



KÁRTYAFORDÍTÁSOK

fordította: **Beorn** (2018)

lektorálta: **Hipszki László**

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítása

Karakterkártyák

Hikaru Sulu: A „Kártyák kijátszása és manőver végrehajtása” fázis során, kétszer hajthatsz végre manővert az Enterprise-szal.

James T. Kirk: A „Kártyák kijátszása és manőver végrehajtása” fázis során, mikor az első kártyát játszod ki a körödben egy küldetés megoldása érdekében, húzz 2 Enterprise-kártyát.

Leonard McCoy: A „Kártyák kijátszása és manőver végrehajtása” fázis során, keress ki egy „Security Team” kártyát a dobott lapok közül, és vedd azt a kezedbe.

Montgomery Scott: A „Kártyák kijátszása és manőver végrehajtása” fázis során, megjavíthatsz egy sérült hajótörzs-szekciót, vagy pajzs-szekciót anélkül, hogy ehhez Enterprise-kártyát kellene kijátszanod.

Nyota Uhura: A „Kártyák kijátszása és manőver végrehajtása” fázis során, megnézheted az Enterprise-pakli két legfelső lapját. Ezek közül egyet fel kell húznod, a másikat pedig vissza kell tenned a pakli aljára, VAGY a tetejére.

Pavel Chekov: A „Kártyák kijátszása és manőver végrehajtása” fázis során, további 1 sérülést okozol egy célpontnak, akit fézzerrel támadsz meg.

Spock: A „Két új fenyegetés húzása” fázis során, 3 fenyegetésjelzőt kell kihúznod a vászonzsákból, tetszőleges kettőt játssz ki közülük a normál szabályok szerint, a harmadikat pedig tedd vissza a zsákba.

Enterprise-kártyák

Dilithium: Megjavíthatsz vele egy sérült pajzs-szekciót, VAGY ha egy „Tritanium” kártyával együtt játszod ki, akkor újjáépíthetsz vele egy megsemmisült hajótörzs-szekciót, vagy pajzs-szekciót.

Direct Hit: Ha ezt a kártyát bármelyik „Phaser” kártyával együtt játszod ki, megsemmisíted az eltalált célpontot.

Force Field: Tedd az erőpajzs-jelzőt egy álcázatlan fenyegetésjelzőre. Ez a fenyegetés NEM mozoghat, és nem fog tüzelni ebben a körben.

Hypospray: Keress ki egy „Security Team” kártyát a dobott lapok közül, és vedd a kezedbe.

Long Range Any Facing Phaser: 1 találatot okoz, egy bármelyik távoli tartományában lévő célpontnak.

Long Range Front Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise előtti 2 szektor távoli tartományában lévő célpontnak.

Long Range Rear Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise mögötti 2 szektor távoli tartományában lévő célpontnak.

Long Range Side Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise melletti 2 szektor távoli tartományában lévő célpontnak.

Medical Scanner: Húzz 2 Enterprise-kártyát. Egyet közülük vedd a kezedbe, a másikat pedig add oda bármelyik játékosársadnak.

Medium Range Any Facing Phaser: 1 találatot okoz, egy bármelyik közepes tartományában lévő célpontnak.

Medium Range Front Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise előtti 2 szektor közepes tartományában lévő célpontnak.

Medium Range Rear Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise mögötti 2 szektor közepes tartományában lévő célpontnak.

Medium Range Side Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise melletti 2 szektor közepes tartományában lévő célpontnak.

Multi-Range Front Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise előtti bármelyik tartományban lévő célpontnak.

Multi-Range Front Photon Torpedo: 1 találatot okoz egy, az Enterprise előtti bármelyik tartományban lévő célpontnak. A találata 2 sérülést okoz.

Multi-Range Rear Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise mögötti bármelyik tartományban lévő célpontnak.

Multi-Range Side Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise melletti bármelyik tartományban lévő célpontnak.

No Sensor Contacts: Nem kell fenyegetésjelzőket húznod a köröd végén.

Nurse Chapel: Minden játékos húzzon 1-1 Enterprise-kártyát.

Time Travel: Nézd végig a dobott Enterprise-kártyák paklijának 10 legfelső lapját, válassz ki közülük egyet, és vedd a kezedbe.

The Corbomite Maneuver: Távolítsd el a játéktáblán lévő bármelyik fenyegetésjelzőt, és tedd vissza a vászonzsákba.

Tractor Beam: Mozgass el egy fenyegetésjelzőt az egyik tetszőleges szomszédos szektorba.

Tri-Ox Compound: Játssz ki ezt a kártyát, és dobj el egy másik Enterprise-kártyát a kezedből, hogy húzhass 3 új Enterprise-kártyát, amiket vegyél a kezedbe.

Tricoder: Nézd végig az Enterprise-pakli 5 legfelső lapját. Vegyél közülük egyet a kezedbe, a többit pedig tetszőleges sorrendben tedd vissza a pakli tetejére.

Tritanium: Megjavíthatsz vele egy sérült hajótörzs-szekciót, VAGY ha egy „Dilithium” kártyával együtt játszod ki, akkor újjáépíthetsz vele egy megsemmisült hajótörzs-szekciót, vagy pajzs-szekciót.

Security Team: Bármikor kijátszhatod, hogy egy betörő fenyegetés által okozott sérülést eggyel csökkents.

Short Range Any Facing Phaser: 1 találatot okoz, egy bármelyik közeli tartományában lévő célpontnak.

Short Range Front Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise előtti 2 szektor közeli tartományában lévő célpontnak.

Short Range Rear Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise mögötti 2 szektor közeli tartományában lévő célpontnak.

Short Range Side Phaser: 1 találatot okoz egy, az Enterprise melletti 2 szektor közeli tartományában lévő célpontnak.

Yeoman Rand: Húzz 2 Enterprise-kártyát, és vedd a kezedbe őket.

Fenyegetésjelzők

Comet: Azonnal hajtsátok végre a hatását.

Electromagnetic Storm: Dobj egy kockával. Ha ezen szektor irányába már nincs pajzs, akkor az adott hajótörzs-szekció 1 sérülést szenved el.

Ion Storm: Dobj egy kockával. A kidobott irányba néző pajzs-szekció, vagy (ennek hiányában) a hajótörzs-szekció 1 sérülést szenved el.

Magnetic Storm: Dobj egy kockával, majd forgasd el az Enterprise-t: 1-3 dobás esetén egy szektorral az óramutató járásával ellentétes irányba, 4-6 dobás esetén egy szektorral az óramutató járási szerinti irányba.

Temporal Distortion: Dobj egy kockával, majd mozgass az időjelzőt: 1-3 dobás esetén vissza egy mezővel, 4-6 dobás esetén előre egy mezővel.

Supernova: Dobj egy kockával. Forgass el az Enterprise-t a dobás szerinti új szektor irányába.

System Overload: Minden játékosnak el kell dobnia egy általa választott találatkártyát (ha tud).

Küldetés időjelző kártyája

Tedd a kék átlátszó időjelző korongot arra a mezőre, amekkora számot az adott küldetés jelez. Ha az időjelző eléri a nullás mezőt, a küldetés SIKERTELEN lesz, így nem szabad győzelmi jelzőt tenni a küldetésásvra.

Küldetéskártyák

ALIEN ENCOUNTER

Egy tiszta energiából álló, értelmes felhő tűnik fel az Enterprise fedélzetén.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 4-es mezőre. **Nem manőverezhettek az Enterprise-szal.** Ezenfelül minden játékos köre kezdetén dobjatok egy kockával. 1-3 dobás esetén forgasd el az Enterprise-t egy szektorral az óramutató járása szerinti irányba. 4-6 dobás esetén forgasd el az Enterprise-t egy szektorral az óramutató járásával ellentétes irányba.

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 3 „Phaser” kártyát (bármilyen típusút), 1 mérnöki-szimbólumot és 1 „Dilithium” kártyát ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és szétoszlatthassátok az energiafelhőt.

Jutalom: Forgassátok az Enterprise-t tetszőleges irányba, és megjavíthattok egy sérült pajzs-szekciót.

CHARLIE X

Egy psziker tinédzser utas átveszi az Enterprise irányítását.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 4-es mezőre. **Nem manőverezhettek az Enterprise-szal.** Ha a „Yeomand Rand” kártya valakinek épp a kezében van, azonnal dobja el azt.

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 3 parancsnoki-, 2 tudományos- és 1 orvosi-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és lesugározzátok Charlie-t az őrei közé.

Jutalom: Forgassátok az Enterprise-t tetszőleges irányba, és keressétek ki a dobott lapok közül a „Yeomand Rand” kártyát, amit az aktív játékos vegyen a kezébe.

DISTRESS SIGNAL

A Csillagflotta tudományos csillaghajója sérülést szenved el, és elveszíti az életfenntartó rendszerét.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 5-ös mezőre. Dobj a kockával, majd tedd a „Disable Ship” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli régiójába. A „Disable Ship” nem mozog és nem tüzel.

Küldetés teljesítése: Manővereznetek kell az Enterprise-szal, hogy rövid hatótávolságra kerüljétek a „Disable Ship” küldetésjelzővel, és el kell költenetek 1 mérnöki- és 1 parancsnoki-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és megmentsetek a tudományos csillaghajó legénységét.

Jutalom: Megjavíthattok maximum 2 sérült hajótörzs-szekciót, és/vagy pajzs-szekciót, VAGY újraépíthettek 1 hajótörzs-szekciót.

JOURNEY TO BABEL

Az Enterprise a nagykövetek egy csoportját szállítja épp, de a csillaghajót megtámadják, és egy orgyilkos is felbukkan a fedélzetén.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 5-ös mezőre. Dobj a kockával, majd tedd az „Orion Raider” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli régiójába. A „Fenyegetések mozgatása és tüzelés” fázisban dobj egy kockával, és mozgasd át az „Orion Raider” küldetésjelzőt a kidobott új szektor távoli tartományába. Ezután tüzelni fog az Enterprise-ra. Az „Orion Raider” soha nem jön közelebb az Enterprise-hoz.

Küldetés teljesítése: El kell kapnotok az orgyilkost, és meg kell semmisítenetek az „Orion Raider” űrhajót. Az orgyilkos elkapásához ki kell játszaniotok egy „Security Team” kártyát, majd dobnotok kell egy kockával. Ha a dobás eredménye 4-6, az orgyilkost sikerült ártalmatlanná tenni (ha nem, újra lehet próbálkozni). Ha mindkét kritérium teljesül, a küldetést sikerül teljesítenetek, és mindenki megmenekül. **Ha az időjelző eléri a nullás mezőt, és az orgyilkos még nem került meg, megöli a nagyköveteket, és elbukjátok ezt a küldetést.** Attól még, ha a küldetés sikertelen lesz, ne távolítsd el az „Orion Raider” küldetésjelzőt, az ettől kezdve a fenyegetésjelzőkhöz hasonlóan fog mozogni és tüzelni.

Jutalom: Megjavíthattok maximum 2 sérült pajzs-szekciót, vagy újjáépíthettek 1 pajzs-szekciót.

MYSTERIOUS SHIP

Egy azonosítatlan csillaghajó sérülést szenved el, és elveszíti az életfenntartó rendszerét.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 4-es mezőre. Dobj a kockával, majd tedd a „Disabled Ship” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli régiójába. A „Disabled Ship” nem mozog és nem tüzel.

Küldetés teljesítése: Manővereznetek kell az Enterprise-szal, hogy rövid hatótávolságra kerüljete a „Disable Ship” küldetésjelzőtől, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és megmentésétek annak legénységét.

Jutalom: Dobj egy kockával. 1-2 esetén: űrkalózok! Minden játékosnak el kell dobnia egy „Tritanium”, vagy egy „Dilithium” kártyát a kezéből. 3-4 dobás esetén: Csillagflotta kadét. Keress ki a dobott lapok közül egy „Security Team” kártyát, és az aktív játékos vegye azt a kezébe. 5-6 esetén: idegen felfedező. Válassz ki egy táblán lévő fenyegetésjelzőt, és tedd vissza a vászonzsákba.

THE CHANGELING

Az Enterprise rábukkan egy űrszondára, ami gyilkos gépezetté változik.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 6-os mezőre. Dobj a kockával, majd tedd a „Nomad” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli régiójába. A „Fenyegetések mozgatása és tüzelés” fázisban a „Nomad” küldetésjelző normál módon mozog és tüzel, ami 2 sérülést okoz, valamint immúnis az Enterprise támadásaira. Ha a „Nomad” betörő fenyegetéssé válik, ne dobd el a küldetésjelzőjét, hanem egyszerűen tedd az Enterprise talpára. Ettől kezdve nem fog mozogni, sem tüzelni. Ha az időjelző eléri a nullás mezőt, a „Nomad” sterilizálja az űrhajót, megszabadítva azt a legénységtől, így elveszítitek a játékot!

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 2 parancsnoki-, 2 tudományos- és 2 mérnöki-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és semlegesítsétek a szondát.

Jutalom: Ne húzz egyetlen új fenyegetésjelzőt sem a kör végén.

THE DAY OF THE DOVE

Egy gyűlölettel teli idegen csapdába csalja a klingonokat és az Enterprise legénységét.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 3-as mezőre. NEM vehettek célba klingon űrhajókat egészen addig, amíg ezt a küldetést sikeresen végre nem hajtottátok. A klingonok a normál szabályok szerint mozognak és tüzelnek.

Küldetés teljesítése: Egyszerűen fenn kell tartanotok a békét a klingonokkal (azzal, hogy nem támadtok rájuk), egészen addig, amíg végre sikerül meggyőznötök őket, hogy ők is ezt tegyék veletek. A küldetés sikeres lesz, ha az időjelző eléri a nullás mezőt, és az Enterprise még egyben van.

Jutalom: Tedd vissza az összes klingon űrhajó fenyegetésjelzőjét a vászonzsákba. Minden új klingon fenyegetést, amit ebben a körben húznátok, dobjatok el, ahelyett, hogy a játéktáblára tennétek őket.

THE DEADLY YEARS

Egy erőteljes betegség támadja meg a legénységet, aminek hatására rendkívül gyorsan kezdenek el öregedni.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 6-os mezőre. Amíg ez a küldetés tart, az időjelző aktuális helyzete mutatja azt a kártyaszámot, amit az aktív játékos maximum kijátszhat a kezéből. *Például: ha az időjelző a 3-as mezőn áll éppen, akkor az aktuális játékos maximum CSAK 3 kártyát játszhat ki a körében.* VALAMINT a karakterek NEM használhatják a speciális képességeiket.

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 1 parancsnoki- és 2 mérnöki-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést.

Jutalom: Minden játékos +1 extra Enterprise-kártyát húzhat a következő köre kártyahúzási fázisában.

THE DOOMSDAY MACHINE

Egy ősrög, bolygó-gyilkos csillaghajó rommá lő egy Föderációs űrhajót, majd megtámadja az Enterprise-ot is.

Küldetés előkészítése: Ennek a küldetésnek nincs időkorlátja. Dobj a kockával, majd tedd a „Doomsday Machine” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli régiójába. A „Fenyegetések mozgatása és tüzelés” fázisban a „Doomsday Machine” küldetésjelző az óramutató járásával megegyező irányba átmozog a következő szektorba (de soha nem mozog közelebb), majd tüzel, ami 2 sérülést okoz. A „Doomsday Machine” immúnis az Enterprise támadásaira.

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 1 mérnöki-, 1 tudományos-, és 1 parancsnoki-szimbólumot, valamint 1 „Tritanium” és 1 „Dilithium” kártyát ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és a sérült Föderációs hajót egy gigantikus bombaként felhasználva, megsemmisítsétek a „Doomsday Machine” csillaghajót.

Jutalom: Ne húzz egyetlen új fenyegetésjelzőt sem a kör végén. Megjavíthattok / újrapihíthettek maximum 2 sérült hajótörzs-szekciót, és/vagy pajzs-szekciót.

THE ENEMY WITHIN

A transzporter megduplázza a legénységet egy jó és egy gonosz példányban. A gonosz másolatok tombolni kezdenek a csillaghajón.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 6-os mezőre. Minden játékos körében, mielőtt átadhatna, vagy húzhatna egy kártyát, dobjatok egy kockával. 1-3 dobás esetén: a játékos a körében nem adhat át kártyát, és nem hajthat végre manővert az Enterprise-szal. 4-6 dobás esetén: a játékos a normál szabályok szerint végrehajthatja a körét.

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 1 parancsnoki-, 2 tudományos-, 1 mérnöki- és 2 orvosi-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést.

Jutalom: Az aktív játékos körének kezdetén minden játékos végignézheti a dobott lapok pakliját, és egy tetszőleges szimbólummal ellátott kártyát a kezébe vehet közülük.

THE ENTERPRISE INCIDENT

Az Enterprise-nak meg kell szereznie egy álcázó eszközt a romulánoktól.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 8-as mezőre.

Küldetés teljesítése: Manővereznetek kell az Enterprise-szal, hogy rövid hatótávolságra kerüljetekek egy álcázatlan romulán Bird-of-Prey űrhajóval, és el kell költenetek 2 parancsnoki-, 2 tudományos- és 2 orvosi-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és megszerezzétek az álcázó eszközt.

Jutalom: Távolítsd el az ÖSSZES romulán űrhajót a játéktábláról, és tedd a dobott jelzők közé.

THE IMMUNITY SYNDROME

Egy gigantikus egysejtű életforma a galaxis megsemmisítésével fenyeget.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot az 5-ös mezőre. Dobj a kockával, majd tedd a „Space Amoeba” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli régiójába. A „Space Amoeba” nem mozog és nem tüzel. A játékosok NEM javíthatják, vagy építhetik újjá a pajzsokat, amíg ez a küldetés tart.

Küldetés teljesítése: Manővereznetek kell az Enterprise-szal, hogy rövid hatótávolságra kerüljetekek a „Space Amoeba” jelzővel, majd el kell költenetek 2 „Phaser” (mindegy, milyen típusút), és 1 „Dilithium” kártyát. A sikeres küldetéssel a fézer és antianyag segítségével megsemmisítitek az amőba kromoszóma-szerű testét.

Jutalom: Megjavíthatok / újraépíthettek maximum 2 sérült hajótörzs-szekciót, és/vagy pajzs-szekciót.

THE NAKED TIME

A legénység elkap egy vírust, így elveszítitek felettük az irányítást.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 6-os mezőre. Minden játékos körében, mielőtt átadhatna, vagy húzhatna egy kártyát, dobjatok egy kockával. 1-3 dobás esetén: a vírus még nincs hatással ebben a körben (az a normál szabályok szerint zajlik). 4-6 dobás esetén: fertőzés! Ettől kezdve, amíg a küldetést sikeresen meg nem oldjátok, az aktív játékosnak el kell dobnia a kezéből egy véletlenszerűen kiválasztott kártyát, miután új lapokat húzott, valamint a játékosok nem tudnak egymással kereskedni, és maximum csak 2 kártyát játszhatnak ki a körükben.

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 2 tudományos- és 2 orvosi-szimbólumot, valamint 1 „Security Team” kártyát ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, megszüntessétek a vírusfertőzést, és a legénység ismét normálisan el tudja látni a feladatát.

Jutalom: Minden játékos eldobhat 1 kártyát a kezéből, majd húzhat 2 új Enterprise-kártyát, amit a kezébe vehet.

THE TROUBLE WITH TRIBBLES

Az Enterprise-t teljesen elárasztják a tribbles-ek.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 6-os mezőre. A játékosok nem adhatnak át kártyákat egymásnak.

Küldetés teljesítése: Manővereznetek kell az Enterprise-szal, hogy rövid hatótávolságra kerüljetekek egy klingon hajóval, és el kell költenetek 2 parancsnoki-, 1 tudományos, 1 mérnöki- és 1 orvosi-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, és a tribbles-eket át tudjátok sugározni a klingon hajóra.

Jutalom: Minden álcázatlan klingon hajó 1-1 sérülést szenved el.

OUTPOST DEFENSE

Az Orion Raider megtámadta a csillagflotta helyőrségét.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 3-as mezőre. Dobj a kockával, és tedd az „Orion Raider” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli tartományára. A Raider nem mozog és nem tüzel, míg a küldetés bizonyos eseménye be nem következik (lásd alább).

Küldetés teljesítése: Meg kell semmisítenetek az „Orion Raider” űrhajót, még mielőtt letelne az idő, különben az megsemmisíti az őrsosztot. Ha a küldetés sikertelen, NE távolítsd el a Raidert. A Raider továbbra sem fog mozogni, de most már tüzelni fog az Enterprise-ra, mint bármelyik másik fenyegetésjelző.

Jutalom: Megjavíthatok maximum 2 sérült hajótörzs-szekciót, és/vagy pajzs-szekciót.

SEARCH AND RESCUE

Egy csillaghajó lezuhan egy bolygón, így az Enterprise most a keresésükre indul.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 7-es mezőre. Tedd a „Ship” küldetésjelzőt, és egy azonos alakú, másik küldetésjelzőt, képpel lefelé, véletlenszerűen, az 1-4-es szektorok távoli tartományába (két külön szektorba kerüljön a két jelző). Ezek a küldetésjelzők nem mozognak és nem tüzelnek.

Küldetés teljesítése: Manővereznetek kell az Enterprise-szal, hogy rövid hatótávolságra kerüljetekek valamelyik képpel lefelé néző küldetésjelzővel. Ezután csapjátok fel ezt a jelzőt. Ha ez a „Ship” küldetésjelző, akkor sikeresen teljesítettétek a küldetést, és megmentettétek a lezuhant űrhajó legénységét. (Ha ez a másik küldetésjelző, azt dobjátok el mindenféle hatás nélkül.)

Jutalom: Újjáépíthettek 1 sérült hajótörzs-szekciót, majd minden játékos húzzon 1-1 Enterprise-kártyát.

SPACE SEED

Az Enterprise találkozik egy ősoleg csillagközi járművel, amiben a Föld múltjából származó szuperembereket tenyésztenek. Vezetőjük, Khan, megpróbálja átvenni az Enterprise irányítását.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 4-es mezőre. Amikor ezt a küldeteskártyát felfeditek, minden játékosnak el kell dobnia véletlenszerűen 1 kártyát a kezéből. Minden játékos eggyel kevesebb kártyát húzhat a húzásfázisban. Nem hajthatok végre manővert az Enterprise-szal.

Küldetés teljesítése: El kell költenetek 2 parancsnoki-, 1 orvosi- és 2 tetszőleges-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést, legyőzzétek Khant, és visszaszerezzétek az Enterprise irányítását.

Jutalom: Forgassátok az Enterprise-t tetszőleges irányba. Ezen felül, mielőtt egy új küldeteskártyát húznátok, nézzétek meg a 2 legfelső küldeteskártyát, válasszatok közülük egyet következő küldetésnek, a másikat pedig tegyétek a küldetespakli aljára.

STRANGE NEW WORLDS

Egy idegen űrhajó megbénítja az Enterprise kommunikációs rendszerét, miközben a legénység megpróbál kapcsolatba lépni vele.

Küldetés előkészítése: Tedd az időjelző korongot a 6-os mezőre. Dobj a kockával, majd tedd az „Alien” küldetésjelzőt a kidobott szektor távoli régiójába. Az „Alien” nem fog mozogni, vagy tüzelni. A játékosok nem adhatnak át kártyákat egymásnak.

Küldetés teljesítése: Manővereznetek kell az Enterprise-szal, hogy az „Alien” küldetésjelző olyan hatótávolságra kerüljön az Enterprise-től, mintha betört volna, és el kell költenetek 2 parancsnoki-, 2 tudományos- és 1 mérnöki-szimbólumot ahhoz, hogy sikeresen teljesítsétek a küldetést.

Jutalom: Az aktív játékos húzzon 3 Enterprise-kártyát, amiket azonnal ki is játszhat, ha akar. Minden így felhúzott kártyát, amit nem játszott azonnal ki, el kell dobnia.