

# STAR TREK CONQUEST

## ALPHA TACTICS

v 1.2.4

von Jan Schumann & Matthias Drescher



Spieler: 2-4 Taktiker

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca 45 min

Inhalt: 132 Spielerkarten (33 je Fraktion), 24 Zielkarten, 15 Deaktiviert-Marker



### Ein Konflikt bahnt sich an

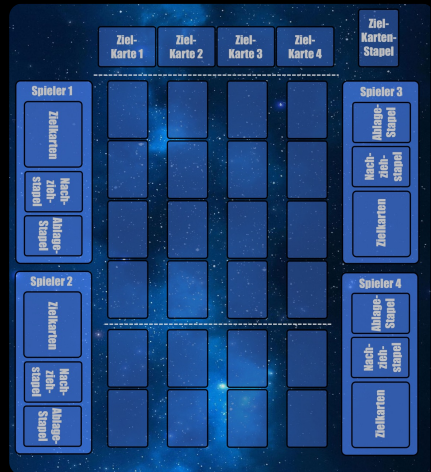
Der fragile Frieden im Alpha-Quadranten steht auf der Kippe. Alte Bündnisse werden auf die Probe gestellt, neue Fronten entstehen, und überall entbrennen lokale Auseinandersetzungen um strategisch wichtige Systeme. Sternenflotte, Vulkanier, Romulaner und Klingonen entsenden ihre Kräfte, um ihren Einfluss zu sichern, Territorien zu kontrollieren und ihre Interessen durchzusetzen.

### Die Aufgabe

Die Spieler ziehen mit ihren Schiffen, Waffen, Truppen und Technologien in taktische Auseinandersetzungen. Sie spielen ihre Karten verdeckt aus, täuschen ihre Gegner, entfesseln mächtige Effekte und versuchen so, die wichtigsten Ziele im Alpha- und Beta-Quadranten zu erobern. Am Ende setzt sich die Fraktion durch, die ihre Mittel am geschicktesten eingesetzt hat und so zur vorherrschenden Macht dieser Region der Galaxis wird.

### Spielaufbau

- Die Spielmatte wird zwischen allen Spielern platziert. (\*Separat erhältlich)
- Jeder Spieler wählt eine Fraktion und nimmt das dazugehörige Deck aus 33 Spielerkarten, mischt es und legt es als persönlichen Nachziehstapel in seinem Spielbereich bereit.
- Die Zielkarten werden gemischt und als Zielkartenstapel bereitgelegt.
- Jeder Spieler zieht vier Karten auf die Hand.



### Der Spielbereich

Jeder Spieler verwaltet während des Spiels drei eigene Kartenstapel:

- Nachziehstapel:** wird verdeckt geführt; die Karten darin sind für niemanden einsehbar.
- Ablagestapel:** wird offen geführt; die oberste Karte ist jederzeit für alle Spieler sichtbar.
- Zielkartenbereich:** alle eroberten Zielkarten werden offen abgelegt und können jederzeit von allen Spielern eingesehen werden.

### Beispiel:

Der Spielbereich des Romulanischen Spielers während des Spiels



### Hinweis:

Alle Spielerkarten, die im Laufe einer Runde entfernt werden oder am Ende einer Runde vom Spielfeld aufgeräumt werden, kommen stets auf den persönlichen Ablagestapel des jeweiligen Spielers.

### Spielstart

In der ersten Runde beginnt die Sternenflotte, sofern sie mitspielt. Ist sie nicht im Spiel, wird der Startspieler ausgelost. Alternativ kann auch ein Star-Trek-Trivia-Spiel zur Ermittlung des Startspielers verwendet werden. **Extrahinweis:** In der Deluxe-Edition von "Star Trek – Conquest Alpha" ist eines enthalten.

### Rundenablauf

In jeder Runde wird um vier Zielkarten gespielt. Hierzu werden vier Karten vom Zielstapel gezogen und als Beginn der vier Reihen offen ausgelegt.

Die Runde besteht aus drei Phasen:

- Der **Einsatzphase**, in der die Spieler reihum unter den vier Zielkarten Ihre Handkarten verdeckt anlegen.
- Der **Aufdeckphase**, in der alle noch verdeckten Karten aufgedeckt und ihre Effekte in Reihenfolge abgehandelt werden.
- Und der **Auswertungsphase**, in der entschieden wird, welcher Spieler welche Zielkarte erhält.



Unter den vier Zielkarten entstehen auf diese Weise vier Reihen, an die die Spieler während der Einsatzphase beliebig anlegen dürfen, bis die Einsatzphase endet.

### Einsatzphase

In der Einsatzphase spielen die Spieler reihum. Der Spieler, der in der Reihenfolge auf denjenigen folgt, der die letzte Runde beendet hat, beginnt die neue Spielrunde.

In jedem Zug der Einsatzphase hat der Spieler eine von zwei Möglichkeiten:

- eine Karte verdeckt in eine beliebige Reihe zu spielen,
- oder zu passen und dafür eine beliebige Anzahl an Handkarten abzuwerfen.

Die Einsatzphase endet, sobald an allen vier Reihen mindestens vier Karten angelegt wurden. Auch wenn die Karte, die das Ende der Einsatzphase ausgelöst hat, unmittelbar danach wieder entfernt wird, gilt die Einsatzphase als beendet. Zum Ende der Einsatzphase befinden sich üblicherweise noch mehrere Karten verdeckt in den Reihen.

Regeln zum Legen und Nachziehen:

- Wird eine Karte verdeckt an eine Reihe gelegt, wird die darüberliegende Karte sofort aufgedeckt und ihr Effekt, sofern möglich, ausgeführt.
- Abgeworfene Karten werden auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.
- Immer nachdem ein Spieler Karten gespielt oder abgelegt hat, zieht er sofort wieder auf vier Handkarten auf.
- Hat ein Spieler keine Karten mehr zum Ziehen, mischt er seinen Ablagestapel, der damit zu seinem neuen Zugstapel wird.

### Aufdeckphase

In der Aufdeckphase werden alle noch verdeckten Karten in den vier Reihen aufgedeckt und ihre Effekte in der richtigen Reihenfolge ausgeführt.

Die Reihen werden von links nach rechts abgearbeitet. Befinden sich in einer Reihe mehrere verdeckte Karten, werden diese von oben nach unten einzeln aufgedeckt und ihr Effekt, sofern möglich, sofort ausgeführt.

Nachdem alle Reihen vollständig abgearbeitet wurden, beginnt die Auswertungsphase.

### Auswertungsphase

In der Auswertungsphase ändert sich nichts mehr an den Karten der jeweiligen Reihen. Nun geht es ausschließlich darum, die Kampfkraft der Fraktionen unter jeder Zielkarte zu bestimmen.

Hierzu addiert jeder Spieler in jeder Reihe die Kampfkraft seiner eigenen Karten, unter Berücksichtigung aller Wertungs-Effekte.

Bei einem Unentschieden zwischen zwei oder mehr Spielern erhält der am Unentschieden beteiligte Spieler die Zielkarte, dessen Karte in dieser Reihe am weitesten oben liegt.

### Hinweis:

Verdeckte Karten dürfen nach dem Ausspielen nicht erneut angesehen werden, auch nicht vom Spieler, der sie gelegt hat. Man muss sich merken, welche Karte man wohin gespielt hat.

### Spezialfall:

Durch bestimmte Karteneffekte kann es vorkommen, dass ein Spieler vorübergehend mehr als vier Karten auf der Hand hat. Das ist erlaubt. Der Spieler zieht erst dann wieder Karten von seinem Zugstapel, wenn er weniger als vier Karten auf der Hand hat.

### Hinweis:

Da die Spieler jederzeit frei wählen dürfen, an welche Reihe sie anlegen, können einzelne Reihen deutlich länger als vier Karten werden.

### Tipp:

Während der Einsatzphase werden durch bestimmte Karteneffekte einzelne Effekte oder Kampfkraftwerte deaktiviert. Damit dies im Verlauf der Runde und besonders in der Auswertungsphase nicht vergessen wird, können die betroffenen Kartenteile mit Deaktiviert-Markern abgedeckt werden.



## Start der neuen Runde

Nachdem alle Zielkarten an die Spieler verteilt wurden und alle Spieler ihre ausliegenden Karten auf ihre persönlichen Ablagestapel gelegt haben, kann die nächste Runde beginnen. Hierzu werden vier neue Zielkarten aufgedeckt.

Die Spieler behalten beim Wechsel in die neue Runde ihre Handkarten.



## Ende des Spiel & Punktwertung

Das Spiel endet, sobald alle 24 Zielkarten erobert wurden.

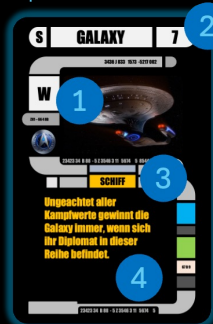
Alle Spieler erhalten zwei zusätzliche Siegpunkte für jeden Planeten ihrer eigenen Fraktion. Sternenflotte und Vulkanier erhalten jeweils zwei zusätzliche Siegpunkte für Planeten der Föderation.

**Typ zum Punkte zählen:** Zählt zuerst die Siegpunkte in der rechten oberen Ecke eurer Zielkarten zusammen und addiert anschließend alle Punkte, die durch Boni und Kombinationen aus den Kartentexten entstehen.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Siegpunkten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler der mehr Zielkarten vom Typ "Planet" erobert hat. Ergibt sich auch hier ein Unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

## Anatomie der Spielkarten

Spielerkarte



Vorderseite



Rückseite

Zielkarte



Vorderseite



Rückseite

1. Karteneffekttyp (Einmal, Permanent, Wertung, ...)
2. Kampfkraft
3. Kartentyp (Schiff, Tech, Waffe, Aktion, Truppen)
4. Effektbeschreibung

1. Siegpunkte
2. Bei Planeten: zugehöriger Quadrant
3. Kartentyp (Planet, Sektor, Quadrant, Kampfort) und Fraktionszugehörigkeit
4. Beschreibung und mögliche Kombinationsboni



## Allgemeines zu Karteneffekten

Falls ein Kartentext einer allgemeinen Regel widerspricht, hat immer der Kartentext Vorrang.

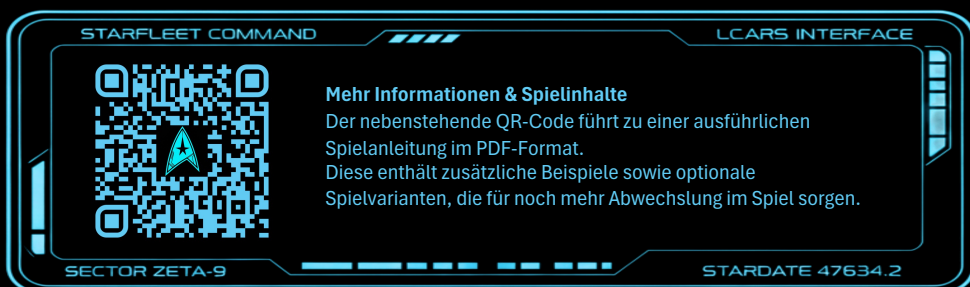
Karteneffekte werden stets von dem Spieler ausgeführt, dem die Karte gehört, unabhängig davon, wo sich die Karte befindet oder wer sie aufdeckt.

- Einmaleffekt (E): Dieser Effekt wird nur einmal direkt nach dem Aufdecken der Karte angewendet.
- Permanenteffekt (P): Diese Effekte gelten während der gesamten Runde.
- Sondereffekt (S): Individuelle Sondereffekte.
- Wertungseffekt (W): Diese Effekte werden in der Auswertungsphase angewendet.
- Kein Effekt (K): Karten ohne Effekt steuern ausschließlich Kampfkraft bei.



## Details zu besonderen Karteneffekten:

- **Admiral (W):** Es spielt keine Rolle, ob es sich um eigene oder gegnerische Karten handelt. Beispiel: Liegen in dieser Reihe, inkl. Admiral, fünf Spielerkarten, ist der Admiral 20 Punkte wert (4 andere Karten × 5).
- **Armada (W): Spezialfall:** Steht ein Mitspieler die Kampfkraft der Armada, hat auch die Armada selbst 0 Kampfkraft, wodurch ein Unentschieden entsteht.
- **Blockade (P):** Die darunterliegende Karte wird erst in der Aufdeckphase aufgedeckt. **Wichtig:** Diese Reihe muss nicht vier Karten erreichen, damit die Einsatzphase endet.
- **Deflektor/Deflektorschild (W):** Der Deflektor stiehlt nur die Basiskampfkraft der darüberliegenden Karte und setzt die Basis-Kampfkraft der anderen Karte auf 0. Eventuell vorhandene Wertungseffekte der darüberliegenden Karte zählen weiterhin für den Besitzer.
- **Delta Flyer/T'Pol/Bird of Prey (P):** Wird diese Karte in eine andere Reihe verschoben, bleibt ihr Effekt auch dort aktiv. Alle Karten, die unter diese Karte gelegt werden, müssen weiterhin offen und ohne Effekt ausgespielt werden. Bereits darunter liegende Karten werden deaktiviert. Wird das Schiff aus einer Reihe entfernt oder verschoben, werden zuvor blockierte Permanent- und Wertungseffekte wieder aktiv.
- **EMP/Singularitätentladung/Felddisruptor (E):** Der Effekt ist nicht optional. Ist nur eine eigene Waffe verfügbar, muss diese gewählt werden. Der Spieler, dem die Karte gehört, entscheidet, welche Waffe entfernt wird.
- **Galaxy/Surak/D'Deridex/Vor'Cha (W):** Befinden sich zwei dieser Kombinationen in derselben Reihe, entsteht ein Unentschieden. Wird der Diplomat ohne Effekt gespielt oder sein Effekt blockiert, gewinnt die Galaxy dennoch gemeinsam mit dem Diplomaten.
- **Gravitationswelle (S):** Müsste beim Einschleiben eine Karte mit Transphasenschilden verschoben werden, kann an dieser Position nicht eingeschoben werden. Lücken in den Reihen werden nicht mitgeschoben, sondern aufgefüllt. Entsteht durch das Einschleiben eine Lücke, wird die entsprechende Karte nach oben geschoben.
- **Intrepid/Vahklas/D'Ritdhau/Raptor (S):** Die Karte wird offen gespielt und ihr Effekt wird sofort ausgelöst. Die darüberliegende Karte wird ohne Effekt aufgedeckt. Wird die Karte später entfernt oder verschoben, gelten zuvor blockierte Permanent- und Wertungseffekte wieder. Wird die Karte unter eine verdeckte Karte verschoben, wird diese ebenfalls ohne Effekt aufgedeckt.
- **Notruf (E):** Einmaleffekte von gelegten oder verschobenen Schiffen werden nicht ausgeführt.
- **Prometheus/Sh'Val/Aelah/Ty'Gokor (E):** Es können sowohl verdeckte als auch offene Karten gewählt werden.
- **Raumminen (E):** Der Effekt ist nicht optional und kann nicht abgelehnt werden.
- **S31 Spion/Spion (E):** Alle Spieler ziehen erst wieder auf vier Karten auf, bevor sie ihre Handkarten geheim zeigen.
- **Sovereign/D'Kyr/Valdore/Negh'Var (E):** Die durch diesen Effekt gespielte Karte wird wie in einem normalen Zug verdeckt an eine beliebige Reihe gespielt. Dabei kann es wie üblich dazu kommen, dass eine darüberliegende Karte aufgedeckt und ihr Effekt ausgelöst wird. Zieht der Spieler Transphasenschilder, bzw. Tarnvorrichtung können diese nicht gespielt werden.
- **Subraum Bombe/Photonische Bombe/Raubomben/Subraumbomben (E):** Es werden sowohl verdeckte als auch aufgedeckte Karten entfernt. Die Karte selbst bleibt liegen.
- **Teleport (S):** Um die Karte zu platzieren, dürfen beliebig viele Karten nach unten geschoben werden.  
**Hinweis:** Die Transphasenschilder (bzw. Tarnvorrichtung) können nicht verschoben werden.
- **Transphasenschilder/Tarnvorrichtung (S):** In diesem Zug werden zwei Karten gespielt: Zuerst wird eine Karte normal (verdeckt) gelegt, danach die Transphasen-Schilder oben auf diese Karte. Die geschützte Karte ist während der gesamten Einsatzphase unantastbar. Die Transphasenschilder werden zu Beginn der Aufdeckphase entfernt.  
**Hinweis:** Durch den Effekt von Sovereign/D'Kyr/Valdore/Negh'Var kann diese Karte nicht gespielt werden.
- **Verhandlungen (E):** Teilnahme ist optional: Alle Karten werden verdeckt gespielt und gleichzeitig aufgedeckt. Wer den höchsten Kampfwert hat, erhält die Zielkarte sofort. Es zählen nur die Basis-Kampfwerte in der rechten oberen Ecke der Karte; Wertungseffekte werden nicht angewendet. Bei einem Unentschieden spielen nur die betroffenen Spieler weiter. Wie üblich darf immer sofort wieder auf 4 Karten aufgefüllt werden.



**Impressum**  
Star Trek – Conquest Alpha: Tactics  
Fanprojekt von Jan Schumann & Matthias Drescher  
Dieses Spiel ist ein nicht-kommerzielles Fanwerk und steht in keiner Verbindung zu CBS Studios, Paramount Global oder anderen Rechteinhabern von Star Trek. Alle verwendeten Marken und Inhalte sind Eigentum ihrer Rechteinhaber.

