

# STARTREK

CONQUEST ALPHA

# TACTICS



# SPIELANLEITUNG

2-4 SPIELER

Ab 10 Jahren

von Jan Schumann & Matthias Drescher

# **Star Trek – Conquest Alpha: Tactics**

**Spielanleitung**

**Deutsch**

*Spielautoren: Jan Schumann & Matthias Drescher  
Version 1.2.4, 17. März 2026*

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Ziel des Spiels</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Spielmaterial</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Anatomie der Karten</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Spielaufbau</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Rundenablauf</b>	<b>6</b>
6.1	Einsatzphase . . . . .	7
6.2	Aufdeckphase . . . . .	9
6.3	Auswertungsphase . . . . .	9
6.4	Start der neuen Runde . . . . .	11
<b>7</b>	<b>Ende des Spiels</b>	<b>11</b>
<b>8</b>	<b>Karteneffekte</b>	<b>12</b>
8.1	Arten von Karteneffekten . . . . .	12
8.2	Karteneffekte im Detail . . . . .	12
<b>9</b>	<b>Varianten</b>	<b>16</b>
9.1	4-Spieler-Team-Variante – Allianzen . . . . .	16
9.2	4-Spieler-Team-Variante – Blindes Vertrauen . . . . .	16
9.3	Kurzes Spiel . . . . .	17
9.4	Top-Secret . . . . .	17

## 1 Einleitung

**Star Trek - Conquest Alpha: Tactics** ist ein eigenständiges, taktisches Kartenspiel im Universum von **Conquest Alpha**. Während das große Strategiespiel die Erforschung und Verwaltung ganzer Sternennimperien abbildet, konzentriert sich diese kompakte Variante auf das Herz jedes Konflikts: taktische Entscheidungen, cleveres Timing und das Lesen der Absichten deiner Mitspieler.

Jeder Spieler übernimmt das Kommando über eine bedeutende Fraktion des Alpha- oder Beta-Quadranten, Sternenflotte, Vulkanier, Klingonen oder Romulaner, und kämpft in schnellen, intensiven Gefechten um die Kontrolle über wichtige Planeten und Sektoren.

Alle Fraktionen nutzen ein identisches Deck aus 33 Karten, bestehend aus Schiffen, Waffen, Technologien, Truppen und Aktionen. Die Unterschiede liegen lediglich in Design, Namen und Illustrationen, nicht in ihren Fähigkeiten. Gespielt wird mit verdeckten Karten, deren Effekte erst beim Aufdecken ausgelöst werden. Da Karten meist von den Mitspielern aufgedeckt werden, entsteht ein dynamisches Wechselspiel aus Bluffen, Einschätzen und taktischem Risiko. Einige Karten verändern die Regeln einer Reihe vollständig, andere führen zu mächtigen Kombinationen oder durchkreuzen die Pläne der Gegner.

Aus einfachen Grundregeln entsteht so ein überraschend tiefes, aber schnell spielbares Taktikspiel, in dem Reihenfolge, Timing und Synergien über Sieg oder Niederlage entscheiden.

**Star Trek - Conquest Alpha: Tactics** kann von 2 bis 4 Spielern ab 10 Jahren gespielt werden und dauert etwa 45 bis 60 Minuten.

## 2 Ziel des Spiels

Erobere Planeten, sammle Siegpunkte und sichere dir den Ruhm deiner Fraktion. Jede Zielkarte repräsentiert ein strategisches Spielziel mit eigenem Wert und möglichen Kombinationsboni. Wer nach der letzten Runde mit den eroberten Planeten und Boni die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## 3 Spielmaterial

- 132 Spielerkarten (33 je Fraktion)
- 24 Zielkarten
- 13 Deaktiviert-Marker
- 1 Spielmatte (\*Separat erhältlich)

## 4 Anatomie der Karten

### Anatomie einer Spielerkarte

#### A. Vorderseite

1. Kartentyp (Schiff, Tech, Waffe, Aktion, Truppen)
2. Thematisches Bild
3. Kampfkraft
4. Name der Karte
5. Fraktionskürzel
  - **S**: Sternenflotte
  - **V**: Vulkanier
  - **R**: Romulaner
  - **K**: Klingonen
6. Effekttyp
  - **P**: Permanent-Effekt
  - **W**: Wertungs-Effekt
  - **E**: Einmal-Effekt
  - **S**: Sonder-Effekt
  - **K**: Kein Effekt
7. Fraktionslogo
8. Effekttext



#### B. Rückseite

1. Fraktionslogo

### Anatomie einer Zielkarte

#### A. Vorderseite

1. Name der Karte
2. Siegpunkte
3. Bei Planeten: Kennzeichnung ob sie im Alpha- oder Beta-Quadranten liegen
4. Kartentyp (**Planet**, **Sektor**, **Quadrant**, **Kampfort**) und Fraktionszugehörigkeit
5. Effekttext



#### B. Rückseite

**Hinweis**  
 Die Kartentypen der Spielerkarten (Schiff, Tech, Waffe, Aktion, Truppen), die Kartentypen der Zielkarten (Planet, Sektor, Quadrant, Kampfort) sowie die Planetentypen der Zielkarten vom Typ Planet (Föderationsplanet, Imperialer Planet) sind jeweils nur relevant für bestimmte Karteneffekte.

## 5 Spielaufbau

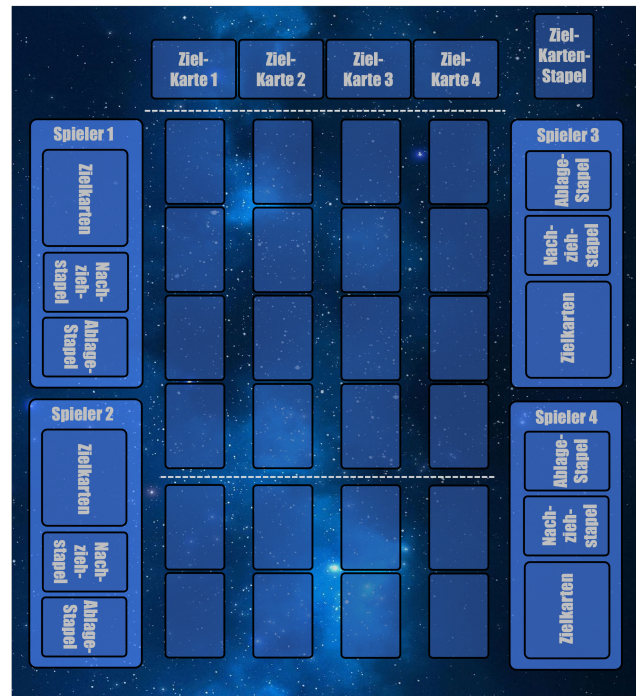
1. Die Spielmatte wird zwischen allen Spielern platziert. (\*Separat erhältlich)
2. Jeder Spieler wählt eine Fraktion und nimmt das dazugehörige Deck aus 33 Spielerkarten, mischt es und legt es als persönlichen Nachziehstapel in seinem Spielbereich bereit.
3. Die Zielkarten werden gemischt und als Zielkartenstapel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

### Hinweis

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

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 Spielerbereich des romulanischen Spielers während des Spiels



## 6 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:

1. der **Einsatzphase**, in der die Spieler unter den vier Zielkarten ihre Handkarten verdeckt anlegen,
2. der **Aufdeckphase**, in der alle noch verdeckten Karten aufgedeckt und ihre Effekte in Reihenfolge abgehandelt werden,
3. 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.

**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.

## 6.1 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.

**Hinweis**

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.*

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

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

**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 kommen immer auf den persönlichen Ablagestapel des Spielers.
- Immer nachdem ein Spieler Karten gespielt oder abgelegt hat, zieht er sofort wieder auf vier Handkarten auf.
- Hat ein Spieler keine Karten mehr zum Nachziehen, mischt er seinen Ablagestapel, der damit zu seinem neuen Zugstapel wird.

**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.

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.

**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 Fähigkeiten 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.

**Spezialfall**

Die Einsatzphase endet auch, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat und somit keine Karten mehr anlegen kann. Dies ist extrem unwahrscheinlich, da dies bedeuten würde, dass die Spieler unter einzelnen Zielkarten extrem lange Reihen gebildet haben.

**Beispiel 1:**

Der romulanische Spieler legt eine Karte unter eine Karte des Sternenflotten-Spielers. Dadurch wird die darüberliegende Karte sofort aufgedeckt und ihr Effekt ausgeführt.

In diesem Fall befindet sich jedoch keine **Infanterie**-Karte in der Reihe, sodass der Effekt der aufgedeckten Karte keine Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf hat.



**Beispiel 2:**

Der klingonische Spieler legt eine Karte unter eine Karte des romulanischen Spielers und deckt dabei die „Raumminen“ auf.

Da es sich um einen **Einmal-Effekt** handelt, der **sofort beim Aufdecken** ausgeführt wird, entfernt der Effekt die darunterliegende Karte. Die zuvor verdeckt gespielte Karte des klingonischen Spielers wird daher unmittelbar auf seinen Ablagestapel gelegt.

**Hinweis:** Alle anderen Spieler sehen welche Karte er gespielt hätte, da der Ablagestapel offen geführt wird.



**Beispiel 3:**

Der klingonische Spieler spielt die Sonder-Effekt-Karte „Raptor“, die offen ausgespielt wird. Ihr Effekt besagt, dass der Effekt der darüberliegenden Karte **deaktiviert** wird.

Die romulanischen „Raumminen“ werden dadurch zwar aufgedeckt, führen ihren Einmal-Effekt jedoch nicht aus. Die darunterliegende Karte des Klingonenspieler bleibt daher liegen.

**Hinweis:** Auch wenn ihr Effekt blockiert wurde, behalten die Raumminen ihre **10 Kampfkraft** für die Auswertungsphase.



## 6.2 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.

## 6.3 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.

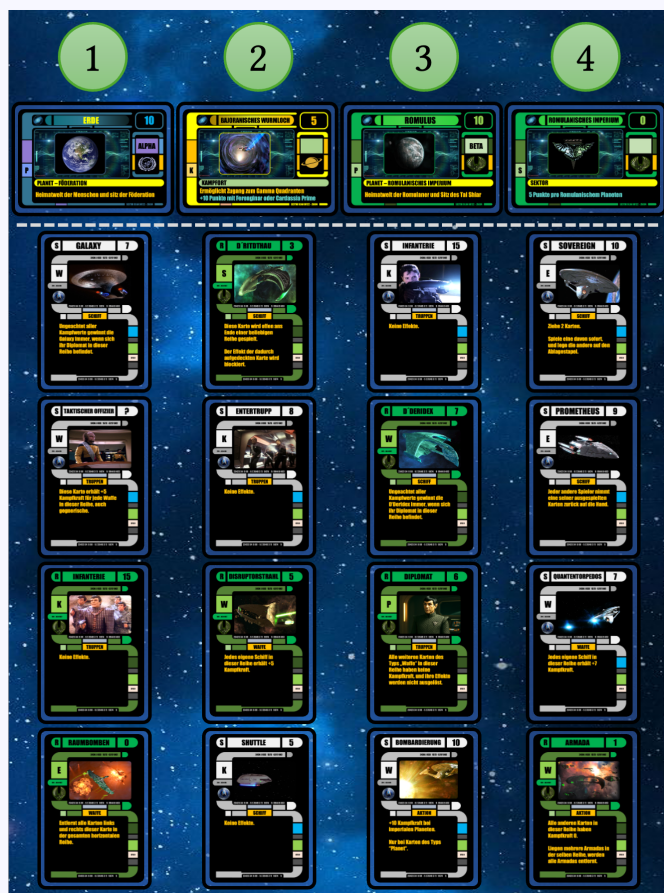
### Hinweis

Eroberte Zielkarten werden offen im Zielkartenbereich des jeweiligen Spielers abgelegt und können jederzeit von allen Spielern eingesehen werden.

### Beispiel A:

**1. Reihe:** Die Sternenflotte bringt die Galaxy und den Taktischen Offizier in den Kampf. Der Effekt der Galaxy kommt nicht zum Tragen, da sich in dieser Reihe kein Diplomat der Sternenflotte befindet → 7 Kampfkraft. Der Taktische Offizier steuert 5 Kampfkraft bei, da sich in dieser Reihe eine Spielerkarte des Typs „Waffe“ befindet (1 × 5 Kampfkraft → 5 Kampfkraft). Die Sternenflotte kommt somit auf insgesamt 12 Kampfkraft. Die Romulaner haben in dieser Reihe nur die Infanterie, die ihnen 15 Kampfkraft bringt. → Die Zielkarte „Erde“ erhalten die Romulaner, da sie in dieser Reihe mehr Kampfkraft aufbringen können (15 vs. 12).

**2. Reihe:** Beim Kampf um das Bajoranische Wurmloch kommt die Sternenflotte auf 13 Kampfkraft (Entertrupp (8) + Shuttle (5)). Die Romulaner haben ein Schiff (D’Ritdthau), dessen Basis-Kampfkraft (3) durch den Disruptorstrahl um 5 verstärkt wird → 8 Kampfkraft. Dazu kommt noch die Basis-Kampfkraft des Disruptorstrahls (5). Somit kommen auch die Romulaner auf 13 Kampfkraft. Bei einem Unentschieden erhält der Spieler die Zielkarte, dessen Karte in dieser Reihe am weitesten



oben liegt. In diesem Fall sind das die Romulaner.

**3. Reihe:** Die Sternenflotte hat hier sehr viel Kampfkraft: Infanterie (15), Basis-Kampfkraft der Bombardierung (10) und zusätzlich 10 Kampfkraft durch den Effekt der Bombardierung, da hier um einen imperialen Planeten (Romulus) gekämpft wird → insgesamt 35 Kampfkraft.

Diese Punkte sind jedoch irrelevant, da die Romulaner in dieser Reihe die D’Deridex und ihren Diplomaten ausliegen haben und damit diese Reihe ungeachtet aller Kampfwerte gewinnen.

**4. Reihe:** Auch hier hat die Sternenflotte viel Kampfkraft aufzubieten: Zwei Schiffe, deren Basis-Kampfkraft zusammen bereits 19 beträgt. Beide werden zusätzlich von den Quantentorpedos verstärkt, sodass die Schiffe gemeinsam (10 + 7 + 9 + 7) 33 Kampfkraft mitbringen. Dazu kommt noch die Basis-Kampfkraft der Quantentorpedos, wodurch die Sternenflotte in dieser Reihe insgesamt 40 Kampfkraft erreicht.

Dem gegenüber steht jedoch die romulanische Armada, die die Kampfkraft **aller** anderen Karten in dieser Reihe auf 0 setzt.

Somit geht auch das Romulanische Imperium an den romulanischen Spieler.

**Beispiel B:**

**1. Reihe:** Die Sternenflotte kommt hier nur auf 4 Kampfkraft, da die 15 Kampfkraft der Infanterie vom darunterliegenden Deflektorschild der Romulaner gestohlen werden. Die Romulaner erreichen in dieser Reihe 20 Kampfkraft, da sie zusätzlich zu den gestohlenen 15 Punkten noch einen Spion mit 5 Kampfkraft ausliegen haben. Die Zielkarte „Boreth“ wird somit von den Romulanern erobert.

**2. Reihe:** Da in dieser Reihe der „Delta Flyer“ ganz oben liegt, sind sämtliche Effekte der darunterliegenden Karten deaktiviert. In dieser Reihe werden daher nur die Basis-Kampfwerte der Karten addiert. Die Sternenflotte kommt auf 11, die Romulaner auf 15 Kampfkraft. Die Zielkarte „Feringinar“ fällt in die Hände der Romulaner.

**3. Reihe:** Der Deflektor versucht die Kampfkraft des Admirals zu stehlen: Da der Deflektor jedoch nur die Basis-Kampfkraft stiehlt und diese beim Admiral 0 ist, kann auch keine Kampfkraft gestohlen werden. Der romulanische Admiral in dieser Reihe hat eine Kampfkraft von 15 (3 andere Karten in dieser Reihe × 5). Der „Alpha-Quadrant“ geht ebenfalls an die Romulaner, da ihre 15 Kampfkraft höher sind als die 13, die die Sternenflotte mit den übrigen Karten aufbringen kann.

**4. Reihe:** In der letzten Reihe ist zu beachten, dass die Multiphasenschilde der Sternenflotte die Kampfkraft der Romulaner halbieren. Die Romulaner kommen damit auf 10,5 Kampfkraft (15 + 6)/2. Da die Sternenflotte in dieser Reihe jedoch nur 10 Kampfkraft (2 + 8) aufbieten kann, geht auch diese Zielkarte an die Romulaner.



## 6.4 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.

### Hinweis

Die Spieler behalten ihre Handkarten beim Rundenwechsel.

## 7 Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle 24 Zielkarten erobert wurden. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Siegpunkten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler der mehr Zielkarten vom Typ „Planet“ erobert hat. Ist auch dies unentschieden, teilen die Spieler sich den Sieg.

### Wichtige Regel

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

### Tipp

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.

## 8 Karteneffekte

### Allgemeine Regeln 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.

### 8.1 Arten von Karteneffekten

Es gibt fünf Arten von Effekten auf Spielerkarten:

Effekt-Art	Abk.	Details
Permanent-Effekt	<b>P</b>	Diese Effekte gelten während der gesamten Runde.
Sonder-Effekt	<b>S</b>	Individuelle Sonder-Effekte.
Wertungs-Effekt	<b>W</b>	Diese Effekte werden in der Auswertungsphase angewendet.
Einmal-Effekt	<b>E</b>	Dieser Effekt wird nur einmal direkt nach dem Aufdecken der Karte angewendet.
Kein Effekt	<b>K</b>	Karten ohne Effekt steuern ausschließlich Kampfkraft bei.

### 8.2 Karteneffekte im Detail

#### Hinweis

Die Spielerkarten der anderen Fraktionen besitzen zum Teil eigene Illustrationen und thematische Titel, ihre Effekte und Wirkungen sind jedoch **identisch** zu denen der Sternenflotte.



#### Wertungs-Effekt

Es spielt keine Rolle, ob es sich um eigene oder gegnerische Karten handelt.

Beispiel: Liegen in dieser Reihe (inkl. Admiral, aber ohne die Zielkarte) fünf Spielerkarten, hat der Admiral 20 Kampfkraft (4 andere Karten × 5).

**Hinweis:** Aufgrund der Wirkungsweise der Deflektor-Karte kann diese Kampfkraft nicht gestohlen werden.



#### Permanent-Effekt

Die darunterliegende Karte wird erst in der Aufdeckphase aufgedeckt.

**Hinweis:** Der Teleporter kann über eine Blockade gelegt werden.

**Wichtig:** Diese Reihe muss nicht vier Karten erreichen, damit die Einsatzphase endet.



#### Einmal-Effekt

Jeder teilnehmende Spieler legt eine Karte verdeckt auf den Tisch. Alle Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler mit dem höchsten Kampfwert erhält die Zielkarte sofort. Es zählen nur die Basis-Kampfwerte.

Bei einem Unentschieden spielen nur die betroffenen Spieler weiter. Wie üblich darf immer sofort wieder auf 4 Karten aufgefüllt werden.



**Einmal-Effekt**

Alle Spieler ziehen erst wieder auf vier Karten auf, bevor sie ihre Handkarten geheim zeigen.



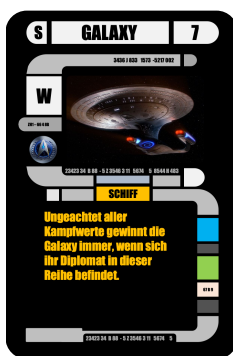
**Wertungs-Effekt**

Föderationsplaneten sind alle blauen Planeten.



**Wertungs-Effekt**

Imperiale Planeten sind alle gelben, grünen und roten Planeten.



**Wertungs-Effekt**

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.



**Einmal-Effekt**

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.



**Einmal-Effekt**

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.



**Wertungs-Effekt**



**Wertungs-Effekt**



**Wertungs-Effekt**

Diese Karten bringen dem Spieler auch ohne Schiffe in dieser Reihe Kampfkraft (3, 5, 7). Sind eigene Schiffe in der Reihe, erhöhen diese Karten deren Kampfkraft um den jeweiligen Wert.



**Einmal-Effekt**

Es werden sowohl verdeckte als auch aufgedeckte Karten entfernt. Die Karte selbst bleibt liegen.



**Einmal-Effekt**

Der Effekt ist nicht optional und kann nicht abgelehnt werden.

**Hinweis:** Jeder läuft mal in sein eigenes Minenfeld. 😊



**Permanent-Effekt**

Der Effekt gilt nur für Waffenkarten, die unter dieser Karte liegen.



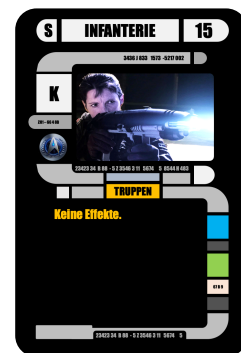
**Sonder-Effekt**

Um die Karte zu platzieren, dürfen beliebig viele Karten nach unten geschoben werden. Die Transphasenschilder können nicht verschoben werden.



**Einmal-Effekt**

Es können sowohl verdeckte als auch offene Karten gewählt werden.



**Kein-Effekt**

Diese Karte besitzt keinen Effekt und trägt ausschließlich ihre Kampfkraft zur Reihe bei.



**Einmal-Effekt**

Der Effekt ist optional. Wird er genutzt, muss das Schiff in die Reihe des Notrufs gelegt werden.

Einmal-Effekte von gelegten oder verschobenen Schiffen werden nicht ausgeführt.



**Einmal-Effekt**

Müsste beim Einschieben eine Karte mit Transphasenschildern verschoben werden, kann an dieser Position nicht eingeschoben werden.

Lücken in den Reihen werden nicht mitgeschoben, sondern aufgefüllt. Entsteht durch das Einschieben eine Lücke, wird die entsprechende Karte nach oben geschoben.



**Sonder-Effekt**

Dieser Effekt gilt nur, wenn die Karte während einer Verhandlung gespielt wird.

Sie beendet die Verhandlung sofort. Die Reihe wird anschließend normal weitergespielt.



**Wertungs-Effekt**

Der Deflektor stiehlt die Basiskampfkraft der darüberliegenden Karte und setzt die Basis-Kampfkraft der anderen Karte auf 0.

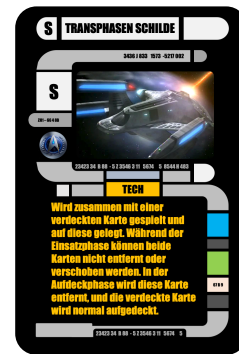
Eventuell vorhandene Wertungseffekte der darüberliegenden Karte zählen weiterhin für den Besitzer.



**Wertungs-Effekt**

Die Kampfkraft aller anderen Karten (die darüber und darunter) wird auf 0 gesetzt. Daran können auch keine anderen Wertungseffekte etwas ändern.

**Spezialfall:** Stiehlt ein Mitspieler die Kampfkraft der Armada, hat auch die Armada selbst 0 Kampfkraft, wodurch ein Unentschieden entsteht.



**Sonder-Effekt**

In diesem Zug werden zwei Karten gespielt: Zuerst eine Karte normal (verdeckt) gelegt, danach die Transphasen-Schilde oben auf diese Karte.

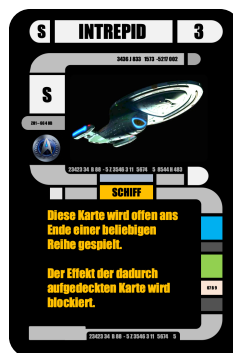
Die geschützte Karte ist während der gesamten Einsatzphase unantastbar. Die Transphasenschilde werden zu Beginn der Aufdeckphase entfernt.



**Permanent-Effekt**

Wird diese Karte verschoben, werden alle nun darunter liegenden Karteneffekte deaktiviert.

Wird der Delta Flyer aus einer Reihe entfernt oder verschoben, werden zuvor blockierte Permanent- und Wertungseffekte wieder aktiv.



**Sonder-Effekt**

Wird die Intrepid später entfernt oder verschoben, gelten zuvor blockierte Permanent- und Wertungseffekte wieder.

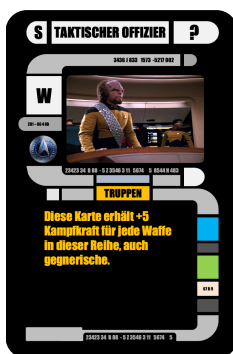
Wird die Intrepid unter eine verdeckte Karte verschoben, wird diese ebenfalls ohne Effekt aufgedeckt.



**Einmal-Effekt**

Der Effekt ist nicht optional und kann nicht verhindert werden.

Betroffen sind ausschließlich Karten mit dem Titel „Infanterie“, die zum Zeitpunkt des Aufdeckens bereits ausliegen.



**Wertungs-Effekt**

**Hinweis:** Diese Kampfkraft kann nicht gestohlen werden.



**Wertungs-Effekt**

Dieser Effekt gilt für alle gegnerischen Karten in dieser Reihe, sowohl über als auch unter dieser Karte.

## 9 Varianten

### 9.1 4-Spieler-Team-Variante – Allianzen

In diesem Modus, der ausschließlich für vier Spieler gedacht ist, bilden die Sternenflotte und die Vulkanier eine Allianz. Ihnen gegenüber stehen die Romulaner und Klingonen, die sich ebenfalls zusammenschließen.

Am grundsätzlichen Ablauf des Spiels ändert sich nichts. Jeder Spieler behält seinen eigenen Nachzieh- und Ablagestapel und spielt weiterhin seine eigenen Karten. Da die Fraktionen gemeinsam gewinnen und verlieren, sammeln verbündete Spieler ihre eroberten Zielkarten auf einem gemeinsamen Stapel und zählen am Spielende ihre Siegpunkte gemeinsam.

#### Hinweis

In der Auswertungsphase wird jedoch jeder Spieler wie üblich separat gewertet.

Einige Karteneffekte verändern sich dahingehend, dass Teammitglieder sich gegenseitig unterstützen können:

- **Galaxy / Surak / Vor'Cha / D'Deridex:** Die Karte gewinnt, solange sich ein eigener **oder** verbündeter Diplomat in der Reihe befindet.
- **Waffen, die eigene Schiffe verstärken (z. B. Phaser):** Sie profitieren sowohl eigenen als auch verbündeten Schiffen.
- **Multiphasenschilder:** Halbieren die Kampfkraft eines verbündeten Spielers **nicht**.
- **Armada:** Verbündete Armadas verdrängen sich nicht gegenseitig. Beispiel: Spielen Sternenflotte und Vulkanier jeweils eine Armada in dieselbe Reihe. Legen die Romulaner eine Armada hinzu, wird in der Auswertungsphase **eine** der bereits ausliegenden Armadas entfernt. Das verbündete Team entscheidet gemeinsam, welche.
- **Verhandlungen:** Die Kampfwerte beider Verbündeten werden addiert, um zu bestimmen, welches Team die Zielkarte gewinnt.
- **Notruf:** Der Notruf kann auch ein verbündetes Schiff herbeirufen.

#### Wichtige Regel

- Die Spieler sollten so um den Tisch sitzen, dass sich die beiden Teams in der Spielreihenfolge abwechseln.
- Die Spieler eines Teams dürfen frei miteinander kommunizieren, jedoch **nicht** heimlich ihre Handkarten zeigen.

#### Tipp

Wenn die Spieler dennoch heimlich kommunizieren möchten, empfiehlt es sich, Klingonisch zu lernen.

### 9.2 4-Spieler-Team-Variante – Blindes Vertrauen

Diese Variante baut auf der klassischen 4-Spieler-Team-Regel auf und führt ein Element der verdeckten Kooperation ein. Alle Regeln der Standard-Team-Variante bleiben bestehen, mit folgenden zwei entscheidenden Änderungen:

**Karten spielen:** Ist ein Spieler an der Reihe, wählt er wie gewohnt eine Karte aus seiner Hand. Anstatt sie jedoch selbst auszuspielen, gibt er sie **verdeckt** an sein Teammitglied weiter. Dieser nimmt die Karte auf, sieht sie sich an und entscheidet nun eigenständig, an welche Reihe er die Karte anlegt.

#### Wichtige Regel

Der aktive Spieler darf keinerlei Hinweise (verbal oder nonverbal) geben, in welche Reihe oder an welche Position die Karte gespielt werden soll. Das Teammitglied muss die taktische Absicht des Partners selbstständig einschätzen.

**Kampfkraftermittlung:** In der Auswertungsphase werden die Kampfkraftwerte beider Verbündeten in jeder Reihe addiert. Das Team mit der höheren Gesamtsumme gewinnt die Zielkarte. Bei Gleichstand zwischen

den Teams gewinnt das Team, dessen Karte in dieser Reihe am weitesten oben liegt.

### 9.3 Kurzes Spiel

Für ein sehr kurzes 2-Spieler-Spiel übernimmt ein Spieler die Romulaner, der andere die Klingonen. Bis auf den Planeten „Erde“ werden alle blauen Zielkarten aus dem Stapel entfernt. Der Zielkartenstapel besteht damit nur noch aus 16 statt 24 Karten.

Für ein kürzeres 3-Spieler-Spiel übernehmen die Spieler die Sternenflotte, die Romulaner und die Klingonen. Aus dem Zielkartenstapel werden die folgenden Karten entfernt:

Cestus 3, Vulkan, P'Jem, Tellar Prime.

### 9.4 Top-Secret

In dieser Variante wird das Spiel um eine Memory-Komponente erweitert. Zielkarten dürfen nach ihrer Eroberung nicht erneut angesehen werden.

- Zu Beginn einer Runde werden die vier Zielkarten wie gewohnt **offen** ausgelegt.
- Wird eine Zielkarte erobert, legt sie der Spieler **verdeckt** in seinen Zielkartenbereich.
- Ab diesem Zeitpunkt darf die Zielkarte weder vom Besitzer noch von anderen Spielern wieder angesehen werden.

Alle kombinierbaren Boni müssen also aus dem Gedächtnis heraus berücksichtigt werden.

Am Spielende, nach Abschluss der letzten Runde, werden alle Zielkarten aufgedeckt und die Siegpunkte wie gewohnt ermittelt.

Diese Seite wurde bewusst freigelassen.

# Impressum

**Star Trek – Conquest Alpha: Tactics**  
Spielanleitung - Fanprojekt

Erstellt von:  
Jan Schumann & Matthias Drescher

Version: 1.2.4  
Datum: 17. März 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.

**COMING SOON...**



**The ultimate 4X  
STAR TREK Experience**