



Grundregeln des neuen Star Trek Spiels

Die 2nd Edition des Star Trek Customizable Card Games wartet gegenüber der ersten Edition mit einem komplett veränderten Regelsystem auf. So ist die langwierige Seedphase komplett entfallen, stattdessen legt jeder der beliebig vielen Spieler vor Spielbeginn einzig seine fünf Missionskarten auf den Tisch. Die Missionen aller Spieler bilden zusammen das Spielfeld, auf dem sich voll besetzte Schiffe abhängig von ihrer Reichweite (Range) frei bewegen können, man kann also direkt von einer Mission zu jeder anderen fliegen. Bei mindestens einer der Missionen muss es sich um eine Heimatwelt handeln, an der man entsprechend dem Kartentext Personal, Ausrüstung und Schiffe bestimmter Völker ins Spiel bringen kann. An einer Heimatwelt kann weder ein Missionsversuch unternommen noch ein Kampf geführt werden. Ziel des Spiel ist es u.a. seine anderen Missionen durch das Vorweisen bestimmter Fähigkeiten der eigenen Besatzungsmitglieder zu lösen und dadurch 100 Punkte zu erlangen.

Das Spiel beginnt indem jeder Spieler sieben Karten aus seinem Deck aufzieht. Eine Runde unterteilt sich in drei Phasen:

1. **Draw/Play**
2. **Executive Orders**
3. **Discard**

In der ersten Phase kann ein Spieler für bis zu 7 Gesamtkosten Personal, Ausrüstung, Schiffe oder Events ausspielen. Für je einen Kostenpunkt ist es außerdem möglich in dieser Phase Karten zu ziehen, die Reihenfolge zwischen Spielen und Ziehen der Karten ist dabei unwichtig.

Die zweite Phase dient dem eigentlichen Spielablauf. Hier kann man sein Personal und seine Schiffe bewegen, durch Events Kämpfe beginnen oder Missionsversuche unternehmen. Außerdem können jetzt durch das Schlüsselwort Order gekennzeichnete Fähigkeiten im Spiel befindlicher Charaktere benutzt werden.

Die letzte Phase dient lediglich dem Abwurf überschüssiger Karten, um auf das Maximum von 7 Handkarten zu kommen.

-Weitere wichtige Regeln-

Besetzen von Schiffen (Staffing) und Bewegung (Movement)

Um ein Schiff komplett zu besetzen und damit reisen oder kämpfen zu können muss man mit seiner Crew die am linken Bildrand angegebene Anzahl an Besatzungssymbolen aufbringen. Dabei können goldene Sterne (Kommando) auch die silbernen (Besatzung) ersetzen, jedoch nicht umgekehrt. Außerdem muss mindestens ein Besatzungsmitglied des entsprechenden Volkes an Bord sein. Personal kann man dabei zwischen eigenen Schiffen und beliebigen Planeten so oft wie erwünscht hin- und herbeamen, solange sie nicht gestoppt sind.

Um mit einem Schiff zwischen den Missionen zu reisen addiert man die Weite (Span, Nummer am unteren Ende der Missionskarten) des Ausgangsortes mit dem des Zielortes,

hat man genügend Reichweite (Range) so kann man sich nun zur gewünschten Mission fliegen. Bewegt man sich zwischen verschiedenen Quadranten (erkennbar durch das linksseitige Symbol auf den Missionen) so erhöht sich die Weite um 2, reist man innerhalb der gleichen Region so zieht man 2 ab. Die verbrauchte Weite wird nun für weitere in dieser Runde stattfindende Bewegungen von der Reichweite des Schiffes abgezogen, zu Beginn der nächsten Runde steht sie wieder komplett zur Verfügung.

Missionsversuche (Mission Attempts)

Beginnt man an einer Mission einen Lösungsversuch so muss man an einem Planeten ein Außenteam hinunterbeamen (das entsprechende Personal vom Schiff auf die Mission legen), an einer Weltraummission ist das agierende Schiff anzugeben. Sodann teilt man dem Gegner zur Linken mit wie viel Besatzungsmitglieder sich im Missionsversuch befinden, woraufhin dieser entsprechend viele Karten von seinem separaten Dilemma-Stapel nimmt. Ähnlich wie Events besitzen auch Dilemmas Kosten, wobei man so viele Kostenpunkte zur Verfügung hat wie der Gegner Personal mitführt. Aus den gezogenen Dilemmas darf der Gegner nun Exemplare entsprechend der möglichen Kosten aussuchen und die Reihenfolge bestimmen in der sie gespielt werden. Die ungenutzten Dilemmas kehren unter den Dilemma-Stapel zurück.

Der im Missionsversuch befindliche Spieler führt nun die auf den Dilemmas angegebenen Aktionen durch, sobald man alle Punkte eines Dilemmas abgearbeitet hat wird dieses unter die Mission gelegt und bei einem nächsten Versuch von der Anzahl der Besatzungsmitglieder abgezogen (es sei denn der Kartentext gibt etwa anderes an). Schafft man es nach dem Überkommen aller Dilemmas noch die Missionsanforderungen mit seinem Personal zu erfüllen so erhält man die angegebene Anzahl an Punkten. Sobald man 100 Punkte erreicht und mindestens eine Planeten- und eine Weltraummission gelöst hat, gewinnt man das Spiel. Scheitert der Versuch so ist das beteiligte Personal gestoppt und darf erst in der nächsten Runde wieder Aktionen durchführen.

Raum- und Bodenkampf (Engagement/Combat)

Das Austragen von Kämpfen ist nur durch ein entsprechendes Event und auch nur außerhalb einer Heimatwelt möglich. Um einen Kampf zu beginnen folgt man den Anweisungen des Events und vergleicht sodann im Raumkampf (Engagement) die Waffen des eigenen Schiffes mit den Schilden des Gegners oder im Bodenkampf (Combat) die Stärke des eigenen Außenteams mit dem gegnerischen. Der Spieler mit dem höheren Wert gilt als Sieger. Hat man den Kampf gewonnen so führt man die Anweisungen des Events aus (im Falle des Schlüsselwortes Damage wird das Event als Marker auf das Schiff gelegt), andernfalls legt man es ab.

Ein Schiff kann zwei Schadensmarker tragen, wird ein dritter darauf platziert so ist es zerstört und wird samt Crew auf den Ablagestapel gelegt. Befindet sich das Schiff an der Heimatwelt so kann man am Ende jeder Runde zufällig einen der Schadensmarker entfernen.

Gefangene (Captives)

Manche Karten erlauben es unter bestimmten Umständen Personal des Gegners gefangen zu nehmen. Sobald man eine Person gefangen nimmt, platziert man sie auf seiner Seite des Tisches in einem bestimmten Bereich, den man als Zelle (Brig) bezeichnet. Hier befindliches Personal gilt weiterhin als im Spiel, wird aber nicht mehr kontrolliert (command) und kann keine Fähigkeiten nutzen.

Mehr Informationen zur STCCG 2nd Edition findet man auf www.decipher.com!

Deutsche Seiten mit täglichen Updates rund um das Star Trek Customizable Card Game:

www.Decipher-Games.org

www.STCCG-Turnier.de