Sonde“ von einem Schiff aus einem angrenzenden Sektor
2. Mit der Schiffsaktion „Impulsantrieb“ eines Schiffes, das in den Sektor fliegt
3. Mit der Schiffsaktion „Warpantrieb“ sofern das Schiffupgrade „Subraumsensoren“ ausgerüstet wurde
4. Durch eine Entdeckung oder Raumkarte, die wiederum eine weitere Erkundung auslöst

### Wichtige Regel

Vor der Erkundung muss klar signalisiert werden, welcher angrenzende Sektor erforscht werden soll – durch Drehen des Schiffes oder durch Platzieren bei Bewegung per Impuls.

Es wird zwischen zwei Arten der Erkundung unterschieden:

1. Erkundung um eine Sonne
2. Erkundung im offenen Weltraum

### 12.1 Erkundung um eine Sonne

Die 6 Felder um eine Sonne sind Systemsektoren und bilden das jeweilige Sonnensystem. Wird ein solcher Sektor erkundet, zieht der Spieler ein neues Hex-Feld aus dem kleineren Stapel der Systemsektoren.

Mögliche Entdeckungen:

- Leerer Raum
- Planet

In beiden Fällen muss anschließend eine Erkundungskarte gezogen werden.

#### 12.1.1 Leerer Raum

Hier muss eine Karte vom Systemstapel gezogen werden.

- A. Vorderseite
  1. Name der Karte
  2. Thematisches Bild
  3. Symbol für die erweiterten Modi (4 Captainspins): Diese Karten werden nur in erweiterten Spielmodi verwendet und im Kadetten-Modus ignoriert.
  4. Bericht des Geschehens
  5. Effekt
- B. Rückseite



Folgende Entdeckungen sind möglich:

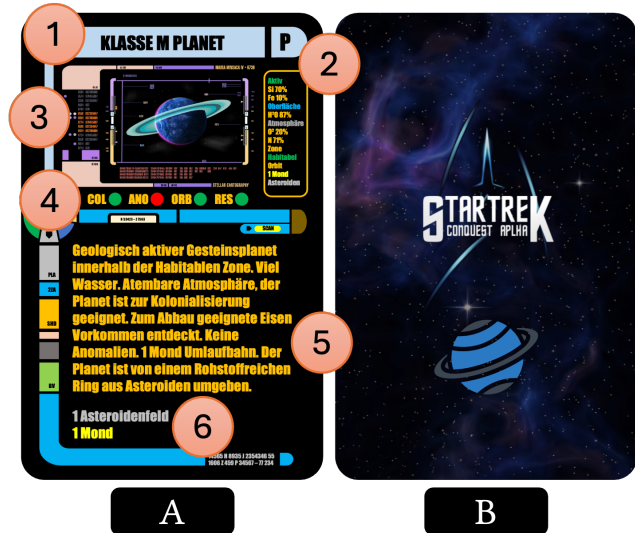
- Leerer Sektoren

- Asteroidenfelder
- Dilithiumvorkommen
- Forschungspunkte
- Wracks aus denen Technologie geborgen werden kann (nur im Captain- und Admiral-Modus)
- Weltraumphänomene die das Schiff beschädigen
- Neutrale Stationen

### 12.1.2 Planet

Hier muss eine Karte vom Planetstapel gezogen werden.

- A. Vorderseite
1. Planetenklasse
  2. Chemische Analyse des Planeten
  3. Thematisches Bild
  4. Zusammenfassung des Berichts
    - COL: Kolonisierbar?
    - ANO: Anomalie?
    - ORB: Etwas im Orbit?
    - RES: Ressourcenabbau möglich?
  5. Bericht Über den Planeten
  6. Effekte und Funde
- B. Rückseite



Folgende Entdeckungen sind möglich:

- Kolonisierbare Planeten
- Bereits kolonisierte Planeten
- Planeten mit Monden
- Wissenschaftlich interessante Planeten mit Forschungspunkten
- Planeten mit Asteroidenfeldern
- Planeten mit Dilithiumvorkommen
- Planeten mit Stützpunkten des Maquis
- ...

TODO: Modifier erklären (Nicht kolonisierbar, doppelter abbau, etc.) TODO: bei Kolonien marker drauf

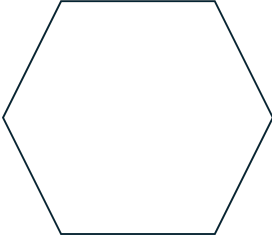

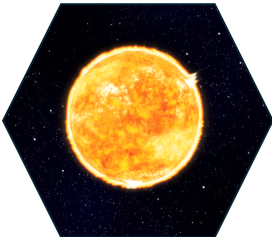
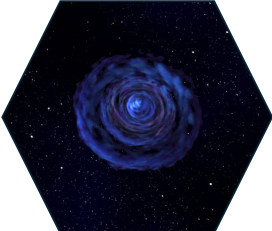
#### Wichtige Regel

##### Verhalten des Maquis:

- Jeder Maquis-Raider kämpft wie ein NPC: 2 Schaden pro Runde, Panzerung 7.
- Greifen alle Schiffe im selben Sektor sofort an.
- Belagern alle Kolonien im gesamten Sonnensystem (siehe Kap. 10.3 [Belagerung einer Kolonie]).
- Greifen Transporter aktiv im gesamten Sonnensystem an, indem sie in deren Sektor fliegen und angreifen.
- Schiffe der Klassen 1-4 werden nur beim Betreten ihres Sektors angegriffen.
- Gibt es mehrere mögliche Ziele, wird das nächstgelegene zuerst angegriffen. Bei Gleichstand entscheidet der linke Nachbar des aktiven Spielers.

## 12.2 Erkundung im offenen Weltraum

Wird ein Sektor erkundet, der **nicht** angrenzend zu einer Sonne ist, zieht der Spieler ein neues Hex-Feld aus dem großen Stapel der Raumsektoren.

Gezogenes Feld	Beispielbild	Details
Leeres / Transparentes Feld		Es wird mit einem D8 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-4 verläuft der Scan ergebnislos, der Sektor enthält offenbar tatsächlich nur leeren Raum. Bei 5-8 wird eine Raumkarte gezogen.
Eine Entdeckung		Entdeckungen wie Nebel, Kometen oder schwarze Löcher bringen dem Entdecker 2 Forschungspunkte.
Eine Sonne		Das Zentrum eines Sonnensystems wurde entdeckt. Der Spieler erhält 2 Forschungspunkte. Die angrenzenden Sektoren werden, wie im vorherigen Kapitel beschrieben, behandelt.
Ein Wurmloch		Das Schiff fliegt direkt in ein Wurmloch. Der Spieler erhält 2 Forschungspunkte. Das Schiff wird in Flugrichtung weiterkatapultiert. Wirf den D8, um die Anzahl der Sektoren zu bestimmen. Weitere Regeln zum Wurmloch, siehe die folgende Hinweisbox.



### Wichtige Regel

Weitere Regeln zu Wurmlochern:

- Ein Wurmloch kann nach seiner Entdeckung auch bewusst angefliegen werden.
- Endet eine Bewegung auf einem Wurmloch, wird das Schiff in Flugrichtung weiterkatapultiert. Um die Entfernung zu bestimmen wird der D8 gewürfelt.
- Landet man außerhalb des Spielfeldes, wird das Schiff zerstört.
- Erreicht man ein unerforschtes Feld, wird direkt eine neue Erkundung durchgeführt.
- Auch getarnte Schiffe werden von einem Wurmloch versetzt.

### 12.2.1 Anatomie einer Raumkarte

#### A. Vorderseite

1. Thematisches Bild
2. Name der Karte
3. Effekt
4. Symbol für die erweiterten Modi (4 Captainspins): Diese Karten werden nur in erweiterten Spielmodi verwendet und im Kadetten-Modus ignoriert.
5. Effektsymbole
  -  (Tarnsymbol): Der Effekt dieser Karte tritt auch in Kraft, wenn das Schiff getarnt ist.
  -  (Sondensymbol): Der Effekt dieser Karte gilt auch dann, wenn sie mittels Sonde aufgedeckt wurde.

#### B. Rückseite



#### Tipp

Die Raumkarten sollten vor dem Spiel nicht durchgelesen werden um sich der Überraschung nicht zu berauben. Der Anhang (Kap. 20.2 [Space Cards]) dient ausschließlich zur Klärung einzelner Karten im Spielverlauf.

### 12.3 Erkundung mehreren Schiffen

Mehrere Schiffe können ihre Bewegungsaktionen gleichzeitig ausführen; damit können sie auch gemeinsam mit Impulsgeschwindigkeit in einen unerforschten Sektor ziehen und eine Erkundung auslösen. Wird eine Raumkarte gezogen, die nur ein Schiff betrifft (z. B. „Warpkern Defekt“), betrifft dies das Schiff mit der niedrigsten Sockelnummer. Kommt es zum Kampf, wird gemeinsam gekämpft.

#### Spezialfall

Finden mehrere Schiffe gemeinsam das Kristallwesen wird der Effekt auf **alle** Schiffe angewendet.

### 12.4 Spezialfall: Sektoren-Zugstapel sind leer

Ist der große Raumsektor-Stapel leer, wird auch im offenen Weltraum ein Systemsektor-Plättchen gezogen.

Wird ein Planet gezogen, wird **keine** Planetenkarte gezogen. Wird ein leerer Sektor gezogen wird normal für eine Raumkarte gewürfelt.

Sind beide Sektor-Stapel leer, sind keine Erkundungen mehr möglich. Alle nicht-erforschten Sektoren gelten ab sofort als erforschter Raum und dürfen mit Warpgeschwindigkeit durchfliegen und besucht werden.

## 13 Kampf - Kadetten-Modus

Der Kampf im Kadetten-Modus ist eine stark vereinfachte Version des Raumbkampfes, die ohne Manöverkarten auskommt und stattdessen auf ein intuitives Würfelsystem setzt. Dieser Modus eignet sich hervorragend für Einsteiger oder für eine schnelle Spielrunde.

### 13.1 Grundprinzip

Im Kadetten-Modus werden keine Manöverkarten verwendet. Der Kampf konzentriert sich auf den Einsatz der schiffseigenen Primär- und Sekundärwaffen sowie die Verteidigung mittels Würfelglück. Es gibt keine Vorbereitungsphase; die Kontrahenten treten direkt in den Austausch von Offensiv- und Defensivaktionen.

### 13.2 Ablauf eines Kampfes

Ein Kampf besteht aus abwechselnden Phasen. Zuerst führt der Angreifer seine Offensiv-Phase aus, woraufhin der Verteidiger mit seiner Defensiv-Phase reagiert. Anschließend wechseln die Rollen.

Bei einem Kampf zwischen zwei Schiffen (Schiff A greift Schiff B an) ergibt sich folgende Reihenfolge:

1. **Offensiv-Phase Angreifer (A):** Das angreifende Schiff feuert seine Waffen ab.
2. **Defensiv-Phase Verteidiger (B):** Das Ziel versucht, dem Schaden zu entgehen oder ihn einzudämmen.
3. **Offensiv-Phase Verteidiger (B):** Das verteidigende Schiff schlägt zurück.
4. **Defensiv-Phase Angreifer (A):** Der ursprüngliche Angreifer verteidigt sich nun.
5. ...dieser Wechsel setzt sich fort, bis ein Schiff zerstört wird oder eine Flucht gelingt.

### 13.3 Offensiv-Phase: Waffen einsetzen

In der Offensiv-Phase hat ein Spieler pro Schiff zwei Optionen, um Schaden zu verursachen:

1. **Energiewaffe (kostenlos):** Je nach Fraktion verfügt das Schiff über Phaser oder Disruptoren.
  - **Phaser:** Verursachen **3 Schadenspunkte**.
  - **Disruptoren:** Verursachen **4 Schadenspunkte**.
2. **Torpedo (Kosten: 1 Dilithium):** Torpedos sind mächtige Sekundärwaffen, die eine große Menge Schaden anrichten.
  - **Standard-Torpedos:** Verursachen **6 Schadenspunkte**.
  - **Quantentorpedos:** Bestimmte Schiffe/Fraktionen verfügen über Quantentorpedos, die **7 Schadenspunkte** verursachen.

### 13.4 Defensiv-Phase: Ausweichen und Schilde

In der Defensiv-Phase wird für jeden eingehenden Angriff (Energiewaffe oder Torpedo) ein Würfel geworfen. Es gibt drei Arten von Würfeln, die je nach Schiffsklasse zum Einsatz kommen:

- **Klasse-1-Würfel**
- **Klasse-2-Würfel**
- **Klasse-3-Würfel**

Alle Würfel weisen die gleichen drei Symbole auf, jedoch in unterschiedlicher Häufigkeit (entsprechend der Manövrierfähigkeit und Schildstärke der jeweiligen Klasse):

- **Treffer:** Der Angriff ist ein Volltreffer. Der gesamte Schaden geht voll auf die **Panzerung** des Schiffs.
- **Schild:** Die Schilde absorbieren einen Teil der Energie. Der Schaden wird um **2 Punkte reduziert**.

- **Ausweichen:** Das Schiff führt ein erfolgreiches Ausweichmanöver durch. Der Schaden wird auf **0 reduziert**.

### 13.5 Kampf mit mehreren Schiffen

Befinden sich mehrere Schiffe im gleichen Sektor auf einer Seite, können Angriffe beliebig gebündelt werden. Das bedeutet, ein Spieler kann den Schaden mehrerer Schiffe in einer Offensiv-Phase auf ein gemeinsames Ziel konzentrieren, um dessen Verteidigung zu überwinden.

Bei einem kombinierten Angriff wird nur einmal gewürfelt, um die Verteidigung zu ermitteln. Dadurch wiegt die Schildleistung nicht mehr so schwer, doch im Fall eines Ausweichmanövers geht der gesamte Schaden verloren.

## 14 Kampf - Captain- und Admiral-Modus

Der Kampf in „Star Trek – Conquest Alpha“ ist ein eigenständiges Mini-Spiel innerhalb des Spiels. Neben Schiffen und Stationen verfügt jeder Spieler über ein individuelles Manöverkarten-Deck, das, klug eingesetzt, über Sieg oder Niederlage entscheiden kann.

### 14.1 Das Manöverkarten-Deck

Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Spieler ein Basisdeck („das blaue Deck“), bestehend aus 18 blauen Manöverkarten. Dieses Deck bildet sowohl den Nachzieh- als auch den Ablagestapel des Spielers. Von hier zieht er seine Handkarten. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

#### Wichtige Regel

Im Kampf wird nicht gemischt. Ist der Nachziehstapel während eines Gefechts leer, können bis zum Ende des Kampfes keine weiteren Karten gezogen werden – der Spieler ist dann auf die Standardwaffensysteme seiner Schiffe angewiesen.

Das Manöverkarten-Deck lässt sich auf zwei Arten erweitern:

1. Durch das planetare Upgrade „Forschungsstation“ (siehe Kap. 7.2.1 [Allgemeine Upgrades]) erhält man das „grüne Deck“, bestehend aus 10 zusätzlichen Karten, die die Offensiv- und Defensivfähigkeiten der Flotte deutlich steigern.
2. Durch den Kauf von Manöverkarten der Klassen 1, 2 und 3 (siehe Kap. 11.1.4 [Manöverkarten kaufen (\*nur im Captain- und Admiral-Modus)]). Auch beim Erwerb von Föderations- oder Imperialkarten (siehe Kap. 11.1.5 [Föderations- und Imperialkarten kaufen (\*nur im Captain- und Admiral-Modus)]) besteht die Chance, eine weitere Manöverkarte zu erhalten.

#### Hinweis

Die Klassen der Manöverkarten stehen in keinem Zusammenhang mit den Schiffsklassen.

#### Wichtige Regel

Das anfängliche Handkartenlimit beträgt 5 Karten. Durch die planetaren Upgrades „Forschungsstation“ und „Flottenakademie“ kann dieses auf bis zu 8 Karten erhöht werden (siehe Kap. 7.2.1 [Allgemeine Upgrades]).

#### Tipp

Wenn die aktuelle Starthand nicht überzeugt, können außerhalb eines Kampfes beliebig viele Karten mit der Schiffsaktion „Waffensysteme konfigurieren“ ausgetauscht werden (siehe Kap. 11.2.6 [Waffensysteme konfigurieren (\*nur im Captain- und Admiral-Modus)]).

Auch im Kampf ist ein Kartentausch möglich, Details im nachfolgenden Kap. 14.2.3 [Offensivphase].

### 14.1.1 Anatomie einer Manöverkarte

A. Vorderseite

1. Thematisches Bild
2. Einsatztyp
  - **O**: Offensivkarte
  - **D**: Defensivkarte
  - **V**: Vorbereitungskarte
  - Es gibt auch Karten, die mit mehreren dieser Einsatztypen beschriftet sind. Diese sind dann auch in mehreren Phasen einsetzbar.
3. Name der Karte
4. Klasse der Karte, für ihren Einsatz irrelevant
5. Einsatzkosten
6. Effekt der Karte

B. Rückseite



### 14.2 Ablauf eines Kampfes

Zur Vereinfachung wird zunächst ein Szenario beschrieben, in dem ein Spieler (Angreifer A) mit einem Schiff einen anderen Spieler (Gegner B) mit ebenfalls einem Schiff angreift.

Weitere Aspekte wie Stationen, NPCs oder der Kampf mit mehreren Schiffen, werden in den folgenden Kapiteln erläutert.

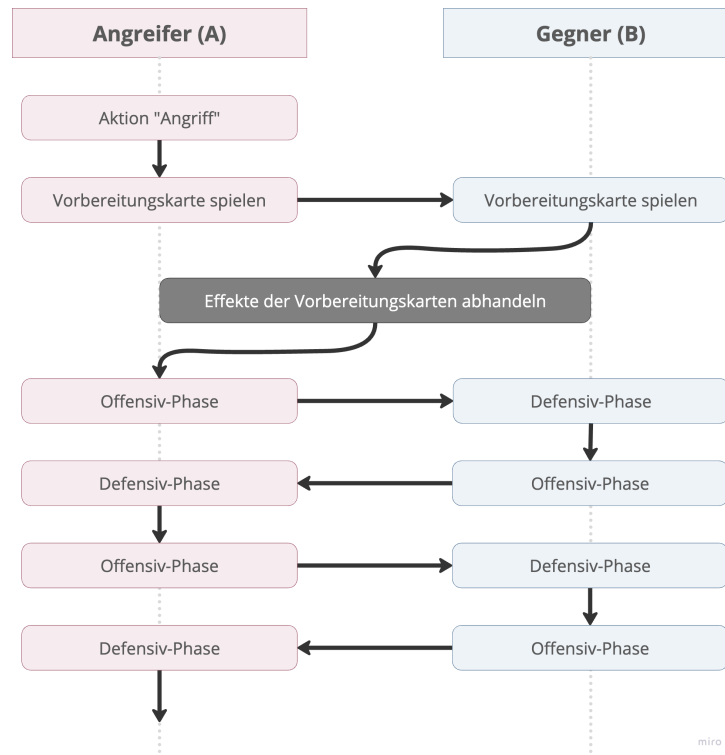
Ein Kampf zwischen zwei Schiffen beginnt immer mit der Schiffsaktion „Angriff“ (siehe Kap. 11.2.5 [Angriff]). Da Raumschiffe nur im gleichen Sektor angreifen können, müssen sich Angreifer und Ziel dazu im selben Sektor befinden.

#### Wichtige Regel

Bevor die eigentlichen Kampfhandlungen beginnen muss jeder Spieler seinen Ablagestapel zusammen mit dem Nachziehstapel zu einem neuen Nachziehstapel mischen.

**Achtung:** Die Handkarten dürfen nicht neu gezogen werden.

So sieht der Ablauf eines Kampfes aus. Alle Details werden nachfolgend beschrieben.



### 14.2.1 Vorbereitungsphase

Der Kampf beginnt mit der Vorbereitungsphase. Beide Spieler dürfen für jedes ihrer Schiffe eine Vorbereitungskarte verdeckt neben das Schiff legen oder bewusst darauf verzichten. Vorbereitungskarten sind Manöverkarten mit einem „V“ in der rechten oberen Ecke.

Zuerst legt der Angreifer seine Karten, danach der Verteidiger. Anschließend werden die Karten aufgedeckt, eventuelle Einsatzkosten bezahlt und ihre Effekte angewendet.

Der Kampf verläuft anschließend in einem Wechsel aus Offensiv- und Defensivphasen:

- A beginnt mit einer Offensivphase, in der er potentiellen Schaden verursacht.
- B kann versuchen sich in der folgenden Defensivphase dagegen zu verteidigen.
- Anschließend folgt B mit seiner Offensivphase.
- A verteidigt sich.
- Und so weiter, bis der Kampf endet.

#### Hinweis

Offensiv- und Defensivphasen wechseln sich so lange ab, bis eine Seite kein Material mehr auf dem Schlachtfeld hat oder ein Waffenstillstand bzw. eine Kapitulation vereinbart wurde.

**Vor** jeder Offensivphase dürfen beide Spieler ihre Handkarten wieder auf ihr jeweiliges Handkartenlimit auffüllen. **Ausnahme:** Ist der Nachziehstapel eines Spielers leer, wird sein Ablagestapel im Kampf **nicht** gemischt. Neue Karten erhält dieser Spieler erst nach dem Kampf.

#### Wichtige Regel

Wird ein Schiff zerstört (Panzerung fällt auf 0 oder darunter), wird es aus dem Spiel entfernt und zurück in den Spielervorrat gelegt. Der Spieler, der es zerstört hat, erhält Reputationspunkte in Höhe der maximalen Panzerung des zerstörten Schiffs.

### 14.2.2 Energie im Kampf

Jedes Schiff verfügt über ein individuelles Energielevel. Zu Beginn des Kampfes startet es mit dem Maximalwert. Die aktuelle Energie kann z. B. über die Punktwert-Schieber während des Kampfes festgehalten werden.

Energie ist eine zentrale Ressource im Kampf, da die meisten Offensiv- und Defensivaktionen Energie kosten. Sie kann durch Karten wieder aufgeladen werden, darf dabei jedoch niemals über das Maximum hinaus steigen.

*Beispiel: Ein Schiff hat ein maximales Energielevel von 7. Zu Beginn des Kampfes startet es folglich mit 7 Energiepunkten.*

*In der ersten Offensivphase spielt der Spieler eine Karte, die 3 Energie kostet → das Schiff hat nun noch 4 Energie.*

*In einer späteren Runde wird eine Karte gespielt, die 2 Energie wiederherstellt → das Energielevel steigt auf 6.*

*Würde eine weitere Karte 3 Energie zurückgeben, könnte das Schiff dennoch nur auf maximal 7 Energie aufgeladen werden.*

### 14.2.3 Offensivphase

In der Offensivphase kann der Spieler **eine** der folgenden Optionen für sein Angreifendes Schiff aussuchen:

Offensivaktion	Kosten	Effekt
Phaser	-	1 Schaden
Disruptor (nur manche Schiffe)	-	2 Schaden
Torpedo	1 E	3 Schaden
Torpedo-Salve	1 E + 2 Dil	Schiffsklasse + 1 Torpedos (alle auf ein Ziel)
O-Karte spielen	Siehe Karte	Siehe Karte
Neu formieren	-	Der Angreifer verzichtet mit diesem Schiff auf seine Offensivaktion und darf im Gegenzug beliebig viele Handkarten ablegen und wieder auf sein Handkartenlimit aufziehen. Beim Gegner entfällt ebenso die Defensivphase.

#### Wichtige Regel

Kosten für Karten oder Systeme (Energie, Dilithium, ggf. Panzerung) müssen vom angreifenden Schiff selbst getragen werden.

*Beispiel: Der Andorianische Spieler ist mit seiner Offensivphase an der Reihe.*

*Er feuert mit der Kumari (Klasse 2) eine Torpedosalve. Das Schiff bezahlt 1 Energie und der Spieler gibt 2 Dilithium in den Vorrat zurück.*

*Es werden 3 Torpedos abgeschossen (Klasse+1 Torpedos werden gefeuert → 3 Torpedos → 9 Schadenspunkte).*

*Der Gegner kann nun in der Defensivphase reagieren und versuchen die Schadenspunkte zu reduzieren oder abzuwenden.*

### 14.2.4 Defensivphase

In der Defensivphase kann der abwehrende Spieler **eine** der folgenden Optionen auswählen:

Defensivaktion	Kosten	Schadensreduktion
Schaden nehmen	–	Keine
Schilde	1 E	Schiffsklasse × 2
Ausweichmanöver (AWM)	-	Wurf mit dem D8: 1–4: Ausweichmanöver scheitert 5–8: Erfolg → der gesamte Schaden wird verhindert
Schilde + AWM	2 E	Falls das Ausweichmanöver scheitert, greifen die Schilde
D-Karte spielen	Siehe Karte	Siehe Karte

#### Wichtige Regel

Jeder nicht abgewehrte Schadenspunkt reduziert die Panzerung des Schiffs.  
Sinkt die Panzerung auf 0 oder darunter, wird das Schiff zerstört.

**Beispiel:** Keiner der Spieler spielt eine Vorbereitungskarte. Der Kampf beginnt daher mit der ersten Offensivphase des Angreifers. Dieser feuert mit einem Klasse-2-Schiff eine Torpedosalve auf den Gegner. Dafür zahlt er 1 Energie und 2 Dilithium. Ein Klasse-2-Schiff feuert in diesem Fall 3 Torpedos (Klasse + 1) ab. Die Offensivphase endet und es stehen 9 Schadenspunkte im Raum. Der Verteidiger besitzt ein Klasse-3-Schiff.

**Szenario 1: Schilde aktivieren**

Der Spieler zahlt 1 Energie und reduziert den Schaden um 6 Punkte (Klasse × 2). Er erleidet also 3 Schadenspunkte, die von der Panzerung abgezogen werden.

**Szenario 2: Ausweichmanöver**

Der Spieler zahlt keine Energie und würfelt mit dem D8. Er erzielt eine 7 – das Ausweichmanöver gelingt, der gesamte Schaden wird abgewehrt, die Panzerung bleibt unverändert.

**Szenario 3: Ausweichmanöver + Schilde**

Der Spieler zahlt 2 Energie und würfelt mit dem D8. Die geworfene 2 bedeutet, dass das Ausweichmanöver scheitert. Die aktivierten Schilde (Stärke 6) greifen jedoch, sodass nur 3 Punkte Panzerung verloren gehen.

**Szenario 4: D-Karte**

Der Spieler spielt eine zuvor erworbene D-Karte der Klasse 3: „Deflektorüberlastung“. Der gesamte Schaden wird reflektiert und trifft den Angreifer. Dieser erleidet 9 Schadenspunkte, gegen die er sich nicht mehr verteidigen kann – was mit hoher Wahrscheinlichkeit zur Zerstörung seines Schiffs führt.

## 14.3 Besondere Mechaniken im Kampf

### 14.3.1 Permanent Aktive Schilder

Ein Schiff mit „Permanent Aktiven Schilden“ verfügt in jeder Defensivrunde automatisch über aktive Schilder, ohne dass Energiekosten aufgebracht werden müssen. Zusätzlich kann in derselben Phase weiterhin eine Defensivaktion gespielt werden.

Eine Sovereign-Klasse (Klasse 3) startet einen Kampf mit der Vorbereitungskarte „Roter Alarm“. Durch diese Karte erhält das Schiff für die gesamte Dauer des Gefechts „Permanent Aktive Schilder“.

Im Verlauf des Kampfes wird die Sovereign von der Karte „Feuer Frei“ getroffen; der Angreifer würfelt eine 8 – entsprechend drohen 8 Schadenspunkte.

In der anschließenden Defensivphase entscheidet sich der Sovereign-Spieler für die Defensivkarte „Voll Energie“, um die Energie seines Schiffes wieder aufzufüllen.

→ Die „Permanent Aktiven Schilder“ haben in Klasse 3 eine Stärke von 6.

→ Das Schiff verliert dadurch nur 2 Panzerungspunkte und gewinnt gleichzeitig 4 Energie zurück.

### 14.3.2 Abfangsysteme

Zusätzlich zu den Standardabwehrsystemen verfügen einige Kampfteilnehmer, durch Karten, Fähigkeiten oder Schiffsupgrades, über sogenannte Abfangsysteme. Diese versuchen, eingehende Torpedos zu zerstören, bevor sie Schaden verursachen können. Für jeden einzelnen Torpedo wird ein D8 geworfen:

- 1-4: Abfangen nicht erfolgreich → der Torpedo trifft und verursacht 3 Schadenspunkte (diese können durch weitere Defensivmaßnahmen reduziert werden).
- 5-8: Abfangen erfolgreich → der Torpedo wird zerstört und verursacht keinen Schaden.

Für jeden Torpedo muss einzeln gewürfelt werden. Abfangsysteme wirken in der Regel zusätzlich zu den regulären Defensivaktionen und müssen nicht separat aktiviert werden.

*Beispiel: Ein Klasse-2-Schiff feuert eine Torpedosalve auf seinen Gegner. Der Angreifer zahlt dafür 1 Energie und 2 Dilithium.*

*Der Verteidiger (Klasse 3 Schiff) hat die Vorbereitungskarte „Roter Alarm“ gespielt – dadurch hat er Abfangsysteme und sogar permanent aktive Schilde. Er würfelt dreimal: 7, 4 und 5. Zwei Torpedos werden erfolgreich abgefangen, einer trifft.*

*Somit stehen 3 Schadenspunkte im Raum. Das fangen die permanent aktiven Schilde (Stärke 6) ab und so bekommt der Verteidiger keinen Schaden ohne etwas dafür zu bezahlen.*

### 14.3.3 Notruf

Wird eine Kolonie, ein Transportschiff, eine Station, ein Heimatsektor oder ein Transwarpzugang angegriffen, senden diese einen Notruf aus, sofern der Spieler dies wünscht. Alle Schiffe in Warpreichweite dürfen darauf reagieren, direkt in den betroffenen Sektor springen und am Kampf teilnehmen. Auch ein herbeigerufenes Schiff darf in der Vorbereitungsphase eine Vorbereitungskarte ausspielen. Der Kampf beginnt effektiv erst, wenn alle Schiffe anwesend sind.

#### Wichtige Regel

Zulässig ist ausschließlich, dem Angegriffenen zu Hilfe zu kommen. Auf einen Notruf zu reagieren und anschließend gegen denjenigen zu kämpfen, der den Notruf abgesetzt hat, ist nicht erlaubt.

Nach dem Kampf verbleiben die unterstützenden Schiffe im betreffenden Sektor.

*Beispiel: Zwei Valdore-Klasse-Schiffe greifen den Heimatsektor der Sternenflotte an. Der Sektor sendet ein Notrufsignal aus.*

*Folgende Schiffe befinden sich in Reichweite:*

- Nova-Klasse, Entfernung 2 → kann unterstützen (Warp 3)
- Sovereign-Klasse, Entfernung 5 → kann unterstützen (Warp 7)
- Intrepid-Klasse, Entfernung 6 → kann **nicht** unterstützen (Warp 5)
- Negh'Var-Klasse (Klingonisch), Entfernung 7 → kann unterstützen (Warp 7)
- Sh'Ran-Klasse (Vulkanisch), Entfernung 4 → kann unterstützen (Warp 5)

*Die Sternenflotte zieht das Nova- und das Sovereign-Klasse-Schiff auf ihren Heimatsektor. Aufgrund einer Allianz hilft auch das Vulkanische Schiff.*

*Die Klingonen lehnen trotz eines Angebots von 4 Dilithium die Unterstützung ab.*

*Der Kampf beginnt – mit dem Planeten und den drei unterstützenden Schiffen gegen die beiden romulanischen Angreifer.*

### 14.3.4 Kapitulation

Ein Rückzug aus dem Kampf ist auf mehreren Wegen möglich:

- Durch spezielle Karten wie „Warpflucht“ oder bestimmte Föderations- bzw. Imperialkarten.
- Durch Bestechung: Der Angegriffene bietet dem Angreifer Dilithium oder Gefälligkeiten an, um ihn zum Rückzug zu bewegen.
- Durch einen einvernehmlichen Abbruch des Kampfes durch jegliche Art von Diplomatie (siehe Kap. 3.1 [Goldene Regel von „Star Trek – Conquest Alpha“]).

## 14.4 Spezialsituationen im Kampf

Bisher wurde nur das einfache Beispiel betrachtet, bei dem **ein** Schiff gegen **ein** anderes kämpft. In den folgenden Unterkapiteln werden weitere Konstellationen erläutert. Der grundlegende Ablauf eines Kampfes ändert sich dadurch jedoch nicht.

### 14.4.1 Kampf mit mehr als zwei Schiffen

Ein Kampf besteht stets aus genau zwei Parteien: dem „Angreifer“ und dem „Angegriffenen“. Beide Seiten können jedoch mehrere Schiffe oder anderes Material in die Schlacht führen.

Der Kampfverlauf bleibt grundsätzlich gleich: Die Spieler führen abwechselnd Offensiv- und Defensivphasen durch. Zur besseren Übersicht folgt auf jede Offensivaktion direkt eine entsprechende Defensivaktion.

Während der Offensivphase darf jedes Schiff genau eine Offensivaktion ausführen: Es kann eine Standardwaffe aktivieren, eine Offensivkarte spielen oder sich neu formieren.

Das Ziel darf dabei jedes Mal frei gewählt werden. Bei mehreren gegnerischen Schiffen entscheidet der Spieler, ob er seine Angriffe auf ein einzelnes Ziel konzentriert oder verteilt. Eine Offensivaktion kann aber nur **ein** Ziel haben, und nicht mehrere (Anmerkung: Es gibt ein paar wenige Ausnahmen zu dieser Regel). Nach jeder Offensivaktion kann der Gegner sofort mit dem angegriffenen Schiff eine Defensivaktion ausführen.

**Beispiel:** Auf der Seite des Angreifers befinden sich drei Schiffe (A, B und C), die gegen zwei gegnerische Schiffe (X und Y) kämpfen.

Keine der Parteien spielt eine Vorbereitungskarte. Der Angreifer beginnt mit seiner Offensivphase: Schiff A greift X mit einem Torpedo an und zahlt dafür 1 Energie. Es stehen 3 Schadenspunkte an. X reagiert sofort mit der Defensivaktion „Schilde“ und bezahlt 1 Energie. Die Schadensreduktion beträgt 2 Punkte (Klasse 1 Schiff), sodass 1 Punkt durchkommt. Die Panzerung von X sinkt um 1.

Anschließend greift Schiff B ebenfalls X an – diesmal mit der Karte „Feuer frei“. Der Spieler zahlt 1 Energie und würfelt eine 5. Es stehen 5 Schadenspunkte an. X antwortet mit einem Ausweichmanöver, würfelt eine 6 und entgeht somit dem Schaden vollständig.

Nun folgt Schiff C mit einem Disruptorangriff auf X. Dieser Angriff kostet keine Energie, verursacht jedoch 2 Schaden. X spielt die D-Karte „Ablative Panzerung“ und wandelt den Schaden in Energie um. Die Energie des Schiffs steigt um 2, der Schaden wird auf 0 reduziert.

Alle Offensivaktionen der Angreiferseite wurden durchgeführt und jeweils direkt beantwortet. Jetzt sind die Schiffe X und Y an der Reihe, ihre Offensivphase zu starten.

#### Spezialfall

Wenn ein Schiff in einen Sektor zieht und dort einen Kampf eröffnet, dürfen sich alle eigenen und verbündeten Einheiten dem Kampf anschließen, auch wenn sie keine Schiffsaktionen mehr ausführen können (weil sie bereits zwei Aktionen ausgeführt haben).

#### Wichtige Regel

Angriffe können auch gebündelt werden.

Wenn beispielsweise drei Schiffe gegen einen Borg-Kubus kämpfen, ist es wegen dessen **permanent aktiven Schil-**

**de** oft sinnvoll, den gesamten Angriff in einer gemeinsamen Offensivphase zu bündeln. Die einzelnen Schadenswerte werden dabei addiert, bevor der Gegner mit einer einzigen Defensivaktion reagiert.

Dieses Vorgehen birgt jedoch ein Risiko: Kann der Angriff abgewehrt werden, sind alle Offensivaktionen dieser Schiffe aufgebraucht.

Die Bündelung kann in beliebiger Zusammensetzung erfolgen. So ist es auch möglich, nur zwei von vier Schiffen gemeinsam angreifen zu lassen.

**Wichtig:** Eine Bündelung ist nur möglich, wenn alle beteiligten Angriffe die gleichen Modifikatoren besitzen (z. B. „durchschlägt Schilde“). Angriffe mit unterschiedlichen Zusatzeffekten können nicht gemeinsam abgehandelt werden.

### Tip

Wenn mehrere Schiffe oder Stationen an einem Kampf beteiligt sind, empfiehlt es sich oft, diese vom Spielfeld zu nehmen und den Kampf außerhalb des Spielplans auszutragen. Der betroffene Sektor sollte in diesem Fall mit einem Kampfmarker gekennzeichnet werden:



### Hinweis

Bei der Offensivoption „Neu formieren“ (siehe Kap. 14.2.3 [Offensivphase]) genügt es, wenn **ein** Schiff seine Offensivaktion dafür verwendet. Wenn das Ergebnis nicht zufriedenstellend ist, darf jedoch ein weiteres Schiff in derselben Offensivphase erneut die Aktion ausführen.

#### 14.4.2 Mehr als zwei Fraktionen im Kampf

Befinden sich bereits Schiffe von zwei oder mehr Fraktionen in einem Sektor und eine weitere Fraktion fliegt diesen Sektor an und führt die Schiffsaktion „Angriff“ aus, muss der Angreifer festlegen, welche Fraktion(en) Ziel seines Angriffs sein sollen:

- **Angriff auf alle Fraktionen:** Die angegriffenen Fraktionen kämpfen gemeinsam gegen den Angreifer.
- **Angriff auf eine ausgewählte Untermenge:** Die übrigen Fraktionen, die nicht direkt angegriffen werden, dürfen entscheiden, ob sie neutral bleiben oder sich dem Angreifer oder den Angegriffenen anschließen.

Ein Kampf mit mehr als zwei beteiligten Fraktionen kann auch entstehen, wenn Schiffe auf den Notruf einer anderen Fraktion reagieren (siehe Kap. 14.3.3 [Notruf]).

#### 14.4.3 Kampf gegen eine Kolonie

Kolonien sind wehrlose zivile Einrichtungen. Wird eine Kolonie angegriffen, sendet sie automatisch einen Notruf aus (siehe Kap. 14.3.3 [Notruf]).

Befindet sich bereits ein Schiff im selben Sektor, muss der Spieler, der dieses Schiff kontrolliert, entscheiden, ob er die Kolonie verteidigen möchte. Entscheidet er sich dafür, muss zunächst der Kampf gegen das verteidigende Schiff gewonnen werden, bevor die Kolonie selbst angegriffen werden kann.

Steht kein Schiff mehr zur Verteidigung bereit, oder trifft keine Unterstützung ein, wird die Kolonie unmittelbar zerstört (im Fall der Borg: assimiliert).

**Hinweis**

Die Punkte (oder **Minuspunkte**) die der Spieler für das Zerstören einer Kolonie erhält sind auf der Referenzkarte der jeweiligen Fraktion aufgedruckt.

**14.4.4 NPC-Kampfverhalten**

Ein Raumschiff oder eine Raumstation mit NPC-Kampfverhalten verfügt nur über stark eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten im Kampf. Systeme oder Karten können dabei nicht aktiviert werden:

- In der Offensivphase wird stets der festgelegte Schaden erzeugt. Das Ziel darf dabei frei gewählt werden.
- In der Defensivphase können keine Aktionen ausgeführt werden. Der gesamte Schaden trifft die Panzerung, abzüglich der Schildleistung (sofern vorhanden).

Für Schiffe und Stationen mit NPC-Verhalten werden keine Werte dauerhaft getrackt – lediglich die Panzerung ist während des laufenden Kampfes relevant und kann z. B. über einen freien Slot der Commanderkonsole getrackt werden.

**Wichtige Regel**

Jedes Spielelement mit NPC-Verhalten startet einen Kampf mit voller Panzerung.

**14.4.5 Raumstationen im Kampf**

Im Gegensatz zu Raumschiffen dürfen Spieler-Raumstationen nicht nur Ziele im eigenen Sektor angreifen, sondern auch benachbarte Sektoren. In einem solchen Fall nehmen alle Schiffe und Stationen am Kampf teil, die sich entweder im Sektor der Station oder im angegriffenen Sektor befinden.

Weitere Besonderheiten für Raumstationen im Kampf:

- NPC-Kampfverhalten, siehe Kap. 14.4.4 [NPC-Kampfverhalten]
- Schildleistung: 3
- Schaden: 3 Torpedos (jeweils 3 Schadenspunkte, beliebig bündelbar)

**Spezialfall**

Stationen haben als eine der ganz wenigen Einheiten im Spiel die Möglichkeit, mit einer einzigen Offensivphase bis zu drei verschiedene Ziele **gleichzeitig** anzugreifen. In einem solchen Fall folgen drei aufeinanderfolgende Defensivphasen – jeweils eine pro Ziel.

**14.4.6 Kampf gegen feindliche (NPC-)Schiffe**

Diese Regelung greift in Situationen, in denen ein Spieler während der Erkundung auf ein feindliches Schiff trifft und dieses direkt angreift. Dasselbe gilt, wenn ein NPC-Schiff bereits auf dem Spielplan vorhanden ist und ein Spieler gezielt in dessen Sektor fliegt.

Auch diese Kämpfe folgen dem üblichen Schema aus Offensiv- und Defensivphasen – allerdings in vereinfachter Form. NPCs verfügen niemals über eine Vorbereitungsphase, und auch der Spieler darf in diesem Fall keine Vorbereitungskarte einsetzen.

Der Kampf beginnt daher mit der ersten Offensivphase des NPC-Schiffes.

**Spezialfall**

Wenn ein getarntes Schiff in den Sektor eines feindlichen NPCs fliegt, hat es zwei Optionen, um den NPC anzugreifen:

1. Nur enttarnen (jederzeit ohne Aktionskosten möglich) → Der NPC greift sofort an, niemand spielt eine Vor-

bereitungskarte, und der NPC beginnt mit der ersten Offensivrunde.

2. Die Schiffsaktion „Angriff“ noch im getarnten Zustand ausführen → Das Schiff wird automatisch enttarnt, darf eine Vorbereitungskarte spielen und eröffnet mit der ersten Offensivrunde.

Sind mehrere eigene Schiffe am Kampf beteiligt oder mehrere NPCs, übernimmt der linke Nachbarspieler die Kontrolle über die NPCs. Er agiert so, dass möglichst hoher Schaden entsteht – selbst dann, wenn er eigentlich mit dem angegriffenen Spieler in einer Allianz steht.

#### Wichtige Regel

Wird das feindliche Schiff besiegt, erhält der Spieler die Panzerung des NPCs als Reputationsgewinn.

## 15 Der Heimatsektor

### Spielmodus-Hinweis

Im Kadetten-Modus ist der Heimatsektor ein normaler Sektor mit keinerlei besonderen Funktionen.

Der Heimatsektor bildet das Rückgrat einer Fraktion und ist zentral für deren Verwaltung und Weiterentwicklung. Die Fraktionskonsole spiegelt alle Funktionen und Ausbaustufen des Heimatsektors wider. Ein Verlust der Kontrolle über diesen Sektor hat Auswirkungen auf das Ansehen der Fraktion und führt zu einer Belagerung.

### Tipp

Ein gut geschützter Heimatsektor mit ausgebauten Planetaren Verteidigungsupgrades (siehe Kap. 7.2.2 [Planetare Verteidigungs-Upgrades]) erschwert eine feindliche Belagerung erheblich.

### 15.1 Kampf um den Heimatsektor

Ein Angriff auf den Heimatsektor beginnt, indem ein oder mehrere Schiffe den Heimatsektor betreten und dort ein Schiff die Schiffsaktion „Angriff“ ausführt. Daraufhin wird ein Notruf ausgelöst. Alle eigenen und verbündeten Schiffe in Warpreichweite können unmittelbar zum angegriffenen Sektor springen, um dessen Verteidigung zu unterstützen (siehe auch Kap. 14.3.3 [Notruf]). Stationen in angrenzenden Sektoren nehmen ebenfalls am Kampf teil.

Der Kampf folgt den allgemeinen Regeln (siehe Kap. 14 [Kampf - Captain- und Admiral-Modus]). Der Heimatplanet kann während jeder Offensivphase des verteidigenden Spielers aktiv werden - vorausgesetzt, es wurden entsprechende Planetare Verteidigungsupgrades errichtet (siehe Kap. 7.2.2 [Planetare Verteidigungs-Upgrades]). Verfügbare Systeme dürfen in jeder Offensivphase eingesetzt werden; auf jede Aktivierung jedes Systems folgt eine reguläre Defensivphase des Gegners.

Der planetare Schild, der funktional der Panzerung eines Schiffs entspricht, kann erst angegriffen werden, wenn zuvor alle verteidigenden Schiffe im Heimatsektor ausgeschaltet wurden. Sobald die Verteidigung des Planeten auf null reduziert ist, gilt der Heimatsektor als „belagert“ und bleibt in diesem Zustand, bis er vom ursprünglichen Besitzer befreit wird oder der Belagerer abzieht.

### 15.2 Belagerung des Heimatsektors

Eine Belagerung des Heimatsektors hat für den Besitzer folgende Konsequenzen:

- Sternenflotte: Keine Reputation aus Kolonien.
- Vulkanier: Nur 1 Rep pro Forschungspunkt und kein Tiefenscan mehr möglich.
- Andorianer: Keine Reputation von Relaisstationen.
- Klingonen: Keine Doppelte Reputation bei Schiffszerstörungen und keine Bonus durch die Halle der Krieger.
- Romulaner: Keine Reputation aufgrund der Größe des Imperiums. Während der Belagerung können auch keine Grenzen neu gesetzt werden.
- Cardassianer: Keine Reputation aus Stationen.
- Ferengi: Halbes Einkommen nach abzug aller Kosten. Außerdem kann keine Reputation aus Dilithium erkaufte werden und es kann kein Latinum erworben werden.
- Borg:

### 15.3 Befreiung des Heimatsektors

Gelingt es dem ursprünglichen Besitzer, ein Schiff in seinen Heimatsektor zu bringen, ohne dass sich dort gegnerische Schiffe befinden, oder sämtliche gegnerischen Einheiten auf dem Sektor zu besiegen, gilt der Heimatsektor als befreit. Die Punkteeinschränkungen entfallen ab diesem Moment wieder.

#### Hinweis

In der Runde der Befreiung erhält der Spieler kein Einkommen, da ihm zu Beginn dieser Runde keines zustand.

### 15.4 „Gegenbelagerung“ des Heimatsektors

Ist der Heimatsektor der Fraktion A aktuell von Fraktion B belagert, kann auch eine dritte Fraktion C versuchen, diesen Sektor zu befreien (oder selbst zu belagern).

Dazu muss Fraktion C den betreffenden Sektor betreten und dort die Schiffsaktion „Angriff“ ausführen. Gegebenenfalls müssen zuvor noch verbliebene Einheiten von Fraktion B besiegt werden.

Ist dies gelungen, hat Fraktion C zwei Optionen:

1. Den Heimatsektor selbst belagern. Dieser steht dann unter der Kontrolle von Fraktion C und generiert ein zusätzliches Einkommen von 4 Dilithium pro Runde.
2. Den Heimatsektor an den ursprünglichen Besitzer zurückgeben. Mit der Befreiung entfallen sämtliche Einschränkungen für den ursprünglichen Besitzer.

#### Spielmodus-Hinweis

Im Admiral-Modus ist der Heimatsektor ein normaler Sektor mit keinerlei besonderen Funktionen.

## 16 Fraktionen

### 16.1 Sternenflotte

#### 16.1.1 Hintergrund & Geschichte

Die Geschichte der Vereinigten Föderation der Planeten beginnt mit einer Phase tiefer globaler Krisen auf der Erde. Im Jahr 1993 brachen die sogenannten Eugenischen Kriege aus. Dabei versuchten genetisch verbesserte Menschen, die Welt Herrschaft an sich zu reißen. Der bekannteste unter ihnen war Khan Noonien Singh, der mit einer Gruppe seiner Anhänger an Bord der SS Botany Bay in den Weltraum flüchtete, um einer Gefangennahme zu entgehen.



In den folgenden Jahrzehnten kam es zum dritten Weltkrieg, einem zerstörerischen globalen Konflikt, der große Teile der Erde verwüstete und Millionen Opfer forderte. Aus dem Chaos dieser Zeit erwuchs schließlich ein neues Kapitel der Menschheitsgeschichte. Im Jahr 2063 gelang dem Wissenschaftler Zefram Cochrane mit der Phoenix der erste erfolgreiche Warpflug. Der Flug wurde von einem vulkanischen Forschungsschiff entdeckt, was zum ersten offiziellen Kontakt zwischen der Menschheit und einer außerirdischen Zivilisation führte.

Diese Begegnung leitete einen kulturellen und technologischen Wandel ein. Mit Unterstützung der Vulkanier begann die Menschheit, sich zu einer raumfahrenden Zivilisation zu entwickeln. Der Bau des ersten Warp-5-Schiffes, der Enterprise NX-01, und deren Start im Jahr 2151 markierten einen bedeutenden Meilenstein. Unter dem Kommando von Jonathan Archer begab sich die Enterprise auf eine langjährige Forschungsmission. Dabei kam es zu ersten diplomatischen Kontakten mit anderen Spezies wie den Andorianern, Tellariten und Klingonen, aber auch zu bewaffneten Auseinandersetzungen, etwa mit den Xindi.





Diese Erfahrungen führten zum Wunsch nach einer stabilen politischen Ordnung im All. Im Jahr 2161 wurde schließlich die Vereinigte Föderation der Planeten gegründet, ein Bündnis aus verschiedenen Völkern, das auf den Grundsätzen von Kooperation, friedlicher Koexistenz, gemeinsamer Verteidigung und wissenschaftlichem Fortschritt basiert. Gründungsmitglieder waren die Menschen, Vulkanier, Andorianer und Tellariten.

Die Sternenflotte wurde als exekutive Organisation innerhalb dieser Föderation geschaffen. Ihre Aufgaben sind vielfältig: Sie dient der Verteidigung des föderalen Raums, führt wissenschaftliche Missionen durch, erkundet unbekannte Regionen der Galaxie und übernimmt diplomatische Aufgaben. Grundlage ihres Handelns ist die sogenannte Oberste Direktive, die eine Einmischung in die natürliche Entwicklung präwarpfähiger Zivilisationen untersagt.

Im Laufe der Jahrhunderte wuchs die Föderation auf mehr als 150 Mitgliedswelten an und erstreckt sich über rund 8000 Lichtjahre des Alpha- und Beta-Quadranten. Die Sternenflotte unterhält eine Vielzahl hochentwickelter Raumschiffe, darunter Forschungs-, Aufklärungs- und taktische Einheiten. Zu den bekanntesten Klassen zählen unter anderem Galaxy, Intrepid, Sovereign und Defiant.

Immer wieder stand die Föderation existenziellen Bedrohungen gegenüber – von Cardassianern, Borg und Dominion bis zu temporalen Anomalien. Dennoch blieb sie ihren Werten verpflichtet und bewahrte selbst in Krisen ihre Integrität. Die Sternenflotte bildete das Rückgrat föderaler Handlungsfähigkeit und verkörpert den Willen, friedlich zu forschen, neues Leben und neue Zivilisationen zu entdecken – und die eigenen Ideale entschlossen zu verteidigen. Zugleich sorgt die Existenz der „Sektion 31“, einer geheimen Organisation innerhalb des Geheimdienstes der Sternenflotte, für anhaltende Kontroversen: Für die einen notwendiger Schutz, für die anderen ein Verrat an den Grundsätzen der Föderation.

16.1.2 Die Flotte

Typ	Nova-Klasse	Intrepid-Klasse	Sovereign-Klasse	Y-Klasse
<b>Bild</b>				
<b>Klasse</b>	1	2	3	N
<b>Energie</b>	3E	4E	7E	-
<b>Panzerung</b>	4P	6P	8P	5P
<b>Geschwindigk.</b>	2I/3W	1I/5W	1I/7W	1I/3W
<b>Kosten</b>	4 Dil	7 Dil	11 Dil	3 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Aufklärer	Wächter	Trennung	Erzabbau, Bau & Transport

Erweiterte Flotte:

Typ	Dreadnought-Klasse	Galaxy-Klasse
<b>Bild</b>		
<b>Klasse</b>	4	3
<b>Energie</b>	9E	8E
<b>Panzerung</b>	8P	7P
<b>Geschwindigkeit</b>	1I/7W	1I/7W
<b>Kosten</b>	15 Dil	15 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Tarnung & EMP	Diplomat
<b>Anmerkungen</b>	Nur mit Planetarem Upgrade „Sektion 31 HQ“ Erstes Schiff kostenlos (muss in Werft gebaut werden)	Nur mit Planetarem Upgrade „Diplomatisches Chor“ Erstes Schiff kostenlos (muss in Werft gebaut werden)

16.1.3 Schiffsfähigkeiten

- **Aufklärer:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit besitzt eine Impulsgeschwindigkeit von 2. Es kann sich somit bei einer Bewegungsaktion mit Impulsgeschwindigkeit (siehe Kap. 11.2.1 [Bewegung mit Impulsgeschwindigkeit]) bis zu 2 Sektoren weit bewegen. Beim Flug in nicht-erforschten Raum dürfen mit einer solchen Bewegungsaktion folglich bis zu 2 Sektoren nacheinander erforscht werden. Jeder dieser Erkundungen wird dabei einzeln abgehandelt.
- **Wächter:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit verfügt dauerhaft über aktive Abfangsysteme (siehe Kap. 14.3.2 [Abfangsysteme]). Diese schützen nicht nur das Schiff selbst, sondern auch alle eigenen und verbündeten Schiffe **im selben Sektor**. Alle diese Schiffe verfügen im Kampf folglich über Abfangsystem.
- **Trennung:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit darf einmal pro Kampf zwei Manöverkarten gleichzeitig auspielen, entweder in der Offensivphase oder in der Defensivphase. Wird die Fähigkeit in der Offensivphase eingesetzt, legt der Spieler beide Karten gleichzeitig ab und bezahlt die Einsatzkosten für beide. Anschließend werden die Aktionen der Karten nacheinander abgehandelt; nach jeder erfolgt eine reguläre Defensivphase des Gegners.
- **Tarnung:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Schiffsaktion „Tarnen“ ausführen (siehe Kap. 11.3.2 [Tarnen]).

- **EMP:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Schiffsaktion „EMP“ ausführen (siehe Kap. 11.3.3 [EMP]).
- **Diplomat:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Schiffsaktion „Angriff“ nicht ausführen. Stattdessen kann es folgende Sonder-Schiffsaktionen durchführen:
  - Freie Kolonien übernehmen: hier wird der „Freie Kolonie“-Marker durch einen der Sternenflotte ersetzt.
  - Mit dem Maquis verhandeln: Für jeweils 2 eingesetzte Dilithium zieht sich ein Maquis-Schiff zurück. Maquis greifen Diplomaten grundsätzlich nicht an.
 Darüber hinaus kann ein Diplomat zusätzliche Reputation für die Sternenflotte sammeln:
  - 10 Reputation für das Beantworten eines fremden Notrufs,
  - 10 Reputation für den Besuch eines fremden Heimatsektors: Der besuchte Spieler zieht dabei eine Föderationskarte; jeder Heimatsektor kann nur einmal besucht werden.
- **Transportschiff-Fähigkeiten:** Siehe dazu Kap. 11.4 [Transportschifffähigkeiten].

#### 16.1.4 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten

Im Gegensatz zu den meisten Fraktionen kann die Sternenflotte eine besonders große Flotte aufbauen. Statt der üblichen 3+1 Schiffe dürfen es 4+1 Schiffe sein.

Zusätzlich kann die Sternenflotte zwischen zwei fraktionsspezifischen Planetaren Upgrades wählen: dem „Diplomatischen Chor“ und dem „Sektion 31 HQ“. Es darf jedoch nur eines dieser beiden Upgrades im Spielverlauf gebaut werden.

Beide Upgrades kosten 2 Dilithium pro Runde und gewähren Zugriff auf ein spezielles Schiff der Dreadnought- bzw. der Galaxy-Klasse. Wird eines dieser Upgrades gebaut, erhält der Spieler das zugehörige Schiff kostenlos. Es muss jedoch in einer Werft gebaut werden. Wird das Schiff im Laufe des Spiels zerstört und soll wieder gebaut werden, müssen die Baukosten wie üblich bezahlt werden.

Eine weitere Besonderheit der Sternenflotte ist die Yorktown-Weltraumkolonie. Diese Kolonie ist nicht an einen Planeten gebunden, sondern kann in jedem beliebigen Sektor errichtet werden. Sie bringt dem Spieler jede Runde 10 Reputation.

Für den Bau der Yorktown-Kolonie werden 25 Dilithium benötigt. Zusätzlich muss ein Transportschiff eingesetzt werden, das beim Bau wie gewohnt verbraucht wird. Ansonsten gelten alle üblichen Regeln für Kolonien.



Die Yorktown Weltraumkolonie

Da die Sternenflotte den explorativen Arm der Vereinten Föderation der Planeten darstellt, erhält sie zusätzliche Reputation für gebaute und geschützte Kolonien:

- 5 Reputation pro Runde für jede normale Kolonie auf einem Planeten.
- 10 Reputation pro Runde für die Yorktown-Weltraumkolonie.

**Beispiel:** Der Föderationsspieler hat in der letzten Runde seine dritte Kolonie gebaut und konnte diese bis zum Beginn seines nächsten Zugs verteidigen. Zu Beginn des Zugs erhält er nun 15 Reputationspunkte.

#### 16.1.5 Strategische Tipps

Der Spieler, der die Sternenflotte kommandiert, übernimmt die Verantwortung für das prestigeträchtige Flaggschiff-Korps der Vereinten Föderation der Planeten. Ihre Mission ist nicht Eroberung oder Krieg, sondern Expansion durch Diplomatie, Forschung und Schutz. Diese Ausrichtung zeigt sich auch in der Zusammensetzung der Flotte und erlaubt eine flexible Spielweise, die sich stets an die aktuelle Lage anpassen kann und sollte.

Ein zentrales Ziel der Sternenflotte ist die Erforschung des unbekanntes Raums und die Entdeckung neuer Welten. Ihre Schiffe der Klasse 1 verfügen über die Fähigkeit „Aufklärer“ und können mit einer einzigen

Bewegungsaktion zwei Sektoren erforschen. Dieser taktische Vorteil sollte besonders zu Beginn des Spiels gezielt genutzt werden, um Planeten zu entdecken, die wirtschaftliche Basis auszubauen und strategisch Kolonien zu gründen.

Da jede Kolonie pro Runde Reputation generiert, ist nicht nur der Aufbau, sondern auch der Schutz dieser Außenposten entscheidend. Die Fähigkeit „Wächter“ der Klasse-2-Schiffe bietet hier einen wichtigen Vorteil. Wird ein solches Schiff im Kampf mit mehreren Schiffen eingesetzt, profitieren alle eigenen und befreundeten Schiffe von den Abfangsystemen und erhalten so einen zusätzlichen Verteidigungsbonus.

Die Sternenflotte kann mehr Schiffe unterhalten als die meisten anderen Fraktionen. Bis zu fünf Schiffe gleichzeitig bieten einen spürbaren Vorteil bei der territorialen Präsenz und ermöglichen größere taktische Vielfalt.

Im mittleren bis späten Spielverlauf lohnt sich der Bau eines der beiden exklusiven Planetaren Upgrades. Die Dreadnought-Klasse ermöglicht mit den Fähigkeiten „Tarnung“ und „EMP“ eine starke militärische Option. Die Galaxy-Klasse hingegen überzeugt mit diplomatischen Sonderaktionen und zusätzlicher Reputation. Welche Option sinnvoll ist, hängt vom Spielverlauf ab.

Ein erfolgreicher Sternenflotten-Kommandant meistert alle Facetten dieser Fraktion: die systematische Erkundung der Galaxie, Reputationsgewinne durch Kolonien, diplomatische Interaktion mit anderen Fraktionen sowie den gezielten Ausbau der Wirtschaftskraft und militärischen Präsenz.

### 16.1.6 Konsole der Sternenflotte

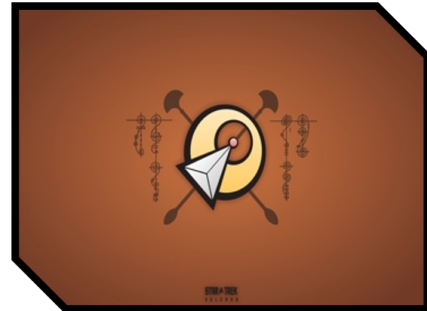
1. Name der Fraktion
2. Empfohlene Mindestspieleranzahl
3. Kategorie der Fraktion (Entscheidend dafür ob Föderationskarten oder Imperialkarten gekauft werden können)
4. Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten und Regeln
5. Übersicht der Fraktionsschiffe
6. Planetare Basis-Upgrades

7. Fraktionsspezifische Upgrades inkl. Schiffsübersicht
8. Planetare Verteidigungsupdates
9. Planetare Upgrades zum Schiffsbau

## 16.2 Vulkanier

### 16.2.1 Hintergrund & Geschichte

Die Vulkanier sind eine humanoide Spezies vom Planeten Vulkan, der sich im Alpha-Quadranten befindet. Ihre Zivilisation zählt zu den ältesten bekannten Kulturen in dieser Region der Galaxie. Bereits im 21. Jahrhundert verfügten sie über überlichtschnelle Raumfahrt und waren interstellär aktiv. Zu jener Zeit befand sich die Menschheit noch im Wiederaufbau nach dem verheerenden Dritten Weltkrieg. Erst mit Zefram Cochranes erfolgreichem Warpflug im Jahr 2063, einem technologischen Meilenstein, wurde die Aufmerksamkeit der Vulkanier auf die Erde gelenkt. Dieser Flug wurde von ihnen als Zeichen der Reife gewertet, was schließlich zum historischen Erstkontakt führte.



Die Vulkanische Gesellschaft ist tief in einer Philosophie der Logik verwurzelt. Diese Haltung entstand als Reaktion auf eine gewaltsame und von Emotionen getriebene Vergangenheit. Einst waren die Vulkanier ein kriegerisches Volk, das unter inneren Konflikten litt. Der Philosoph Surak leitete eine kulturelle Umwälzung ein, die als „Zeit des Erwachens“ bekannt wurde. Seine Lehren propagierten die Unterdrückung von Emotionen zugunsten rationalen Denkens und legten den Grundstein für das moderne Vulkanische Selbstverständnis. Viele Vulkanier durchlaufen im Laufe ihres Lebens das strenge Ritual des **Kolinahr**, durch das sie auch die letzten Spuren von Emotionen vollständig ablegen und völlige logische Reinheit erlangen.



Vulkanier besitzen zahlreiche physiologische Besonderheiten. Ihre Körperkraft, Ausdauer und Schmerzresistenz übersteigen die von Menschen deutlich. Ihr Blut basiert auf Kupfer und erscheint grünlich. Die durchschnittliche Lebenserwartung liegt weit über der menschlichen; viele Vulkanier erreichen ein Alter von mehr als 200 Jahren. Telepathische Fähigkeiten sind weit verbreitet, insbesondere unter jenen, die speziell darin ausgebildet wurden. Techniken wie die **Gedankenverschmelzung** oder das tödliche **Tal-Shaya** sind kulturell tief verankert, werden jedoch mit großem Verantwortungsbewusstsein ausgeübt.





Die politische Leitung des Planeten liegt traditionell beim Vulkanischen Oberkommando – einer Institution, die sowohl zivile als auch wissenschaftliche Belange koordiniert. Vulkan ist ein Gründungsmitglied der Vereinigten Föderation der Planeten, doch pflegte das Oberkommando insbesondere in der Frühzeit ein stark paternalistisches Verhältnis gegenüber jüngeren Spezies wie der Menschheit. Erst im Laufe der Entwicklung der Föderation wandelte sich diese Haltung in eine partnerschaftliche Zusammenarbeit.

Zentral für das wissenschaftliche Ansehen Vulkans ist die **Vulkanische Akademie der Wissenschaften**, eine der renommiertesten Einrichtungen der Föderation. Viele der bedeutendsten wissenschaftlichen Entdeckungen und Technologien der Sternenflotte basieren auf Forschungsergebnissen dieser Institution.

In politischen, wissenschaftlichen und diplomatischen Fragen genießen Vulkanier innerhalb der Föderation hohes Ansehen. Ihre rationalen Analysen, unbestechliche Objektivität und ihre Fähigkeit zur langfristigen strategischen Planung machen sie zu geschätzten Beratern, Botschaftern und Forschern. Gleichwohl kann ihr Mangel an emotionaler Ausdrucksfähigkeit mitunter zu kulturellen Missverständnissen führen – insbesondere im Umgang mit emotionaleren Spezies wie den Menschen.

Vulkan bleibt ein kulturelles, ethisches und wissenschaftliches Zentrum der Föderation. Die konsequente Selbstdisziplin, der Verstand und die geistige Klarheit seiner Bewohner machen die Vulkanier zu verlässlichen, wenn auch manchmal schwer zugänglichen Partnern in einer oft chaotischen Galaxie.

### 16.2.2 Die Flotte

Typ	Surak-Klasse	Sh'Ran-Klasse	D'Kyr-Klasse	Y-Klasse
<b>Bild</b>				
<b>Klasse</b>	1	2	3	N
<b>Energie</b>	3E	5E	7E	-
<b>Panzerung</b>	4P	6P	8P	5P
<b>Geschwindigk.</b>	1I/4W	1I/6W	1I/8W	1I/4W
<b>Kosten</b>	4 Dil	7 Dil	11 Dil	3 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Forscher	Wächter & Tiefenscan	Disruptor	Erzabbau, Bau & Transport

### 16.2.3 Schiffsfähigkeiten

- **Allgemein:** Alle Vulkanischen Schiffe verfügen über eine erhöhte Warpreichweite (siehe Tabelle oben). Selbst Transportschiffe erreichen eine Reichweite von 4.
- **Forscher:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit erhält nochmal die doppelte Punktzahl auf jeden Forschungspunkt. Details und Beispiele finden sich im nächsten Kapitel.
- **Wächter:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit verfügt dauerhaft über aktive Abfangsysteme (siehe Kap. 14.3.2 [Abfangsysteme]). Diese schützen nicht nur das Schiff selbst, sondern auch alle eigenen und verbündeten Schiffe **im selben Sektor**. Alle diese Schiffe verfügen im Kampf folglich über Abfangsystem.
- **Tiefenscan:** Mit dieser Schiffsaktion kann ein Tiefenscan einer bereits erkundeten **Entdeckung** (siehe Kap. 12.2 [Erkundung im offenen Weltraum]) durchgeführt werden, wofür der Spieler 5 Forschungspunkte erhält. Jede Entdeckung kann nur einmal gescant werden. Zu diesem Zweck wird auf jede Entdeckung nach dem Scan ein Forschungsmarker platziert. Voraussetzung für den Tiefenscan ist das Planetare Upgrade „Akademie der Wissenschaften“.
- **Disruptor:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Standardwaffe „Disruptor“ einsetzen (siehe Kap. 14.2.3 [Offensivphase]).
- **Transportschiff-Fähigkeiten:** Siehe dazu Kap. 11.4 [Transportschiffsfähigkeiten].

### 16.2.4 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten

Vulkanier erhalten **2 Reputationspunkte pro Forschungspunkt (FP)**. Dies betrifft sowohl Entdeckungen auf Raumkarten, die standardmäßigen 2 Forschungspunkte bei Erkundungen (Sonne, Planet, Wurmloch, Entdeckung) und sämtliche weiteren Möglichkeiten wo es Forschungspunkte zu verdienen gibt.

**Besonderheit:** Ein Schiff mit der Fähigkeit „Forscher“ verdoppelt den Reputationsgewinn zusätzlich. Es erhält also **4 Reputationspunkte pro Forschungspunkt**.

*Beispiele:*

- Ein Klasse 2 Schiff (Sh'Ran) entdeckt eine Sonne  
→ 2 FP → **+4 Reputation**
- Ein Klasse 2 Schiff (Sh'Ran) zieht die Raumkarte „Weißer Zwerg“  
→ 7 FP → **+14 Reputation**
- Ein Klasse 1 Schiff (Surak - **Forscher**) entdeckt einen Planeten  
→ 2 FP × 2 = **+8 Reputation**
- Ein Klasse 1 Schiff (Surak - **Forscher**) entdeckt die Raumkarte „Supernova“  
→ 10 FP × 2 = **+40 Reputation**

Durch den Bau des Planetaren Upgrades „Akademie der Wissenschaften“ erhalten Vulkanier Zugriff auf eine besondere Fähigkeit der Sh'Ran-Klasse: den **Tiefenscan**. Damit können spezielle Entdeckungen im Welt-

raum, etwa Nebel, Kometen oder Schwarze Löcher, einmalig gescannt werden. Jeder Tiefenscan liefert 5 Forschungspunkte und somit **+10 Reputation**. Das Upgrade kostet dauerhaft 2 Dilithium pro Runde.

### 16.2.5 Strategische Tipps

Wer die Vulkanier spielt, übernimmt die Kontrolle über eine Fraktion, die in erster Linie auf wissenschaftlichen Fortschritt und rationale Expansion setzt, möglichst ohne dabei den anderen Spielern auf die Füße zu treten. Die Vulkanische Stärke liegt nicht in brutaler Aggression, sondern in durchdachter Planung, effizienter Exploration und gezieltem Reputationsgewinn.

Die zentrale Siegstrategie der Vulkanier basiert auf ihrer einzigartigen Fähigkeit, für jeden Forschungspunkt **2 Reputationspunkte** zu erhalten. In Kombination mit der Schiffsfähigkeit „Forscher“, die diesen Ertrag nochmals verdoppelt, können einzelne Entdeckungen im freien Raum oder durch Raumkarten enorme Mengen an Reputation generieren. Entsprechend ist es entscheidend, frühzeitig mit der Erforschung zu beginnen. Die Schiffe der Klasse 1 sollten folglich als Flaggschiffe der Erkundung betrachtet werden. Ihre Sicherheit sollte man dabei nicht vernachlässigen.

Ein besonders lohnendes Ziel ist der Bau des Planetaren Upgrades „Akademie der Wissenschaften“. Es ermöglicht **Tiefenscans** von Entdeckungen im freien Raum, die wiederum zusätzliche Forschungspunkte (und damit Reputation) bringen. Zwar kostet das Upgrade dauerhaft 2 Dilithium pro Runde, doch bei regelmäßigem Einsatz rechtfertigt sich dieser Aufwand.

Durch eine schnelle und breite Erforschung des unbekanntes Raums kann der Vulkanische Spieler auch seine Wirtschaft entscheidend ausbauen, was nötig ist um im Mittel- und Endspiel mithalten zu können.

Die Logik sagt: Freunde sind besser als Feinde – und der Kampf wird vermieden, aber wenn nötig mit aller Härte geführt. Die Vulkanier gewinnen nicht durch militärische Überlegenheit, sondern durch rationale Planung, effiziente Wissenschaft und gezielte diplomatische Beziehungen. Wer früh beginnt, Forschungsschiffe schützt und regelmäßig Tiefenscans durchführt, kann dem Sieg mit beeindruckender Klarheit entgegenstreben.

### 16.2.6 Konsole der Vulkanier

1. Name der Fraktion
2. Empfohlene Mindestspieleranzahl
3. Kategorie der Fraktion (Entscheidend dafür ob Föderationskarten oder Imperialkarten gekauft werden können)
4. Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten und Regeln
5. Übersicht der Fraktionsschiffe
6. Planetare Basis-Upgrade
7. Planetare Verteidigungsupgrade
8. Fraktionsspezifisches Upgrade „Akademie der Wissenschaften“

**2x Punkte für Forschung**  
**Warpreichweite +1**

**VULKANIER**  
Ab 2 Spieler

**1**

**2**

**5**

**2**

**4**

**2**

**FÖDERATION**

**3**

**4**

**6**

**8**

**7**

**SURAK – CLASS (1)** 4 DIL

**WARP 4 - ENERGIE 3 - PANZERUNG 4**  
FORSCHEN - 4x Rep. für Forschung + 1 Rep. für leeren Raum

**SH'RAM – CLASS (2)** 7 DIL

**WARP 6 - ENERGIE 5 - PANZERUNG 6**  
WÄCHTER - Permanente Abfangsysteme für Kampfverband  
TIEFENSKAN

**D'KYR – CLASS (3)** 11 DIL

**WARP 8 - ENERGIE 7 - PANZERUNG 8**  
DISRUPTOREN

**Y FRACHTER – CLASS (N)** 3 DIL

**ERZABBAU / RAU / TRANSPORT**  
WARP 4 - SCHADEN 1 - PANZERUNG 5

**MOBILE ERZVERARBEITUNG**  
Ermöglicht Rohstoffabbau auf Asteroiden und Planeten

**DILITHIUMVEREDELUNG**  
+2 DIL Grundeinkommen

**OBERKOMMANDO**  
+1 Flottengröße (von 3 auf 4)

**PLANETARES VERTEIDIGUNGSSYSTEM**  
Ermöglicht die Verteidigung des Planeten; Schildstärke 5  
Werpfeildinhibitor

**DROHNEN**  
Startet 1x pro Runde Drohnen  
4 Schaden an 4 Zielen  
Einsatzkosten 2 DIL

**AUTONOME ABFANGJÄGER**  
Permanent aktive Abfangsysteme

**AKADEMIE**  
+2 Manöverhandkarten  
Ermöglicht Schiff-Upgrades

**FORSCHUNGSSTATION**  
Grünes manövrieren  
+1 Manöverhandkarte

**RAUMDOCK**  
Baut 1 Schiff der Klassen N-1-2 pro Runde

**AKADEMIE DER WISSENSCHAFTEN**  
5 Forschungsunkte für Tiefenscan einer Entdeckung  
-2 DIL / Runde Einkommen

**PLASMAGESCHÜTZ**  
1 Schuss pro Runde 5 Schaden durchschlägt Schilde

**PLANETARER SCHILD**  
Erhöht die Schildstärke um 25

**KOLONIALVERWALTUNG**  
Ermöglicht den Bau von Kolonien

**FREIHANDELSSTATION**  
Ermöglicht Kartenkauf  
Station generiert 2 DIL / Runde

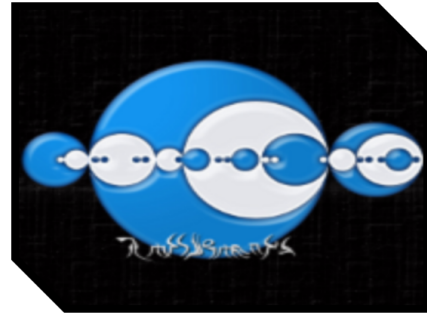
**RAUMWERFT**  
Baut 1 Schiff der Klassen N-2-3 pro Runde

## 16.3 Andorianer

### 16.3.1 Hintergrund & Geschichte

Die Andorianer sind eine blauhäutige humanoide Spezies vom Eisplaneten Andoria, einem Mond des Gasriesen Andor Prime im Alpha-Quadranten. Sie zählen zu den vier Gründungsmitgliedern der Vereinigten Föderation der Planeten.

Das auffälligste anatomische Merkmal der Andorianer sind ihre beweglichen Fühler auf der Stirn. Diese dienen unter anderem zur Wahrnehmung von Schall, Bewegung und Gleichgewicht. Bei Verletzungen können die Fühler nachwachsen, was jedoch temporäre Einschränkungen des Gleichgewichtssinns mit sich bringt. Andorianer haben typischerweise weiße oder blassgelbe Haare sowie kupferbasiertes Blut, das ihnen das Überleben in ihrer extrem kalten Heimatwelt ermöglicht. Ihr Körper ist an die lebensfeindlichen Bedingungen des gefrorenen Mondes angepasst.



Die andorianische Gesellschaft ist stark militärisch geprägt. Das Militär, insbesondere die Andorianische Imperialgarde, nimmt eine zentrale Rolle im politischen und gesellschaftlichen Leben ein. Viele Andorianer empfinden tiefes Pflichtbewusstsein gegenüber ihrer Heimat und zeigen eine hohe persönliche Disziplin. Mut, Treue und Ehre gelten als grundlegende Werte.

Historisch standen die Andorianer in einem angespannten Verhältnis zu den Vulkanierern. Diese Spannungen reichten von diplomatischen Meinungsverschiedenheiten bis hin zu offenen militärischen Auseinandersetzungen, insbesondere in der ersten Hälfte des 22. Jahrhunderts. Ein Beispiel dafür ist der Vorfall um die Waffenplattformen auf dem Planeten Paan Mokar, der beinahe in einem erneuten


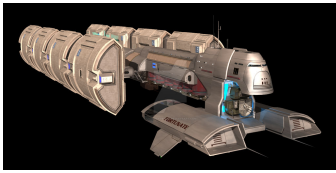
Krieg gipfelte. Trotz dieser Konflikte fanden die Andorianer und Vulkanier letztlich gemeinsame politische Ziele, was zur späteren Gründung der Föderation führte.

Eine besondere Rolle auf Andoria spielt die Subkultur der Aenar. Dabei handelt es sich um eine extrem zurückgezogen lebende Gruppe von Andorianern mit blasser Hautfarbe. Die Aenar leben unterirdisch in den nördlichen Regionen Andorias und sind vollständig blind. Sie besitzen ausgeprägte telepathische Fähigkeiten und vertreten eine pazifistische Weltanschauung. Obwohl die Aenar zahlenmäßig gering sind, nehmen sie einen einzigartigen Platz in der andorianischen Gesellschaft ein und wurden später auch politisch anerkannt.

Die Beteiligung der Andorianer an der Gründung der Vereinigten Föderation der Planeten im Jahr 2161 markierte einen Wendepunkt in ihrer Geschichte. Zusammen mit den Menschen, Vulkanierern und Tellariten legten sie den Grundstein für eine neue Ära interstellarer Zusammenarbeit. Ihr Beitrag zur Sternenflotte, insbesondere im Bereich der Verteidigung, Forschung und Diplomatie, ist bis heute bedeutend.

Andorianer zeichnen sich durch Loyalität, taktisches Denken und eine hohe Kampfbereitschaft aus. Ihre kulturelle Identität ist eng mit Ehre und Verteidigungsbereitschaft verknüpft, was sie innerhalb der Föderation zu verlässlichen, aber auch durchsetzungsstarken Partnern macht.

### 16.3.2 Die Flotte

Typ	Kumari-Klasse	Y-Klasse
<b>Bild</b>		
<b>Klasse</b>	2	N
<b>Energie</b>	6E	-
<b>Panzerung</b>	7P	5P
<b>Geschwindigkeit</b>	11/5W	11/3W
<b>Kosten</b>	6 Dil	3 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Disruptoren	Erzabbau, Bau & Transport

### 16.3.3 Schiffsfähigkeiten

- **Disruptor:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Standardwaffe „Disruptor“ einsetzen (siehe Kap. 14.2.3 [Offensivphase]).
- **Transportschiff-Fähigkeiten:** Siehe dazu Kap. 11.4 [Transportschifffähigkeiten].

### 16.3.4 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten

Die Andorianer stammen von einem eisigen und ressourcenarmen Planeten, entsprechend hoch entwickelt sind ihre Fähigkeiten im Bereich Bergbau, insbesondere beim Abbau von Dilithium aus Asteroidenfeldern. Transportschiffe der Andorianer fördern von einem Asteroidenfeld **jede Runde 4 Dilithium** – ein signifikanter Vorteil gegenüber anderen Fraktionen.

Verzichten die Andorianer auf den Bau eines Planetaren Upgrades, erhalten sie stattdessen **6 Dilithium in dieser Runde** – eine nochmals gesteigerte Effizienz, die den Fokus auf Rohstoffgewinnung weiter verstärkt.

Die Andorianer verfügen über nur eine einzige Schiffsklasse, die Kumari. Mit dem Planetaren Upgrade „Flottenkommando“ dürfen jedoch bis zu 5 Schiffe dieser Klasse gebaut werden.

Anstelle klassischer Raumstationen errichten die Andorianer sogenannte **Relaisstationen** – frei im Raum stationierte Satellitenanlagen mit einzigartigen taktischen Fähigkeiten. Sie besitzen keinerlei Bewaffnung, bieten jedoch einen enormen strategischen Mehrwert:

- **Kosten:** 7 Dilithium
- **Panzerung:** 5
- **Keine Waffen:** Setzen jedoch automatisch einen Notruf ab, wenn sie angegriffen werden (siehe Kap. 14.3.3 [Notruf])
- **Reputation:** Generieren jede Runde 4 Reputation
- **Warpinhibitor:** Radius 2 (nur aktiv mit dem Planetaren Upgrade „Sektorsicherung“)
- **Enttarnung:** Alle getarnten Schiffe im Umkreis von 2 Feldern werden automatisch enttarnt

Relaisstationen werden, wie Raumstationen anderer Fraktionen, von einem Transportschiff errichtet. **Das Transportschiff wird dabei jedoch nicht verbraucht**, sondern bleibt voll einsatzfähig.

#### Tipp

Insbesondere im Admiral-Modus mit den Hidden-Movement-Regeln entfalten die Enttarnungsfähigkeiten der Relaisstationen ihr volles strategisches Potenzial.

### 16.3.5 Strategische Tipps

Die Spielweise der Andorianer zeichnet sich durch Kontrolle, effizientes Ressourcenmanagement und strategische Präsenz aus. Ihre Stärken liegen nicht in überwältigender Feuerkraft, sondern in der klugen Nutzung ihrer wirtschaftlichen und taktischen Vorteile – insbesondere durch eine starke Flottenpräsenz und den geschickten Einsatz von Relaisstationen.

#### **Masse statt Klasse:**

Andorianer verfügen nur über eine einzige Schiffsklasse – diese ist jedoch effizient, solide bewaffnet und vergleichsweise günstig. Über das Planetare Upgrade „Flottenkommando“ lässt sich diese Klasse bis zu fünfmal bauen. Diese zahlenmäßige Überlegenheit kann früh im Spiel einen entscheidenden Druck aufbauen – etwa zur Flankensicherung, zur Gebietsblockade oder zur Unterstützung verbündeter Spieler.

#### **Raumkontrolle durch Relaisstationen:**

Ein zentrales Element der andorianischen Strategie ist der geschickte Einsatz ihrer Relaisstationen. Diese generieren nicht nur verlässlich 4 Reputation pro Runde, sondern können – mit dem entsprechenden Upgrade – auch als Warpfeldinhibitoren eingesetzt werden. Zwei bis drei gut platzierte Relaisstationen reichen aus, um weite Teile des Spielfelds abzuriegeln oder Engpässe zu schaffen, die nur der Andorianer gezielt öffnen oder schließen kann. In Kombination mit ihrer Fähigkeit, getarnte Schiffe zu enttarnen, wird der Raum zu einem taktischen Werkzeug in der Hand des Spielers.

#### **Wirtschaftliche Stärke sichern:**

Transportschiffe der Andorianer erzielen überdurchschnittlich hohe Erträge auf Asteroidenfeldern (4 Dilithium pro Runde). Dies macht sie zu einer der wirtschaftlich stärksten Fraktionen – vorausgesetzt, sie investieren frühzeitig in die Erkundung und sichern sich Zugriff auf diese Felder. Zusätzlich lohnt es sich in vielen Fällen, bewusst auf planetare Ausbauten zu verzichten, um stattdessen 6 Dilithium direkt aus dem planetaren Grundressourcengewinn zu erhalten – eine Flexibilität, die kaum eine andere Fraktion bietet.

#### **Bündnisse und Unterstützung:**

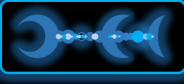
Dank ihrer starken Produktionskraft, der breiten Flotte und ihrer Fähigkeit, den Raum zu kontrollieren, eignen sich die Andorianer hervorragend als Support-Fraktion. In Allianzen können sie Durchgänge öffnen oder blockieren, Flotten absichern, gegnerische Tarnangriffe vereiteln oder durch Rohstoffüberschüsse gezielte Unterstützung leisten. Gerade in kooperativen oder semi-kooperativen Spielsituationen sind Andorianer daher ein geschätzter und wirkungsvoller Bündnispartner.

#### **Fazit:**

Die Andorianer gewinnen selten durch rohe Gewalt – aber sie dominieren durch Kontrolle, Ökonomie und strategische Präsenz. Wer ihre Stärken ausspielt, kann ganze Spielfelder lenken und andere Spieler in taktische Zwickmühlen bringen. Es lohnt sich, defensiv zu beginnen, das Spielfeld zu lesen und dann gezielt zuzuschlagen – immer in der Gewissheit, dass die eigene Position wirtschaftlich und taktisch abgesichert ist.


### 16.3.6 Konsole der Andorianer

1. Name der Fraktion
2. Empfohlene Mindestspieleranzahl
3. Kategorie der Fraktion (Entscheidend dafür ob Föderationskarten oder Imperialkarten gekauft werden können)
4. Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten und Regeln
5. Hinweis auf die Erhöhten Einnahmen, wenn auf den Planetaren ausbau verzichtet wird
6. Übersicht der Fraktionsschiffe
7. Planetare Basis-Upgrades
8. Fraktionsspezifisches Upgrade „Sektorsicherung“
9. Planetare Verteidigungsgrades




**ANDORIANER**

Ab 3 Spieler



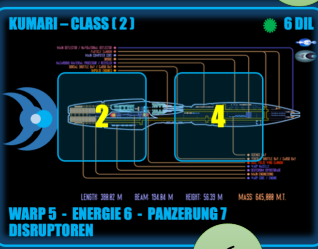
**FÖDERATION**



**RELAISSTATION (4P PRO RUNDE)**  
**FLOTTENGRÖÖE 4+1**  
**EISBERGBAU**  
**4 DILITHIUM VON ASTEROIDEN**

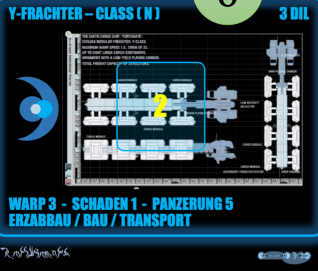
  

**KUMARI – CLASS ( 2 )** 6 DIL



WARP 5 - ENERGIE 6 - PANZERUNG 7  
DISRUPTOREN

**Y-FRACHTER – CLASS ( N )** 3 DIL



WARP 3 - SCHADEN 1 - PANZERUNG 5  
ERZABBAU / BAU / TRANSPORT

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**MOBILE ERZVERARBEITUNG**  
Ermöglicht Rohstoffabbau auf Asteroiden und Planeten

**DILITHIUMRAFFINERIE**  
+2 DIL Grundeinkommen

**FLOTTENKOMMANDO**  
+1 Flottengröße (von 4 auf 5)

**RAUMDOCK**  
Baut 1 Schiff der Klassen N – 2 pro Runde

**RAUMWERFT**  
Baut 1 Schiff der Klassen N – 2 pro Runde

**PLANETARES VERTEIDIGUNGSSYSTEM**  
Ermöglicht die Verteidigung des Planeten: Schildstärke 5  
Warpfeldinhibitor

**WAFFENPLATTFORM**  
1 Schuss pro Runde 5 Schaden durchschlägt Schilde

**DROHNEN**  
Startet 1 x pro Runde Drohnen  
4 Schaden an 4 Zielen  
Einsatzkosten 2 DIL

**IMPERIALE GARDE**  
+2 Manöverhandkarten  
Ermöglicht Schiff-Upgrades

**FORSCHUNGSSTATION**  
Grünes manöverkarten-Deck  
+1 Manöverhandkarten

**KOLONIALVERWALTUNG**  
Ermöglicht den Bau von Kolonien

**FREIHANDELSSTATION**  
Ermöglicht Kartenauf

**SEKTORSICHERUNG**  
Relaisstationen erhalten  
Warpinhibitoren mit Reichweite 2  
- 2 DIL / Runde

**PLANETARER SCHILD**  
Erhöht die Schildstärke um 25

**PLANETARES ABFANGSYSTEM**  
Permanent aktive Abfangsysteme

## 16.4 Klingonen

### 16.4.1 Hintergrund & Geschichte

Die Klingonen sind eine kriegerische, traditionsbewusste Spezies vom Planeten Qo'noS (ausgesprochen: „Kronos“), der sich im Beta-Quadranten befindet. Als zentrale Macht des Klingonischen Reichs spielen sie seit Jahrhunderten eine entscheidende Rolle in der interstellaren Politik. Ihr Reich umfasst dutzende Kolonien und unterworfenen Welten, und wird autoritär vom Hohen Rat regiert. An dessen Spitze steht der Kanzler, der in Fragen von Krieg, Expansion und Diplomatie weitreichende Befugnisse besitzt.



Die klingonische Gesellschaft ist stark von einem Ehrkonzept geprägt, das tief in allen Bereichen des Lebens verankert ist. Dieser Ehrenkodex, oft in Ritualen, Gesängen und Lebensweisheiten weitergegeben — definiert Mut, Loyalität, Kampfbereitschaft und Opferwillen als zentrale Tugenden. Der Tod im ehrenhaften Kampf gilt als höchste Form der Vollendung. Demgegenüber stehen Kapitulation, Verrat oder Hinterlist als Ausdruck größter Schande. Eine solche Schande fällt nicht nur auf den Einzelnen, sondern entehrt seine gesamte Blutlinie, was weitreichende gesellschaftliche Folgen haben kann.



Klingonen sind biologisch robust und für den Kampf geschaffen. Sie verfügen über sogenannte **brak'lul**, physiologische Redundanzen, die es ihnen ermöglichen, wichtige Körperfunktionen mehrfach abzusichern. Beispielsweise besitzen sie mehrere Leber-ähnliche Organe und eine erhöhte Knochendichte. Dadurch sind sie extrem widerstandsfähig gegenüber Verletzungen, Krankheiten und körperlicher Erschöpfung. Die typische klingonische Stirnstruktur, eine komplexe Knochenwölbung mit ausgeprägtem Relief, ist ein auffälliges Erkennungsmerkmal ihrer Spezies.

Rituelle Praxis ist ein zentrales Element der klingonischen Kultur. Viele Lebensabschnitte — Geburt, Volljährigkeit, Ehe, Tod — sind mit formellen, oft öffentlichen Zeremonien verbunden. Das **Hegh'bat**-Ritual (ein ritueller Suizid im Angesicht unheilbarer Schwäche), die **R'uustai** (eine symbolische Blutsverwandtschaft) oder das **Mauk-to'Vor** (eine spirituelle Reinigung durch rituelle Tötung) sind nur einige Beispiele für diese tief verwurzelten Praktiken. Auch das Singen von Epen, das Rezitieren der Taten verstorbener Krieger und das Ehrensaltieren am Sterbebett gehören zur kulturellen Identität.

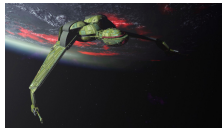


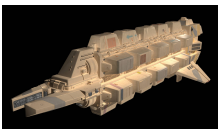
Militärisch verfügt das Klingonische Reich über eine lange Geschichte. Bereits vor dem ersten Kontakt mit der Föderation waren die Klingonen eine raumfahrende Großmacht, die durch Eroberung und militärische Dominanz expandierte. Ihre Kriegsschiffe wie der Bird-of-Prey, der K't'inga-Kreuzer oder später der Negh'Var sind schwer bewaffnet und mit Tarntechnologie ausgestattet. Der Kampf, insbesondere der Nahkampf mit traditionellen Waffen wie dem **Bat'leth** oder **D'k tahg**, gilt als besonders ehrenhaft.

Die Beziehung zur Föderation war über weite Strecken von Feindseligkeit und offenen Konflikten geprägt. Erst nach dem Verabschiedung des Khitomer-Abkommens im Jahr 2293 entstand eine Allianz, die über Jahrzehnte stabil blieb, jedoch immer wieder von politischen Spannungen, Machtwechseln und Interessenkonflikten erschüttert wurde. Die Ereignisse rund um Praxis, einen explodierenden klingonischen Mond, waren Auslöser für diese historische Wende, die letztlich zum Friedensprozess führte.

Trotz ihres Rufes als kriegerische Spezies sind Klingonen keineswegs eindimensional. Sie besitzen eine komplexe Gesellschaftsstruktur, ein starkes Bewusstsein für Ehre, Kunst, Geschichte und Religion. Der mythische Krieger Kahless gilt als spiritueller Begründer ihrer Kultur und wird in vielen Erzählungen als moralisches Ideal verehrt.

Klingonen messen sich an ihren Taten, nicht an Worten und leben in dem Bewusstsein, dass Ehre nicht gegeben, sondern verdient wird. Ihr Streben nach Ruhm und ihr tiefer Respekt vor der Geschichte machen sie zu einer der faszinierenden Kultur.

### 16.4.2 Die Flotte

Typ	Bird of Prey-Klasse	Vor'Cha-Klasse	Negh'Var-Klasse	G-Klasse
<b>Bild</b>				
<b>Klasse</b>	1	2	3	N
<b>Energie</b>	3E	5E	7E	-
<b>Panzerung</b>	4P	6P	8P	5P
<b>Geschwindigk.</b>	1I/3W	1I/5W	1I/7W	1I/3W
<b>Kosten</b>	4 Dil	7 Dil	11 Dil	3 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Plündern, Tarnung & Disruptor	Langstreckentorpedos, Tarnung & Disruptor	Quantentorpedos, Tarnung & Disruptor	Erzabbau, Bau & Transport

### 16.4.3 Schiffsfähigkeiten

- **Disruptor:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Standardwaffe „Disruptor“ einsetzen (siehe Kap. 14.2.3 [Offensivphase]).
- **Tarnung:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann sich tarnen und enttarnen (siehe Kap. 11.3.2 [Tarnen]).
- **Plündern:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann Kolonien plündern (siehe Kap. 11.3.1 [Kolonie plündern]).
- **Langstreckentorpedos:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann Langstreckentorpedos abfeuern (siehe Kap. 11.3.4 [Langstrecken-Torpedos]).
- **Quantentorpedos:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit verursacht mit jedem Torpedo 4 Schadenspunkte – dies gilt auch für Torpedosalven.
- **Transportschiff-Fähigkeiten:** Siehe dazu Kap. 11.4 [Transportschiffsfähigkeiten].

### 16.4.4 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten

Die Kolonien der Klingonen entsprechen eher ungemütlichen Arbeitslagern, was zu einer erhöhten Ausbeute von 2 Dil pro Kolonie führt.

Alle Schiffe der Klingonen sind standardmäßig mit Tarnvorrichtungen und Disruptoren ausgerüstet. Letztere gelten als Standardwaffe und verursachen doppelt so viel Schaden wie die Phaser, mit denen die meisten anderen Fraktionen arbeiten.

Obwohl die Klingonen durch das Khitomer-Abkommen mit der Föderation verbündet sind, bleiben sie ein eigenständiges Imperium. Das erlaubt ihnen den Kauf sowohl von Föderations- als auch von Imperialkarten.

Klingonen erhalten beim Zerstören feindlicher Schiffe, insbesondere NPCs, die doppelte Menge an Reputation. Sie bekommen also statt des einfachen maximalen Panzerungswerts eines Schiffs die doppelte Anzahl als Reputation. Zusätzlich erhalten Klingonen mit dem planetaren Upgrade „Halle der Krieger“, das 2 Dil pro Runde kostet, 10 weitere Reputationspunkte für das Zerstören feindlicher Spielerschiffe.

*Beispiel 1: Der Klingonische Spieler trifft auf die Scimitar (3 Schaden pro Runde, 12 Panzerung) und zerstört sie. Er erhält dafür 24 Reputation (statt 12 wie andere Fraktionen).*

*Beispiel 2: Der Klingonische Spieler zerstört eine Valdore der Romulaner und hat bereits die Halle der Krieger errichtet. Er erhält 26 Reputation (das Doppelte der Panzerung von 13) + 10 Extra-Reputation durch die Halle der Krieger → 36 Reputation.*

Klingonen ist es durch ihren Ehrenkodex untersagt, sich zurückzuziehen oder zu kapitulieren. Daher werden die beiden Basisdeck-Karten „Warpflucht“ durch die Karten „Kollisionskurs“ ersetzt.

**Hinweis**

Das Entfernen, bzw. Hinzufügen der Karten muss der Spieler während des Spielaufbaus erledigen.

Außerdem können klingonische Schiffe durch Kampferfahrung befördert werden. Jedes Schiff, das ein anderes zerstört (egal ob NPC oder Spielerschiff), steigt eine Erfahrungsstufe auf: vom normalen Status zum Veteranen-Status, und von dort zum Elite-Status. Der Veteranen-Status wird durch einen gelben Ring am Schiffssockel markiert, der Elite-Status durch einen roten.

Die folgenden Boni gelten für beförderte Schiffe:

Schiff	Fähigkeit Veteran	Fähigkeit Elite
Bird of Prey	Nach einem Kampf tarnt sich das Schiff automatisch.	Das Schiff kann auch Transportschiffe plündern und dabei 3 Dilithium vom Besitzer stehlen.
Vor'Cha	Nach einem Kampf tarnt sich das Schiff automatisch.	Das Schiff ist mit Quantentorpedos ausgerüstet. Dies gilt auch für Langstreckentorpedos – jeweils 4 Schaden.
Negh'Var	Dual-Disruptoren: Disruptorschaden erhöht sich auf 4.	Die Basis-Schildleistung (ohne Upgrade) steigt auf 9.

**Wichtige Regel**

Bei Kämpfen mit mehreren Schiffen gilt: Nur das Schiff, das den finalen Schadenspunkt verursacht, wird befördert.

**16.4.5 Strategische Tipps**

Ein effektiver Spielstart mit den Klingonen beinhaltet die rasche Erkundung des umliegenden Raumes, um sowohl frühzeitig Kontakt zu anderen Spielern herzustellen als auch gezielt auf NPC-Schiffe zu stoßen. Dadurch kann schon in der Frühphase Druck auf die Mitspieler aufgebaut und gleichzeitig wertvolle Reputation gesammelt werden. Bei Kämpfen mit mehreren Schiffen besonders wichtig: Nur das Schiff, das den finalen Schlag ausführt, erhält die Beförderung. Beförderte Schiffe mit Veteranen- oder Elite-Status verfügen über starke Boni, die im weiteren Spielverlauf entscheidend sein können.

Die Tarnfähigkeit aller klingonischen Schiffe ermöglicht ein äußerst flexibles und taktisch kluges Vorgehen. Getarnte Schiffe können sich unbemerkt annähern, sicherer in unbekannte Gebiete vordringen, überraschende Angriffe durchführen oder sich nach einem Sieg automatisch wieder verbergen – letzteres ist insbesondere eine Veteranenfähigkeit der Bird of Prey- und Vor'Cha-Klasse. Wer diese Optionen geschickt nutzt, kann entscheidende Vorteile auf dem Spielfeld erlangen.

Auch das Plündern gegnerischer oder neutraler Kolonien stellt für die Klingonen eine wirtschaftlich bedeutende Erweiterung ihrer militärischen Strategie dar. Neben dem unmittelbaren Schaden für den betroffenen Spieler lässt sich dabei wertvolles Dilithium erbeuten – eine Ressource, die den fortlaufenden Kriegseinsatz entscheidend unterstützt. Aggressive Vorstöße in fremde Sektoren lohnen sich somit doppelt: Sie bringen nicht nur Reputation durch Kämpfe, sondern schwächen den Gegner und stärken die klingonische Kriegsmaschinerie. Zugleich profitieren die Klingonen auch von eigenen Kolonien, die sie – ganz im Sinne ihrer rücksichtslosen Ausbeutungspolitik – mit jeweils 2 Dilithium pro Runde ausbeuten. Das macht Koloniegründungen zu einer lohnenden wirtschaftlichen Grundlage für den fortgesetzten militärischen Vormarsch.

Ein weiterer Schlüssel zum Erfolg ist das planetare Upgrade „Halle der Krieger“. Dieses sollte idealerweise vor dem ersten Angriff auf einen Mitspieler errichtet werden. Der zusätzliche Bonus von +10 Reputation pro zerstörtem Spielerschiff macht klingonische Offensiven noch wertvoller und verschafft ihnen einen entscheidenden Vorteil im Rennen um den Reputationssieg.

Ein elementarer Aspekt der klingonischen Spielweise ist ihr Ehrenkodex: Kapitulation oder Rückzug sind keine Optionen. Statt „Warpflucht“ stehen ihnen „Kollisionskurs“-Karten zur Verfügung. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende. Diese Regelung zwingt Klingonenspieler dazu, ihre Angriffe gut zu planen und Risiken bewusst einzugehen. Umso wichtiger ist es, die eigene Flotte strategisch zu positionieren und gezielt durch gekaufte Manöverkarten sowie Schiffsupgrades zu verstärken.

Die Klingonen sind keine Fraktion für defensive oder zögerliche Spielstile. Sie fordern Mut, Entschlossenheit und ein kalkuliertes Risiko. Wer bereit ist, sich furchtlos in Gefechte zu stürzen, seine Schiffe gezielt aufzurüsten und aggressive Expansion zu betreiben, wird mit wachsender Reputation und Dominanz auf dem Schlachtfeld belohnt.

### 16.4.6 Konsole der Klingonen

1. Name der Fraktion
2. Empfohlene Mindestspieleranzahl
3. Kategorie der Fraktion
4. Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten und Regeln
5. Übersicht der Fraktionsschiffe
6. Planetare Basis-Upgrades
7. Raumdock und Raumwerft zum Schiffsbau
8. Fraktionsspezifisches Upgrade „Halle der Krieger“
9. Planetare Verteidigungsupgrades

## 16.5 Romulaner

### 16.5.1 Hintergrund & Geschichte

Die Romulaner sind eine mächtige, isolierte Spezies, die das Romulanische Sternenimperium kontrolliert. Ihre Heimatwelt ist der Planet Romulus, begleitet vom industriell ausgebeuteten Nachbarplaneten Remus. Neben diesen Kernwelten umfasst das Imperium zahlreiche Kolonien und Grenzposten. Die Gesellschaft der Romulaner ist geprägt von einem starken Sinn für Ordnung, Geheimhaltung und militärischer Disziplin. Nach außen hin präsentiert sich das Imperium verschlossen und selbstgenügsam, mit dem klaren Ziel, seine Unabhängigkeit und Interessen um jeden Preis zu sichern.



Die Romulaner stammen ursprünglich von den Vulkanianern ab. Eine Fraktion jener Spezies verließ ihre Heimatwelt vor vielen Jahrhunderten, da sie die Lehren der Emotionsunterdrückung ablehnte. Diese Gruppe wanderte durch den Weltraum und gründete schließlich eine neue Zivilisation, die sich zur romulanischen Kultur entwickelte. Trotz ihrer gemeinsamen genetischen Abstammung könnten die beiden Gesellschaften kaum unterschiedlicher sein: Während die Vulkanianer Rationalität und Offenheit anstreben, dominieren bei den Romulanern Kontrolle, Verschwiegenheit und nationale Stärke.

Die Regierung des Romulanischen Imperiums besteht aus einem zentralen Senat, an dessen Spitze der Prätor steht. Dieser wird durch interne politische Prozesse bestimmt und repräsentiert sowohl das zivile als auch das militärische Oberkommando. Unterstützt wird die Regierung von einem einflussreichen und gefürchteten Geheimdienst: dem Tal Shiar. Dieser operiert mit weitreichenden Vollmachten, sowohl im Inneren als auch jenseits der Grenzen des Imperiums, und überwacht nicht nur mögliche Feinde, sondern auch die eigene Bevölkerung.






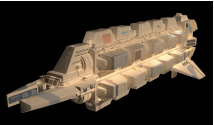
Die romulanische Militärflotte zählt zu den am besten ausgerüsteten und diszipliniertesten Kräften des Alpha-Quadranten. Ein zentrales Merkmal ihrer taktischen Überlegenheit ist der Einsatz fortschrittlicher Tarntechnologie. Diese ermöglicht es, Schiffe vollständig vor Sensoren zu verbergen, bis sie sich entschließen, anzugreifen. Diese Art der Kriegsführung spiegelt das romulanische Selbstverständnis wider: Erst beobachten, dann präzise zuschlagen, stets mit dem Ziel, jede Schwäche des Gegners auszunutzen.

Die romulanische Außenpolitik ist von strategischer Neutralität geprägt. Obwohl sie sich nicht grundsätzlich gegen diplomatische Kontakte sperren, bevorzugen die Romulaner es, ihre Interessen durch verdeckte Operationen, Manipulation und langfristige Pläne durchzusetzen. Misstrauen gegenüber anderen Völkern ist tief in ihrer Kultur verankert, ebenso wie die Überzeugung, dass politische Kontrolle nur durch Stärke und Wachsamkeit aufrechterhalten werden kann.

Der Planet Remus spielt im wirtschaftlichen Rückgrat des Imperiums eine zentrale Rolle. Hier werden große Mengen an Rohstoffen abgebaut, und ein erheblicher Teil der militärischen Produktion ist dort angesiedelt. Die dort lebende Bevölkerung gilt innerhalb des Imperiums als untergeordnet, erfüllt jedoch eine entscheidende Rolle im Funktionieren der romulanischen Kriegsmaschinerie.

Seit das Romulanische Sternenimperium zu seiner heutigen Größe herangewachsen ist, hat die Sicherung der bestehenden Grenzen oberste Priorität gegenüber weiterer Expansion. Dennoch bleibt die romulanische Außenpolitik von strategischer Geduld, technologischem Vorsprung und kompromissloser Geheimhaltung geprägt. Tarnung, Täuschung und verdeckte Operationen sind dabei zentrale Elemente ihrer interstellaren Machtausübung.

16.5.2 Die Flotte

Typ	D'Deridex-Klasse	Valdore-Klasse	PT01-Klasse	G-Klasse
<b>Bild</b>				
<b>Klasse</b>	2	4	N	N
<b>Energie</b>	5E	9E	-	-
<b>Panzerung</b>	6P	13P	3P	5P
<b>Geschwindigk.</b>	1I/5W	1I/7W	2I/3W	1I/3W
<b>Kosten</b>	7 Dil	Valdore Dil	PT01 Dil	G Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Disruptor, Tarnung, Erw. des Romulanischen Imperiums & Spionage	Disruptor, Tarnung & Erw. des Romulanischen Imperiums	Aufklärer, Tarnung & Erw. des Romulanischen Imperiums	Erzabbau, Bau & Transport

16.5.3 Schiffsfähigkeiten

- **Aufklärer:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit besitzt eine Impulsgeschwindigkeit von 2. Es kann sich somit bei einer Bewegungsaktion mit Impulsgeschwindigkeit (siehe Kap. 11.2.1 [Bewegung mit Impulsgeschwindigkeit]) bis zu 2 Sektoren weit bewegen. Beim Flug in nicht-erforschten Raum dürfen mit einer solchen Bewegungsaktion folglich bis zu 2 Sektoren nacheinander erforscht werden. Jeder dieser Erkundungen wird dabei einzeln abgehandelt.
- **Disruptor:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Standardwaffe „Disruptor“ einsetzen (siehe Kap. 14.2.3 [Offensivphase]).
- **Tarnung:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann sich tarnen und enttarnen (siehe Kap. 11.3.2 [Tarnen]).
- **Spionage:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann eine fremde Station anfliegen und dem Besitzer **5 Reputation stehlen**. Dies ist auch im getarnten Zustand möglich. Jede Station kann nur einmal pro Spiel ausspioniert werden.  
Neutrale Stationen können ebenfalls ausspioniert werden, um dort 5 Reputation zu generieren.
- **Erweiterung des Romulanischen Imperiums:** Jeder freie Sektor, der von einem Schiff mit dieser Fähigkeit betreten wird, auch im getarnten Zustand, kann zum Teil des Romulanischen Imperiums erklärt werden, sofern der Spieler dies wünscht. Dabei gelten folgende Regeln:
  - Der Heimatsektor ist **immer** Teil des Romulanischen Imperiums.
  - Jeder Teil des Imperiums muss stets mit dem Heimatsektor verbunden bleiben; andernfalls werden die einzelnen Marker entfernt.
  - Die neue Grenzlinie wird mit „Neutrale Zone“- Markern gekennzeichnet.
  - Die **minimale** Entfernung (in Feldern) vom Heimatsektor zu einem beliebigen Sektor des Imperiums wird mit 5 multipliziert; das Ergebnis ist die Menge an Reputation, die der Romulanische Spieler zu Beginn jeder Runde erhält.
  - An der Spielfeldgrenze werden keine „Neutrale Zone“- Marker gelegt. Für die Punkteberechnung gilt der Abstand dort als „unendlich groß“.
  - Betritt ein feindliches Schiff Romulanisches Territorium, verschiebt sich die Grenze automatisch zurück, es sei denn, der Spieler hat zuvor um **freie Passage** gebeten.
  - Ein Feind, der im Romulanischen Raum eingeschlossen ist, gilt als „Feind im Imperium“ und kann die Grenzen nicht verschieben, bis er die Neutrale Zone wieder verlassen hat.
  - Auch ein Sektor mit einem feindlichen Schiff kann Teil des Romulanischen Imperiums werden – jedoch nur, **wenn das erklärende Schiff nicht getarnt ist**.
  - Jede Spieler-Raumstation sichert 7 Sektoren (den Sektor, auf dem sie steht, und die 6 angrenzenden). Daraus ergeben sich folgende Regeln im Verhältnis zum Romulanischen Imperium:
    - \* Eine fremde Spieler-Raumstation sichert ihre 7 Felder – diese können kein Teil des Romulanischen Imperiums sein, es sei denn, der Besitzer der Station stimmt dem ausdrücklich zu.

- ✦ Eine Romulanische Raumstation sichert ihre 7 Felder stets im Sinne des Romulanischen Imperiums.
- ✦ Stehen die beiden vorstehenden Regeln im Widerspruch, hat die zweite Vorrang.
- ✦ Die Andorianischen Relaisstationen haben keinen Einfluss auf das Romulanische Imperium.
- Der Sektor, auf dem sich eine neutrale Station befindet, kann niemals Teil des Romulanischen Imperiums sein.
- **Transportschiff-Fähigkeiten:** Siehe dazu Kap. 11.4 [Transportschifffähigkeiten].

**16.5.4 Das Romulanische Imperium – Details & Beispiele**

**Spielstartsituation:**



Neutrale Zone zu Beginn des Spiels  
 Minimaler Abstand vom Heimatsektor: 1  
 → 5 Punkte zu Beginn jeder Runde

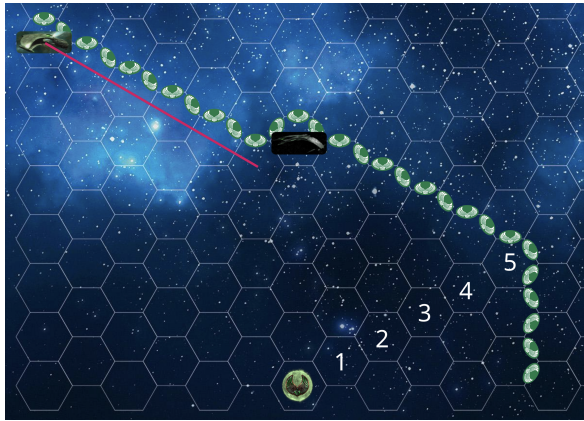
**Erweiterung des Imperiums:**



Erkundung des Raums  
 Minimaler Abstand weiterhin 1  
 → 5 Punkte



Ausweitung des Imperiums  
 Minimaler Abstand zum Heimatsektor nun 3  
 → 15 Punkte zu Beginn der nächsten Runde

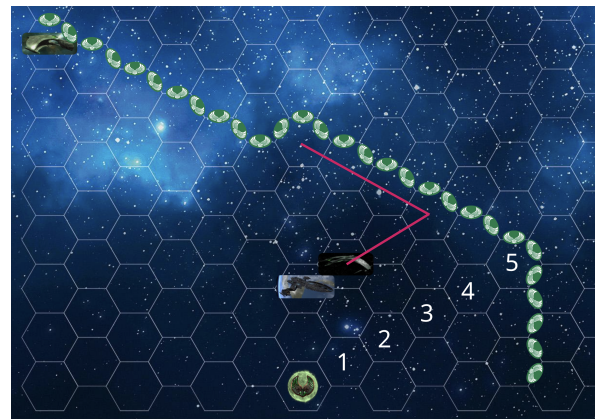


Weitere Expansion  
 Minimaler Abstand zum Heimatsektor nun 5  
 → 25 Punkte zu Beginn der nächsten Runde

**Zurückdrängung des Imperiums:**



Eine Kumari drängt die Grenze zurück.  
 Minimaler Abstand zum Heimatsektor wieder 1  
 → 5 Punkte



Die Valdore zieht im eigenen Zug die Grenze neu.  
 → Die Kumari gilt nun als „Feind im Imperium“  
 → Abstand wieder 5 → 25 Punkte

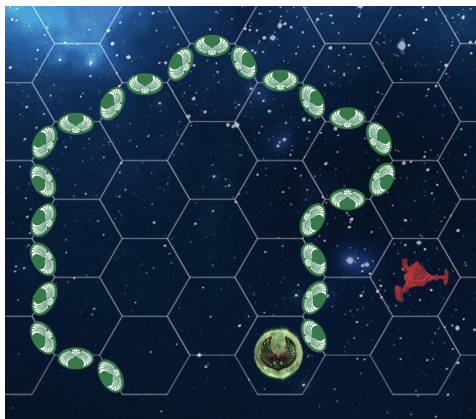
**Stationen:**



Eine romulanische Station sichert ihr eigenes Feld und alle angrenzenden Sektoren. Solange die Station besteht, kann die Grenze dort nicht zurückgedrängt werden.



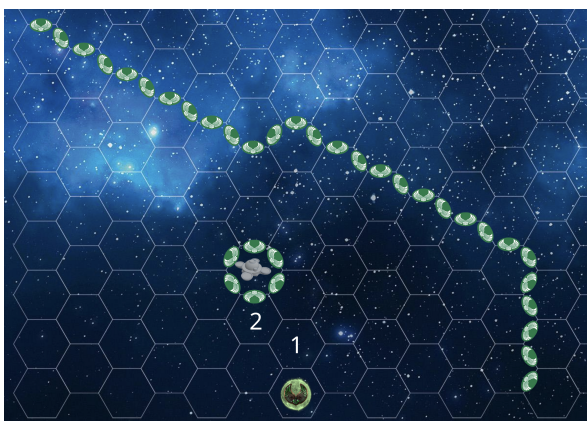
Wird eine feindliche Station im romulanischen Raum errichtet...



...drängt sie die Grenze dauerhaft zurück, solange sie besteht.



Der Einflussbereich romulanischer Stationen überwiegt stets den anderer Fraktionen.



Ein Sektor mit einer neutralen Station kann niemals Teil des Romulanischen Imperiums werden  
 → Hier beträgt der minimale Abstand 2  
 → 10 Punkte

### 16.5.5 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten

Die wichtigste Spezialfähigkeit ist die zuvor beschriebene Methode, das Romulanische Reich zu definieren und zu erweitern.

**Hinweis:** Stationen sichern immer ihren Sektor und alle angrenzenden Sektoren!

Die Romulaner können zwischen zwei Spezialupgrades wählen:

- **Drohnenprogramm:** Ermöglicht den Bau der autonomen Drohne PT-01, die dank ihrer hohen Impulsgeschwindigkeit deutlich einfacher unbekanntes Raum erkunden kann.
- **Tal Shiar HQ:** Bietet dauerhafte Rabatte auf den Kauf von Imperial- und Manöverkarten. Einmal pro Runde kann eine Karte zum halben Preis gekauft werden. Bei Imperialkarten wird abgerundet, wodurch diese für 1 Dil zu kaufen sind.

Davon abgesehen besitzen die Romulaner eine starke Flotte.

Alle Schiffe sind mit Tarnung und Disruptoren ausgestattet, und die Valdore-Klasse-Schiffe gehören zu den stärksten Schiffen in „Star Trek – Conquest Alpha“.

Da die Romulaner kein Schiff der Klasse 1 in der Flotte haben, starten sie bereits mit einem Schiff der Klasse 2 zu Beginn.

### 16.5.6 Strategische Tipps

Die wichtigste Punktequelle der Romulaner ist ein **gleichmäßig wachsendes Imperium**. Je weiter die Grenze jedoch in die Tiefe reicht, desto verwundbarer und schwerer zu verteidigen wird sie. Gut platzierte Raumstationen sichern das Reich und verhindern, dass einzelne feindliche Schiffe große Teile zurückdrängen. Sperrzonen sind ebenfalls entscheidend: Neutrale und fremde Stationen blockieren dauerhaft Felder. Hier lohnt ein gezielter Schlag, um die Expansion weiter führen zu können.




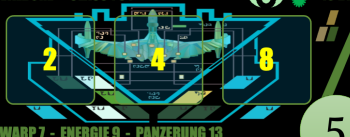


Romulaner können **offensiv wie defensiv** stark gespielt werden. Tarnung gibt die Kontrolle über Zeit und Ort des Angriffs. Gleichzeitig dient die Flotte als Machtfaktor: Schon die Präsenz einer Valdore-Klasse stabilisiert Grenzbereiche und zwingt Gegner zu Umwegen. Kämpfe sollten gezielt gewählt werden, um Transporter oder Unterstützungsschiffe auszuschalten – Verluste, die weit schwerer wiegen als ein einfacher Schlagabtausch.

Die Wahl des Spezialupgrades legt das Tempo fest. Ein frühes **Drohnenprogramm** bremst zwar die Wirtschaft, beschleunigt aber die Expansion spürbar: Die PT-01 erkundet schnell und kann so früh ein großes Territorium abstecken. Das **Tal Shiar HQ** entfaltet seinen Wert vor allem im Mid-Game, wenn vergünstigte Imperial- und Manöverkarten taktische Flexibilität sichern. In einer Partie mit vielen gegnerischen Stationen wird zudem die **Spionage** der D'Deridex interessant.

Der Schlüssel liegt in kontrollierter Expansion und gezielter Eskalation. Grenzen stabilisieren, Stationen als Ankerpunkte nutzen, getarnte Schiffe gekonnt einsetzen und dann zuschlagen, wenn Kartenhand, Aufrüstung der Flotte und Position zusammenpassen. So entfalten die Romulaner ihre Stärken: Tarnung und Geduld verwandeln sich in stetigen Punktegewinn, während die Gegner gezwungen sind, auf romulanischem Territorium zu reagieren.

### 16.5.7 Konsole der Romulaner

1. Name der Fraktion
2. Empfohlene Mindestspieleranzahl
3. Kategorie der Fraktion (Entscheidend dafür ob Föderationskarten oder Imperialkarten gekauft werden können)
4. Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten und Regeln
5. Übersicht der Fraktionsschiffe
6. Planetare Basis-Upgrades
7. Fraktionsspezifisches Upgrades „Tal Shiar HQ“ und „Drohnenprogramm“
8. Planetare Verteidigungsupgrades

 <b>ROMULANER</b> 1	Ab 2 Spieler	<b>IMPERIAL</b> 3	5P PRO MINIMALABSTAND ZUR NEUTRALEN ZONE DISRUPTOREN TARNUNG 4	
<b>D' DERIDEK – CLASS ( 2 )</b>  7 DIL WARP 5 - ENERGIE 5 - PANZERUNG 6 SPIONAGE	2	<b>MOBILE ERZVERARBEITUNG</b> Ermöglicht Rohstoffabbau auf Asteroiden und Planeten	6	<b>AKADEMIE</b> +2 Manöverhandkarten Ermöglicht Schiff-Upgrades
<b>VALDORE – CLASS ( 3 )</b>  15 DIL WARP 7 - ENERGIE 9 - PANZERUNG 13	5	<b>DILITHIUMRAFFINERIE</b> +2 DIL Grundeinkommen	7	<b>FORSCHUNGSSTATION</b> Grünes Manöverkarten-Deck +1 Manöverhandkarten
<b>6 FRACHTER – CLASS ( N )</b>  3 DIL WARP 3 - SCHADEN 1 - PANZERUNG 5 ERZABBAU / BAU / TRANSPORT	2	<b>FLOTTENKOMMANDO</b> +1 Flottengröße (von 3 auf 4)	8	<b>IMPERIALVERWALTUNG</b> Ermöglicht den Bau von Kolonien
<b>AUTONOME DROHNE PT01 – CLASS ( N )</b>  3 DIL WARP 3 - IMPULS 2 - SCHADEN 1 - PANZERUNG 3	2	<b>BAUWERK</b> Baut 1 Schiff der Klassen N – 2 – 3 pro Runde	7	<b>FREIHANDLSSTATION</b> Ermöglicht Kartenkauf Station generiert 2 DIL / Runde
		<b>PLANETARES VERTEIDIGUNGSSYSTEM</b> Ermöglicht die Verteidigung des Planeten: Schildstärke 5 Wurfelfeldinhibitor		<b>TAL SHIAR HQ</b> 1 Manöver / Imperialkarte pro Runde 50% Reduziert -1 DIL / Runde Einkommen
		<b>DROHNEN</b> Startet 1x pro Runde Drohnen 4 Schaden an 4 Zielen Einsatzkosten 2 DIL		<b>DROHNENPROGRAMM</b> AUTONOME DROHNE PT 01 -2 DIL / Runde Einkommen
		<b>PLANETARES ABFANGSYSTEM</b> Permanent aktive Abfangsysteme		<b>ORBITALES GESCHÜTZ</b> 1 Schuss pro Runde 5 Schaden durchschlägt Schilde
				<b>PLANETARER SCHILD</b> Erhöht die Schildstärke um 25

1 Option wählbar

## 16.6 Ferengi

### 16.6.1 Hintergrund & Geschichte

Die Ursprünge der Ferengi liegen auf dem Planeten Ferenginar, einer Welt mit dauerhaftem Regen, sumpfigen Landschaften und feuchtwarmem Klima. Die Gesellschaft entwickelte sich dort nach völlig anderen Prinzipien als in der Föderation: Während auf der Erde Kooperation und gemeinsamer Fortschritt den Weg bestimmten, formten bei den Ferengi Konkurrenz, List und der unbedingte Drang nach Profit das Fundament ihrer Zivilisation. Schon früh entstand eine Kultur, in der jedes Handeln nach seinem materiellen Nutzen bewertet wird.



Das zentrale Regelwerk des ferengischen Lebens sind die sogenannten Erwerbsregeln – eine Sammlung von über 280 Vorschriften, die seit Jahrhunderten überliefert werden und den Alltag ebenso wie die galaktische Politik bestimmen. Sie erheben Gewinnstreben zum höchsten Wert und verleihen Reichtum Rang und Ansehen. Traditionell gelten sie als unantastbar, werden jedoch von geschickten Ferengi zugunsten größerer Geschäfte entschlossen ausgelegt.



Die Ferengi sind eine humanoide Spezies mit markanten körperlichen Merkmalen. Auffällig sind ihre großen, nach vorn gewölbten Ohren mit ausgeprägten Ohrfläppchen, die als hochsensible Sinnesorgane gelten und in der ferengischen Kultur zugleich als Zeichen von Geschäftstüchtigkeit und Attraktivität verstanden werden. Zahlreiche Redewendungen und Rituale beziehen sich auf Größe und Sensibilität der Ohrfläppchen. Weitere typische Merkmale sind geringe Körpergröße, spitze Zähne und eine insgesamt schwächliche Physis. Da körperliche Stärke gesellschaftlich wenig Gewicht hat, entstanden keine kriegerischen Traditionen – List, Verhandlungsgeschick und ökonomischer Weitblick gelten als entscheidende Talente.


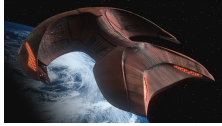
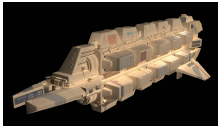
Politisch wird Ferenginar vom Großen Nagus geführt, dem obersten Herrscher und Symbol des kommerziellen Imperiums. Ihm unterstehen die Ferengi-Handelsbehörde (FCA) sowie zahlreiche wirtschaftliche Syndikate, die in ständiger Konkurrenz zueinander stehen. Intrigen, Übernahmen und Preisabsprachen gehören ebenso zum Machtinstrumentarium wie Diplomatie und Korruption, wenn es dem eigenen Vorteil dient. Anders als viele interstellare Mächte verfolgen die Ferengi selten territoriale Expansion; ihr Einfluss speist sich vor allem aus Handel, Banken und Informationsnetzwerken.

Mit dem Aufkommen des interstellaren Reisens etablierten sich die Ferengi rasch als Händler und Zwischenhändler im Alpha-Quadranten. Sie nutzten jede Gelegenheit, Profit zu schlagen – durch Waffenhandel, Bergbaurechte, Bankgeschäfte oder Spekulationen. Ihre markanten Marauder dienen als mobile Handelsplattformen und sind zugleich ausreichend bewaffnet, um wirtschaftliche Interessen durchzusetzen.

Kulturell blieben die Ferengi lange Zeit isoliert und hielten an traditionellen Strukturen fest, etwa an der Unterordnung der Frauen und der Heiligkeit des Profits. Erst in der zweiten Hälfte des 24. Jahrhunderts führten Kontakte mit der Föderation und insbesondere die Reformen des Großen Nagus Zek zu vorsichtigen gesellschaftlichen Veränderungen. Frauen erhielten schrittweise Rechte im Geschäftsleben, und die Rolle der Erwerbsregeln wurde in einzelnen Punkten neu ausgelegt. Diese Entwicklungen erzeugten Widerstände, öffneten jedoch den Weg zu Modernisierung und größerer Akzeptanz in interstellaren Bündnissen.

Die Geschichte der Ferengi ist damit weniger eine Abfolge kriegerischer Konflikte als vielmehr die eines kulturellen Experiments: eine Zivilisation, die alles dem Profit unterordnet und gerade dadurch einen festen Platz im Gefüge des Alpha-Quadranten behauptet. Für manche sind sie gerissene Händler oder rücksichtslose Ausbeuter, für andere pragmatische Partner mit unerschöpflicher Findigkeit. Sicher ist nur: Wo immer sich ein Geschäft machen lässt, sind die Ferengi nicht weit.

### 16.6.2 Die Flotte

Typ	Shuttle	Marauder	G-Klasse
<b>Bild</b>			
<b>Klasse</b>	1	2	N
<b>Energie</b>	2E	6E	-
<b>Panzerung</b>	3P	7P	5P
<b>Geschwindigkeit</b>	1I/3W	1I/5W	1I/3W
<b>Kosten</b>	4 Dil	8 Dil	3 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Schmuggler	Ausbeutung	Erzabbau, Bau & Transport

### 16.6.3 Schiffsfähigkeiten

- **Schmuggler:** Befindet sich ein Schiff mit dieser Fähigkeit an einer beliebigen Raumstation, kann es dort die Schiffsaktion „Schmuggler“ ausführen und dadurch 1 Dil generieren. Diese Schiffsaktion darf nur einmal pro Runde ausgeführt werden. Mit Schmuggel generiertes Dilithium zählt **nicht** zum Einkommenslimit von 20 Dil.
- **Ausbeutung:** Befindet sich ein Schiff mit dieser Fähigkeit zu Beginn der Runde an einer Kolonie (fremd oder eigen), erhöht sich der Ertrag dieser Kolonie um 2 Dil. Dieses zusätzliche Einkommen zählt zum Einkommenslimit von 20 Dil.
- **Transportschiff-Fähigkeiten:** Siehe Abschnitt Kap. 11.4 [Transportschiffsfähigkeiten].

### 16.6.4 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten

Die Ferengi zeichnen sich durch ihre einzigartige Wirtschaftslogik aus, die ihnen im Spiel mehrere besondere Möglichkeiten eröffnet. So können sie ihr vorhandenes Dilithium jederzeit in Reputation umwandeln, zu einem Kurs von 2 Reputation pro Dil.

Auch der Aufbau neuer Kolonien ist für sie kostengünstiger als für andere Fraktionen, was ihr wirtschaftliches Wachstum zusätzlich beschleunigt.

Mit ihrem speziellen planetaren Upgrade „Goldene Erwerbsregeln“ erhalten die Ferengi außerdem Zugang zu einer exklusiven Handlungsoption: Einmal pro Runde können sie einen Barren Gold gepresstes Latinum (siehe Kap. 3.4.5 [Latinum]) für 10 Dil erwerben. Dieses Latinum kann anschließend nach Belieben gehandelt oder strategisch eingesetzt werden.

#### Hinweis

Zu Spielende ist jeder Barren Latinum nochmal 30 Reputation wert! Diese Punkte werden nach der letzten Aktion des letzten Spielers noch auf den Punktezählern hinzugefügt.

Darüber hinaus verfügen die Ferengi über die Möglichkeit, ihren Heimatplaneten stärker zu befestigen als andere Fraktionen. Die entsprechenden planetaren Upgrades bieten zwar erhöhte Verteidigungswerte, verursachen jedoch laufende Dilithiumkosten, die dauerhaft bezahlt werden müssen.

<i>Verteidigungssystem</i>	<i>Details</i>	<i>Kosten</i>
<b>Planetares Verteidigungssystem</b>	Ermöglicht weitere Ausbauten des Planetaren Verteidigungssystems und bringt dem Heimatsektor einen Schildwert von 5. Zusätzlich wird ein Warpfeld-Inhibitor mit Radius 1 aktiviert, der es allen feindlichen Schiffen unmöglich macht, mit Warp auf den Heimatsektor zu ziehen. Eigene und verbündete Schiffe können weiterhin auf den Heimatsektor warpen. Alle Details zum Warpfeldinhibitor siehe Kap. <a href="#">11.2.2 [Bewegung mit Warpgeschwindigkeit]</a> .	1 Dil (pro Runde)
<b>Fusionsgeschütz</b>	Aktives Verteidigungssystem. Schießt auf einen Angreifer pro Offensivrunde. Generiert einen Schaden von 5 und durchschlägt Schilde.	1 Dil (pro Runde)
<b>Kamikaze-Drohnen</b>	Einmal pro Offensivrunde einsetzbar. 7 Schaden an einem Ziel. Durchschlägt Schilde, kein Ausweichmanöver möglich.	2 Dil (pro Runde)
<b>Planetarer Schild</b>	Erhöht die Leistung des Planetaren Schilds um 25.	1 Dil (pro Runde)
<b>Planetarer Schildverstärker</b>	Erhöht die Leistung des Planetaren Schilds um 50.	1 Dil (pro Runde)
<b>Planetares Abfangsystem</b>	Aktive Abfangsysteme für alle Angriffe, die auf den Planeten gerichtet sind (siehe Kap. <a href="#">14.3.2 [Abfangsysteme]</a> ).	1 Dil (pro Runde)

### 16.6.5 Strategische Tipps

Ferengis kennen nur ein Ziel: **Profit!**

Jede Entscheidung, ob beim Flottenbau, im Handel oder bei der Expansion, dient letztlich dem Streben nach Reichtum und Reputation. Der Ferengi kann sein Dilithium jederzeit zu einem Kurs von 2 Reputation pro Einheit eintauschen. Doch darin liegt auch seine größte Herausforderung: Wer zu früh zu viel Dilithium in Punkte wandelt, riskiert, wirtschaftlich ins Hintertreffen zu geraten und wichtige Investitionen zu verpassen. Timing ist alles – ein kluger Ferengi weiß, wann er Reichtum zeigt und wann er ihn verbirgt.

Da Kriege Kapital vernichten, meiden Ferengi offene Konflikte. Ihre Flotten dienen weniger der Aggression als der Absicherung und Verhandlungsmacht. Ein gut befestigtes Heimatsystem und gezielte Investitionen in Verteidigungs-Upgrades sind dabei entscheidend. Statt Feinde zu provozieren, sollten Ferengi lieber Allianzen und wirtschaftliche Abhängigkeiten schaffen. Wer anderen Spielern hilft, ihre Ziele zu erreichen, mindert die Gefahr, selbst zur Zielscheibe zu werden.

Kolonien und Stationen bilden das Herzstück der ferengischen Wirtschaft. Ihre Produktionskraft kann durch die Fraktionsschiffe weiter gesteigert werden. Diese Schiffe sollten jedoch nie leichtfertig in Konflikte verwickelt werden, denn sie sind ökonomische Vermögenswerte, keine Waffen.

Ein erfahrener Ferengi weiß außerdem, dass Reichtum Misstrauen weckt. Wer zu offen führt, ruft Rivalen auf den Plan. Besser ist es, bescheiden aufzutreten, Reichtum zu verschleiern und Gegner gegeneinander auszuspielen. Latinum kann dabei als strategisches Druckmittel dienen: Ein einziger Barren ist 30 Reputationspunkte wert – ein verlockendes Handelsgut, das klug eingesetzt über Bündnisse, Loyalität oder Verrat entscheiden kann.

Kurz gesagt: Der Weg zum Sieg führt nicht über Kanonen, sondern über Kalkül. Der erfolgreiche Ferengi denkt in Bilanzen statt in Schlachten, investiert mit Geduld, verkauft mit List und profitiert von allem, was andere für wertlos halten.

16.6.6 Konsole der Ferengi

**FERENGI** Ab 3 Spieler **IMPERIAL**

**2X ROHSTOFFE VON KOLONIEN ERWERB VON LATIUM KANN WÄHREND DES SPIELS DILITHIUM IN PUNKTE UMWANDELN (2P / DIL)**

**GÜNSTIGER KOLONIEBAU STARKE VERTEIDIGUNG HEIMATSEKTOR**

**4** Rules of Acquisition No. 59: Expand or die!

**5**

**SHUTTLE – CLASS ( 1 )** 4 DIL  
 WARP 3 - ENERGIE 2 - PANZERUNG 3  
 SCHMUGGLER - 1 DIL / Runde an Station (1x / Runde)

**MARAUDER – CLASS ( 2 )** 8 DIL  
 WARP 5 - ENERGIE 6 - PANZERUNG 7  
 AUSBEUTUNG – Kolonieeinkommen um 2 DIL erhöht

**6 FRACHTER – CLASS ( N )** 3 DIL  
 WARP 3 - SCHADEN 1 - PANZERUNG 5  
 ERZABBAU / BAU / TRANSPORT

**6**

**MOBILE ERZVERARBEITUNG**  
 Ermöglicht Rohstoffabbau auf Asteroiden und Planeten

**DILITHIUMRAFFINERIE**  
 +2 DIL Grundeinkommen

**SCHMUGGLERNETZWERK**  
 Ermöglicht Kartenkauf  
 Station generiert 2 DIL / Runde

**WAFFENSCHMUGGLER**  
 +2 Manöverhandkarten  
 Ermöglicht Schiff-Upgrades

**FORSCHUNGSSTATION**  
 Grünes Manöverkarten-Deck  
 +1 Manöverhandkarten

**KOLONIALVERWALTUNG**  
 Ermöglicht den Bau von Kolonien

**7**

**RAUMWERFT**  
 Baut 1 Schiff der Klassen  
 N - 1 - 2 pro Runde

**RAUMDOCK**  
 Baut 1 Schiff der Klassen  
 N - 1 - 2 pro Runde

**GOLDENE ERWERBSREGELN**  
 Ermöglicht Latium Erwerb und Handel (10 DIL / Latium)

**HANDELSGILDE**  
 +1 Flottengröße (von 3 auf 4)

**8**

**PLANETARES VERTEIDIGUNGSSYSTEM**  
 Ermöglicht die Verteidigung des Planeten: Schildstärke 5  
 Warpfeldinhibitor -1 DIL / Runde

**KAMIKAZE-DROHNEN**  
 Startet 1x pro Runde.  
 7 Schaden. Durchschlägt Schilde.  
 Kein AWM. -2 DIL / Runde

**PLANETARES ABFANGSYSTEM**  
 Permanent aktive Abfangsysteme  
 -1 DIL / Runde

**FUSIONSSTRAHL GESCHÜTZ**  
 2 Schuss pro Runde 5 Schaden  
 durchschlägt Schilde  
 -1 DIL / Runde

**PLANETARER SCHILD**  
 Erhöht die Schildstärke um 20  
 -1 DIL / Runde

**PLANETARER SCHILDVERSTÄRKER**  
 Erhöht die Schildstärke um 50  
 -2 DIL / Runde

1. Name der Fraktion
2. Empfohlene Mindestspieleranzahl
3. Kategorie der Fraktion (Entscheidend dafür ob Föderationskarten oder Imperialkarten gekauft werden können)
4. Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten und Regeln
5. Übersicht der Fraktionsschiffe
6. Planetare Basis-Upgrades
7. Fraktionsspezifisches Upgrade „Goldene Erwerbsregeln“
8. Planetare Verteidigungsupgrades

## 16.7 Cardassianer

### 16.7.1 Hintergrund & Geschichte

Die Cardassianer stammen vom Planeten Cardassia Prime, einer trockenen, ressourcenarmen Welt im Alpha-Quadranten. Jahrhunderte lang war ihre Zivilisation von Hunger, Krankheiten und Machtkämpfen geprägt. Erst der Aufstieg des **Cardassianischen Zentralkommandos** und des **Obsidianischen Ordens** führte zur Vereinigung des Planeten unter einem autoritären Regime. Aus Entbehrung und Misstrauen erwuchs ein Volk, das Effizienz, Loyalität und Kontrolle über alles stellt.



Cardassia entwickelte sich zu einer straff organisierten Militärdiktatur, in der Staat und Individuum untrennbar sind. Eine Kaste aus Militärführern, Geheimdienstoffizieren und Bürokraten bildet die **Cardassianische Union**. Überwachung, Zensur und Propaganda sichern die Stabilität der Gesellschaft – offiziell im Namen von Ordnung und Sicherheit. Expansion und Besatzungspolitik werden als moralische Pflicht gerechtfertigt, „Ordnung“ in chaotische Regionen zu bringen.



Die Cardassianer sind humanoid, mit grauer Haut, markanten Nackenstrukturen und einer spitz zulaufenden Stirnlinie. Ihre Physiologie ist robust und an hohe Temperaturen angepasst. Sie bevorzugen Wärme und Dunkelheit, gelten als zäh, wachsam und körperlich widerstandsfähig – Eigenschaften, die in ihrer militärisch geprägten Kultur geschätzt werden.

Nachdem Cardassia durch Überbevölkerung und Ressourcenmangel an den Rand des Kollapses geraten war, begann eine aggressive Kolonialisierungspolitik. Die Union besetzte zahlreiche Welten – darunter Bajor, das über fünf Jahrzehnte unter cardassianischer Herrschaft stand. Diese Ära begründete ihren Ruf als disziplinierte, aber gnadenlose Ordnungsmacht. Das Militär und der gefürchtete Obsidianische Orden bilden das Rückgrat des Staates, gestützt durch rigide Loyalität

und drakonische Strafen bei Verrat oder Versagen.


Kulturell prägen Familie, Pflicht und Hierarchie das gesellschaftliche Leben. Der soziale Rang einer Familie hängt oft vom Status ihrer Angehörigen im Staatsapparat ab. Bildung, Disziplin und Gehorsam gelten als höchste Tugenden, während Emotionen als Schwäche gelten. Trotz ihres autoritären Systems verfügen die Cardassianer über eine tief verwurzelte Kultur mit Kunst, Philosophie und Literatur, die sich meist um Pflicht und Staatsmacht dreht.

Nach dem Dominion-Krieg lag Cardassia in Trümmern. Große Teile der Flotte wurden vernichtet, Cardassia Prime verwüstet. Aus dieser Katastrophe entstand eine neue Generation, die versucht, zwischen Tradition und Reform ihren Platz im galaktischen Machtgefüge neu zu finden – im Spannungsfeld zwischen Kontrolle, Schuld und dem Streben nach nationaler Größe.

**16.7.2 Die Flotte**

Typ	Hideki-Klasse	Galor-Klasse	Keldon-Klasse	G-Klasse
<b>Bild</b>				
<b>Klasse</b>	1	2	3	N
<b>Energie</b>	3E	5E	8E	-
<b>Panzerung</b>	4P	7P	8P	5P
<b>Geschwindigk.</b>	1I/3W	1I/5W	1I/7W	1I/3W
<b>Kosten</b>	4 Dil	7 Dil	11 Dil	3 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Plündern	Langstrecken-torpedos	Plasmaladung	Erzabbau, Bau & Transport

**Erweiterte Flotte:**

Typ	Hutet-Klasse
<b>Bild</b>	
<b>Klasse</b>	4
<b>Energie</b>	8E
<b>Panzerung</b>	12P
<b>Geschwindigk.</b>	1I/7W
<b>Kosten</b>	15 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Spiralwellendisruptor & Langstrecken Quantentorpedos
<b>Anmerkungen</b>	Nur mit Planetarem Upgrade „Monac Großschiffswerft“ Erstes Schiff kostenlos (muss in Werft gebaut werden)

**16.7.3 Schiffsfähigkeiten**

- **Plündern:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann Kolonien plündern und dabei Ressourcen des Zielplaneten entwenden (siehe Kap. 11.3.1 [Kolonie plündern]).
- **Langstreckentorpedos:** Diese Waffen erlauben es, aus großer Distanz auf Ziele zu feuern (siehe Kap. 11.3.4 [Langstrecken-Torpedos]).
- **Langstrecken-Quantentorpedos:** Funktionieren wie „Langstreckentorpedos“, verursachen jedoch pro Torpedo **4 Schadenspunkte**.
- **Plasmaladung:** Einmal pro Kampf kann der Schaden einer ausgespielten Manöverkarte verdoppelt werden.
- **Spiralwellen-Disruptoren:** Diese speziellen Disruptoren verursachen **doppelten Würfelschaden** und erfordern keine zusätzlichen Kosten. Es wird nur einmal gewürfelt.
- **Transportschiff-Fähigkeiten:** Siehe Kap. 11.4 [Transportschiffsfähigkeiten] für alle Details.

#### 16.7.4 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten

Die Cardassianer sind Meister der Ressourcennutzung. Dank ihrer fortschrittlichen Abbaumethoden fördern sie aus jedem Asteroidenfeld bis zu 3 Dilithium pro Runde.

Ein zentraler Aspekt ihrer Strategie sind jedoch die Raumstationen. Diese kosten 10 Dilithium im Bau, generieren dafür aber in jeder Runde fortlaufend Reputation. Mit dem planetaren Upgrade „Obsidianischer Orden HQ“ kann ihre Anzahl sogar auf bis zu vier Stationen erweitert werden. Alternativ ermöglicht das planetare Upgrade „Monac Großschiffswerft“ den Bau einer vollwertigen Schiffswerft und eröffnet die Möglichkeit, ein Schiff der Hutet-Klasse zu konstruieren. Der Bau dieser Werft bringt dem Spieler zudem eine erste Hutet kostenlos ein.

Die Reputationsgenerierung der Stationen hängt von der Anzahl der Sektoren ab, die durch sie gesichert werden. Jede Station schützt den Sektor, auf dem sie errichtet wurde, sowie alle sechs angrenzenden Sektoren. Damit kann eine einzelne Station im Idealfall bis zu 7 Reputation pro Runde einbringen. Befinden sich jedoch mehrere Stationen in überlappenden Bereichen, zählt jeder Sektor nur einmal für die Berechnung.

#### 16.7.5 Strategische Tipps

Die Stärke der Cardassianer liegt in Kontrolle, Struktur und beständiger Expansion. Ihr Imperium wächst nicht durch wilde Eroberungen, sondern durch eine gezielte, systematische Sicherung des eigenen Einflussraums. Jede Station, jeder Außenposten und jedes besetzte System ist Teil eines größeren Netzes aus Überwachung, Disziplin und Machtprojektion. Diese Ausrichtung spiegelt sich auch spielmechanisch wider: Cardassianer erhalten für jeden gesicherten Sektor fortlaufend Reputation – eine Belohnung für Kontrolle und Ordnung.

Ihr wirtschaftlicher Vorteil liegt im effizienten Abbau von Ressourcen. Durch ihre überlegene Fördertechnologie gewinnen sie aus Asteroidenfeldern 3 Dilithium pro Runde und können so auch bei intensiver Expansion eine stabile Wirtschaft aufrechterhalten. Diese Rohstoffe sollten vorrangig in den Ausbau des Stationsnetzwerks fließen, denn Stationen sind das Rückgrat der cardassianischen Macht. Jede einzelne generiert Reputation, stärkt die Verteidigung und erweitert den Einflussbereich der Fraktion.

Konflikte sind für Cardassianer kein Selbstzweck, sondern Mittel zum Zweck. Plünderungen oder gezielte Schläge gegen Kolonien anderer Fraktionen können taktisch sinnvoll sein, wenn sie den eigenen Fortschritt sichern oder gegnerische Expansion bremsen. Ihre Schiffe sind dabei keine Massenware, sondern präzise Instrumente – insbesondere die schweren Klasse-3-Einheiten mit ihrer Fähigkeit, Kampfkartenschaden zu verdoppeln, können im richtigen Moment ganze Fronten verschieben.

Beim Aufbau ihres Netzwerks müssen Cardassianer eine zentrale Entscheidung treffen: enge Stationen zur gegenseitigen Verteidigung oder weite Ausbreitung für maximale Reputationsgewinne. Ein dichtes Netz schützt zwar effektiv, reduziert jedoch den Ertrag, während weit verteilte Stationen hohe Punkte liefern, aber angreifbarer werden. Der Schlüssel liegt im Gleichgewicht aus Sicherheit und Expansion – ein Sinnbild für die cardassianische Philosophie, Kontrolle über jedes Detail zu wahren und dennoch den eigenen Einfluss stetig zu vergrößern.

Wer diese Balance meistert, spielt die Cardassianer so, wie sie gedacht sind: berechnend, diszipliniert und unnachgiebig. Nicht durch reine Stärke, sondern durch Planung, Effizienz und den Willen, jedes System unter die eigene Ordnung zu bringen, erringen sie den Sieg.

#### 16.7.6 Konsole der Cardassianer

1. Name der Fraktion
2. Empfohlene Mindestspieleranzahl
3. Kategorie der Fraktion (Entscheidend dafür ob Föderationskarten oder Imperialkarten gekauft werden können)
4. Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten
5. Übersicht der Fraktionsschiffe
6. Planetare Basis-Upgrades

**CARDASSIANER** Ab 2 Spieler

**IMPERIAL**

**3 DILITHIUM VON ASTEROIDEN**  
1 REPUTATION PRO VON STATION KONTROLLIERTEM SEKTOR  
GÜNSTIGER STATIONSBAU

**1** **HIDEKI – CLASS (1)** 4 DIL  
WARP 3 - ENERGIE 3 - PANZERUNG 4  
PLÜNDERN - Rohstoffraub von Kolonien (3 DIL)

**2** **GALOR – CLASS (2)** 7 DIL  
WARP 5 - ENERGIE 5 - PANZERUNG 7  
LANGSTRECKEN TORPEDOS – 2 Schaden in 2 Feldern RW

**3** **MOBILE ERZVERARBEITUNG**  
Ermöglicht Rohstoffabbau auf Asteroiden und Planeten

**4** **AUSBILDUNGSZENTRUM**  
+2 Manöverhandkarten  
Ermöglicht Schiff-Upgrades

**5** **KELDON – CLASS (3)** 8 DIL  
WARP 7 - ENERGIE 8 - PANZERUNG 8  
PLASMALADUNG - 1x pro Kampf 2x Kampfkartenschaden

**6** **FORSCHUNGSSTATION**  
Erhöht Manöverhandkarten-Deck  
+1 Manöverhandkarten

**7** **MONAC GROSSSCHIFFS**  
Höchst Klasse bauen  
Erste Hütet 1x gratis  
N-2-3 pro Runde  
-2 DIL / Runde

**8** **PLANETARES VERTEIDIGUNGSSYSTEM**  
Ermöglicht die Verteidigung des Planeten: Schildstärke 5  
Warpfeldinhibitor

**9** **PLANETARES ABFANGSYSTEM**  
Permanent aktive Abfangsysteme

**6 FRACHTER – CLASS (N)** 3 DIL  
WARP 3 – SCHADEN 1 - PANZERUNG 5  
ERZABBAU / BAU / TRANSPORT

**HÜTET – CLASS (3)** Nachbau: 15 DIL  
WARP 7 - ENERGIE 8 - PANZERUNG 12  
SPIRALWELLENDISRUPTOREN - Standardwaffen  
verursachen 2x Würfelwert als Schaden  
LS QUANTENTORPEDOS - 4 Schaden in 2 Feldern RW

**7** **OBSDIANISCHER ORDEN HQ**  
Stations Max +1  
-2 DIL / Runde

**8** **BAUMDOCK**  
Baut 1 Schiff der Klassen  
N-1-2 pro Runde

**9** **PLASMA KANONE**  
5 Schaden an 1 Ziel  
durchschlägt Schilde

**8** **FLOTTENWERFT**  
Baut 1 Schiff der Klassen  
N-2-3 pro Runde

**9** **PLANETARER SCHILD**  
Schildstärke um 25

**1** Option wählbar

- 7. Fraktionsspezifisches Upgrades
- 8. Standard-Raumwerfen
- 9. Planetare Verteidigungsupgrades

## 16.8 Borg

### 16.8.1 Hintergrund & Geschichte

Die Borg sind eines der geheimnisvollsten und zugleich furchterregendsten Völker der Galaxie. Ihr Ursprung liegt im Delta-Quadranten, weit außerhalb der bekannten Handels- und Einflusszonen des Alpha-Quadranten. Über ihre frühe Geschichte ist wenig bekannt, weder, wie ihre Zivilisation entstand, noch wann die Verschmelzung von organischem Leben und kybernetischer Technologie begann. Sicher ist nur, dass sich die Borg über Jahrhunderte hinweg zu einem kollektiven Bewusstsein entwickelten, in dem Individualität keinen Platz mehr hat. Das Ziel ihrer Existenz ist Perfektion durch Assimilation.



Die Borg verstehen sich nicht als einzelne Lebensformen, sondern als Teil eines gigantischen, miteinander vernetzten Kollektivs, das durch die Borg-Königin zentral gesteuert wird. Sie dient als Stimme und Wille des Kollektivs, koordiniert Milliarden von Drohnen und verleiht dem Schwarm ein gemeinsames Zielbewusstsein.



Körperlich sind Borg-Drohnen Mischwesen aus organischem und technischem Material. Durch kybernetische Implantate werden biologische Schwächen eliminiert, Sinne verstärkt und Körperfunktionen optimiert. Die Haut der Drohnen ist blassgrau, ihre Bewegungen gleichförmig, ihre Stimmen synthetisch verzerrt. Sie benötigen weder Nahrung noch Schlaf, sondern regenerieren in speziellen Alkoven. Verletzte Drohnen werden nicht behandelt, sondern ersetzt, da das Individuum bedeutungslos ist.

Die Technologie der Borg gilt als eine der fortschrittlichsten im bekannten Universum. Ihre Schiffe, insbesondere die massiven Kuben, sind mächtig und furchteinflößend. Sie verfügen über adaptive Schilde, die sich nach kurzer Zeit an jede bekannte Waffenfrequenz anpassen. Dank des Transwarp-Netzwerks der Borg können sie in kürzester Zeit riesige Entfernungen überwinden und überall in der Galaxie auftauchen, wo neue Spezies und Technologien auf ihre Assimilation warten.

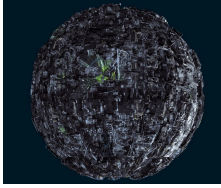
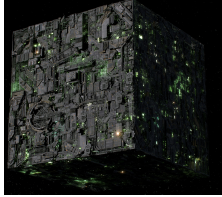

Und das ist das oberste Ziel der Borg: die Assimilation anderer Spezies. Individuen fremder Völker werden mithilfe von Borg-Nanosonden infiziert, welche in ihren Blutkreislauf injiziert werden. Diese beginnen sofort damit, das biologische Gewebe zu verändern, kybernetische Implantate zu bilden und die Individualität sowie das Bewusstsein des Wirts zu unterdrücken. Der Assimilierte wird damit Teil des Kollektivs. Die Borg betrachten diesen Vorgang nicht als Eroberung, sondern als „Hilfe zur Perfektion“. Jede neue Kultur, jedes biologische oder technologische Merkmal wird in das Kollektiv integriert, wodurch seine Stärke stetig wächst. Widerstand gegen die Assimilation gilt den Borg als irrational und als Ausdruck mangelnder Einsicht in die Unvermeidlichkeit der Perfektion.

Der erste bekannte Kontakt mit der Föderation erfolgte im Jahr 2365, als die USS Enterprise-D durch Q in den Delta-Quadranten geschleudert wurde. Diese Begegnung offenbarte das wahre Ausmaß der Bedrohung. Nur wenige Jahre später versuchten die Borg, die Erde direkt zu assimilieren, was zur Schlacht von Wolf 359 führte, einem der verheerendsten Konflikte in der Geschichte der Sternenflotte. Trotz einzelner Niederlagen kehrten die Borg immer wieder zurück, unaufhaltsam und anpassungsfähig.

Philosophisch gesehen repräsentieren die Borg das Extrem der Effizienz: eine Gesellschaft ohne Emotionen, ohne Besitz, ohne Individualität. Sie kennen keine Politik, keine Währung und keine Machtkämpfe, sondern nur das Ziel, alles Leben zu einer einzigen, perfekten Existenzform zu vereinen. Diese Idee macht sie ebenso faszinierend wie furchteinflößend, denn sie verkörpert eine radikale Alternative zu den Grundwerten der Föderation – Ordnung ohne Freiheit, Fortschritt ohne Menschlichkeit.

Das Kollektiv ist weder gut noch böse im klassischen Sinn. Es ist eine andere Form des Lebens, eine, die sich selbst als evolutionär überlegen begreift. Eines ist jedoch klar: Wer in den Einflussbereich der Borg gerät, dem steht der Schrecken direkt ins Gesicht geschrieben.

**16.8.2 Die Flotte**

Typ	Sphere	Cube	Probe
<b>Bild</b>			
<b>Klasse</b>	3	4	N
<b>Energie</b>	8E	15E	-
<b>Panzerung</b>	10P	25P	7P
<b>Schilde</b>	4P	10P	0P
<b>Geschwindigk.</b>	1I/7W	1I/7W	1I/3W
<b>Kosten</b>	10 Dil	25 Dil	3 Dil
<b>Fähigkeiten</b>	Permanent aktive Schilde, Disruptor, Assimilierung, Infiltrationstrupp, Abfangsysteme & Autoreparatur	Permanent aktive Schilde, Disruptor, Assimilierung, Infiltrationstrupp, Abfangsysteme & Autoreparatur Kein Ausweichmanöver	Erzabbau, Bau & Transport
<b>Anmerkungen</b>			

**16.8.3 Schiffsfähigkeiten**

- **Permanent aktive Schilde:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Schilde in jeder Defensivphase zusätzlich zur Defensivaktion ohne extra kosten nutzen. Siehe auch Kap. 14.3.1 [Permanent Aktive Schilde].
- **Disruptor:** Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann die Standardwaffe „Disruptor“ einsetzen (siehe Kap. 14.2.3 [Offensivphase]).
- **Assimilierung:**
  - Bei jedem zerstörten Schiff oder Station und bei jeder übernommenen Kolonie darf der Borg-Spieler eine Manöverkarte von dem Spieler ziehen, der gerade etwas verloren hat. Der Borg-Spieler hat die Auswahl zwischen der obersten Karte des Nachzieh-Stapels oder blind einer Handkarte. Die Karte kann dann entweder auf den eigenen Nachziehstapel gelegt oder permanent aus dem Spiel genommen werden.
  - Greifen die Borg eine Kolonie an, so wird diese nicht zerstört, sondern durch eine eigene Kolonie ersetzt.
  - Für jede Assimilierung wird der Assimilierungszähler um eins erhöht.
- **Probe-Fähigkeiten:** Siehe Kap. 11.4 [Transportschiffsfähigkeiten] für alle Details.

**16.8.4 Eigenschaften und Spezialfähigkeiten**

Die Borg tracken über das gesamte Spiel hinweg den Assimilierungszähler. Hierfür können die untersten Reihen der Commander-Konsole genutzt werden. In jeder Runde erhält der Spieler Reputation in Höhe des Assimilierungszählers.

Aktion	Erhöhung des Assimilationszählers
Besiegter NPC	1
Besiegtes Spielerschiff Klasse 1	1
Besiegtes Spielerschiff Klasse 2	2
Besiegtes Spielerschiff Klasse 3	3
Besiegte Station	2
Assimilierte Kolonie	1

Der größte Unterschied zu anderen Fraktionen ist, dass der Heimatsektor der Borg im Delta-Quadranten liegt, welcher unangreifbar ist.

Zugang zum Alpha-Quadranten erhalten die Borg über einen Transwarpzugang (TWZ).

Daher muss jedes gebaute Schiff bei einem TWZ eingesetzt werden.

Der Startsektor der Borg, der zu Beginn des Spiels wie ein Heimatsektor der anderen Fraktionen platziert wird, ist der Ort, wo der erste TWZ platziert wird.

Ansonsten ist der Startsektor in jeder Hinsicht ein leerer Raumsektor.

Mit Impuls- und Warpgeschwindigkeit ist es möglich, sich mit einem Bewegungsschritt von einem TWZ zum anderen zu bewegen.

Wird ein TWZ angegriffen, sendet dieser ein Notsignal aus.

Ein TWZ kann erst angegriffen werden, wenn alle anderen Borg-Schiffe im Sektor zerstört wurden.

Wurde der TWZ zerstört, können die Borg keine neuen Schiffe mehr einsetzen.

Werden alle Schiffe der Borg dann zerstört, ist der Borg-Spieler aus dem Spiel ausgeschieden.

Mittels der Sonden können die Borg jedoch neue Transwarpzugänge bauen, genau wie andere Fraktionen Stationen bauen.

Die Sonde fliegt zum Sektor, wo der TWZ entstehen soll, die Baukosten (10 Dil) werden bezahlt und die Sonde wird auf dem Spielfeld durch die Miniatur des TWZ ersetzt.

Die Borg dürfen jedoch immer nur einen TWZ zur gleichen Zeit besitzen.

Diese Einschränkung kann mit dem planetaren Upgrade „Transwarpnetzwerk“ ausgebaut werden, sodass die Borg dann permanent zwei TWZs auf dem Spielfeld haben dürfen.

Im Kampf verhält sich der TWZ wie ein NPC.

Der Schaden pro Runde und die Panzerung hängen dabei von der Ausbaustufe der TWZ-Verteidigung ab.

Weitere Eigenschaften der Borg:

- Die Schiffe der Borg verfügen über eine Autoreparatur von 1 Panzerung pro Runde.
- Borg können keine eigenen Kolonien bauen, nur vorhandene Kolonien der anderen Spieler übernehmen (assimilieren).
- Borg können keine Stationen bauen oder übernehmen.
- Über das planetare Upgrade „Dilithium Synthese“ verfügen sie über ein erhöhtes Grundeinkommen im Vergleich zu allen anderen Spielern.

### 16.8.5 Strategische Tipps

Die Spielweise der Borg erfordert eine aggressive Spielweise mit taktischem Vorgehen, um möglichst viele Technologien zu assimilieren, wofür sie jede Runde Reputation erhalten.

Es ist trotz der militärischen Stärke immer darauf zu achten, die Transwarpzugänge zu schützen.

### 16.8.6 Konsole der Borg

## 17 Admiral-Modus

### 17.1 Eroberung und Spielereliminierung im Admiral-Modus

Im Admiral-Modus gelten verschärfte Regeln für den Verlust des Heimatsektors. Sobald die planetare Verteidigung auf null sinkt, gilt der Sektor nicht nur als belagert, sondern als **gefallen**.

#### 17.1.1 Verlust des Heimatsektors

Der betroffene Spieler erhält kein Einkommen mehr, kann keine Schiffe bauen oder einsetzen und auch keine Aktionen ausführen, die auf Planetaren Upgrades basieren. Dem Spieler verbleiben lediglich die sich bereits auf dem Spielfeld befindenden Schiffe und Stationen. Der Eroberer muss zudem ein Planetares Upgrade des Heimatsektors entfernen.

#### 17.1.2 Spielereliminierung

Verliert ein Spieler all seine Schiffe, während sein Heimatsektor als „gefallen“ gilt, scheidet er aus dem Spiel aus. Verbleibende Stationen auf dem Spielfeld werden behandelt wie neutrale Stationen. Gleiches gilt für Kolonien.

Der Heimatsektor bleibt bestehen und kann von jedem Mitspieler erobert werden. Der Sektor verfügt in diesem Zustand weder über Schilde noch über eine aktive Verteidigung. Wer ihn kontrolliert, erhält +4 Dilithium Grundeinkommen pro Runde.

## 18 Optimale Module

### 18.1 Hidden Movement

Mit diesem Modul bewegen sich getarnte Schiffe **wirklich** versteckt über die Karte. Dies fügt dem Spiel eine zusätzliche taktische Komponente hinzu, bei der gegnerische Spieler nicht wissen, wo sich ein getarntes Schiff aktuell befindet.

#### Hinweis

Es gelten weiterhin **alle** Regeln bzgl. Tarnung (siehe Kap. 11.3.2 [Tarnen]).

#### 18.1.1 Aktivierung der Tarnung

Sobald sich ein Schiff tarnt, wird es physisch vom Spielfeld entfernt und gilt ab diesem Zeitpunkt als **verdeckt getarnt**.

Das Schiff darf erst dann wieder sichtbar auf das Spielfeld gestellt werden, wenn es sich aktiv enttarnt oder durch einen Spielmechanismus entdeckt wird (z. B. durch eine Karte, die Andorianischen Relaisstationen oder spezielle Regeln).

#### 18.1.2 Verdeckte Bewegung

Die Bewegungen eines getarnten Schiffs werden nicht auf dem regulären Spielplan ausgeführt, sondern geheim auf einer separaten **Minikarte** dokumentiert. Der Spieler zeichnet dort mit einem non-permanenten Whiteboard-Marker die Flugroute seines Schiffs ein.

- Pro Runde darf sich das Schiff entsprechend seiner Reichweite (maximal 3 Felder bei Warp, 1 Feld bei Impuls) auf der Minikarte bewegen.
- Die Bewegung wird als Pfeil von einem Sektor zum nächsten eingezeichnet.
- Die Richtung ist frei wählbar – es gelten jedoch die normalen Bewegungsregeln.

#### Tipp

Wenn mehrere getarnte Schiffe im Einsatz sind, empfiehlt es sich, die jeweilige Sockelnummer neben die eingezeichneten Pfeile zu schreiben. Zusätzlich ist es hilfreich, die Heimatsektoren aller Mitspieler als Referenzpunkte auf der Minikarte zu markieren.

#### Hinweis

Führt ein getarntes Schiff eine Weltraumerkundung durch, sehen alle Mitspieler, dass neue Sektorfelder auf den Spielplan gelegt werden. Dadurch wird die Position eines der getarnten Schiffe zumindest teilweise offengelegt.

#### 18.1.3 Enttarnung

Wird ein Schiff enttarnt, wird es sofort auf dem entsprechenden Sektor des Spielplans platziert. Die zuvor eingezeichnete Flugroute auf der Minikarte wird vollständig entfernt.

#### 18.1.4 Betrugsschutz

Um Missverständnisse oder Betrugsverdacht zu vermeiden, muss die Minikarte jederzeit sauber und nachvollziehbar geführt werden:

- Die gesamte Flugroute muss eindeutig und klar markiert sein.
- Startpunkt und jede einzelne Bewegung sind verpflichtend zu dokumentieren.

#### 18.1.5 Zusätzliche Scan-Aktion für alle Fraktionen

Alle Schiffe erhalten Zugriff auf eine neue, zusätzliche Schiffsaktion: **Sektorscan**. Damit kann ein schiff gezielt den aktuellen Sektor und alle angrenzenden Sektoren mit einer Aktion scannen. Befinden sich dort getarnte Schiffe, werden diese **alle** sofort enttarnt.

## 19 So erklärt man „Star Trek – Conquest Alpha“ neuen Spielern

Was ist, wenn ein NPC in einem [Systemsektor](#) auftaucht? Dann wird der NPC dich angreifen! Und das passiert beim zweiten [Systemsektor](#). Außerdem [Test](#).

## 20 Reference Database

### 20.1 Ship Upgrades

Zum Kaufen von Schiffsupgrades siehe Kap. ?? [??].

Schiffsupgrade	Beschreibung
Effizientere Warpspule	Warpreichweite der Schiffsklasse um 2 erhöht.
Verdichtete Dilithium Matrix	Energiemaximum der Schiffsklasse um 2 erhöht.
Reparatur-Drohnen	Jedes Schiff dieser Schiffsklasse wird zu Beginn der eigenen Runde auf volle Panzerung gestellt.
Mehrfach Torpedowerfer	Für Schiffe mit diesem Upgrade kostet eine Torpedosalve nur noch 1 Dil anstatt 2 Dil.
Abfangsysteme	Aktive Abfangsysteme (siehe Kap. ?? [??]) für alle Schiffe dieser Klasse.
Phasen-Modulation	Phaser und Disruptoren von Schiffen dieser Klasse durchschlagen Schilde.
Ablative Panzerung	Erleidet ein Schiff dieser Klasse Schaden, so wird die Energie um 1 aufgeladen (aber niemals über Schiffs-Maximum). Außerdem bietet dieses Upgrade Schutz vor jeder Art von EMP-Waffen und macht sie dagegen unempfindlich.
Duranium Panzerung	+2 Panzerung für alle Schiffe dieser Klasse.
Verbesserte Zielsysteme	Hat der Gegner Abfangsysteme, so muss er mindestens eine 6 würfeln, um einen Torpedo abzufangen (nicht 5 wie normal).
Stellar-Kartographie	Schiffe dieser Klasse generieren 2 Reputation, wenn eine Karte „Endlose Weiten Nichts“ gezogen wird.
Modulation der Schilde	Schildleistung um 2 erhöht für alle Schiffe dieser Klasse.
Forschungssonde	Jedes Schiff dieser Klasse kann einmal pro Runde eine Sonde (siehe Kap. ?? [??]) aktivieren, ohne dass es dem Schiff eine Aktion kostet.
Schubvektor-Steuerung	Für Schiffe dieser Klasse kostet das Ausweichmanöver nur noch 1 Energie (statt sonst 2E).
Subraumsensoren	Schiffe dieser Klasse können mit ihrem Warpantrieb ein Feld in unerforschten Raum vordringen und dann eine Erkundung (siehe Kap. ?? [??]) durchführen.

## 20.2 Space Cards

Raumkarten werden gezogen, wenn bei der Erforschung „leerer Raum“ gezogen wurde, siehe Kap. ?? [??]. Fast 50 % des Raumkarten-Decks bestehen aus der Karte:

### „Endlose Weiten Nichts“

...die einfach nur anzeigt, dass man tatsächlich nur eine große weite Nichts entdeckt hat.

Karten mit dem Tarnsymbol (TODO) werden auch auf getarnte Schiffe angewendet.

Karten mit dem Sonden-Symbol (TODO) werden auch auf Schiffe angewendet, die diese Karte mittels einer Sonde aufdecken.

### 20.2.1 Research Objects

Diese bringen dem Entdecker Forschungspunkte. Für die meisten Fraktionen entspricht ein Forschungspunkt einer Reputation.

- Anzahl im Deck: 12
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 1
- Anzahl im Deck: 1

### 20.2.2 Enemy Ships

Diese greifen direkt bei Entdeckung an, siehe Kap. ?? [??].

- Anzahl im Deck: 6
- Anzahl im Deck: 5
- Anzahl im Deck: 3
- Anzahl im Deck: 3
- Anzahl im Deck: 1
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 1
- Anzahl im Deck: 2

Dieses Schiff kann mit 8 Reputationspunkten besänftigt werden. Will man die Punkte nicht aufgeben oder hat man die Punkte nicht, greift es an.

### 20.2.3 Encounters and Meetings of All Kinds

- Anzahl im Deck: 4  
Der Entdecker muss hierfür beim ersten Schiff keine Aktion aufwenden. Reparaturdock-Marker unter das Sektor-Plättchen legen.
- Anzahl im Deck: 5
- Anzahl im Deck: 5  
Wenn der Spieler kein Dil hat, geht der Schmuggler leer aus.
- Anzahl im Deck: 5  
Karte kann von jedem Spieler erfüllt werden.
- Anzahl im Deck: 3
- Anzahl im Deck: 3

- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 3  
Verfügt das Schiff über Abfangsysteme, kann auch dieser Torpedo gewürfelt werden.
- Anzahl im Deck: 2  
Wird eine Karte mit Sonden-Symbol gezogen, findet die Karte sofort Anwendung.
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 2
- Anzahl im Deck: 3
- Anzahl im Deck: 3  
NPC-Kampf gegen das feindliche Schiff.
- Anzahl im Deck: 1  
Wird das Kristallwesen gefunden, platziert den Kristallwesen-Marker auf dem Sektor.  
Von nun an würfelt jeder Spieler zu Beginn seiner Runde den D8-Würfel.  
Bei 1–6 wird das Kristallwesen in die jeweilige Richtung bewegt, bei 7–8 bleibt es im gleichen Sektor.  
Stationen, Kolonien und Schiffe im Sektor des Kristallwesens werden sofort zerstört.  
Betrifft das Kristallwesen einen Heimatsektor, können keine neuen Schiffe eingesetzt werden, bis das Kristallwesen diesen wieder verlassen hat.  
Verlässt das Kristallwesen das Spielfeld, entfernt den Kristallwesen-Marker dauerhaft aus dem Spiel.

#### 20.2.4 Other Space Cards

- Anzahl im Deck: 2  
Der Abbau des Asteroiden kostet das Transportschiff eine Schiffsaktion.
- Anzahl im Deck: 8  
Wird der Frachtcontainer mit einer Sonde gefunden, bleibt er auf dem Sektor, bis er eingesammelt wird.  
Das Einsammeln kostet keine Aktion.
- Anzahl im Deck: 6  
Wird das Trümmerfeld mit einer Sonde gefunden, bleibt es auf dem Sektor, bis es eingesammelt wird.  
Das Einsammeln kostet keine Aktion.
- Anzahl im Deck: 3  
Es können nicht nur keine Schiffsaktionen mehr ausgeführt werden, sondern auch keine allgemeinen Aktionen wie Einkommen nehmen oder Karten kaufen.
- Anzahl im Deck: 4
- Anzahl im Deck: 5
- Anzahl im Deck: 4
- Anzahl im Deck: 5  
Wird das Schiff aus dem Spielfeld geschleudert, wird es zerstört.  
Landet es auf einem nicht erforschten Sektor, wird dieser direkt erforscht.
- Anzahl im Deck: 4  
Wird das Schiff aus dem Spielfeld geschleudert, wird es zerstört.  
Landet es auf einem nicht erforschten Sektor, wird dieser direkt erforscht.
- Anzahl im Deck: 15
- Anzahl im Deck: 8  
Siehe Kap. ?? [??] für alle Details zu neutralen Raumstationen.  
Wenn keine Miniatur einer neutralen Station mehr vorhanden ist, wird auch keine platziert.

## 20.3 Maneuver Cards

### 20.3.1 Base Deck („das blaue Deck“)

Einsatzkosten: 1E

Anzahl im Basisdeck: verschieden

Notruf des Heimatsystems, einer Station, eines Transportschiffs oder einer Kolonie kann dadurch nicht verhindert werden.

Weitere Karten mit Einsatzkosten: -, 2E, 1 Dil usw.

Spezialeffekte: Würfeln mit D8, spezielle Effekte bei Angriffen, Ausweichmanövern usw.

Spezialregel für Klingonen: Keine Warpflucht erlaubt – sie erhalten stattdessen eine Ersatzkarte.

### 20.3.2 Expansion Deck („das grüne Deck“)

Enthält seltene, spezielle Karten mit vielfältigen Einsatzkosten:

Energie, Dilithium, abhängig von Schiffsklasse usw.

Teilweise identisch mit Karten des Basisdecks, jedoch ohne Einsatzkosten.

### 20.3.3 Maneuver Cards Klasse 1

Kaufkosten: 2 Dil

Einsatzkosten: variabel (z. B. 2E, 2P, 3E)

Einige Karten basieren auf D8-Würfeln, andere kopieren Standardaktionen mit reduzierten Kosten.

### 20.3.4 Maneuver Cards Class 2

Kaufkosten: 4 Dil

Einsatzkosten: 1E bis 3E, manche ohne Kosten

Einige Karten differenzieren zwischen Einsatz als Verteidiger (D) oder als Angreifer (V).

Teilweise mit zusätzlichen Würfeffekten (D8).

### 20.3.5 Maneuver Cards Class 3

Kaufkosten: 6 Dil

Einsatzkosten: 1E bis 6 Dil, teilweise komplexe Effekte wie Reflektion, Durchdringung oder Gegnerreaktionen.

Manche Karten lösen sofortige Defensivphasen für Gegner aus.

## 20.4 Federation and Imperial Cards

### 20.4.1 Federation Cards (Playable Anytime)

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: meist keine

Spezialeffekte: temporäres Handkartenlimit, überall einsetzbar, keine Reichweitenbeschränkung.

### 20.4.2 Federation Cards (Playable Only on Own Turn)

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: meist keine

Effekte: Besitznahme neutraler Stationen, sofortige Anwendung von Sondenkarten, Aufrüsten von Schiffen, Würfeffekte mit D8.

### 20.4.3 Federation Cards (Usable as Maneuver Cards)

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: 0–4 Dil

Einsetzbar zur Abwehr von Angriffen mit Torpedos, Energie oder Dilithium zur Modifikation nutzbar.

### 20.4.4 Federation Cards (Usable as Ships)

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: keine

Verhalten sich wie reguläre Schiffe.

### 20.4.5 Imperial Cards (Playable Anytime)

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: meist keine

Effekte: Spielerspezifische Vorteile, sofortiger Reputationsgewinn bei Zerstörung, universell nutzbar.

### 20.4.6 Imperial Cards (Playable Only on Own Turn)

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: keine bis 4 Dil

Effekte: Anwendung von Sondenkarten, Besitznahme von Sektoren, Einflussweiterung.

### 20.4.7 Imperial Cards (Usable as Maneuver Cards)

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: variabel (z. B. D8-Wurf, Energie, Dilithium)

Effekte: Anpassung an Gegneraktionen, Schadensmodifikation.

**20.4.8 Imperial Cards (Usable as Ships)**

Kaufkosten: 3 Dil

Einsatzkosten: keine

Einsatz wie reguläre Schiffe möglich.



Diese Seite wurde bewusst freigelassen.

# Impressum

**Star Trek – Conquest Alpha**  
Spielanleitung – Fanprojekt

Erstellt von:  
Jan Schumann & Matthias Drescher

Version: 5.0.1  
Datum: 26. Februar 2026

## Rechtlicher Hinweis

Bei diesem Projekt handelt es sich um ein rein privates, nicht-kommerzielles Fanwerk. Es steht in keinerlei offizieller Verbindung zu CBS Studios, Paramount Global oder anderen Rechteinhabern von **Star Trek**.

Alle dargestellten Marken, Logos, Bildmaterialien, Schiffsdesigns, Charaktere und Begriffe aus dem Star-Trek-Universum sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.

Diese Anleitung sowie das Spielmaterial dürfen nicht verkauft oder gewerblich verbreitet werden.

## Kontakt

Für Fragen oder Feedback zum Fanprojekt:  
[matthias.drescher@bytePassion.de](mailto:matthias.drescher@bytePassion.de)

Live long and prosper.

A promotional poster for the Star Trek: Enterprise television series. The background is a vibrant, fiery orange and red space scene. In the center, a large, glowing blue and white energy beam descends from a circular, metallic structure. Several characters are depicted in various poses and outfits. At the top left is Spock. To his right is Trip Tucker. Below them are Travis Mayweather and T'Pol. In the foreground, Trip Tucker is shown from the chest up, looking forward. To his right is Captain Archer. At the bottom right is Trip Tucker's mother, Elizabeth Tucker. The text "To boldly go where no one has gone before." is written in a bold, orange, sans-serif font at the bottom of the poster.

**To boldly go where  
no one has gone  
before.**