

STAR TREK

THE NEXT GENERATION EDITION

THE DECK BUILDING GAME

LAYOUT DELLE CARTE

- A Costi XP
- B Tipo di carta
- C Nome della carta
- D Affiliazione
- E Frase caratteristica
- F Classificazione
- G Effetti
- H Barra di stato
- I Effetti applicato quando la carta viene pescata
- J Punti missione



Personaggi, Manovre e Setup sono i diversi di carte che puoi trovare e guadagnare durante il gioco. Inizierai con versioni base di ciascuna di queste carte e guadagnerai carte più potenti nel corso del gioco stesso. Queste carte ti aiuteranno a sviluppare il tuo mazzo, gli avversari delle battaglie e completare gli obiettivi richiesti per vincere il gioco. Le carte Personaggi e Manovre possono essere giocate durante e all'infuori delle battaglie, mentre le Setup solo al di fuori delle battaglie.

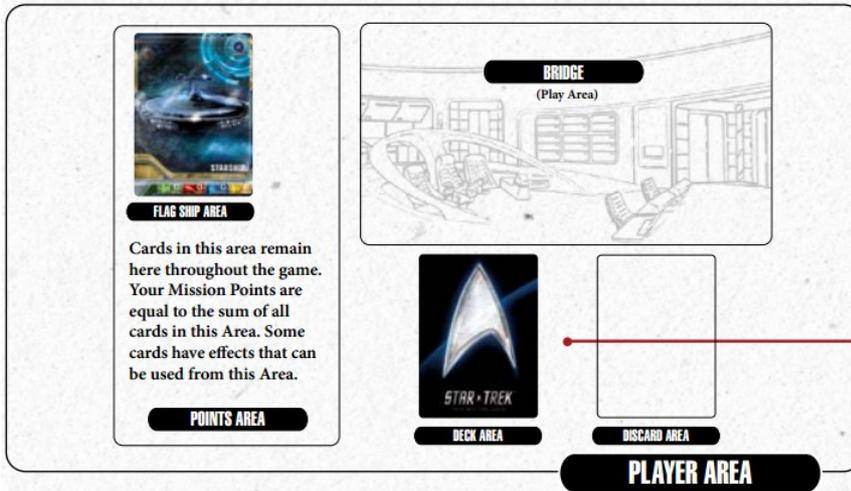
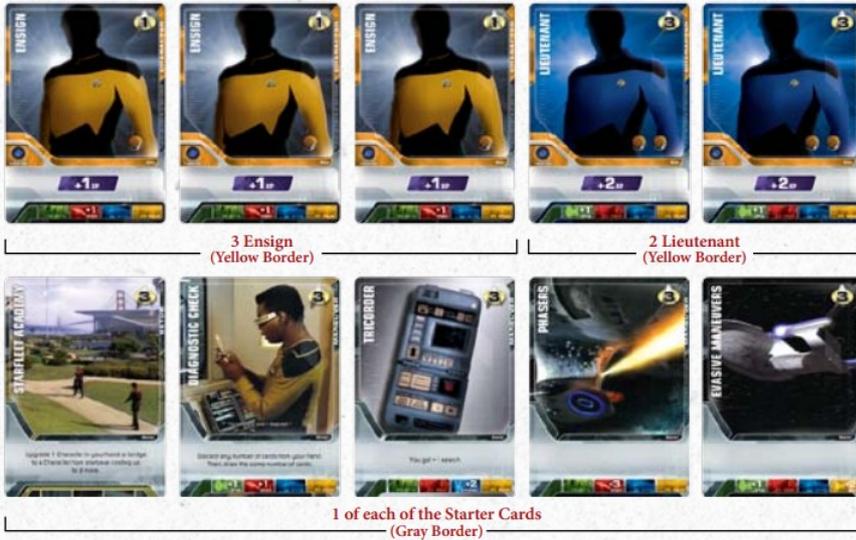


Navi, Eventi e Missioni, sono i vari tipi di carte che compongono il mazzo denominato "Space Deck" che userai durante le esplorazioni. Ciascun giocatore inizia il gioco rappresentato da una versione base dalla nave che potrà poi potenziare.

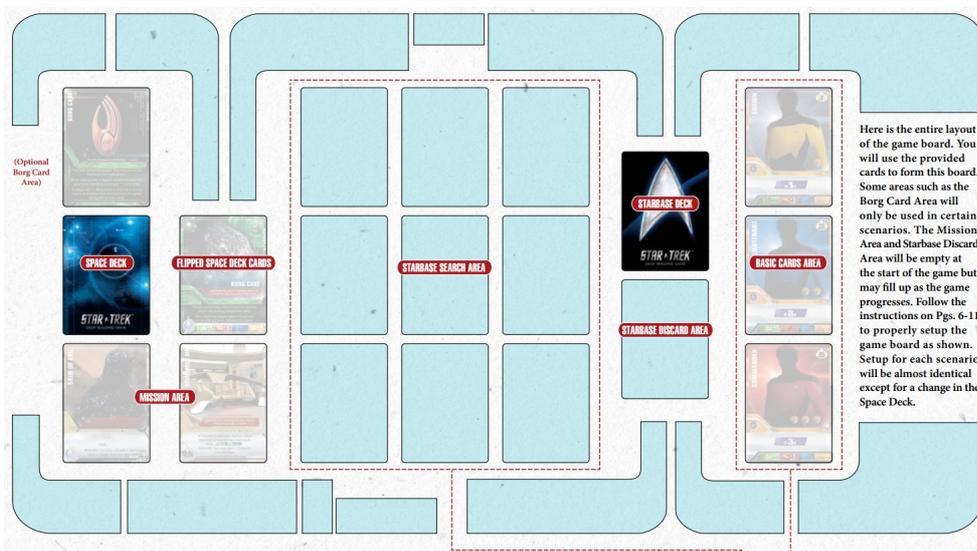
AREA GIOCATORE

Ogni giocatore forma un mazzo iniziale con le seguenti carte, mescolarle e posizionarle coperte ognuno nella propria "Deck Area":

Queste carte saranno usate formare il mazzo iniziale in ogni scenario



SPAZIO DI GIOCO DELLO STARBASE



Here is the entire layout of the game board. You will use the provided cards to form this board. Some areas such as the Borg Card Area will only be used in certain scenarios. The Mission Area and Starbase Discard Area will be empty at the start of the game but may fill up as the game progresses. Follow the instructions on Pgs. 6-11 to properly setup the game board as shown. Setup for each scenario will be almost identical except for a change in the Space Deck.

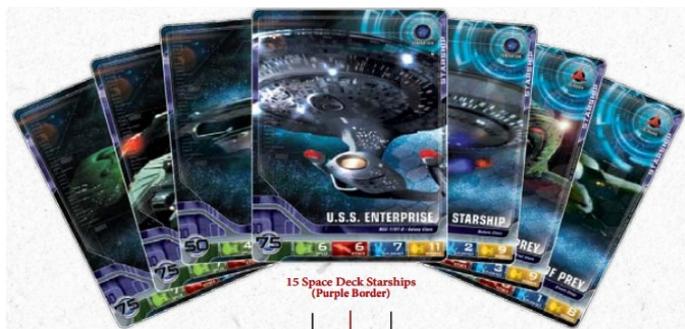
QUESTE SONO LE CARTE CHE SI POSSONO OTTENERE DALLO STARBASE.

Questo è il layout completo dello spazio di gioco. Si posizionano le carte fornite a formare questa disposizione. Alcune aree come l'area delle carte Borg sarà usata solo in determinati scenari. L'area Missioni e l'area scarti Starbase saranno vuoti all'inizio ma verranno riempiti durante il gioco. Seguire le istruzioni Pag.6-11 (vedi libretto originale) per sistemare adeguatamente lo spazio di gioco come mostrato. La disposizione sarà quasi identica per ogni scenario ad eccezione dello "Space Deck".

SETUP DELLO SPACE DECK

Comporre lo Space Deck sistemando le seguenti carte mescolandole e posizionandole coperte nell'area dello Space Deck:

Le 15 Navi verranno usate in tutti gli scenari



Lo Space Deck sarà formato da 40 carte, di cui 15 saranno sempre Navi che i giocatori potranno ottenere con la diplomazia o combattendo. Le carte Navi forniscono Punti Missione o posso essere sostituite all'attuale nave del giocatore.

**Le altre 25 carte cambiano in base al tipo di scenario.
(Per lo scenario esplorazione usare questi 25 Eventi e Missioni)**



I giocatori esplorano lo Space Deck scoprendo la carta iniziale che rivelerà quello che incontreranno. Le missioni scoperte saranno posizionate nell'area Missioni sottostante.

SETUP DELLO STARBASE

STARBASE: Setup del Deck



Formare il mazzo di carte Starbase Deck unendo tutte le carte con il bordo blu, mescolandole e posizionandole nell'area Starbase Deck.

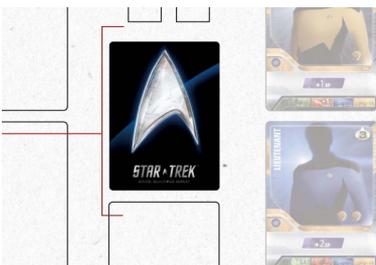
Il mazzo di carte Starbase Deck contiene personaggi, Setup, Manovre e carte Speciali che sostituiranno le carte dell'area Starbase Search durante il gioco. Se il mazzo di carte Starbase Deck si dovesse esaurire, prendere tutte le carte presenti nell'area Scarti Starbase e mescolarle per formare un nuovo mazzo Starbase Deck. Questo significa che alcune carte rimosse all'inizio del gioco potranno avere la possibilità di essere riutilizzate successivamente.



QUESTO MAZZO CONTIENE LE CARTE NON BASICHE CHE SI POSSONO OTTENERE DALL'AREA SEARCH DURANTE IL GIOCO.



Nel mazzo di carte si trovano più copie di ciascuna Manovra e Setup. I giocatori possono avere e giocare più copie di queste carte.



STARBASE: Setup dell'area di Ricerca



Formare l'area Starbase Search girando le 9 carte in cima allo Starbase Deck e posizionandole alla sinistra del mazzo in formazione 3x3:

Oltre ai tre personaggi base, queste 9 carte posizionate scoperte sono le altre carte che si possono ottenere dallo Starbase. Queste 9 carte possono cambiare in qualsiasi momento. Ogni volta che viene rimossa una carta da quest'area, rimpiazzarla con la carta che si trova in cima allo Starbase Deck. Se lo Starbase Deck si esaurisce, mescolare tutte le carte nell'area di Scarto Starbase per formare un nuovo Starbase Deck.

STARBASE: Setup della Basic Area

Sistemare tutte le rimanenti carte Basic Characters in pile separate alla destra dello Starbase Deck:



queste carte fanno parte dello Starbase. Queste carte sono sempre disponibili durante il corso del gioco a meno che i mazzi non si esauriscano.

REGOLE DI GIOCO PER LA VERSIONE STANDARD (Scenario Esplorazione)

Condizioni per la vittoria: lo Space Deck contiene carte con Punti Missione. Il giocatore che raggiunge 400 Punti Missione (vedere pagina 04 del libretto originale) vince la partita.

Inizio del gioco: ogni giocatore pesca 5 carte, determinare in modo casuale che inizia per primo.

Sequenza del turno: durante il proprio turno si decide se eseguire la Fase Azione oppure la Fase di Scarto.

FASE DI AZIONE:

Questa è la Fase che solitamente viene scelta. Durante questa fase si possono eseguire queste azioni in qualsiasi ordine.



a. **Giocare Personaggi**

Giocare un Personaggio ed applicare i suoi effetti. Il Personaggio rimane in gioco fino alla fine del proprio turno. L'azione può essere eseguita più volte.

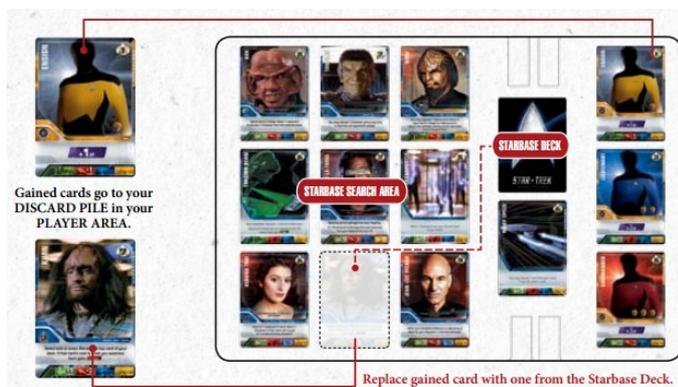
b. **Giocare Manovre o Setup**

Giocare una carta Manovra o Setup e applicare i suoi effetti. La carta rimane in gioco fino alla fine del proprio turno. L'azione può essere eseguita più volte.

c. **Utilizzare punti XP per ottenere una o più carte dallo Starbase**

Alcune carte, come i Personaggi Base, forniscono punti XP (esperienza). Questi

punti XP possono essere utilizzati per ottenere carte dallo Starbase. Ogni volta che si prende una carta dall'Area Starbase Search, sostituirla con la carta in cima allo Starbase Deck. Ogni volta che lo Starbase Deck termina, formarne uno nuovo mescolando tutte le carte nell'Area Scarti dello Starbase. L'azione può essere eseguita più volte.

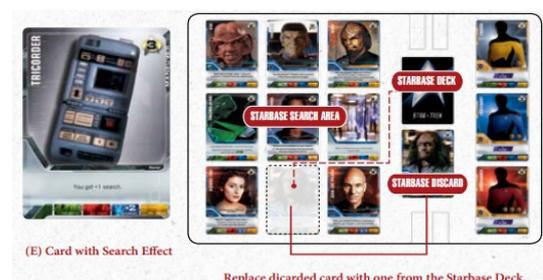


d. **Riparare danni alla nave**

È possibile riparare danni alla propria nave utilizzando punti XP con un rapporto di 1 XP per 1 danno. L'azione può essere eseguita più volte.

e. **Eseguire 1 ricerca**

È possibile scegliere una carta dall'Area Starbase Deck e scartarla (spostarla nell'Area Scarti dello Starbase) per sostituirla con una nuova carta dello Starbase Deck. L'azione può essere eseguita più volte se si dispone di ricerche aggiuntive.



f. Eseguire 1 esplorazione

Lo Space Deck contiene diversi tipi di carte che è necessario ottenere per guadagnare Punti Missione e vincere il gioco. Per esplorare, girare la carta in cima allo Space Deck ed agire in base al tipo di carta pescata (vedere pagina 15 del libretto originale per “Esplorare lo Space Deck”). L'azione può essere eseguita più volte se si dispone di esplorazioni aggiuntive.

FASE DELLO SCARTO:

Questa Fase di solito si esegue se non si è in grado di agire con successo durante la Fase di Azione. Scegliere 1 carta dalla propria mano e scartarla.

1. Quando viene scartata una carta, eseguire una delle seguenti azioni in base al tipo di carta che si è deciso di scartare:

- a. se è una Carta Iniziale, rimuoverla dal gioco.
- b. se è un Personaggio Base, rimetterlo nel corrispondente mazzo dello Starbase.
- c. negli altri casi, spostare la carta nell'Area di Scarto dello Starbase.

Fine del Turno: dopo avere eseguito una delle due Fasi, terminare il proprio turno con le seguenti azioni:

1. Scartare tutte le carte che si hanno in mano.
2. Scartare tutte le carte che sono state giocate e si trovano scoperte sul tavolo.
3. Terminare tutti gli effetti ricevuti durante il turno. (Tutti i punti XP inutilizzati, le ricerche e le esplorazioni sono perse)
4. Pescare 5 carte e iniziare il turno del giocatore successivo. Ogni volta che si deve pescare ma non ci sono più carte nel proprio mazzo, rimescolare le carte presenti nella propria Area degli Scarti per formare un nuovo mazzo e quindi pescare.

ESPLORARE LO SPACE DECK

Segue una spiegazione dei diversi tipi di carte che è possibile incontrare durante l'esplorazione.

Missione

quando viene rivelata una missione dallo Space Deck, applicare qualsiasi effetto “Flip” che essa può avere, e posizionarla quindi scoperta nell'Area Missione sotto allo Space Deck. Ci possono essere solo due Missioni scoperte contemporaneamente, quindi se viene pescata una missione quando ce ne sono già altre due in gioco, scegliere una di quelle due missioni e spostarla sul fondo dello Space Deck. Le missioni hanno un Obiettivo “Goal” e una Ricompensa “Reward”. Un giocatore può usare fino a 1 Esplorazione per completare una Missione. L'Obiettivo è raggiunto se si riesce a soddisfare le sue condizioni con la propria nave e con le carte giocate di fronte a noi. Quando viene completata una Missione, spostare la carta nella propria Area Punti e applicare la sua Ricompensa. La Ricompensa viene applicata solo una volta dopo il completamento della Missione.

Evento

gli effetti degli Eventi possono variare, alcuni richiederanno di soddisfare un Obiettivo, altri causeranno uno scontro tra i giocatori (vedere pagina 16 del libretto originale per la spiegazione della battaglia), e altri ancora daranno dei



benefici al giocatore che ha pescato la carta. Alcuni eventi hanno un Effetto di Fallimento, che viene applicato se l'Obiettivo non viene raggiunto. Dopo che l'Evento è stato pescato, se la carta ha un Obiettivo, è possibile giocare ulteriori carte Manovra e Personaggio dalla propria mano per riuscire a soddisfare l'Obiettivo. Terminato di giocare queste carte, risolvere l'Evento e spostare la carta nella propria Area Punti se l'Obiettivo è stato raggiunto, oppure applicare gli effetti indicati in caso di fallimento.

Nave

quando viene pescata una Nave, si scatena una battaglia tra la nave esploratrice del giocatore e la nave appena pescata (vedere pagina 16 del libretto originale per la spiegazione della battaglia). Questo è il metodo usuale con cui un giocatore ottiene navi più potenti.

SPIEGAZIONE DELLA BATTAGLIA

1. Gli scontri possono avvenire tra i giocatori e/o carte dello Space Deck. I giocatori impegnati in uno scontro possono giocare Personaggi e Manovre ma **NON POSSONO** giocare Setup. Sul fondo delle carte Personaggio e Manovra c'è una Barra di Stato che si somma alla Barra di Stato della propria Nave. Sistemare le carte una sopra all'altra per calcolare più facilmente il totale delle proprie abilità.

Combattere contro Navi dello Space Deck:

1. **Diplomazia:** è possibile ottenere la Nave con la diplomazia. Per farlo, la Velocità e la Diplomazia della propria nave devono essere pari o maggiori di quelli della nave avversaria. Quando si ottiene una nave con la diplomazia, si può far diventare questa nave la propria (i danni non vengono considerati). In questo caso, la vecchia nave che è stata sostituita viene spostata nella propria Area Punti. Altrimenti, spostare la nuova nave appena ottenuta nella propria Area Punti. È quasi sempre preferibile ottenere una nave con la diplomazia piuttosto che con il combattimento ma questo può a volte essere più difficile.
2. **Combattimento:** con il combattimento, si cerca di sconfiggere la nave dell'avversario infliggendo danni in numero pari o maggiore al valore delle sue Difese. Dopo avere giocato le proprie carte, la nave con la velocità maggiore infliggerà per prima il danno. Se c'è parità, i danni saranno assegnati contemporaneamente. Se la nave più lenta non viene distrutta dall'attacco, infliggerà successivamente il suo danno alla nave avversaria. Se la nave pescata dallo Space Deck viene sconfitta, spostare la carta nella propria Area Punti. Altrimenti, mettere la carta sul fondo dello Space Deck (tutti i danni alla nave sono rimossi). I danni sulla nave del giocatore rimangono.

Combattere contro altri giocatori:

1. iniziando dal giocatore di turno, procedendo in senso orario, ogni giocatore che partecipa al combattimento può giocare 1 carta/effetto o passare. Continuare così finché tutti i giocatori non hanno passato in successione.
2. Dopo che tutti i giocatori che partecipano allo scontro hanno giocato le loro carte, il combattimento si risolverà nel seguente modo: le navi infliggeranno danni pari al loro valore di attacco in ordine di velocità, partendo dalla nave con velocità maggiore. Se delle navi hanno pari velocità, esse infliggeranno il danno contemporaneamente, ma l'assegnazione del danno avverrà in senso orario, partendo dal giocatore di turno. Il danno viene assegnato in ordine di Velocità finché tutte le navi che partecipano allo scontro non hanno inflitto il loro danno. Il combattimento quindi termina.
3. **GUERRA:** se la battaglia è stata causata da questo evento, il vincitore della carta è il giocatore con la nave rimasta imbattuta che presenta i valori di Stato più alti, in quest'ordine:

Attacco, Velocità e Diplomazia. Se la nave di un giocatore ha il valore di Attacco più alto vince, altrimenti, se c'è parità, la nave tra quelle pari in Attacco con valore di Velocità maggiore è la vincitrice. Se c'è ancora parità, vedere il valore della Diplomazia e, se la parità persiste, il vincitore è il giocatore più vicino al giocatore di turno (contando l'ordine di gioco) andando in senso orario. Il vincitore mette la carta Guerra nella propria Area Punti.

4. Alla fine dello scontro, tutti i giocatori che vi hanno partecipato (ad eccezione del giocatore di turno) scartano tutte le carte giocate presenti sul tavolo di fronte a loro e le rimpiazzano pescandone fino ad una massimo di 5 nuove dal proprio Deck.
5. Una volta terminata la battaglia, il giocatore di turno continua il proprio turno se non è stato sconfitto. Altrimenti vedere di seguito il paragrafo “La tua nave è stata sconfitta”.

Difese contro Scudi:

le Difese indicano la quantità del danno che una nave può ricevere prima di essere sconfitta. Gli Scudi prevengono i primi X danni che la nave riceve durante il turno.

Danni:

quando viene inflitto un danno, questo viene prima ridotto dagli Scudi e quindi il valore risultante del danno viene inflitto alla nave. I dadi forniti vengono usati per tenere nota del valore del danno sulla nave. Quando una nave subisce un danno pari o maggiore alle sue difese attuali, è sconfitta.

1. **Sconfiggere una Nave:** quando una nave dello Space Deck è sconfitta, il giocatore che l'ha sconfitta la sposta nella propria Area Punti.
2. **Non sconfiggere una Nave:** quando una nave dello Space Deck non viene sconfitta, spostare la carta sul fondo dello Space Deck.
3. **Essere sconfitti:** quando la nave di un giocatore viene sconfitta, il giocatore esegue le seguenti azioni:
 - a. guadagna 1 “Ensign”
 - b. rimuove tutti i danni dalla propria nave
 - c. rimescola tutte le carte che ha in mano, nell'Area degli Scarti, nel Deck e quelle giocate sul tavolo di fronte a sé; forma un nuovo mazzo e pesca 5 carte
 - d. se è stato sconfitto durante il proprio turno, il turno termina.



SCENARIO INVASIONE BORG

Questo è uno scenario cooperativo in cui l'obiettivo è quello di lavorare in gruppo per sopravvivere e contrastare l'invasione dei Borg.

Setup dello Space Deck:

1. in questo scenario verranno usate le 25 carte del mazzo Borg Invasion Space Deck e le 15

Starship dello Space Deck.

2. Iniziare il gioco con le navi iniziali dell'invasione Borg (si trovano sul retro delle Carte con le Istruzioni), che danno ad ogni giocatore un unico effetto che può essere utilizzato durante il gioco per aiutare il gruppo a vincere. Distribuire queste navi casualmente o assegnarle ai giocatori. Questi effetti durano per l'intera partita anche se si ottiene una nuova nave.



Condizioni per la vittoria:

Si deve pescare l'Evento Locutus dallo Space Deck e soddisfare il suo Obiettivo.

Esplorazione:

Diversamente dagli altri scenari, in questo gioco non si possiede la normale abilità di esplorare. All'inizio di ogni turno si esplora una sola volta in gruppo. Alcuni effetti imporranno di esplorare nuovamente.

Ricerca:

Fintanto che si gioca in gruppo, si hanno a disposizione 3 ricerche in comune per ogni turno, anche se più ricerche possono essere imposte dagli effetti.

Sequenza del turno:

Il turno inizia con l'esplorazione. Una volta che la carta in cima al mazzo è stata girata, eseguire 1 delle seguenti azioni in base al tipo di carta pescata:

1. **Eventi:** applicare i suoi effetti. Se è presente un Obiettivo, giocare Manovre e Personaggi per cercare di soddisfarlo. Se l'obiettivo non è raggiunto, applicare i suoi effetti negativi.
2. **Cubo Borg:** iniziare la battaglia.
3. **Nave:** lasciarla scoperta per la durata del turno. Un giocatore può ottenerla con la Diplomazia. Altrimenti, rimuoverla dal gioco alla fine del turno.

FASE DI AZIONE:

Una volta che la carta pescata è stata risolta come descritto sopra, i giocatori che non sono stati sconfitti possono attuare le seguenti azioni in modo individuale in qualsiasi ordine:

- a. Giocare Personaggi
- b. Giocare Manovre o Setup
- c. Usare XP per ottenere carte dallo Starbase
- d. riparare i danni alla nave
- e. effettuare fino a 3 ricerche come Gruppo
- f. utilizzare gli effetti della nave.

FASE DELLO SCARTO:

un giocatore che non ha giocato alcuna carta/effetto durante il turno può scegliere di scartare 1 carta Non-Borg dalla propria mano. Poi non può effettuare altre azioni o interagire con gli altri giocatori durante quel turno.

Fine del turno:

Una volta che tutti i giocatori dichiarano di avere terminato le loro azioni, il turno termina e vengono scartate tutte le carte che sono state giocate e quelle che i giocatori hanno in mano. Ogni giocatore pesca 5 nuove carte.

Navi sconfitte:

Ogni volta che una nave è sconfitta dalle carte o dagli effetti, seguire le regole standard, con un'eccezione: invece di ottenere una carta "Ensign", si ottiene una Carta Borg. Poiché tutti i

giocatori condividono il turno, il giocatore la cui nave è stata sconfitta non può attuare ulteriori azioni o interagire con gli altri giocatori fino all'inizio del turno successivo. Pescherà comunque 5 carte alla fine del turno.

Navi Non-Borg:

Diversamente dalle regole standard, non ci saranno scontri contro queste Navi. In questo scenario, queste navi sono in fuga dai Borg e non hanno tempo per battersi. Quando vengono pescate queste carte, ogni giocatore può tentare di ottenere la nave con la Diplomazia durante il turno. Se qualcuno ottiene la nave, la fa diventare la propria nuova Nave. Altrimenti, alla fine del turno, la Nave viene rimossa dal gioco.

Carte Borg:

Mettere 5 carte Borg per ogni giocatore più altre 5 carte Borg nell'area Carte Borg sopra lo Space Deck (esempio: se ci sono 3 giocatori, posizionare nell'Area Borg 20 carte). Queste carte saranno introdotte nel mazzo di carte dei giocatori durante il gioco dagli effetti che si trovano nello Space Deck. Oltre a causare una diminuzione delle carte nel mazzo dei giocatori, le Carte Borg aumenteranno anche gli effetti negativi che sarà possibile trovare nello Space Deck.



Borg Card

1. Se nell'Area Borg non ci sono più carte, tutti i giocatori immediatamente perdono il gioco.
2. Se un qualsiasi giocatore da 5 o più carte Borg in mano, viene assimilato e quindi rimosso dal gioco insieme a tutte le sue carte.
3. Le Carte Borg non possono essere giocate.
4. Le Carte Borg non possono essere scartate durante la Fase di Scarto. L'unico modo per liberarsi delle carte Borg è tramite gli effetti che fanno scartare le carte.
5. Quando viene pescata una carta Cubo Borg, ogni giocatore deve rivelare tutte le carte Borg che ha in mano: il Cubo Borg riceverà un +1 ad ogni Stato (valori della Barra di Stato) per ciascuna carta rivelata.
6. Quando viene scartata una carta Borg a causa di un effetto, questa viene rimessa all'interno dell'Area Borg.

Cubi Borg:

I Cubi Borg saranno gli avversari contro cui si dovrà combattere nello Space Deck.

1. le Carte Cubo Borg infliggono immediatamente, appena pescate, dei danni alle navi dei giocatori che hanno carte Borg in mano.
2. Quando viene sconfitto un Cubo Borg, mettere la carta da parte per tenere conto di quanti Cubi sono stati sconfitti; per ogni Cubo Borg sconfitto, il Cubo successivo sarà più potente. Un Cubo Borg acquista +1 a tutti i valori di Stato per ogni Cubo che è già stato sconfitto.
3. Durante uno scontro, una volta che un giocatore ha giocato una Manovra, nessun altro giocatore può giocare ancora la stessa Manovra.
4. Scontro: quando viene pescata una carta cubo Borg, per prima cosa applicare i suoi effetti. Iniziare quindi la battaglia tra i giocatori e il Cubo Borg. I giocatori giocano le loro carte Manovra e Personaggio in qualsiasi ordine si desidera. Il combattimento viene risolto nel modo usuale. I Danni vengono assegnati in ordine di velocità. I giocatori possono scegliere chi di loro riceverà il danno dal Cubo Borg. Una nave deve ricevere i danni finché non viene sconfitta. Tutti i danni rimanenti devono essere assegnati alla nave di un altro giocatore. Procedere in questo modo finché tutti i danni sono stati inflitti.



Borg Cube Starship

Evento Invasione Borg:

Seguire le seguenti regole per tutte le carte pescate.

1. **Eventi:** Applicare i Flip e gli Effetti (a meno che non sia la carta Locutus).
2. **Nave Borg:** Applicare il Flip. La battaglia si inizia dopo avere risolto l'Invasione Borg.
3. **Locutus:** Applicare il Flip. Risolvere gli Effetti dopo tutte le battaglie.
4. **Navi Non-Borg:** I giocatori non possono ottenere queste navi prima che tutti gli Eventi e le Battaglie siano risolti.

Opzioni di gioco alternativo:

1. Questo gioco può essere giocato anche da più squadre. I giocatori possono formare i gruppi per vedere chi riesce a sopravvivere più a lungo e/o sconfiggere Locutus. In questo caso le squadre agiscono in turni separati e i giocatori esploratori dichiarano solo al gruppo il proprio turno.
2. Per aumentare la difficoltà, giocare senza utilizzare gli effetti iniziali delle Navi.

SCENARIO GUERRA CIVILE KLINGON

Questo scenario per quattro giocatori si gioca in gruppi di 2 contro 2. L'obiettivo è di collaborare col proprio compagno di squadra per conquistare le Navi Alleate che serviranno a dimostrare all'Arbitro che il proprio gruppo è in grado di comandare efficacemente l'Impero Klingon.

Setup dello Space Deck:

1. In questo scenario si useranno le 25 carte Klingon e le 15 carte Starship per formare lo Space Deck.
2. Il giocatore inizierà con la nave iniziale dei Klingon (istruzioni sul retro della carta), che darà a ciascun giocatore un effetto che potrà essere usato durante il corso del gioco per aiutare il proprio gruppo a vincere.



Gioco:

Utilizzare le regole di gioco standard. I giocatori eseguono le azioni durante il loro turno in modo individuale e i giocatori appartenenti alla stessa squadra non dovrebbero sedersi vicini, se possibile, in modo da alternare i turni di gioco tra le due squadre.

Condizioni per la vittoria:

Per vincere bisogna pescare la carta Evento Arbitro dallo Space Deck e soddisfare i suoi obiettivi.

Navi Alleate:

Per vincere il gioco è necessario acquisire Navi Alleate. Queste navi si possono trovare nello Space Deck. Quando vengono pescate, si possono ottenere solo se il valore della Velocità e Attacco, o Attacco e Diplomazia, del giocatore è pari o superiore a quella della nave pescata. Se è possibile ottenere la nave, spostarla nella propria Area Punti. Altrimenti, mettere la carta sul fondo dello Space Deck alla fine del turno. Le Navi alleate non si conquistano con le Battaglie. Se si collezionano nella propria Area Punti alcune delle navi alleate più potenti, queste daranno un bonus alla propria nave durante le battaglie.

Carte Influenza:

Le carte influenza forniscono un effetto bonus come un aumento dei valori di Stato della nave fintanto che si possiede la carta influenza. Ogni giocatore può avere solo 1 carta influenza per volta (ad eccezione della carta influenza Romulana, che non segue questa regola). Le carte influenza sono generalmente a favore del giocatore, ma attenzione a “Federation Blockade”, che punirà i giocatori con carte influenza.

Squadre:

Anche se si gioca in squadra, ogni giocatore comunque agisce durante il suo turno in modo individuale e dovrebbe prendere decisioni a favore della squadra. Durante le battaglie, i giocatori appartenenti alla stessa squadra possono solo arrecare danni ai loro avversari.

Opzioni di gioco alternativo:

1. Questo scenario può essere giocato anche 1 contro 1 e 1 contro 1 contro 1. quando si gioca per conto proprio, il gioco segue le regole dello scenario standard, ad eccezione delle condizioni per la vittoria.

