

STAR TREK™ SECOND EDITION ICON GUIDE

-  equipment
-  event
-  interrupt
-  headquarters – mission
-  planet – dilemma/mission
-  space – dilemma/mission
-  dual – dilemma
-  Alpha quadrant
-  Gamma quadrant
-  Bajoran affiliation
-  Borg affiliation
-  Cardassian affiliation
-  Dominion affiliation
-  Federation affiliation
-  Ferengi affiliation
-  Klingon affiliation
-  Non-Aligned affiliation
-  Romulan affiliation
-  alternate universe
-  *Deep Space Nine*
-  Earth
-  Maquis
-  *The Next Generation*
-  command
-  staff
-  skill dot

STAR TREK®

CUSTOMIZABLE CARD GAME™

SECOND EDITION RULEBOOK

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	2	2. BEFEHLE AUSFÜHREN	9
WICHTIGE KONZEPTE	3	Grundsätzliche Regeln.....	9
Kartentypen	3	Beamen.....	10
Personen (Personnel)	3	Bewegen eines Schiffes.....	10
Schiffe (Ship)	4	Bemannen eines Schiffes.....	10
Ausüstung (Equipment).....	4	Benutzen der Reichweite.....	10
Ereignis (Event)	5	Versuchen einer Mission.....	10
Unterbrechung (Interrupt).....	5	Begegnen von Dilemmas	11
Mission (Mission).....	6	Missionsanforderungen überprüfen.....	11
Dilemma (Dilemma)	6	Wenn Dein Versuch scheitert	11
Fraktionen (Affiliations).....	7	Andere Befehlsaktionen	12
Kommandierender und Besitzer	7	3. ÜBERSCHÜSSIGE KARTEN ABLEGEN	12
Zerstören, Ablegen, Töten.....	7	DAS SPIEL GEWINNEN	12
Fähigkeiten (Skills)	7	EIN DECK BAUEN	12
Schlüsselwörter (Keywords).....	7	ANDERE WICHTIGE REGELN	12
wenn und während (when and while).....	7	Einzigartigkeit.....	12
Download	8	Anwesend	13
DAS SPIEL VORBEREITEN	8	Kampf	13
DAS SPIEL SPIELEN	8	Gefecht	13
ZUGSEQUENZ	8	Schaden	13
1. SPIELEN UND ZIEHEN VON KARTEN	8	Gefährnis und Gefangene	14
Bezahlen von Kosten	8	TISCH LAYOUT	15
Verschiedene Arten von Karten spielen	9	TECHNOBABBLE.....	16
Deine Karten offen legen.....	9	GLOSSAR	18
Karten ziehen.....	9	SECOND EDITION KARTENLISTE	20
Reihenfolge von Spielen und Ziehen	9		

STAR TREK™ CUSTOMIZABLE CARD GAME

SECOND EDITION REGELBUCH - Deutsch

EINLEITUNG (INTRODUCTION)

Willkommen in einem Universum voller endloser Möglichkeiten. Die meisten Kartenspiele bestehen nur aus einem „Deck“, das sich nie ändert, aber ein „Customizable Card Game“ (oder auch CCG) funktioniert anders. In einem CCG baut man aus seinen eigenen Karten ein persönliches Deck.

Das *STAR TREK* Customizable Card Game lässt zwei oder mehr Spieler Abenteuer im riesigen Universum von *STAR TREK* erleben. Das erlaubt Dir fremde Welten zu entdecken, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen kennen zu lernen - dorthin zu gehen, wo noch nie zuvor ein Mensch gewesen ist.

Die Karten eines jeden Spielers enthalten eine Anzahl von Personen (**Personnel**), jeweils repräsentiert durch eine eigene Karte. Andere Karten repräsentieren Ausüstung (**Equipment**), Ereignisse (**Event**) und Unterbrechungen (**Interrupt**) die sie unterstützen; Schiffe (**Ship**) mit denen sie die Galaxien bereisen und Missionen (**Mission**) die sie versuchen werden zu erfüllen.

Jedes Mal wenn die Personen eines Spielers versuchen eine Mission zu beenden (mission attempt), werden sie einer Anzahl von Schwierigkeiten (**Dilemma**) begegnen – Hindernisse, die von einem Gegner ausgewählt werden. Diese gefährlichen Schwierigkeiten müssen überwunden werden, bevor eine Mission erfüllt und die Punkte erzielt werden können.

Die Risiken eröffnen sich sogar noch gegen Gegner die mit friedlicher Erforschung der Galaxie nichts anfangen können. Deine Crew könnte angegriffen werden, oder sich auf einmal in einem Gefährnis des Gegners wiederfinden. Deine Schiffe könnten beschädigt oder sogar durch mächtige Angriffe zerstört werden.

Wenn Du 100 Punkte erreichst und Dein Personnel sowohl eine Weltraum- (space) als auch eine Planetenmission (planet) erfüllt hat, bist Du der Gewinner.

EIN KURZER HINWEIS DESÜ BERSETZERS

Lieber Leser. Ich habe versucht die englischen Regeln so genau wie möglich zu übersetzen. Sollten sich dennoch Fehler eingeschlichen haben, so bitte ich dies zu entschuldigen. Sollte es zu Differenzen bezüglich der Auslegung der Regeln kommen, so ist auf jeden Fall die englische Ausgabe dieses Regelbuches als bindend anzusehen. Solltest du Fehler in diesem Dokument finden, so kannst du mir dies jederzeit unter c.wenger@aon.at mitteilen und ich werde diese Fehler so schnell als möglich korrigieren.

WICHTIGE KONZEPTE (IMPORTANT CONCEPTS)

KARTENTYPEN (CARD TYPES)

Dein Deck darf bis zu fünf verschiedene Kartentypen enthalten: Personen (personnel), Schiffe (ships), Ausrüstung (equipment), Ereignisse (events) und Unterbrechungen (interrupts). Zusätzlich zu den Karten in Deinem Deck werden zwei andere Kartentypen während des Spiels benutzt: Missionen (missions) und Dilemmas (dilemmas). Die folgenden Seiten beschäftigen sich mit jedem der sieben Kartentypen des Spiels

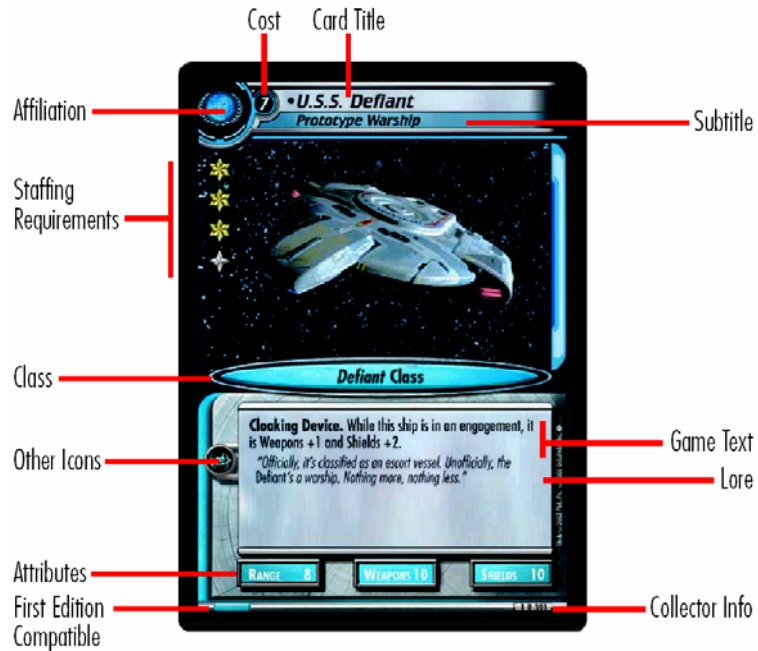
PERSONEN (PERSONNEL)



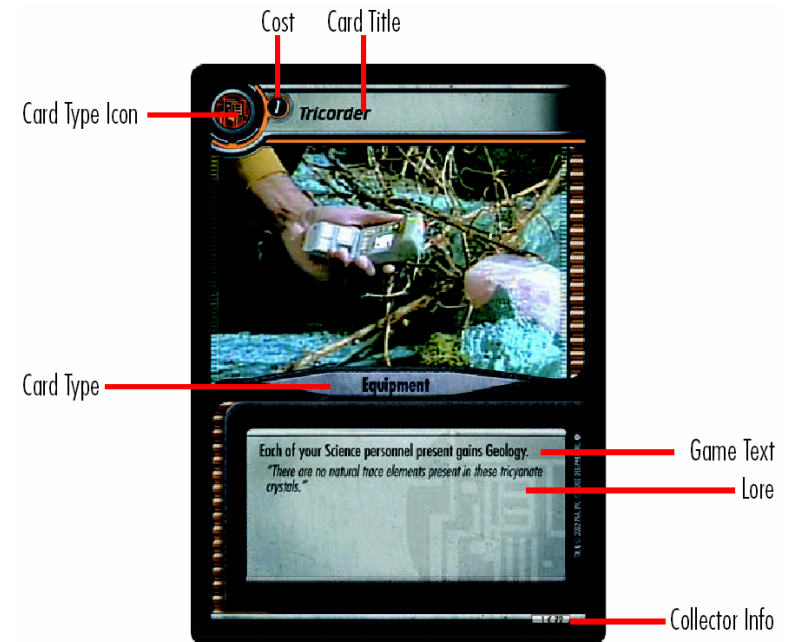
Ein Personnel besitzt Attribute (Integrität [Integrity], Intelligenz [Cunning], Körperliche Kraft [Strength]) und Fähigkeiten (Skills [●]), die dabei helfen Dilemmas zu und Missionen zu lösen. Die Icons eines Personnels zeigen wie er oder sie gespielt werden kann bzw. wie er oder sie Schiffe besetzen (staffen) kann.

- Andere Icons inkludieren:
- Command
 - Staff
 - Earth
 - Deep Space Nine
 - The Next Generation

SCHIFF (SHIP)



AUSÜSTUNG (EQUIPMENT)

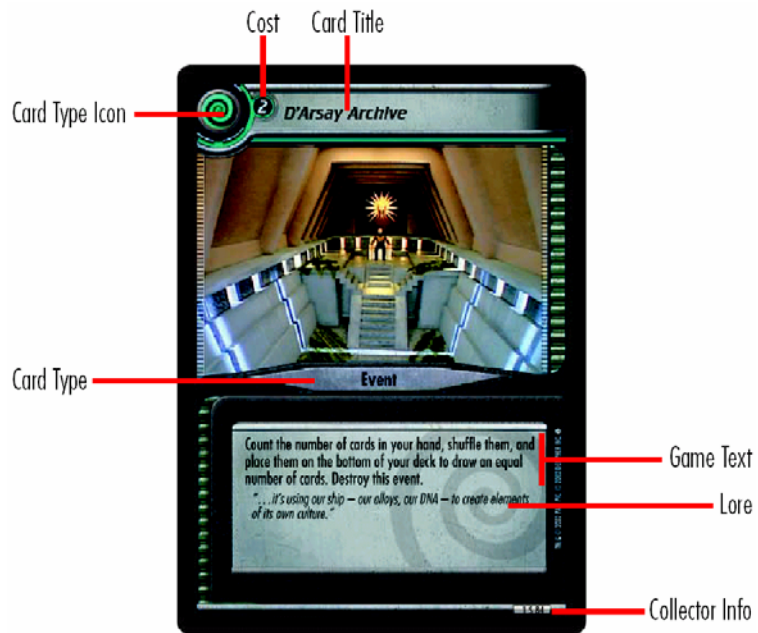


Ein Schiff bringt Personen (personnel) und Ausü stung (equipment) zu Deinen Missionen. Die Attribute eines Schiffes (Reichweite [Range], Waffen [Weapons] und Schilde [Shields]) legen sowohl fest wie weit es sich pro Runde bewegen kann als auch die offensiven und defensiven Leistungsmerkmale. Ein Schiff benötigt natürlich Personen die das Schiff führen (Staffing Requirements).

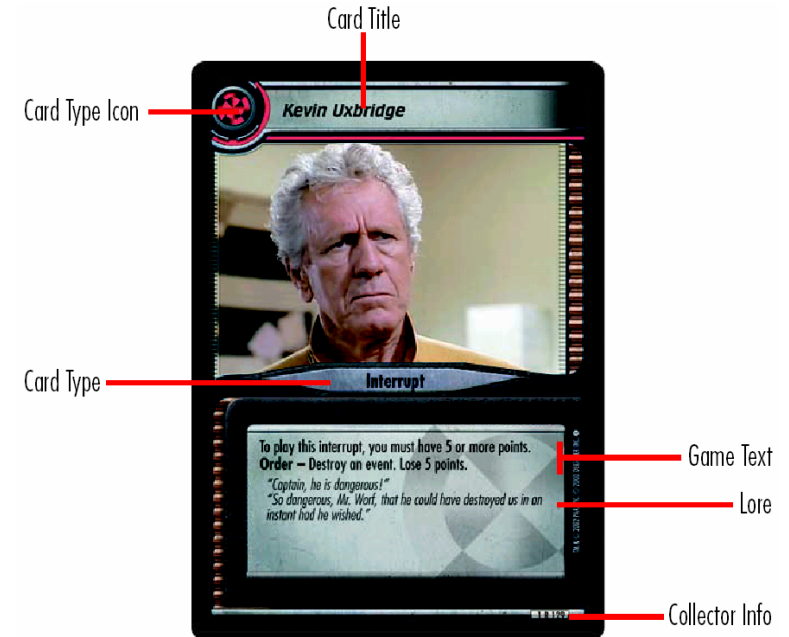
- Icons inkludieren:
-  Command
 -  Staff
- Andere Icons inkludieren:
-  Earth
 -  Deep Space Nine
 -  The Next Generation

Ein Equipment ist eine Waffe, Tricorder oder eine andere Art von Gerät die von einem Personnel getragen oder benutzt wird.

EREIGNIS (EVENT)



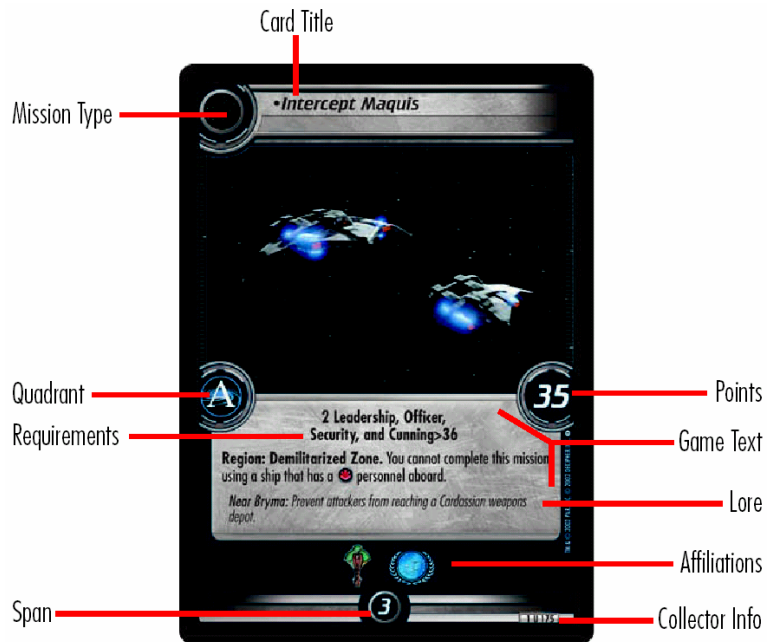
UNTERBRECHUNG (INTERRUPT)



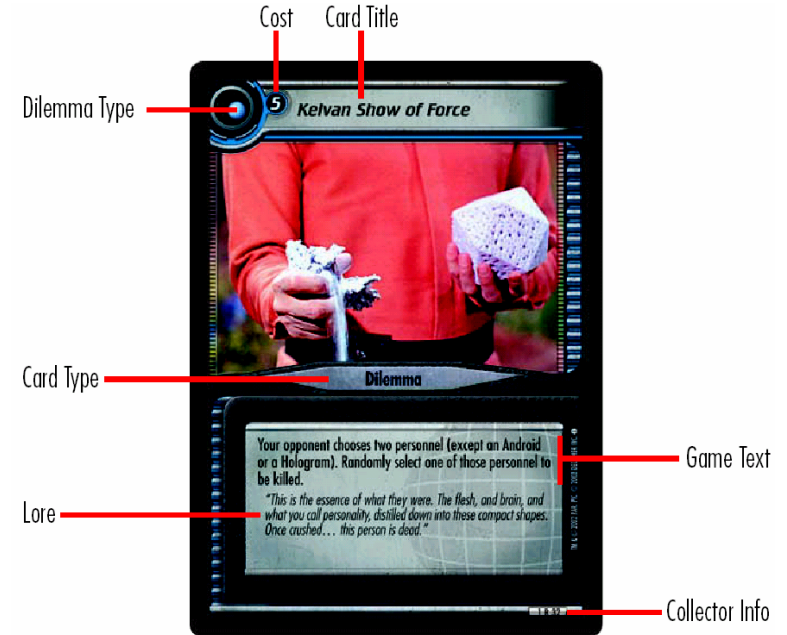
Ein Event repräsentiert eine bedeutsame Änderung im Universum. Einige Events erfordern, dass sie zerstört (destroy) werden. Diese Events wandern in Deinen Ablege-Stapel (discard pile) nachdem sie gespielt wurden. Alle anderen bleiben im Spiel bis sie von etwas anderem zerstört werden. Einige Events werden auf andere Karten wie z.B. Personen oder Missionen gespielt.

Eine Unterbrechungs (Interrupt) Karte repräsentiert ein wichtiges Vorkommnis. Die Interrupt Karte wird zerstört (destroy) und kommt in den Ablege-Stapel (Discard Pile) nachdem sie gespielt wurde. Interrupt Karten haben keine Kosten (cost). Im Unterschied zu anderen Kartentypen die bisher erklärt wurden, können Interrupts auch während der Runde des Gegners gespielt werden.

MISSION (MISSION)




DILEMMA (DILEMMA)



Jeder Spieler spielt mit exakt fünf Missionen, die die Orte repräsentieren zu denen Personen und Schiffe reisen können. Missionen werden vom Rest des Decks getrennt. Sie werden am Anfang eines Spiels in einer Reihe vor dem jeweiligen Eigentümer gespielt.

Es gibt drei Arten von Missionen: Planeten (Planet) Missionen und Weltraum (Space) Missionen sind Punkte wert und Du musst mindestens eine Planet und eine Space Mission lösen um das Spiel zu gewinnen. Headquarters (Hauptquartier) Missionen sind der Ort wo Personnel und Ships gespielt werden; von dort aus bewegen sie sich zu den anderen Missionen.




Mission's Icons inkludieren:

-  Headquarters
-  Planet
-  Space

Ein Dilemma ist ein Problem oder Hindernis dem das Personnel eines Gegners beim Mission Attempt begegnet. Dilemmas werden vom Rest des Decks und den Missionen in einem Dilemma Pile (Dilemma Stapel) aufbewahrt, der nur aus Dilemma Karten bestehen darf.

Es gibt drei Arten von Dilemmas Planeten (Planet) und Weltraum (Space) Dilemmas dürfen nur gegen Personnel das eine entsprechende Planet oder Space Mission attempted benutzt werden. Dual Dilemmas (Dual) dürfen an Planet oder Space Missionen berührt werden.

Dilemma Typ Icons:

-  Dual
-  Planet
-  Space

FRAKTIONEN (AFFILIATIONS)

Jedes Personnel und Ship gehört zu einer spezifischen Fraktion des Star Trek Universums. Die Farbe, die Hintergrundtextur und das Icon in der linken oberen Ecke einer Karte geben an, zu welcher Affiliation das Personnel oder Ship gehört.

Es gibt zur Zeit sechs Affiliations im STAR TREK CCG: Second Edition: Die Bajoraner, die Cardassianer, die Föderation, die Klingonen, die Romulander und die Non-Aligneds (weitere Affiliations werden in zukünftigen Erweiterungs-Sets hinzugefügt).



Woglicherweise ist es einfacher nur mit Karten von ein oder zwei Affiliations zu spielen, aber Dein Deck darf Karten von verschiedenen Affiliations enthalten.

Sobald ein Ship oder Personnel gespielt worden ist, darf es frei mit jeder anderen Affiliation zusammenarbeiten.

KOMMANDIERENDER UND BESITZER (COMMAND AND OWNER)

Diese Wörter werden benutzt um auf einen bestimmten Spieler zu verweisen

- Du **kommandierst** (command) jede Karte die Du im Spiel hast. Du kommandierst keine Karten in Deinem Deck, Deinem Dilemma Stapel (Dilemma Pile), Deiner Hand oder Ablege Stapel (Discard Pile). Ein Gegner kann unter Umständen eine Deiner Karten während eines Spiels kommandieren.
- Du bist der **Besitzer** (owner) jeder Karte mit der Du das Spiel beginnst Du bleibst der Besitzer einer Karte über den Verlauf des gesamten Spiels, auch wenn ein Gegner eine Deiner Karten während des Spiels kommandiert hat.

Das Wort „your“ (dein) wird oft als Kürzel für „eine Karte die Du kommandierst“ benutzt. *Zum Beispiel: „Each of your  Treachery personnel is Cunning +2“* Dieser Text betrifft das Cunning aller  Personnel die Du kommandierst.


Die Wörter „an opponent’s“ (eines Gegners) werden ähnlich, nämlich für eine Karte die Dein Gegner kommandiert, benutzt.

ZERSTÖREN, ABLEGEN UND TÖTEN (DESTROY, DISCARD, AND KILL)

Diese Wörter beziehen sich auf das Ablegen einer Karte im Discard Pile des jeweiligen Eigentümers.

- **Discard** (Ablegen) wird benutzt wenn eine Karte von Deiner Hand oder Deinem Deck kommt.
- **Destroy** (Zerstören) wird benutzt wenn die Karte aus dem Spiel kommt.
- **Kill** (Töten) meint das selbe wie Destroy, bezieht sich aber auf Personnel.

FAHIGKEITEN (SKILLS)

Personnel haben eine Anzahl von Skills in ihrem game text, jeweils markiert von einem runden, roten „skill dot icon“ (). Einige Personnel sind sehr gut bei gewissen Skills und haben eine Zahl neben dem Skill stehen, der angibt dass sie 2 oder mehr Stufen des jeweiligen skills besitzen.

Während des Spiels werden andere Karten erfordern, dass Du diese Skills benutzt. Wenn nicht anders angegeben, darfst Du Personnel zusammenziehen um diese Anforderungen zu erfüllen. *Zum Beispiel, wenn eine Karte 2 Leadership erfordert, kannst Du zwei Personnel mit jeweils einem Leadership oder ein Personnel mit 2 Leadership benutzen.*

Wenn ein Personnel 2 oder mehr Stufen desselben Skills besitzt, kann er oder sie auch die Anforderungen für nur eine Stufe erfüllen. *Zum Beispiel kann ein Personnel das 2 Diplomacy besitzt das Erfordernis Diplomacy erfüllen.*

Einige Karten erlauben Personnel Skills zu erwerben. Wenn ein Personnel einen Skill erhält, den er oder sie schon besitzt, erhöht sich die Stufe dieses Skills. *Zum Beispiel, ein Personnel, das bereits Astrometrics besitzt und nun nochmals Astrometrics erhält, hat dann 2 Astrometrics.*

SCHLÜSSELWÖRTER (KEYWORDS)

Viele Karten haben am Anfang ihres Game Textes ein oder mehrere fett gedruckte Keywords (auf Personnel Karten sind diese Keywords in der Zeile nach ihren Skills angeführt). Mit Keywords sind keine speziellen Regeln verknüpft, jedoch werden diese manchmal von anderen Karten angesprochen.

Ein einzelnes Keyword kann aus einem oder mehreren Wörtern bestehen. Beispiele dafür sind Bajoran Resistance (Bajoranischer Widerstand) und Region: Neutral Zone (Region: Neutrale Zone) Jedes einzelne Keyword endet mit einem Punkt (.)

Die Wörter „Damage“ (Beschädigung) und „Order“ (Befehl) sind keine Keywords, obwohl sie fett gedruckt sind. Diesen zwei Wörtern folgt immer ein Bindestrich (-) und sie haben spezielle Regeln, die mit ihnen assoziiert sind. Diese Regeln werden später in diesem Regelbuch behandelt.

„WENN“ UND „WÄHREND“ (WHEN AND WHILE)

Diese Wörter sagen Dir, wann Du bestimmte Aktionen setzen darfst Jede dieser Aktionen hat einen Auslöser (trigger), der beschreibt, wann es passieren kann/darf. Der Auslöser (trigger) steht immer an erster Stelle, gefolgt von einem Beistrich.

- „When“ (Wenn) zeigt einen Effekt an, der als Antwort auf ein Geschehnis passieren kann.

Du darfst solch einen Text jedes Mal benutzen, wenn der beschriebene Auslöser auftritt. *Zum*

Beispiel „When an opponent discards, examines or reveals a card in your hand or deck, you may draw a card“ Wenn ein Gegner die oberste Karte Deines Decks ablegt, darfst Du diesen Text einmal benutzen („you may draw a card“ – Du darfst eine Karte heben); wenn ein Gegner noch eine Karte Deines Decks ablegt, darfst Du diesen Text („you may draw a card“) nochmals benutzen und so weiter.

- „While“ (Während) zeigt einen Effekt an, der nur in bestimmten Situationen auftritt. Zum Beispiel „While this personnel is facing a dilemma, he gains Anthropology and Security“. Während dieses Personell einem Dilemma begegnet, wird dieser Text aktiviert (er oder sie erhält zusätzlich Anthropology und Security); Wenn er oder sie keinem Dilemma begegnet ist dieser Text deaktiviert.

DOWNLOAD

Dieses Wort erlaubt Dir eine Karte direkt aus Deinem Deck zu holen. Suche in Deinem Deck die spezifizierte Karte und nimm sie auf die Hand. Immer wenn Du eine Karte downloadest, musst Du sie deinen Gegnern zeigen, damit diese überprüfen können ob die richtige Karte gedownloadet wurde. Danach musst Du die verbleibenden Karten in Deinem Deck mischen.

Downloads können sich auf einen exakten Kartentitel oder auf eine bestimmte Charakteristik beziehen. Zum Beispiel: „When you play this personnel, you may download Prejudice and Politics“ Dieser Game Text downloadet NUR die Karte „Prejudice and Politics“. Ein anderes Beispiel: „When you play this personnel, you may download an Honor Klingon“. Dieser Game Text downloaded IRGEND EINEN Klingonen mit dem Skill „Honor“.

Es gibt keine Bestrafung dafür, wenn Du die Karte die Du downloaden willst nicht findest oder Du Dich dafür entscheidest den Download nicht durchzuführen.

DAS SPIEL VORBEREITEN (SETTING UP THE GAME)

Die 60 Karten im fixen Teil Deines Starter Decks sind so zusammengestellt, dass sie miteinander funktionieren. Es gibt aber in jedem Starter Deck drei Rare (seltene) Karten, die unter Umständen nicht so gut mit dem Rest des Decks funktionieren. Wenn dies Deine erste Erfahrung mit dem STAR TREK CCG Second Edition ist, solltest Du diese Karten beiseite legen. Rare Karten haben ein „R“ in der Sammler Info in der rechten unteren Ecke der Karte.

Nimm alle Deine fünf Missionen und platziere sie in einer Reihe vor Dir auf dem Tisch. Du darfst sie in jeder Reihenfolge aneinander reihen die Du willst. Mische deinen Dilemma Pile und lege ihn links neben Dir ab. Mische Dein Deck und lege es rechts von Dir ab (siehe Spieltisch Aufbau auf Seite 15).

Bestimme mit Deinem Gegner auf eine zufällige Art und Weise wer beginnen darf (eine Münze werfen, Schere Stein Papier etc). Ziehe sieben Karten von Deinem Deck. Diese sieben Karten sind Deine Anfangs Hand

DAS SPIEL SPIELEN (PLAYING THE GAME)

Gespielt wird im Uhrzeigersinn Jeder Spieler führt seinen Zug entsprechend der folgenden Zugsequenz aus:

1. Spielen und Ziehen von Karten.
2. Befehle ausführen.
3. Überschüssige Karten ablegen.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, beginnt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn, links beginnend) seinen Zug.

ZUGSEQUENZ (TURN SEQUENCE)

Wenn Dein Zug beginnt, darfst Du jede Aktion durchführen, die „at start of each of your turns“ (am Beginn jeder Deiner Runden) passiert. Jede dieser Aktionen darf nur einmal pro Runde passieren Du darfst sie in jeder Reihenfolge durchführen.

1. SPIELEN UND ZIEHEN VON KARTEN (PLAY AND DRAW CARDS)





Während dieses Teils Deines Zuges darfst Du Karten aus Deiner Hand spielen und Karten von Deinem Deck ziehen.





BEZAHLEN VON KOSTEN (PAYING COSTS)

Du hast jede Runde exakt sieben „Counters“ die Du ausgeben kannst. Jedes Mal wenn Du eine Karte spielst (ausgenommen einen Interrupt), ziehst Du von diesen sieben die Kosten der gespielten Karte ab. Du darfst pro Runde mehr als eine Karte spielen, aber Du kannst keine Karte spielen, wenn Du nicht genug Counters übrig hast.

Du kannst keine Karte mit einem Punkt (•) im Titel spielen, wenn Du bereits eine Kopie dieser Karte kommandierst.

VERSCHIEDENE ARTEN VON KARTEN SPIELEN (PLAYING SPECIFIC KINDS OF CARDS)

Personnel werden auf Headquarters Missionen gespielt, wenn der Game Text der Mission es erlaubt. *Zum Beispiel: „You may play  cards,  cards and Equipment at this mission“.* Dieser Game Text erlaubt es,  Personnel und  Personnel zu spielen. Andere Affiliations würden eine andere Headquarters Mission benötigen. Platziere Personnel quer in einem einzigen Stapel auf der Mission wo Du sie gespielt hast.

Schiffe werden auf Headquarters Missionen gespielt, wenn der Game Text der Mission es erlaubt. *Zum Beispiel: „You may play  cards,  cards and Equipment at this mission“.* Dieser Text erlaubt es,  Schiffe und  Schiffe zu spielen. Andere Affiliations würden eine andere Headquarters Mission benötigen. Platziere Deine Schiffe direkt hinter der Mission an der Du sie gespielt hast. Wenn Du mehrere Schiffe an einer Mission hast, platziere sie in einer Reihe hinter der Mission.

Equipment wird an Headquarters Missionen gespielt. Alle Headquarters erlauben jede Art von Equipment dort gespielt zu werden. Platziere Dein Equipment zusammen mit Deinem Personnel quer in einem einzigen Stapel auf der Mission wo Du sie gespielt hast.

Events werden entweder in einem eigenen Bereich Deines Spiel Bereiches gespielt (dieser wird „Core“ (Zentrum) genannt) oder auf andere Karten, falls dies im Game Text des Events erwähnt wird.

Interrupts werden einfach allen Spielern gezeigt und, nachdem ihr Game Text ausgeführt worden ist, zerstört (destroyed, im Discard Pile). Interrupts sind nicht auf diesen Teil Deines Zuges limitiert. Viele Interrupts benutzen das Wort „when“ (wie auf Seite 7 beschrieben) und dürfen nur gespielt

werden, wenn der beschriebene Trigger (Auslöser) auftritt. Andere benutzen das Wort „Order“ und dürfen nur während dieses Teils Deines Zuges gespielt werden. Innerhalb dieser Grenzen darfst Du einen Interrupt in jeder Phase Deines Zuges oder während des Zugs des Gegners spielen.

DEINE KARTEN OFFENLEGEN (SHOWING YOUR CARDS)

Deine Gegner dürfen jede Karte die Du spielst ansehen. Nachdem Du ein Personnel oder Equipment gespielt hast, darfst Du es umdrehen um es vor deinen Gegnern zu verbergen. Deine Gegner dürfen Personnel und Equipment Karten die Du kommandierst nur unter folgenden Bedingungen untersuchen:

- Wenn Du ihren Game Text, ihre Attribute, Icons oder andere Charakteristika benutzt, oder
- Wenn ein Gegner einen Game Text benutzt, die einen Teil Deiner Personnel oder Equipment in einer nicht-zufälligen Art und Weise betrifft.

In diesen Situationen, darf ein Gegner nur die relevanten Teile einer Karte untersuchen. *Zum Beispiel, wenn Du ein Icon benutzt, musst Du nur dieses Icon zeigen; wenn Du skills benutzt musst Du nur diese Skills offen legen, etc.* Andere Karten im Spiel dürfen von jedem Spieler zu jeder Zeit untersucht werden.

KARTEN ZIEHEN (DRAWING CARDS)

Du darfst einen Counter dafür ausgeben, eine Karte zu ziehen. Du darfst mehrere Karten pro Zug heben und musst pro gehobener Karte einen Counter zahlen.

REIHENFOLGE VON SPIELEN UND ZIEHEN (ORDER OF PLAYING AND DRAWING)

Du darfst Karten in jeder Reihenfolge spielen und ziehen.

Möglicherweise beginnst Du deinen Zug indem Du einen counter für das Ziehen einer Karte ausgibst, dann beschließt Du die eben gezogene Karte zu spielen Wenn die Kosten der gezogene Karte z B 2 war, hättest Du noch immer noch 4 counter übrig, um weitere Karten zu ziehen oder zu spielen.

Solange noch Karten in Deinem Deck übrig sind musst Du in jeder Runde alle Deiner sieben Counter ausgeben. Wenn Du nicht genug Karten spielen kannst oder willst um Deine Counter aufzubreuchen, musst Du Deine übrigen Counter für das Ziehen von Karten ausgeben.

Wenn Du mit Ziehen und Spielen von Karten fertig bist, fahre mit dem nächsten Segment fort.

2. BEFEHLE AUSFÜHREN (EXECUTE ORDERS)

Während dieses Teils Deines Zuges, benutzt Du die Karten die Du bereits gespielt hast. Die verschiedenen Orders (Befehle) die Du deinen Karten geben kannst werden hier beschrieben.

GRÜNDSÄTZLICHE REGELN (GENERAL RULES ON EXECUTING ORDERS)

Du kannst einige Karten benutzen um mehrere Befehle zu geben. Es gibt keine Grenze für die Anzahl der Befehle die Du während dieser Phase Deines Zuges durchführen kannst.

Deine Personnel und Ships werden möglicherweise während des Ausführens von Befehlen von Regeln oder Game Texten auf anderen Karten *gestoppt (stopped)*. Du darfst nur *ungestoppte (unstopped)* Personnel oder Schiffe dazu benutzen, Befehle auszuführen; eine gestoppte Karte kann keine weiteren Befehle ausführen.

Du darfst nur einen Befehl auf einmal ausführen. Dies inkludiert das Spielen von Interrupts; wenn ein Interrupt das Keyword „Order“ besitzt, kannst Du es nicht benutzen während Du einen anderen Befehl ausführst.

BEAMEN (BEAMING)

Beamern erlaubt dir, Dein Personnel und Equipment an einer Mission hin und her zu bewegen. Du musst ein Schiff an derselben Mission kommandieren. Wähle eine Anzahl von Personnel und Equipment an dieser Mission aus und bewege sie entsprechend einer der folgenden Möglichkeiten:

- **Von einem Planeten oder Headquarter zu einem Deiner Schiffe:** Nimm die Karten die Du beamern willst von ihrem Stapel auf der Mission und platziere sie an Bord (aboard) des Schiffes, direkt unter der Schiffs Karte (in beliebiger Reihenfolge).
- **Von einem Schiff auf einen Planeten oder Headquarter:** Nimm die Karten die Du beamern willst vom Stapel unter Deiner Schiffs Karte und lege sie quer auf die Mission (als ob Du sie dort gespielt hättest).
- **Zwischen zwei Schiffen:** Nimm die Karten die Du beamern willst vom Stapel unter Deinem Schiff und platziere sie an Bord (aboard) eines Deiner anderen Schiffe (in beliebiger Reihenfolge).

Du kannst nicht auf ein gegnerisches Schiff beamern, aber Du darfst auf jeden Planeten und jedes Headquarter beamern, unabhängig davon wer diese Mission gespielt hat. Beamern kann nicht dazu benutzt werden um sich von einer Mission zu einer anderen zu bewegen.



BEWEGEN EINES SCHIFFES (MOVING A SHIP)

Schiffe dürfen sich von einer Mission zu einer anderen bewegen und alle Karten die sie an Bord haben, mitnehmen. Ein Schiff muss bemannt (staffed) sein um sich bewegen zu können.












Bemannen von Schiffen (Staffing ships)

Dein Schiff ist bemannt (staffed), wenn Du beide der folgenden Bedingungen erfüllst:

- Alle Icons der Staffing Requirements müssen auf den Personnel an Bord dieses Schiffes zu finden sein.
- Ein Personnel der Affiliation des Schiffes muss an Bord sein.

Jedes Icon der Staffing Requirements muss von einem anderen Personnel zur Verfügung gestellt werden. Ein Personnel mit einem  Icon kann das Erfordernis eines  Icons erfüllen, aber nicht umgekehrt.

Ein gestopptes Personnel kann nicht helfen, ein Schiff zu staffen.

Das Federations Schiff USS Galaxy hat folgende Staffing Requirements:    . Es ist gestaffed, wenn Du ein ungestopptes , drei ungestoppte  oder  und ein ungestopptes  Personnel an Bord hast. Das  Personnel kann dabei eines der vier  oder  Personnel sein.

Benutzen der Reichweite (Using Range)

Du kannst ein bemanntes (staffed) Schiff von der Mission an der es sich befindet zu JEDER anderen Mission (Deine und die Deines Gegners) bewegen.

Die Reichweite (Range) des Schiffes muss hoch genug sein, um diesen Zug zu erlauben. Wenn Du Dich von einer zu einer anderen Mission bewegen willst, addiere die Reichweite (Span) der Start- und Ziel Mission. Wenn das Ergebnis niedriger als die Reichweite (Range) des Schiffes ist, darfst Du Dein Schiff zur Zielmission bewegen.

Ein Teil der Reichweite (Range) eines Schiffes verbraucht, jedes Mal wenn Du es bewegst. Die Reichweite (Range) des Schiffes wird nicht vor Ende Deines aktuellen Zuges wiederhergestellt. Behalte die Übersicht über die Missionen von denen weg und zu denen hin Du Dich bewegst, um sie von der verfügbaren Reichweite Deines Schiffes abzuziehen.

Wenn Du Dich von Earth (span 2) nach Intercept Renegade (span 3) bewegen willst, verbrauchst Du 5 Range (2 + 3). Falls die USS Galaxy (Range 8) diesen Zug gemacht hat, wäre sie nicht in der Lage sich weiter zu bewegen; die 3 Range die es über hätte, wären

genug für Intercept Renegade, aber nicht für die Reichweite der Mission zu der es sich hinbewegen würde. Du müsstest bis zu Deinem nächsten Zug warten, dann wären die 8 Range wieder hergestellt.

VERSUCHEN EINER MISSION (ATTEMPTING A MISSION)

Personnel an einer Deiner Planet oder Space Missionen dürfen versuchen, sie zu erfüllen. Falls sie erfolgreich sind, erhältst Du die Punkte der Mission und bist einen Schritt näher, das Spiel zu gewinnen.

- Du attemptest eine Planet Mission mit allen ungestoppten Personnel auf diesem Planeten.
- Du attemptest eine Space Mission mit allen deinen ungestoppten Personnel an Bord eines Deiner ungestoppten Schiffe an dieser Mission.
- Headquarter Missionen können nicht attempted werden.

Du darfst nur Deine eigenen Missionen attempten, nicht die Deines Gegners. Um eine Mission zu attempten, muss ein Affiliation Icon auf einem Deiner Personnel ident mit einem Affiliation Icon auf der Mission sein. Manchmal wird durch Text spezifiziert, welche Affiliations eine Mission attempten können. Einmal begonnen, kannst Du einen Mission Attempt nicht vorzeitig abbrechen.

Begegnen von Dilemmas (Facing Dilemmas)

Wenn Du einen Mission Attempt beginnst, zähle als erstes die Anzahl Deiner Personnel, die an diesem Attempt teilnehmen und gib die Anzahl bekannt. Der Spieler zu Deiner Linken legt seine Hand beiseite und zieht ebenso viele Karten von seinem Dilemma Pile.

Dieser Gegner wählt aus diesen Dilemmas jene aus, denen Dein Personnel begegnen wird. Die Gesamtkosten der Dilemmas dürfen nicht höher sein als die Anzahl der Personnel die den Mission attempt beginnen.

Dein Gegner darf an einer Mission dasselbe Dilemma nur einmal benutzen. Er kann keine Space Dilemmas benutzen, wenn Du eine Planet Mission attemptest und umgekehrt. Dual Dilemmas dürfen in jedem Fall benutzt werden.

Jene Dilemmas, die Dein Gegner nicht auswählen will (oder kann), legt er mit der Vorderseite nach oben unter seinen verbleibenden Dilemma Pile. Jedes Mal wenn ein Spieler Karten von seinem Dilemma Pile ziehen muss und auf eine Karte mit der Vorderseite nach oben trifft, muss er die verbleibenden Karten umdrehen, mischen und danach weiter ziehen.

Dein Gegner nimmt die Dilemmas, die er ausgewählt hat und platziert sie in einem Stapel in der Reihenfolge seiner Wahl. Dann deckt er die oberste Karte des Stapels auf Du musst den Text lesen und den Anweisungen des Dilemmas folgen.

Ein Dilemma wird normalerweise einen negativen Effekt auf das Personnel, das die Mission attemptet, haben oder bestimmte Skills bzw. Attribute erfordern um einen solchen Effekt zu verhindern. Im Normalfall betreffen Dilemmas nicht andere Personnel, Ships und Equipment die nicht an dem Mission Attempt beteiligt sind.

Manchmal erfordert ein Dilemma es an einer bestimmten Stelle zu platzieren, wie zum Beispiel im Dilemma Pile Deines Gegners (unter dem Dilemma Pile, Vorderseite nach oben) oder auf Deinem Schiff. Wenn Du alle Instruktionen des Dilemmas befolgt hast und *nicht* beschrieben wird, wo das Dilemma zu platzieren ist, hast Du es erfüllt (overcome); lege es unter die Mission die Du gerade attemptest. Dein Gegner enthüllt dann das nächste Dilemma aus dem Stapel den er oder sie zusammengestellt hat.

Während Du Dich durch die Dilemmas Deines Gegners schlägst, wird ein Teil Deiner Personnel gefesselt oder gestoppt werden. Entferne diese Personnel vom Mission Attempt; sie können von weiteren Dilemmas nicht in Mitleidenschaft gezogen werden noch können sie helfen weitere Dilemmas zu lösen.

Falls alle Deine Personnel die die Mission attempten von Dilemmas gestoppt oder gefesselt werden, musst Du den restlichen Dilemmas Deines Gegners nicht mehr begegnen. Anstattdessen sind die Dilemmas gelöst (overcome)

Falls Dein Gegner ein Space Dilemma für eine Planet Mission (oder ein Planet Dilemma für eine Space Mission) auswählt, musst Du diesem Dilemma nicht begegnen und es ist gelöst (overcome).

Missionsanforderungen überprüfen (Checking mission requirements)

Die Anforderungen einer Mission bestehen aus einer Anzahl von Skills und Attributen. Wenn Du allen Dilemmas Deines Gegners begegnet bist und noch Personnel übrig hast, prüfe, ob diese Personnel die Erfordernisse erfüllen. (Ein Personnel mit einem passenden Affiliation Icon wird nicht zum Lösen einer Mission benötigt.)

Du darfst ein und dasselbe Personnel benutzen um mehrere Skills zur Verfügung zu stellen.

Du erfüllst eine Anforderung für ein Attribut indem Du das jeweilige Attribut aller Deiner verfügbaren Personnel die an diesem Mission Attempt beteiligt sind addierst.

Wenn Dein Personnel alle geforderten Skills besitzen und ihre Gesamtattribute höher sind als die geforderten, hast Du die Mission erfolgreich gelöst. Ziehe sie eine halbe Kartenlänge in Deine

Richtung und addiere ihre Punkte zu Deinem Punktestand. Du kannst diese Mission für den Rest des Spiels nicht mehr attempten.

Wenn Dein Versuch scheitert (When your attempt fails)

Wenn Du die Missionsanforderungen nicht erfüllen kannst, ist Dein Mission Attempt erfolglos und das verbliebene Personal dieses Attempts ist gestoppt.

Du kannst später wieder versuchen, diese Mission zu beenden, entweder mit anderem Personal oder mit demselben sobald sie wieder ungestoppt sind. Wenn Du Missionen attemptest, an denen Du in einem vorangegangenen Attempt bereits Dilemmas erfüllt hast, wird die Anzahl der Dilemmas die Dein Gegner heben kann um die Anzahl der bereits erfüllten Dilemmas reduziert.

Wenn Du mit acht Personal eine Mission attemptest an der Du bereits drei Dilemmas erfüllt hast (diese liegen unter der Mission), zieht Dein Gegner nur fünf Dilemmas und darf die Gesamtkosten von fünf für diese Dilemmas nicht überschreiten. Dein Gegner darf eine Kopie eines Dilemmas das Du an dieser Mission bereits erfüllt hast noch mal benutzen.

ANDERE BEFEHLS AKTIONEN (OTHER ORDER ACTIONS)

Einige Karten beschreiben Aktionen, die mit dem Wort „Order“ beginnen. Du darfst diese Aktionen während der Execute Orders Phase Deines Zuges benutzen. Der Game Text beschreibt, was zu tun ist, wenn Du diese Order ausführst.

Du darfst auch Interrupts die das Wort Order benutzen während dieser Phase Deines Zuges spielen.

Sobald Du mit der Executing Orders Phase fertig bist, fahre mit dem nächsten Segment fort.

3. ÜBERSCHÜSSIGE KARTEN ABLEGEN (DISCARD EXCESS CARDS)

Während dieser Phase Deines Zuges, musst Du unter Umständen Karten aus Deiner Hand ablegen. Wenn Du mehr als sieben Karten auf der Hand hast, musst Du so viele ablegen (discarden) bis Du exakt sieben auf der Hand hast.

Als nächstes darfst Du Aktionen durchführen, die „at the end of each of your turns“ (am Ende jedes Deiner Züge) passieren. Du darfst sie in jeder Reihenfolge durchführen.

Sobald Du alle diese Dinge getan hast, endet Dein Zug. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Karten von allen Spielern ungestoppt und alle Schiffe aller Spieler haben wieder ihre volle Reichweite.

DAS SPIEL GEWINNEN (WINNING THE GAME)

Ein Spieler gewinnt das Spiel wenn er oder sie

- 100 oder mehr Punkte erreicht und
- mindestens eine Planeten Mission und
- mindestens eine Space Mission erfüllt hat

Das Spiel endet sofort wenn alle diese drei Bedingungen von einem Spieler erfüllt werden (der Gewinner beendet seinen Zug nicht mehr)

Das Spiel endet ebenfalls wenn alle Spieler keine weiteren Karten in ihren Decks haben. In diesem Fall gewinnt

- der Spieler mit den meisten Punkten, der mindestens eine Planet und eine Space Mission erfüllt hat, oder (wenn es keinen solchen Spieler gibt)
- der Spieler mit den meisten Punkten, der irgendeine Mission erfüllt hat, oder (wenn es keinen solchen Spieler gibt)
- der Spieler mit den meisten Punkten

Wenn mehrere Spieler eine dieser Bedingungen erfüllen und sie dieselbe Punkteanzahl haben, teilen sie sich den Sieg.

EIN DECK BAUEN (BUILDING A DECK)

Die ganze Vielfalt des STAR TREKCCG tut sich erst auf, wenn Du Dir selbst ein Deck aus den Karten Deiner Sammlung baust. Folgende Regeln gilt es dabei zu beachten

Jeder Spieler bringt mindestens 60 Karten zum Spiel mit:

- Exakt fünf verschiedene Missionen
- Einen Dilemma Pile von mindestens 20 Dilemmas
- Ein Deck von mindestens 35 Karten

Du darfst nicht mehr als drei Kopien des selben Kartentitels in Deinem Deck haben (Untertitel werden ignoriert).

Du darfst drei Kopien von Jean-Luc Picard, Explorer in Deinem Deck haben oder zwei dieser und eine Jean-Luc Picard, Argo Pilot Karte. Du darfst nicht von jeder dieser beiden Karten drei im Deck haben, da sie denselben Kartentitel haben.

WEITERE WICHTIGE REGELN (OTHER IMPORTANT RULES)

EINZIGARTIGKEIT (UNIQUENESS)

Viele Karten (speziell Personnel und Ships) repräsentieren etwas oder jemanden, das oder den es nur einmal gibt. Solche Karten haben einen Punkt (•) vor ihrem Kartentitel, der bedeutet, dass Du nur eine dieser Karten zu einem Zeitpunkt kommandieren darfst.

Du darfst nur eine Karte •Jean-Luc Picard im Spiel haben. Andere Spieler dürfen auch eine Karte •Jean Luc Picard im Spiel haben aber nur eine ist pro Spieler erlaubt.

Zwei Karten repräsentieren dasselbe, wenn sie denselben Kartentitel haben auch wenn ihr Untertitel sich unterscheidet. Du kannst keine Karte spielen um eine andere im Spiel zu ersetzen auch wenn diese Karten den gleichen Titel haben oder dasselbe repräsentieren.

Du kannst keine einzigartige (unique) Karte eines Gegners kommandieren, wenn Du dieselbe Karte bereits kommandierst.

Alle Karten, die diesen Punkt (•) nicht vor ihrem Titel haben sind nicht-einzigartig (non-unique). Das bedeutet, alle Spieler mehrere Kopien dieser Karte zugleich im Spiel haben dürfen.

Die meisten Event's sind non-unique und Du darfst mehrere Kopien dieser Events zugleich im Spiel haben. Der Effekt dieser Karten ist kumulativ (cumulative).

ANWESEND (PRESENT)

Dieses Wort ist eine Beschreibung der Art wie sich Personnel und Equipment Karten aufeinander beziehen



- Wenn eine Karte sich auf einem Headquarter befindet ist sie present (anwesend) mit jeder andere Personnel oder Equipment Karte auf demselben Headquarter
- Wenn eine Karte sich auf einem Planeten befindet ist sie present (anwesend) mit jeder andere Personnel oder Equipment Karte auf demselben Planeten
- Wenn eine Karte sich auf einem Schiff befindet ist sie present (anwesend) mit jeder andere Personnel oder Equipment Karte auf demselben Schiff. Falls sich dieses Schiff an einer Planetenmission befindet, ist die Karte nur present (anwesend) mit den Karten auf dem Schiff, nicht mit den Karten auf dem Planeten oder Headquarter.

KAMPF (COMBAT)

Einige Karten haben Game Text, der es erlaubt einen Kampf (Combat) zwischen Personnel zu beginnen. Um dies zu tun, wird eine beliebige Menge eigener und eine beliebige Menge gegnerischen

Personnels benötigt. Der Kampf involviert alle Deiner ungestoppten Personnel und alle anwesenden Personnel eines Gegners. Wenn mehr als ein Gegner Personnel anwesend hat, wählst Du aus welcher Gegner bekämpft wird.

Du kannst kein Combat an einer Headquarters Mission beginnen.

Oft wird eine Karte einen bestimmten Skill oder Charakteristik benötigen um ein Combat zu beginnen. *Zum Beispiel: „Destroy this event to begin a combat involving your  personnel“.* Du musst zumindest ein  Personnel am Kampf beteiligt haben.

Addiere die Stärke (Strength) aller Deiner am Kampf beteiligten Personnel. Dein Gegner tut dasselbe mit seinem Personnel. Vergleiche das Ergebnis. Der Spieler mit der höheren Gesamtstärke ist der Gewinner. Wenn die Stärke gleich ist, gibt es keinen Gewinner.



Die Karte die das Combat erlaubt, beschreibt auch einen Effekt den Du benutzen darfst, falls Du gewinnst. Abgesehen von diesem Game Text, gibt es keine anderen Effekte die aus dem Gewinnen oder Verlieren eines Combats entstehen.


Nach dem Ende des Combats sind alle Deine Personnel, die daran beteiligt waren, gestoppt. (Die Personnel Deines Gegners sind nicht gestoppt.)

GEFECHT (ENGAGEMENT)

Einige Karten haben Game Text, der es erlaubt ein Gefecht zwischen Schiffen zu beginnen. Um dies zu tun, brauchst Du ein Schiff an derselben Mission an der auch ein Gegner ein Schiff hat. Das Gefecht involviert eines Deiner Schiffe (das gestaffed sein muss) und ein gegnerisches Schiff Deiner Wahl (das gestaffed sein kann aber nicht muss). Wenn mehr als ein Gegner ein Schiff an dieser Mission hat, wählst Du aus, welcher Gegner bekämpft wird.

Du kannst kein Engagement an einer Headquarters Mission beginnen.

Oft wird eine Karte einen bestimmten Skill oder Charakteristik benötigen um ein Combat zu beginnen. *Zum Beispiel: „Destroy this event to begin an engagement involving your  Treachery personnel“.* Du musst zumindest ein  Personnel, das den Skill Treachery besitzt an Bord eines Schiffes das an dem Engagement teilnimmt haben.

Einige Karten erlauben zusätzlichen Schiffen an diesem Engagement teilzunehmen. *Zum Beispiel: „When an engagement involving your  ship begins at this mission, if this personnel is aboard a ship, that ship may join that engagement“.* Wenn dieses Schiff an dem Engagement teilnimmt hast Du zwei Schiffe und Dein Gegner eines. Jeder Gegner darf verschiedene Karten benutzen um eine

beliebige Anzahl an Schiffen an dem Engagement teilnehmen zu lassen. Nur gestaffte Schiffe dürfen an einem Engagement teilnehmen.

Addiere die Waffen (Weapons) aller Deiner beteiligten Schiffe. Der Gegner addiert die gesamten Schilde (Shields) seiner beteiligten Schiffe. Vergleiche das Ergebnis. Der Spieler mit der höheren Summe ist der Gewinner. Wenn die Summe gleich ist, gibt es keinen Gewinner.

Die Karte die das Engagement erlaubt, beschreibt auch einen Effekt den Du benutzen darfst, falls Du gewinnst. Abgesehen von diesem Game Text, gibt es keine anderen Effekte die aus dem Gewinnen oder Verlieren eines Engagements entstehen.


Nach dem Ende des Engagements sind alle Deine Ships und alle Personnel an Bord, die daran beteiligt waren, gestoppt. (Die Ships und Personnel Deines Gegners sind nicht gestoppt.)

SCHADEN (DAMAGE)

Einige Karten (meist Events, aus denen ein Engagement resultiert, und Dilemmas) erfordern, dass Du sie auf ein Schiff spielst. Diese Karten benutzen das Wort Schaden (Damage) bevor sie den Effekt beschreiben, der sich auf das Schiff auswirkt. Sobald eine Karte auf diese Art und Weise auf ein Schiff gespielt wird, wird jedweder Game Text ausgenommen der Damage ignoriert.

Jedes Ship kann nur zwei Damage Karten verkräften. Wird eine dritte Damage Karte auf das Schiff platziert, ist das Schiff zerstört. Alle Karten auf diesem Schiff werden im Discard Pile des jeweiligen Eigentümers abgelegt. *Ausnahme:* Dilemmas werden zurück unter den Dilemma Pile des jeweiligen Eigentümers gelegt (mit der Vorderseite nach oben).

Du darfst Damage entfernen, indem Du das Ship zu einer Headquarters Mission bringst, an der erlaubt wäre, das Schiff zu spielen. Am Ende jedes Deiner Züge darfst Du eine Damage Karte von jedem beschädigten Schiff nehmen.

Du darfst eine D'deridex an Romulus spielen (Romulus erlaubt dir,  Karten dort zu spielen). Falls am Ende Deines Zuges eine D'deridex mit zwei Damage Karten an Romulus ist, darfst Du eine dieser beiden Damage Karten vom Ship entfernen.

Du kannst keinen Game Text zum Entfernen von Damage Karten benutzen, außer dieser Text bezieht sich speziell auf Damage Karten. *Zum Beispiel:* „Destroy an Event Lose 5 points“. Dieser Game Text kann keine Damage Karte zerstören, auch wenn diese ein Event ist.

GEFÄHRTEN UND GEFANGENE (BRIG AND CAPTIVE)

Einige Karten erlauben dir, gegnerisches Personnel in Deinem Gefährten (Brig) zu platzieren. Dein Brig ist ein Teil Deines Spielbereichs (ähnlich dem Core). Ein Personnel in einem Brig wird als Gefangener (Captive) bezeichnet.

Wenn Dein Personnel ein Captive ist, kannst Du seinen Game Text nicht benutzen. Du darfst keine Aktionen setzen, die einen Captive involvieren. *Zum Beispiel kannst Du keine Karte spielen, die Leadership erfordert, wenn Dein einziges Personnel mit Leadership ein Captive Deines Gegners ist.*

Wenn Dein unique Personnel Captive des Gegners ist, kannst Du keine weitere Kopie dieses Personnels spielen.

Wenn eine Karte die Phrase „your captive“ (Dein Gefangener) oder „you have captive“ (den Du gefangen hältst) enthält, bezieht sich dies auf ein gegnerisches Personnel in Deinem Brig, nicht auf Dein Personnel im Brig des Gegners.

Du kommandierst kein Personnel in Deinem Brig. *Zum Beispiel darfst Du Gowron spielen auch wenn Du zwei Gowrons von zwei gegnerischen Spielern in Deinem Brig hast.*

STAR TREK

CUSTOMIZABLE CARD GAME™
SECOND EDITION



Opponent's
Core



Opponent's Deck
& Discard Pile

Opponent's
Personnel & Ships

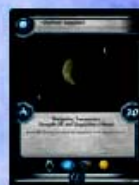
Opponent's
Brig

Opponent's
Dilemma Pile



Opponent's Missions

Your Missions



Your Personnel & Ships



Your
Dilemma Pile

Your
Brig

Your Deck
& Discard Pile



Your
Core



TECHNOBABBLE

Was ist Technobabble? Du hast es sicherlich schon mal erfahren, wenn Geordi und Data im Maschinenraum über die die primären Dilithium Matrix Eindämmungsfelder, die Materie-Antimaterieflusskontrolle, den Bussard Kollektor oder ähnliches diskutieren. Bei Deinem ersten Turnier wird es Dir ähnlich ergehen. Spieler sprechen über Mission Attempts, Valid Responses, Requirements usw. Einige dieser Begriffe werden hier in ein halbwegs normales Deutsch übersetzt, damit auch Neulinge was damit anfangen können.

ability — Fertigkeit. Spezielle Fertigkeiten im Game Text eines Personnels.

affiliation — jedes Personnel und Ship gehört zu einer spezifischen Fraktion des Star Trek Universums.

Die Farbe, die Hintergrundtextur und das Icon in der linken oberen Ecke einer Karte geben an, zu welcher Affiliation das Personnel oder Ship gehört. Zur Zeit gibt es sechs Affiliations im Star Trek CCG. Die Federation, die Klingonen, die Romulander, die Bajoraner, die Cardassianer und die Non-Aligneds. Weitere Affiliations werden in zukünftigen Sets hinzugefügt werden.

counters — Kosten-Punkte. Am Anfang jeder Runde hat jeder Spieler sieben Counters. Die Kosten jedes Personnels, Ships, Equipments oder Events werden von diesen sieben abgezogen. Sind die Kosten einer Karte höher als die verbliebenen counters, kann die jeweilige Karte nicht gespielt werden.

core — Zentrum. Ein Teil Deines Spielbereiches, in den bestimmte Karten gespielt werden („Plays in your Core“). Diese Karten verbleiben dort, bis sie durch eine bestimmte Aktion zerstört werden.

cost — Kosten. Personnel, Ships, Equipment und Events haben Kosten. Diese Kosten werden in der linken oberen Ecke der jeweiligen Karten angezeigt. Um eine Karte zu spielen wird der Wert der Karte von den vorhanden sieben Counters abgezogen. Sind die Kosten einer Karte höher als die verbliebenen Counters kann diese Karte nicht gespielt werden.

cunning — Intelligenz. Ein Wert auf einer Personnel Karte die deren geistige Fähigkeiten wiedergibt.

combat — Kampf. Ein Combat ist ein Kampf zwischen Personnel.

destroy — Zerstören. Wird benutzt wenn die Karte aus dem Spiel kommt. Dies beinhaltet NICHT die physikalische Zerstörung der Karte.

dilemma — Dilemma. Karten die Schwierigkeiten oder Probleme repräsentieren die während eines Mission attempt's auftreten. Diese Karten werden von einem Gegner ausgewählt.

dilemma Pile — Dilemma Stapel. Ein Stapel von Dilemma Karten, die während des gegnerischen Mission Attempts vom Gegner begegnet werden müssen.

discard — Ablegen. Wird benutzt wenn eine Karte von Deiner Hand oder Deinem Deck kommt. Dies beinhaltet NICHT die physikalische Zerstörung der Karte.

discard Pile — Ablege Stapel. Der Platz auf den zerstörte Schiffe, getötete Personen, benutzte Events und Interrupts abgelegt werden. Die Karten im Discard Pile werden NICHT physikalisch zerstört.



dual — Dual. Bezeichnung einer Dilemma Karte, die vom Gegner sowohl an Planet als auch an Space Missionen benutzt werden darf.

engagement — Gefecht. Ein Engagement ist ein Gefecht zwischen Schiffen.

equipment — Ausrüstung. Gegenstände aus dem Star Trek Universum. Beinhaltet unter anderem Waffen (Phaser, Disruptor) als auch wissenschaftliche (Scienc Kit, Tricorder) oder medizinische (Medical Kit, Medical Tricorder) Gerätschaften.

event — Ereignis. Ein Event repräsentiert eine bedeutsame Änderung im Universum. Eine Event Karte kann nur in der „Execute Orders“ Phase Deines Zuges gespielt werden.

headquarters — Hauptquartier. Eine Missionskarte, die das Hauptquartier der jeweiligen Affiliation darstellt. Nur dort können Personnel und Ships gespielt werden.

icon — ein kleines Bild. Wird benutzt um bestimmte Charakteristika auf Karten zu definieren. Icons werden benutzt, um längere Texte zu vermeiden. Zum Beispiel entspricht  der Federation Affiliation oder  der Command Ability.

integrity — Integrität. Ein Wert auf einer Personnel Karte die deren Verschlagenheit bzw. Ehrlichkeit wiedergibt.

interrupt — Unterbrechung. Ein Interrupt repräsentiert ein wichtiges Vorkommnis und kann auch während des Zuges Deines Gegners gespielt werden. Ein Interrupt wird nach Benutzung destroyed.

kill — Töten. Meint das selbe wie Destroy, bezieht sich aber auf Personnel

lore — Hintergrundtext. Diese Art von Text tritt auf allen Karten auf und beschreibt den Hintergrund der Karte im Star Trek Universum. Der Lore hat keine spieltechnischen Auswirkungen.




mission — Mission. Karten auf denen Planeten (Planet) oder Teile des Weltraums (Space) abgebildet sind. Das Lösen von Missionen ist die primäre Möglichkeit Punkte zu erzielen und das Spiel zu gewinnen.

mission attempt — Missions Versuch. Der Versuch eine Mission zu lösen um deren Punkte zu erzielen.

non-Aligned — Nicht-Zugehörig. Non-Aligned Personnel und Ships können mit jeder Affiliation des Star Trek Universums zusammenarbeiten.

overcome — erfüllt. Dilemmas, die von deinen Personnel erfüllt worden sind.

personnel — Personal. Karten die bestimmte Charaktere im Star Trek Universum repräsentieren.

- planet** – Planet. Eine Missionskarte die einen bestimmten Planeten des Universums repräsentiert bzw. ein Dilemma, dass nur an Planeten Missionen benutzt werden kann.
- range** – Reichweite. Die maximale Distanz die ein Schiff während einer Runde zurücklegen kann.
- ship** – Schiff. Primäres Fortbewegungsmittel im STCCG-Universum. Schiffe werden benutzt um von einem Planeten zum Nächsten zu kommen aber auch um Schiffe des Gegners zu beschädigen oder zu zerstören.
- shields** – Schilde. Die Stärke des Energieschildes das ein Schiff umgibt.
- skill** – Fähigkeit. Jedes Personnel im STCCG besitzt verschiedenste Skills. Diese Skills werden benötigt um Dilemmas zu erfüllen bzw. Missionen zu lösen. Skills werden mit einem roten Skill Dot () angezeigt.
- space** – Weltraum. Eine Missionskarte die einen bestimmten Teil des Weltraums repräsentiert bzw. ein Dilemma, dass nur an Weltraum Missionen benutzt werden kann.
- staffing Requirements** – Besatzungs-Erfordernisse. Anzahl an Icons ( und ) die ein Schiff benötigt um bemannt und damit einsatzbereit zu sein.
- strength** – Kraft. Ein Wert auf einer Personnel Karte die deren körperliche Kraft wiedergibt.
- weapons** – Waffen. Die Stärke der Bewaffnung eines Schiffes
- your** – Dein. Kurzform für „eine Karte die Du kommandierst“

GLOSSARY

Dieses Glossar erklärt zusätzliche Bezeichnungen und Regeln, die bis jetzt noch nicht behandelt worden sind, als auch Begriffe, die Du bereits gelesen hast.

ability (Fertigkeit) — Jede Aktion im Game Text eines Personnels ist eine ability.

actions (Aktionen) — Beinahe alles was während eines Spieles passiert ist eine Action. Spieler führen Aktionen aus um Karten zu spielen, Karten zu ziehen, um Game Text zu benutzen, Befehle auszuführen und so weiter. Es gibt allerdings auch sogenannte Response Actions (Antwort Aktionen), die während des Zuges eines jeden Spielers passieren können.

Response Actions — Der Game Text einer Response Action beginnt immer mit dem Wort „when“ und hat einen Trigger (Auslöser) der die Situation beschreibt die es Dir erlaubt diesen Game Text zu benutzen. Jedes Mal wenn dieser Trigger aktiviert wurde, darfst Du den Text einmal benutzen.

Manchmal wird der Trigger für mehr als eine Response Action zur selben Zeit aktiviert. In dieser Situation darf ein Spieler so viele Response Actions durchführen wie er will und in der Reihenfolge in der er will. Der Spieler darf mehrere Kopien derselben Karte spielen um die Response Action mehr als einmal durchzuführen.

Manchmal wird mehr als ein Spieler eine Response Action durchführen wollen. Der Spieler der gerade am Zug ist hat immer als Erster die Möglichkeit dies zu tun, dann der Spieler zu seiner linken und so weiter im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler keine Response Action durchführen will kann er oder sie passen. Einmaliges passen verbietet nicht eine Response Action später durchzuführen. Wenn jeder Spieler nacheinander gepasst hat, ist die Möglichkeit der Response Action vorbei.

Manchmal verhindert eine Response Action eine andere Action bevor deren Effekt passiert. In diesem Falle verbleiben die bezahlten Kosten bezahlt.

Requirements (Erfordernisse) — Überprüfe alle Erfordernisse um eine Action durchzuführen (wie z. B. das Spielen einer Karte) bevor Du deren Kosten bezahlst. *Zum Beispiel erfordern manche Karten, dass Du ein Personnel mit spezifischen Charakteristika kommandierst.*

Costs (Kosten) — Kosten einer Aktion können das Bezahlen von Counters, das Stoppen von Personnel, das Discarden einer Karte von der Hand, das Zerstören einer Karte usw. sein. Die Kosten einer Aktion werden gewöhnlich vor dem Wort „to“ aufgelistet (sodass die Action in der Form von „pay X to do Y“ — „bezahle X um Y durchzuführen“, wobei X die Kosten sind und Y der Effekt).

Wenn Du zwei oder mehr Karten kommandierst, die Aktionen mit denselben Kosten haben, musst Du für beide extra bezahlen. Du kannst nicht einmal die Kosten bezahlen um zwei oder mehr Actions durchzuführen.

Effects (Effekte) — Wenn der Effekt eines Game Textes einer Karte von Dir verlangt eine Action durchzuführen und Du kannst das nicht, so führe den Game Text soweit wie möglich aus und ignoriere den Rest. *Zum Beispiel wenn der Effekt eines Dilemma von Dir verlangt, zwei Deiner Medical Personnel zu stoppen, Du aber nur ein Medical Personnel in dem Mission Attempt hast, so stoppe dieses eine Medical Personnel und ignoriere den Rest.*



commander (Kommandierender) — Diesem Keyword, das auf Personnel Karten benutzt wird folgt immer ein Doppelpunkt, gefolgt vom Namen eines Schiffes und stellt so eine Verbindung zwischen dem Personnel und dem Schiff her. *Zum Beispiel, Jean-Luc Picard, Explorer hat das Keyword Commander: USS Enterprise-E. Wie bei allen Keywords, sind keine speziellen Regeln mit diesem Keyword verbunden, aber der Game Text von anderen Karten kann davon Nutzen ziehen.*

discarding (ablegen) — Der Discard Pile jedes Spielers liegt immer mit der Vorderseite nach oben. Karten werden eine nach der anderen abgelegt, damit alle Spieler sehen, welche Karten abgelegt werden. Die Anordnung der Karten im Discard Pile ist irrelevant.

Du darfst jederzeit deinen eigenen Discard Pile durchsuchen, aber Du kannst nicht den Discard Pile eines Gegners durchsuchen. Wann immer Du eine Karte aus Deinem Discard Pile nimmst, musst Du sie allen anderen Spielern zeigen, damit diese prüfen können ob die richtige Karte genommen wurde.

Wenn eine Karte aus welchem Grund auch immer das Spiel verlässt, werden alle Karten die auf diese Karte gespielt wurden ebenfalls discarded (in den Discard Pile des jeweiligen Eigentümers). *Ausnahme.* Ein Dilemma kommt zurück unter den Dilemma Pile des jeweiligen Eigentümers (Vorderseite nach oben).

equipped with (ausgerüstet mit) — Bestimmter Game Text erfordert, dass ein Personnel mit einem spezifizierten Equipment ausgerüstet ist. Wenn ein Personnel mit einem Equipment anwesend (present) ist und es vom Game Text des Equipments betroffen wird, ist es „equipped with“.

Zum Beispiel, Miles O'Brien ist ein  Personnel mit dem Skill Engineer aber ohne den Skill Medical. Er kann mit einem Starfleet Type-2 Phaser („While in Combat, each of your  personnel is Strength +1“) und einem Engineering Kit („Each of your Engineer personnel present gains Physics“) ausgerüstet werden. Er kann nicht mit einem Medical Kit („Each of your Medical personnel present gains Biology“) ausgerüstet werden.

examine (untersuchen) – Wenn der Effekt einer Karte besagt, dass ein Spieler eine bestimmte Karte untersuchen soll, wird diese Karte nur diesem Spieler gezeigt. Er darf sich die gesamte Karte anschauen.

modifiers (Modifikatoren) – Wenn alle Modifikatoren zu einer Zahl (wie Attribute oder Punkte) hinzugezählt wurden und der Wert kleiner als null ist, dann ist dieser Wert null.

moving a ship (ein Schiff bewegen) – Diese zusätzlichen Regeln können die Reichweite modifizieren, die ein Schiff haben muss um sich zu bewegen:

- Wenn Du die span von zwei Missionen, die sich in verschiedenen Quadranten addierst, so addiere zusätzlich 2.
- Einige Missionen haben ein Keyword im Text, die sie als Teil einer Region der Galaxie bezeichnet. Wenn die die span von zwei Missionen, die Teil derselben Region sind addierst, so subtrahiere davon 2.
- Wenn mehr als ein Spieler eine Kopie derselben Mission im Spiel hat, so werden diese Kopien wie eine einzige Karte behandelt. Keine Reichweite wird verbraucht wenn Du Dein Ship von einer Kopie zur anderen bewegst. Sogar Schiffe mit einer verbleibenden Range von null können diese Bewegung durchführen.

remove from the game (aus dem Spiel nehmen) – Wenn ein Game Text von Dir verlangt, eine Karte aus dem Spiel zu nehmen, so wandert sie nicht in den Discard Pile. Anstattdessen wird sie von allen anderen Karten die im Spiel sind getrennt. Am Ende des aktuellen Spiels wird sie wieder in das Deck des Eigentümers zurückgelegt.




reveal (entdecken) – Wenn ein Effekt eintritt, der es erfordert eine Karte zu revealen, wird diese Karte allen Spielern gezeigt.

selections (Auswahl) – Wenn eine Karte in einer zufälligen Art und Weise ausgewählt werden soll (random selection), mische alle betroffenen Karten, halte sie mit der Vorderseite nach unten und lass deinen Gegner eine Karte, zufällig, aus dieser Gruppe ziehen.

Wenn es einem Gegner erlaubt ist, eine Karte auszuwählen, darf der Gegner jede auswählbare Karte untersuchen, bevor er seine Wahl trifft.

Wenn eine Karte eine Auswahl spezifiziert, die normalerweise nicht von einem Spieler getroffen wird und dabei ein Unentschieden (Tie) entsteht („most Cunning Personnel“, „personnel with the highest cost“ etc), darf der Eigentümer der Karte die die Auswahl erlaubt aus allen auswählbaren Karten auswählen. *Zum Beispiel: Ein Dilemma spezifiziert „most Cunning Personnel is stopped“ Wenn zwei oder mehr Personnel das höchste Cunning besitzen, darf der Eigentümer des Dilemmas auswählen, welches Personnel gestoppt wird.*

species (Rasse) – Einige Personnel sind Mitglieder einer Rasse die zugleich auch eine Affiliation ist. Auf Affiliations wird immer mit einem Icon Bezug genommen. Jedwede Benutzung des Wortes (Klingon, Romulan) ist eine Referenz auf die Rasse, nicht die Affiliation.



Zum Beispiel, wenn eine Karte es erfordert, ein  Personnel zu kommandieren, würde ein  Romulan dieses Erfordernis nicht erfüllen, obwohl er ein Klingone ist. Wenn eine Karte es erfordert ein romulanisches (romulan) Personnel zu kommandieren, würde ein Remaner (Reman) dieses Erfordernis nicht erfüllen, obwohl er ein  ist.

stopped (gestoppt) – Gestoppte Personnel hindern Dich nicht daran, Aktionen mit anderen, ungestoppten Personnel durchzuführen, mit denen sie anwesend (present) sind.

Zum Beispiel kannst Du ein Engagement mit Deinem Schiff beginnen an Bord dessen sich gestoppte Personnel befinden, solange Du die staffing requirements mit ungestopptem Personnel erfüllen kannst. Du darfst eine Planet Mission mit Deinem ungestoppten, anwesenden (present) Personnel auf diesem Planet attempten; gestopptes Personnel wird dabei ignoriert.

Obwohl gestopptes Personnel ein Ship nicht staffen kann, wird es trotzdem mit dem Schiff bewegt, solange es an Bord ist.

Du kannst keinen Game Text eines gestoppten Personnels oder Ships benutzen. Dies inkludiert responses („when“), wiederkehrende Effekte („while“) und Effekte die andauernd sind, wie zum Beispiel „Each of your other Honor Klingons present is Cunning +1“.

Kartentext, der es erfordert, dass Du ein Ship oder Personnel kommandierst kann nur benutzt werden wenn Du ein ungestopptes Ship oder Personnel kommandierst. *Zum Beispiel: „To play this interrupt, you must command a  Anthropology personnel“.* Du kannst diesen Interrupt nicht spielen, wenn alle  Anthropology Personnel die Du kommandierst gestoppt sind.

Equipment wird niemals gestoppt, auch wenn alle Personnel die mit dem Equipment anwesend (present) sind, gestoppt wurden.

STAR TREK™ CCG
SECOND EDITION
PREMIERE KARTENLISTE

DILEMMA

A Living Death	1 U
Aggressive Behavior	2 R
Alien Abduction	3 C
Antedean Assassins	4 C
Armus Roulette	5 R
Assassin's Blade	6 C
Assassination Attempt	7 R
Authenticate Artifacts	8 C
Automated Weapons	9 C
Berserk Changeling	10 R
Blended	11 U
Bynars' Password	12 C
Captain's Holiday	13 C
Center of Attention	14 C
Chula: Echoes	15 C
Chula: Pick One to Save Two	16 C
Command Decisions	17 S
Console Overload	18 C
Contamination	19 C
Damaged Reputation	20 U
Dangerous Liaisons	21 C
Debris Field	22 C
Drumhead	23 R
Enemy Boarding Party	24 R
Equipment Malfunction	25 S
Explosive Decompression	26 R
Gravimetric Distortion	27 R

Graviton Ellipse	28 R
Hunter Gangs	29 C
Impressive Trophies	30 R
Invidium Leak	31 C
Kelvan Show of Force	32 R
Kolaran Raiders	33 S
Limited Welcome	34 S
Maglock	35 R
Magnetic Field Disruptions	36 C
Microbrain	37 C
Misguided Activist	38 C
Nanite Attack	39 R
None Shall Pass	40 C
Ornaran Threat	41 C
Personal Duty	42 R
Pinned Down	43 S
Planetary Survey	44 C
Primitive Culture	45 U
Pursuit Just Behind	46 R
Quarren Labor Shortage	47 U
Recurring Injury	48 C
Skullduggery	49 U
Stellar Core Fragment	50 C
Sympathetic Magic	51 R
Systems Diagnostic	52 C
Temptation	53 U
Tense Negotiations	54 C
The Moon's a Window to Heaven	55 R
Trabe Grenade	56 C
Triage	57 C
Unscientific Method	58 R
Vastly Outnumbered	59 U
Wavefront	60 C

EQUIPMENT

Alien Gambling Device	61 R
Bajoran Phaser Pistol	62 U
Cardassian Phaser Pistol	63 U
Engineering Kit	64 C
Engineering PADD	65 C
Klingon Disruptor Pistol	66 U
Medical Kit	67 C
Medical Tricorder	68 C
Romulan Disruptor Pistol	69 U
Science PADD	70 C
Starfleet Type-2 Phaser	71 U
Tricorder	72 C

EVENT

A Chance for Glory	73 R
A Treasure Beyond Comparison	74 R
Astrometrics Lab	75 C
Awaiting Trial	76 R
Back-flush Bussard Collectors	77 U
BaH!	78 U
Bajoran Gratitude Festival	79 C
Battle Drills	80 R
Blind Spot	81 C
Brutal Struggle	82 U
Cry "Havoc!"	83 S
D'Arsay Archive	84 S
Days of Atonement	85 U
Diplomatic Overture	86 C
Engage Cloak	87 R
Feast on the Dying	88 C
For All Our Sons	89 R
How Would You Like a Trip to Romulus?	90 R

Inspiring Leader	91 R
Just Like Old Times	92 U
Labor Camp	93 U
Let Honor Guide You	94 U
Line of Defense	95 C
Nelvana Trap	96 R
No Love for the Spoon Heads	97 U
No Peace in Our Time	98 R
Nothing That Happens is Truly Random	99 U
"Observer" from the Obsidian Order	100 U
Order of the Bat'leth	101 U
Peacemaker or Predator?	102 C
Pierce Their Defenses	103 U
Point Blank Strike	104 U
Precise Attack	105 U
Prejudice and Politics	106 U
Process Identification	107 U
Rescue Captives	108 U
Resistance Tactics	109 R
Romulan Intelligence Network	110 U
Standard Cardassian Procedure	111 U
Tactical Planning	112 U
Taken Prisoner	113 U
Tapestry	114 R
The Orion Underworld	115 R
The Pillage of Bajor	116 U
The Reman Mines	117 U
To Boldly Go	118 U
Warrior's Birthright	119 C

INTERRUPT

Alternate Identity	120 R
Amanda Rogers	121 R
Arrest Order	122 R

Comfort Women.....	123 U	Changeling Research.....	155 U	Mouth of the Wormhole,		Lupaza, Resistance Fighter.....	218 U
Condition Captive.....	124 R	Chart Stellar Cluster.....	156 U	Deep Space 9.....	188 S	Mora Pol, Pioneering Scientist.....	219 U
Dimensional Shifting.....	125 R	Collect Sample.....	157 U	Pegasus Search.....	189 U	Odo, Constable.....	220 R
Empathic Touch.....	126 R	Colony Preparations.....	158 U	Plague Planet.....	190 U	Opaka, Kai of Bajor.....	221 R
Escape.....	127 R	Cure Blight.....	159 U	Qo'noS, Heart of the Empire.....	191 S	Ranjen Koral, Student of B'hala.....	222 U
Evasive Maneuvers.....	128 U	Deliver Supplies.....	160 U	Qualor II Rendezvous.....	192 U	Rom, Diagnostic and Repair Technician.....	223 R
Kevin Uxbridge.....	129 R	Earth, Cradle of the Federation.....	161 S	Quest for the Sword of Kahless.....	193 U	Shakaar Edon, Resistance Leader.....	224 R
Lasting Peace.....	130 C	Earth, Home of Starfleet Command.....	162 U	Rescue Prisoners.....	194 U	Shandor.....	225 C
Mission Briefing.....	131 S	Eliminate Harvesters.....	163 U	Romulus, Seat of Power.....	195 S	Trazko, Hired Muscle.....	226 R
Power to the Shields.....	132 U	Encounter at Farpoint.....	164 U	Runabout Search.....	196 U	Weld Ram.....	227 C
Protection of the Tal Shiar.....	133 U	Evacuate Colony.....	165 U	Search and Rescue.....	197 U	Winn Adami, Kai of Bajor.....	228 U
Pursuit Course.....	134 R	Excavation.....	166 U	Search for Survivors.....	198 S	<i>PERSONNEL – CARDASSIAN</i>	
Quantum Slipstream Drive.....	135 C	Explore Black Cluster.....	167 S	Security Briefing.....	199 S	Ari.....	229 U
Render Assistance.....	136 S	Extraction.....	168 U	Sensitive Search.....	200 S	Corbin Entek, Undercover	
Secret Conspiracy.....	137 R	Feldomite Rush.....	169 U	Study Cometary Cloud.....	201 S	Operations Supervisor.....	230 R
Sensor Sweep.....	138 U	Fissure Research.....	170 S	Supervise Dilithium Mine.....	202 S	Damar, Loyal Glinn.....	231 U
Sermon.....	139 R	Geological Survey.....	171 S	Surgery Under Fire.....	203 S	Danar, Irascible Gul.....	232 U
Shady Resources.....	140 S	Host Metaphasic Shielding Test.....	172 S	Uncover DNA Clues.....	204 U	Darhe'el, The Butcher of Gallitep.....	233 U
Souls of the Dead.....	141 C	Hunt for DNA Program.....	173 U	Verify Evidence.....	205 U	Daro.....	234 C
Symbol of Devotion.....	142 U	Iconia Investigation.....	174 U	Wormhole Negotiations.....	206 U	Dukat, Military Advisor.....	235 R
The Promise.....	143 S	Intercept Maquis.....	175 U	<i>PERSONNEL – BAJORAN</i>		Elim Garak, Agent of the Obsidian Order..	236 R
The Tides of Fortune.....	144 U	Intercept Renegade.....	176 S	Anara.....	207 C	Emok.....	237 C
Ties of Blood and Water.....	145 S	Investigate Alien Probe.....	177 U	Bareil Antos, Esteemed Vedek.....	208 R	Enabran Tain, Head of the Obsidian Order	238 R
Torture.....	146 U	Investigate Coup.....	178 S	Benjamin Sisko, The Emissary		Evek, Attaché to the Demilitarized Zone ...	239 R
Twist of Fate.....	147 R	Investigate Massacre.....	179 U	of the Prophets.....	209 R	Gilora Rejal, Subspace Researcher.....	240 U
<i>MISSION</i>		Investigate Rogue Comet.....	180 S	Brilgar.....	210 C	Jerax.....	241 C
Abduction Plot.....	148 S	Investigate Rumors.....	181 U	Dohlem.....	211 C	Joret Dal, Patriotic Visionary.....	242 R
Access Relay Station.....	149 U	Investigate Sighting.....	182 U	Furel, Resistance Fighter.....	212 U	Kovat, Public Conservator.....	243 U
Acquire Illicit Explosives.....	150 U	Khitomer Investigation.....	183 S	Hazar.....	213 U	Lemec, Posturing Negotiator.....	244 U
Amnesty Talks.....	151 U	Kressari Rendezvous.....	184 U	Jabara.....	214 C	Madred, Calculating Captor.....	245 R
Bajor, Gift of the Prophets.....	152 U	Medical Relief.....	185 U	Keeve Falor.....	215 C	Makbar, Chief Archon.....	246 R
Cardassia Prime, Hardscrabble World.....	153 U	Military Exercises.....	186 U	Kira Nerys, Colonel Kira.....	216 R	Megar.....	247 C
Cargo Rendezvous.....	154 U	Mining Survey.....	187 S	Li Nalas, Legend of Bajor.....	217 S	Ocett, Dogged Rival.....	248 R

Parn.....	249 C	Paulson	280 C	Martok, Soldier of the Empire	311 R	Riva, Respected Mediator.....	343 U
Rogesh.....	250 C	Rixx	281 C	Meraht	312 C	Serova, Warp Field Theorist.....	344 R
<i>PERSONNEL – FEDERATION</i>							
Altman	251 C	Robin Lefler, Mission Specialist	282 U	Morka, Klingon Intelligence Agent.....	313 R	Soto.....	345 C
Alyssa Ogawa, Enterprise		Seth Mendoza	283 C	Nu'Daq, Tenacious Rival	314 R	Sunad	346 C
Medical Assistant	252 R	T'Lara	284 C	T'vis	315 C	Temarek.....	347 C
Andrea Brand, Academy Superintendent...	253 U	T'Lor.....	285 C	Vorax.....	316 C	The Albino, Killer of Children	348 R
Bandee	254 C	Tasha Yar, Chief of Security.....	286 R	<i>PERSONNEL – NON-ALIGNED</i>			
Barron.....	255 C	Van Orton	287 C	Acost Jared	317 C	Togaran	349 C
Benjamin Sisko, Defiant Captain	256 S	Wesley Crusher, Prodigy	288 R	Altovar, Vindictive Criminal.....	318 R	Tosk, The Hunted	350 R
Beverly Crusher, Chief Medical Officer.....	257 R	William T Riker, Number One.....	289 S	Berild	319 C	Ty Kajada, Relentless Investigator.....	351 S
Daniel Kwan	258 C	Worf, Security Detail Leader.....	290 S	Bhavani.....	320 C	Vash, Treasure Hunter	352 R
Data, Aspirer.....	259 R	Worf, Strategic Operations Officer.....	291 S	Brull, Encampment Leader	321 U	Volnoth	353 C
Davies.....	260 C	<i>PERSONNEL – KLINGON</i>		Chorgan, Leader of the Gatherers	322 U	<i>PERSONNEL – ROMULAN</i>	
Deanna Troi, Guide and Conscience.....	261 R	B'amara	292 C	Dallan	323 C	Alidar Jarok, Conscientious Admiral	354 U
Elizabeth Shelby, Formidable Presence	262 S	B'Etor, Sister of Duras	293 R	Dathon, Speaker of Tama.....	324 R	Chagrith	355 C
Geordi La Forge, Chief Engineer	263 R	Bo'rak, Klingon Intelligence Agent.....	294 R	Durg.....	325 C	Cretak, Supporter of the Alliance.....	356 S
Gideon Seyetik, Great Terraformer.....	264 U	Dokar	295 C	Etana Jol, Ktarian Operative	326 U	Donatra, Compassionate Patriot	357 R
Hoya.....	265 C	Duras, Son of a Traitor	296 R	Galnar	327 C	Dralvak.....	358 C
Jadzia Dax, Science Officer.....	266 R	Gowron, Leader of the High Council	297 S	Grathon Tolar, Hologram Forger.....	328 U	Hiren, Romulan Praetor	359 U
Jean-Luc Picard, Argo Pilot.....	267 R	J'Dan.....	298 C	Grenis.....	329 C	Jorvas	360 C
Jean-Luc Picard, Explorer	268 S	K'nera, Klingon Defense		Inad	330 C	Lovok, Tal Shiar Colonel.....	361 R
Julian Bashir, "Frontier" Physician	269 R	Force Commander	299 S	Jo'Bril, Patient Schemer.....	331 R	Mopak	362 C
Kalandra, Battlefield Surgeon.....	270 U	Kahlest, GhojmoH of Worf.....	300 S	Kamala, The Perfect Mate	332 R	Movar, Political General.....	363 S
Kathryn Janeway, Wry Admiral.....	271 R	Kahmis	301 C	Kolos.....	333 C	N'Vek, Soldier of the Underground	364 R
Leyton, Chief of Starfleet Operations	272 R	Kang, Honored Warrior.....	302 R	Leyor.....	334 C	Noram	365 C
Lian T'su	273 C	Kitrik, "The Tyrant Molor"	303 S	Marouk, Sovereign of Acamar.....	335 U	Sabrun.....	366 C
Lopez	274 C	Koloth, D'akturak.....	304 R	Marshor.....	336 C	Sela, Mysterious Operative.....	367 R
Luther Sloan, Man of Secrets.....	275 R	Kor, Dahar Master.....	305 R	Morn, Barfly.....	337 R	Selveth, Tal Shiar Pilot	368 U
Martin.....	276 C	Koroth, High Cleric of Boreth.....	306 U	Nel Apgar, Temperamental Researcher	338 U	Shinzon, Capable Commander.....	369 R
Miles O'Brien, Chief of Operations.....	277 R	Kroval.....	307 C	Pran Tainer, Atrean Seismologist	339 C	Shinzon, Romulan Praetor	370 S
Mills	278 C	Kurak, Warp Field Specialist	308 R	Rabal	340 C	Suran, Ambitious Commander	371 R
Nog, Eager Cadet	279 R	Kurn, Squadron Commander	309 R	Regana Tosh	341 C	Tal'Aura, Impatient Senator	372 R
		Lursa, Sister of Duras	310 R	Retaya, Urbane Poisoner.....	342 R	Talvin.....	373 C
						Taris, Deceitful Subcommander	374 U

Telek R'Mor, Astrophysical Researcher.....	375 R	<i>Keldon</i>	385 C	<i>USS Sovereign</i>	396 U	T'Lani Munitions Ship.....	406 C
The Viceroy, Shinzon's Protector	376 R	<i>Keldon</i> Advanced	386 U	<i>SHIP – KLINGON</i>		Tamarian Vessel.....	407 C
Thexor.....	377 S	<i>Prakesh</i>	387 U	<i>IKS Hegh'ta</i>	397 R	<i>SHIP – ROMULAN</i>	
Tomalak, Beguiling Adversary	378 R	<i>Reklar</i>	388 R	<i>IKS K't'inga</i>	398 C	<i>D'deridex</i>	408 S
Vreenak, Tal Shiar Chairman.....	379 R	<i>Vetar</i>	389 R	<i>IKS K'Vort</i>	399 U	<i>D'deridex</i> Advanced.....	409 U
<i>SHIP – BAJORAN</i>		<i>SHIP – FEDERATION</i>		<i>IKS Lukara</i>	400 U	<i>Deranas</i>	410 U
Assault Vessel	380 U	<i>USS Akira</i>	390 S	<i>IKS Maht-H'a</i>	401 R	<i>Haakona</i>	411 R
Bajoran Interceptor.....	381 C	<i>USS Defiant</i> , Prototype Warship	391 R	<i>IKS Rotarran</i> , Ship of Tears.....	402 R	Romulan Scout Vessel	412 C
Bajoran Scout Vessel	382 C	<i>USS Enterprise-E</i> , Federation Envoy.....	392 R	<i>IKS Var'cha</i>	403 S	<i>Scimitar</i> , Predator	413 R
<i>SHIP – CARDASSIAN</i>		<i>USS Excelsior</i>	393 C	<i>SHIP – NON-ALIGNED</i>		<i>Serrola</i>	414 R
<i>Bralek</i>	383 R	<i>USS Galaxy</i>	394 C	Flaxian Scout Vessel	404 C	<i>Valdore</i>	415 R
<i>Galar</i>	384 C	<i>USS Nebula</i>	395 S	Miradorn Raider	405 C		

STAR TREK ONLINE CUSTOMIZABLE CARD GAME

You can also play the *STAR TREK*CCG online, by going to startrek.ccg.decipher.com

The online game lets you play at any time against people from all over the world

CONTACTING DECIPHER

Check out our website, send us an email, or give us a call:

- website: decipher.com
- tournaments and organized play website: digma.com
- rules questions email: trekanswers@decipher.com
- customer service email: ccgcustomerservice@decipher.com
- telephone: 757-623-3600
- address: PO Box 56, Norfolk, VA 23501-0056

The magazine of The Official *STAR TREK*Fan Club

www.startrekfanclub.com

TM, ®, & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved. STAR TREK and related marks are trademarks of Paramount Pictures. Decipher Inc. Authorized User. Package and contents TM, ®, & © 2002 Decipher Inc, PO Box 56, Norfolk, Virginia USA 23501-0056. All rights reserved. Customizable Card Game and The Art of Great Games are trademarks of Decipher Inc. Translation by Christian Wenger aka Gigi FoB, December 2002.