

Anomaly

Sie haben die Macht der Unwahrscheinlichkeit.

Wenn Sie in ein Zufallsereignis verwickelt sind, ausgenommen das Ziehen von 7 neuen Karten, dürfen Sie einmal pro Herausforderung das Ereignis aufheben und neu verfahren. So können Sie die aufgedeckte Schicksalskarte annullieren wenn Sie der Offensivspieler oder der Defensivspieler sind. Sie können auch gezogene Entschädigungen abwerfen, um neue zu ziehen. Sie dürfen eine Anzahl Karten, die Sie vom Stapel gezogen haben (beispielsweise als Belohnungen) ablegen und statt dessen neue ziehen, u.s.w..

Aristocrat

Sie haben die Macht des Privilegs.

1. Zu Beginn des Spiels suchen Sie sich aus dem Kartenstapel sieben beliebige Karten als Ihre Startkarten heraus, anstatt diese zufällig zu ziehen. Sie dürfen jedoch nicht die Aristocrat-Blitzerkarte oder das Bewahrer-Edikt heraussuchen. Nachdem Sie Ihre Karten ausgesucht haben, wird der Kartenstapel gemischt und es werden jeweils sieben Karten an die anderen Spieler verteilt.
2. Immer wenn Sie Hauptspieler sind, ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel der ungenützten Blitzerkarten. Wenn Sie bereits eine Karte auf diese Weise gezogen haben, müssen Sie eine Blitzerkarte von Ihrer Hand ablegen (wenn Sie eine besitzen) bevor Sie eine neue ziehen. Von Ihnen auf diese Weise abgelegte Blitzerkarten werden aus dem Spiel genommen, sie werden also nicht auf den Ablagestapel gelegt.

Assessor

Sie haben die Macht zu besteuern.

Nicht im Spiel mit den *Insekten* verwenden! Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Immer wenn ein anderer Spieler Steine auf den Kegel legt, muß er Ihnen entweder zwei Lucre zahlen oder er muß einen seiner Steine von irgendeiner Basis her auf dem Stern in Ihrem Planetensystem als Deckung plazieren. Um seine als Sicherheit in Ihrem System hinterlegten Steine von Ihrem System zu befreien, muß er Ihnen drei Lucre für jeden Stein bezahlen, den er befreien möchte. Dieses darf er jedoch nur zu Beginn seiner Herausforderung. Sie dürfen Steine, die sie von einem Spieler als Sicherheit aufbewahren, in eine Abmachung einbeziehen. Wenn Sie Ihre Macht verlieren, können keine Steuern mehr eingezogen werden, aber sie behalten die hinterlegten Steine und dürfen diese wie oben beschrieben verwenden.

Berserker

Sie haben die Macht rabiat zu werden.

Als Offensivspieler dürfen Sie beliebig viele Spieler auf einem Planeten im defensiven System angreifen. Sie entscheiden, welcher der angegriffenen Spieler seine Seite in der Herausforderung repräsentiert. Spieler die unter Angriff stehen dürfen keine Verbündungen eingehen, aber ihre angegriffenen Steine zählen zum Ergebnis ihrer Seite. Zusätzlich zählt jede Kompromisskarte, die Sie spielen, als Angriffskarte mit Wert 15.

Boomerang

Sie haben die Macht der Rückkehr.

Nicht im Spiel mit den *Insekten* oder dem *Wandler* verwenden! Nicht in einem Spiel mit nur drei Spielern verwenden!

Immer wenn Sie der Defensivspieler sind, müssen Sie unverzüglich den Offensivspieler in seinem Planetensystem angreifen. Die laufende Herausforderung wird unterbrochen, bis Sie Ihren Angriff beendet haben, aber Sie beginnen Ihre Herausforderung in Schritt 3 (Positionieren des Kegels). Sie erhalten also keine Lucre oder Steine, und es wird keine Schicksalskarte aufgedeckt. Wenn Ihr Angriff beendet ist, wird das Spiel mit der ursprünglichen Herausforderung in Ihrem System fortgeführt.

Bully

Sie haben die Macht einzuschüchtern.

Wenn Sie als Hauptspieler gewinnen und beide Spieler Angriffskarten gespielt haben, wählen Sie die Steine aus, die Ihr Gegenspieler verliert. Er verliert die gleiche Anzahl Steine, wie er in der Herausforderung verwendet hat, aber Sie ziehen diese von irgendwo her ab. Wenn Sie der Offensivspieler sind und Steine des Defensivspielers auf dem angegriffenen Planeten lassen, koexistieren Ihre Steine dort mit den Steinen Ihres Gegners. Wenn Sie einen Mond erobern, müssen Sie jedoch die dortigen Steine entfernen, oder Sie können dort nicht landen. Wenn sie Defensivspieler sind und nicht die Steine ihres Gegners auf dem Kegel auswählen, kehren diese Steine zu seinen anderen Basen zurück.

Busybody

Sie haben die Macht der Einmischung.

In jeder Herausforderung, in der Sie weder Hauptspieler noch Verbündeter sind, dürfen Sie sich eine der gespielten Herausforderungskarten anschauen, bevor die Karten aufgedeckt werden. Sie dürfen diese Karte dann gegen eine Ihrer Karten austauschen. Wenn Sie die Karte austauschen und der Spieler gewinnt die Herausforderung oder macht eine erfolgreiche Abmachung, erhalten Sie für jeden Stein, den der Spieler in der Herausforderung hatte, entweder eine Karte vom Stapel als Belohnung oder einen Stein aus dem schwarzen Loch. Wenn Sie tauschen und der Spieler verliert die Herausforderung oder er kann keine Abmachung eingehen, verlieren Sie dieselbe Anzahl Steine in das schwarze Loch wie dieser Spieler; Sie wählen jedoch die Steine aus, die Sie verlieren.

Butler

Sie haben die Macht zu bedienen.

Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Sie wenden den Schicksalsstapel, geben Karten aus, positionieren den Kegel und führen alle anderen körperlichen, niedrigen und unangenehmen Arbeiten für den Offensivspieler aus, nachdem dieser den Start der Herausforderung signalisiert hat. Außer wenn er Ihnen ein Trinkgeld von zwei *Lucre* gibt, dürfen Sie folgendes ausführen: Den Kegel auf jede Basis oder Mond im Planetensystem des Defensivspielers positionieren, so daß eine legale Herausforderung gespielt werden kann und wo der Offensivspieler keine Basis hat, oder Sie ziehen die Steine des Offensivspielers von irgendwo her ab, wobei Sie nur so viele Steine auswählen dürfen, wie er angegeben hat. Wenn Ihnen der Offensivspieler ein Trinkgeld gibt, müssen Sie Ihre Arbeiten für den Rest der Herausforderung nach seinen Wünschen ausführen. Sie müssen gewisse Funktionen gratis ausführen, wie zum Beispiel das Ausgeben von Karten, auf die ein Spieler Anspruch hat. Sie dürfen sich alle solche Karten anschauen, die mit *Lucre* gekauft werden. Sie müssen stets höflich sein und ein Trinkgeld von zwei *Lucre* ist alles, was Sie pro Herausforderung einziehen dürfen.

Calculator

Sie haben die Macht auszugleichen.

Wenn Sie Hauptspieler sind und die Herausforderungskarten gespielt wurden, aber noch nicht aufgedeckt sind, dürfen Sie "equalize" ausrufen. Wenn Sie dies tun und beide Karten Angriffskarten sind, wird der Wert der niedrigeren Karte zweimal vom Wert der höheren Karte abgezogen. (Wenn eine 15 und eine 8 gespielt werden, wird die 15 zu einer -1 und die 8 bleibt eine 8.) Diese Berechnung wird nach dem Effekt von Kickerkarten durchgeführt.

Crystal

Sie haben die Macht der Abmachung.

Nicht in einem Spiel mit nur drei Spielern verwenden!

Immer wenn Sie in einer Herausforderung Hauptspieler oder Verbündeter sind, dürfen Sie entscheiden, wieviele Steine (1-4) jeder andere Verbündete auf den Kegel stellt. Jeder Spieler darf es jedoch ablehnen sich überhaupt zu Verbünden, aber wenn er Steine auf den Kegel stellt, dürfen Sie die Anzahl ändern.

Delegator

Sie haben die Macht zu delegieren.

Nachdem in einer Herausforderung alle Verbündeten ihre Steine hinzugefügt haben, aber bevor Herausforderungskarten gespielt wurden, können Sie als Hauptspieler oder als Verbündeter einen offensiven Verbündeten zum Offensivspieler machen, oder einen defensiven Verbündeten zum Defensivspieler machen, oder beides. Die abgelösten Hauptspieler werden zu Verbündeten. Die delegierten Hauptspieler verwenden ihre eigene Macht, falls diese verfügbar ist, und spielen ihre eigenen Herausforderungskarten. Entschädigungen werden von den Delegierten gezahlt und wenn die Delegierten eine Abmachung erzielen, muß jeder abgelöste Hauptspieler seine Steine zusammen mit anderen Verbündeten auf Basen zurückziehen. Wenn der delegierte Offensivspieler gewinnt oder eine Abmachung erzielt, zählt dieses als erfolgreicher Angriff für den abgelösten Offensivspieler. Nachdem das Ergebnis der Herausforderung festgestellt wurde, beginnt die nächste Herausforderung beim ursprünglichen Offensivspieler oder beim nächsten Spieler.

Demon

Sie haben die Macht zu beherrschen.

Wenn der Offensivspieler die Herausforderungskarte gespielt hat, aber bevor er diese aufdeckt, dürfen Sie seine Steine beherrschen, wenn Sie an der laufenden Herausforderung nicht beteiligt sind. Der Offensivspieler zieht seine Steine auf Basen zurück (er kann seine Macht während der restlichen Herausforderung nicht benutzen), und Sie legen die gleiche Anzahl Ihrer Steine auf das offensive Ende des Kegels. Die Herausforderung wird nun normal gespielt, mit Ihnen als Offensivspieler. Sie können eine Basis gewinnen, oder Steine in das schwarze Loch verlieren etc.. Anschließend wird weiter gespielt, als wenn der ursprüngliche Offensivspieler diese Herausforderung ausgeführt hätte.

Dictator

Sie haben die Macht zu Diktieren.

Nicht in einem Spiel mit der *Siren* verwenden!

Immer wenn ein anderer Spieler eine Schicksalskarte aufdeckt, richten Sie den Kegel auf ein System Ihrer Wahl. Ihr Gegenspieler muß seine Herausforderung in diesem System begehen, indem er irgendeinen legalen Planeten oder Mond angreift, als wenn er die Farbe dieses Systems gezogen hätte. Wenn der Spieler jedoch keinen legalen Angriff gegen das System ihrer Wahl führen kann, müssen Sie ein anderes System wählen. Der Diktator kann seine Macht nicht als Offensivspieler verwenden und er ändert nicht die Farbe der Schicksalskarte, sondern nur das Ziel des Kegels. Der Diktator hat keine Wirkung, wenn eine freie Wahlkarte aufgedeckt wird und er kann nicht die Wirkung von Cometenkarten beeinflussen.

Diplomat

Sie haben die Macht zu verhandeln.

Immer wenn eine Angriffskarte gespielt wird und Sie kein Hauptspieler sind, dürfen Sie "negotiate" rufen. Sie und die beiden Hauptspieler haben dann zwei Minuten Zeit, eine Drei-Wege-Abmachung zu treffen. Es gelten die normalen Regeln für Abmachungen, einschließlich, daß kein Spieler mehr als eine Basis hinzu gewinnen kann und, daß jeder drei Steine in das schwarze Loch verliert, wenn keine Abmachung zustande kommt.

Disease

Sie haben die Macht der Seuche.

Immer wenn eine Schicksalskarte von einem fremden Planetensystem aufgedeckt wird und Sie in diesem System eine Basis mit mindestens 4 Steinen besetzt haben, dürfen Sie einen oder mehrere von diesen Steinen auf irgend einen anderen Planeten in diesem System legen. Sie dürfen auf diese Weise jedoch nur eine Basis pro Herausforderung dazu gewinnen.

Doppelganger

Sie haben die Macht zu Geistern.

Zu Beginn des Spiels ziehen Sie nicht sieben Karten vom Stapel. Statt dessen dürfen Sie als Hauptspieler in einer Herausforderung von einem beliebigen Spieler zwei seiner Handkarten verlangen. Nachdem Sie die Karten gesehen haben, können Sie diese akzeptieren und zu Ihren Handkarten hinzufügen oder Sie können diese Karten zur Seite legen, sich die Karten von Ihrem Partner anschauen und schließlich zwei von diesen auswählen. Sie müssen stets zwei Karten ziehen, außer wenn der Spieler anfangs nur über drei Karten verfügte und somit nur noch eine Karte besitzt, falls Sie zwei Karten von ihm zur Seite gelegt haben. In diesem Fall ziehen Sie nur eine Karte. Nachdem Sie Karten genommen haben, erhält der Spieler seine übrigen Karten zurück, einschließlich Karten die Sie zur Seite gelegt haben. Anschließend verläuft die Herausforderung normal. So lange Sie Ihre Macht besitzen, ziehen Sie niemals sieben neue Karten, falls Sie keine Herausforderungskarten mehr besitzen. Wenn Sie als Hauptspieler keine Herausforderungskarten mehr besitzen, ziehen Sie Karten vom Stapel bis Sie eine Herausforderungskarte ziehen, wobei Sie alle anderen gezogenen Karten ablegen. Wenn ein Hand-Zapp gegen Sie gespielt wird, so legen Sie alle Ihre Karten ab und ziehen sieben neue Karten.

Dragon

Sie haben die Macht zu horten.

Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Immer wenn ein anderer Spieler Lucre an die Bank zahlt, erhalten Sie ein Lucre für jede einzelne Anschaffung, während der Rest an die Bank geht. Wenn ein Spieler beispielsweise zwei Karten kauft erhalten sie zwei Lucre und sechs Lucre werden an die Bank gezahlt.

Entrepreneur

Sie haben die Macht zu investieren.
Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Sie beginnen das Spiel mit 5 zusätzlichen *Lucre*. Immer wenn Sie Steine auf den Kegel legen, dürfen sie statt dessen auch *Lucre* auf den Kegel legen. Die *Lucre* agieren wie Steine hinsichtlich Bestimmung des Herausforderungsergebnisses und Anzahl der zu ziehenden Entschädigungen. Wenn Sie bei den Gewinnern sind, verdoppeln Sie Ihre *Lucre* auf dem Kegel und Ihre Steine besetzen den angegriffenen Planeten oder zählen für Belohnungen. Wenn Sie bei den Verlierern sind, erhält die Bank Ihre *Lucre* auf dem Kegel. Im Falle einer Abmachung erhalten Sie Ihre *Lucre* zurück, wenn Sie normalerweise Ihre Steine zurückerhalten würden. Sie können in einer Herausforderung beliebig viele Steine und *Lucre* verwenden, aber insgesamt darf die Zahl nicht größer als 4 sein. Wenn Sie Ihre Macht während einer Herausforderung verlieren, nehmen Sie alle Ihre *Lucre* vom Kegel und ersetzen diese durch Steine von Ihren Basen.

Ethic

Sie haben die Macht der Schuld.
Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Immer wenn Sie als Hauptspieler eine Angriffskarte aufdecken und verlieren, erhalten Sie vier Karten als Entschädigungen von Ihrem Gegner. Alle Karten, die Sie als Entschädigungen ziehen, dürfen Sie sofort ablegen. Wenn Ihr Gegner möchte, kann er Ihnen für jede Karte vier *Lucre* bezahlen, um die Anzahl der Karten zu reduzieren, die Sie von ihm ziehen.

Extortionist

Sie haben die Macht zu erpressen.
Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Wenn das Spiel begonnen hat, dürfen Sie die Hälfte (abgerundet) der Karten zufällig ziehen und zu Ihren Handkarten hinzufügen, die ein anderer Spieler als Entschädigungen, Belohnungen oder 7 neue Handkarten gezogen hat, oder die er durch Anwendung seiner Macht (ausgenommen Miser), spielen von Blitzerkarten oder durch Kaufen mit *Lucre* erhalten hat. Nachdem Ihr Opfer die Karten gesehen hat und bevor Sie von diesen Karten ziehen, kann es den Verlust von Karten blockieren, indem es Ihnen zwei *Lucre* für jede Karte zahlt, die es verlieren würde.

Force

Sie haben die Macht zu helfen.

Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden! Sehr großes Spielverständnis vorausgesetzt!

Wenn Sie kein Hauptspieler sind, dürfen die anderen Spieler um Ihre Hilfe bitten und Ihnen dafür *Lucre* anbieten. Der jeweilige Spieler darf die Hilfe, die er benötigt, nicht spezifizieren. Wenn Sie sich dazu entscheiden, dem Spieler zu Helfen, nehmen Sie die angebotene *Lucre* an und setzen sich für ihn so ein, daß Sie Glauben ihm zu helfen. Sie dürfen zufällige Ereignisse verändern (die Farbe der Schicksalskarte bestimmen, Karten die als Entschädigungen oder Belohnungen gezogen werden auswählen) oder die unmittelbaren Effekte von Mächten, Edikten, Blitzern, Monden, etc. beschränken oder mäßig erweitern (Der Virus darf verbündete Steine nicht multiplizieren sondern nur zum Ergebnis addieren; Der gerade gespielte Möbiustunnel befreit die Schiffe aus dem schwarzen Loch und vom Fächer.). Sie dürfen einem Spieler nur helfen, wenn Sie von Ihm gebeten werden und es ist weder Feilschen noch Kommunikation über Ihre Wahl der Hilfe erlaubt.

Ghost

Sie haben die Macht Leben zu stehlen.

Als Hauptspieler dürfen Sie bis zu vier Ihrer Steine aus dem schwarzen Loch zusätzlich zu Ihren Steinen als Verbündete auf den Kegel stellen. Alternativ dürfen Sie auch bis zu vier Steine aus dem schwarzen Loch eines Spielers, der nicht auf Ihrer gegnerischen Seite in dieser Herausforderung steht, als Verbündete zu Ihrer Seite hinzunehmen. Diese Steine behalten jede spezielle Eigenschaft des sie besitzenden Spielers. Wenn Sie die Herausforderung gewinnen, erhalten diese Steine die normalen Vorteile eines Verbündeten und werden zu lebenden Steinen. Wenn Sie verlieren, eine Abmachung eingehen müssen oder Ihre Verbündeten gezwungen werden, den Kegel zu verlassen, kehren die toten Steine in das schwarze Loch zurück.

Gnome

Sie haben die Macht des Reichtums.

Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Als Hauptspieler dürfen Sie ein Drittel (abgerundet) Ihrer *Lucre* zu Ihrem Angriffsergebnis addieren, ohne sie zur Bank zu schicken.

Gorgon

Sie haben die Macht zu versteinern.

Nicht mit umgedrehten Planetensystemen verwenden!

Wenn ein anderer Spieler mit Ihnen Steine auf demselben Planeten besitzt, können dessen Steine für keinen Grund von dieser Basis abgezogen werden, außer um in das schwarze Loch zu gehen. Alle Steine anderer Spieler in Ihrem Planetensystem dürfen für keinen anderen Grund bewegt werden als in das schwarze Loch zu gehen.

Grief

Sie haben die Macht Verlust auszugleichen

Für jeden Stein, den Sie in das schwarze Loch verlieren dürfen Sie eine Karte vom Stapel ziehen.

Grudge

Sie haben die Macht zu rächen.

Immer wenn Sie als Hauptspieler einen anderen Spieler als Verbündeten einladen und sich dieser entschließt, nicht auf Ihre Seite zu kommen, verliert er 4 Steine in das schwarze Loch wenn Sie die Herausforderung gewinnen (oder eine Abmachung eingehen) oder 2 Steine wenn Sie verlieren (oder keine Abmachung eingehen können). Diese verlorenen Steine dürfen nicht von den Steinen genommen werden, die er als Verbündete für Ihre gegnerische Seite verwendet hat.

Hurtz

Sie haben die Macht zu verkaufen.

Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Zu Beginn des Spiels ziehen Sie drei ungenützte Machtkarten, zwei ungenützte Blitzerkarten und fünf Karten vom Stapel. Legen Sie diese Karten offen vor sich hin, sie bilden den Bestand an Kaufgütern für andere Spieler. Jeder andere Spieler kann zu jeder Zeit bei Ihnen um den Kauf einer solchen Karte bitten. Sie können den Verkauf ablehnen oder einen Preis von einem oder mehreren *Lucre* festsetzen. Wenn der Käufer einverstanden ist, so erhält er die gewünschte Karte und kann sie während dieser Herausforderung verwenden. Nach der Herausforderung wird die Karte abgelegt, egal ob sie verwendet wurde oder nicht. Wenn Sie etwas verkauft haben, so ziehen sie entsprechenden Ersatz. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie ihren gesamten Warenbestand ablegen und wie zu Beginn des Spiels neu ziehen.

Industrialist

Sie haben die Macht aufzubauen.

Wenn Sie eine Angriffskarte spielen aber die Herausforderung verlieren, so brauchen Sie die Karte nicht abzulegen, sondern können sie vor sich hinlegen. Auf diese Weise bauen Sie sich einen Stapel Angriffskarten auf. In jeder späteren Herausforderung, in der Sie Hauptspieler sind, können Sie entscheiden, ob der Stapel zu Ihrem Gesamtergebnis addiert oder subtrahiert werden soll. Sie müssen ankündigen welche Karten nachträglich gespielt werden, aber bevor die Karten aufgedeckt werden. Wenn sie eine Angriffskarte gespielt haben und die Herausforderung gewonnen haben, so legen Sie den Stapel zusammen mit der gespielten Karte ab. Der Stapel gehört nicht zu Ihren Handkarten, er kann nicht durch Karten beeinflusst werden und andere Spieler können erst an diese Karten gelangen, wenn der Stapel abgelegt wird. Der Stapel wird nicht einbezogen, wenn Sie eine Kompromißkarte spielen. Wenn Sie Ihre Macht verlieren, so zählt Ihr Stapel nicht, aber er bleibt bestehen und kann wieder verwendet werden, wenn Sie Ihre Macht zurück erlangt haben.

Judge

Sie haben die Macht zu befehlen.

Sehr großes Spielverständnis vorausgesetzt!

Bevor Herausforderungskarten gespielt wurden, dürfen Sie als Hauptspieler entweder für den Gewinner oder den Verlierer der Herausforderung zusätzliche Gewinne festlegen. Die von Ihnen diktierbaren Gewinne sind durch die Regeln für Abmachungen festgelegt. Beispielsweise dürfen Sie bestimmen, daß der Gewinner alle Karten des Verlierers erhält und eine Basis auf einem Planeten, auf dem der Verlierer eine Basis hat. Ihr Befehl gilt zusätzlich zum normalen Ergebnis der Herausforderung und wirkt sofort nach dessen Feststellung. Wenn ein Spieler eine Kompromisskarte spielt, oder wenn der normale Fluß der Herausforderung durch irgend etwas unterbrochen wird (beispielsweise durch den Diplomaten) hat Ihr Befehl keine Wirkung. Bevor die Herausforderungskarten gespielt werden kann Ihnen Ihr Gegner 4 Lucre bezahlen, um Ihren Befehl ungültig zu machen.

Lloyd

Sie haben die Macht zu versichern.

Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Sie können jedem anderen Spieler anbieten, seinen Bestand an Lucre, Macht, Steinen, Karten etc. für eine Gebühr, die Sie festlegen, zu versichern. Wenn Ihr Angebot angenommen wird, hat Ihr Partner die Gebühr sofort zu bezahlen. Die einzige Möglichkeit die Versicherung zu stoppen, ist zu diesem Zeitpunkt einen Zapp gegen Lloyd zu spielen. In diesem Fall gibt Lloyd die Gebühr zurück. Wenn ein Spieler seine Macht versichert, kann er diese während der Herausforderung nicht verlieren. Wenn er seine Steine versichert, kann er sie auch zu Basen zurückziehen, wenn er sie normalerweise verlieren würde. Wenn er eine Mondbasis versichert und die Herausforderung verliert, muß der Offensivspieler seine Steine zu anderen Basen zurückziehen. Wenn er Karten versichert, kann er sie behalten anstatt sie abzulegen oder sie als Entschädigungen oder auf irgend eine andere Weise zu verlieren. Er darf aber nicht mehr als eine versicherte Karte in der Herausforderung spielen. Wenn sie die Gebühr erhalten haben, können Sie die Versicherung nicht mehr rückgängig machen. Alle Versicherungen dauern eine Herausforderung lang. Ihren eigenen Besitz können Sie nicht versichern.

Machine

Sie haben die Macht der Fortdauer.

Wenn Sie an der Reihe sind, sind Sie nicht auf zwei Herausforderungen beschränkt. Solange Sie Herausforderungskarten besitzen, dürfen Sie als Offensivspieler eine weitere Herausforderung durchführen, selbst dann, wenn Sie die vorhergehende Herausforderung gewonnen haben. Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie jedoch höchstens zwei unbesetzte Monde besetzen

Mesmer

Sie haben die Macht der Massenhypnose.

Wenn Sie eine Ediktkarte spielen, dürfen Sie diese in jede andere Ediktkarte ändern, die Sie benennen. Die gespielte Karte hat dann den Effekt des benannten Edikts. Wenn Sie gezappt werden, nehmen Sie das gespielte Edikt zu Ihren Handkarten zurück. Sie dürfen diese Karte dann immer noch als das spielen, was sie wirklich ist.

Miser

Sie haben die Macht zu horten.

Nicht in einem mit der *Plant* oder den *Insekten* verwenden!

Zu Beginn des Spiels ziehen sie zweimal sieben Karten. Sie kennzeichnen einen der beiden Stapel als Ihre Reserve, indem Sie diesen separat von Ihren Handkarten aufbewahren. Sie dürfen beliebig Karten von Ihrer Reserve oder von Ihrer Hand spielen, aber die Reserve kann nicht durch andere Mächte, Edikte, Entschädigungen oder andere Effekte beeinflusst werden. Wenn Sie Karten erhalten, dürfen Sie diese nicht zu Ihrer Reserve hinzufügen. Wenn entweder Ihre Handkarten oder Ihre Reservekarten aufgebraucht sind, dürfen Sie jeweils sieben neue Karten ziehen. Wenn Sie Ihre Macht verlieren, dürfen Sie keine Karten aus Ihrer Reserve spielen.

Negator

Sie haben die Macht umzuwenden.

Bevor die Karten in einer Herausforderung aufgedeckt werden, können sie irgend einen anderen Spieler auffordern, eine von ihm ausgeführte Aktion zu ändern. Folgende Aktionen können umgeändert werden:

1. Das Spielen einer spontanen Karte wie zum Beispiel Edikt, Blitzer, Kicker oder Verstärkungskarte.
2. Die Auswahl einer zu spielenden Herausforderungskarte.
3. Das Positionieren des Kegels auf einen bestimmten Planeten oder Mond.
4. Das Herunternehmen von Steinen von einer bestimmten Basis.
5. Das Eingehen einer Verbündung.
6. Die Verwendung von Lucre in einer bestimmten Weise.
7. Das Ziehen einer neuen Schicksalskarte, wenn die eigene Farbe gezogen wurde.
8. Das Plazieren einer bestimmten Anzahl von Steine auf dem Kegel.

Wenn Sie den Gebrauch einer Karte, Mond oder Lucre blockieren, so muß der entsprechende Spieler dessen Verwendung aufheben und auch den Gebrauch für den Rest der Herausforderung unterlassen. Wenn Sie eine Entscheidung ändern, wie zum Beispiel über den Kegel, das Verschieben von Steinen oder Bündnisse, so muß der jeweilige Spieler eine neue Entscheidung treffen, die nicht die alte Entscheidung wiederholt. Wenn Sie beispielsweise einen Spieler davon zurückhalten Karten mit Lucre zu kaufen, so kann er anschließend mit Lucre Steine aus dem schwarzen Loch befreien. Sie können keine Aktion ändern, die direkt mit der Macht eines Spielers zusammenhängt oder die nur eine private Entscheidung ist.

Obverse

Sie haben die Macht der Vorzeichen.

Wenn Sie Hauptspieler sind, dürfen Sie nachdem die Herausforderungskarten gespielt wurden, aber bevor diese aufgedeckt werden, "switch signs" rufen. Alle negativen Angriffskarten werden dann zu positiven und alle positiven Angriffskarten werden zu negativen. Anschließend wird mit der Herausforderung normal fortgefahren.

Pavlov

Sie haben die Macht Bedingungen zu stellen.

Als Hauptspieler oder Verbündeter dürfen Sie in jeder Herausforderung, bevor Karten gespielt wurden, Ihrem Gegenspieler eine von Ihren Herausforderungskarte geben. Wenn er diese Karte spielt, kehren alle Steine, die er als Ergebnis der Herausforderung verliert, zu Basen zurück (wenn er Defensivspieler ist, müssen sie jedoch den angegriffenen Planeten oder Mond verlassen), und er erhält eine zusätzliche Belohnung von einem Stein aus dem schwarzen Loch, oder einer Karte vom Stapel (seine Entscheidung). Wenn er die Karte nicht spielt, dürfen Sie, nachdem die Herausforderung beendet ist, irgendeinen Stein von einer seiner Basen in das schwarze Loch schicken. Diese Belohnungen und Bestrafungen beziehen sich auf jedes mögliche Ergebnis einer Herausforderung, einschließlich einer fehlgeschlagenen Abmachung. Wenn Ihr Gegner die von Ihnen erhaltene Karte nicht spielt, bekommen Sie die Karte am Ende der Herausforderung zurück.

Pirate

Sie haben die Macht zu plündern.

Nur in einem Spiel mit *Lucre* verwenden!

Wenn Sie kein Hauptspieler sind, dürfen Sie einen Plünderungsangriff auf die Lucre eines der beiden Hauptspieler machen. Die eigentliche Herausforderung wird während dieses Angriffs unterbrochen. Geben Sie Ihr Opfer und die Anzahl Lucre die Sie erbeuten wollen bekannt, und plazieren Sie einen bis vier Steine außerhalb des Planetensystems Ihres Opfers, als würden Sie den Kegel benutzen. Das Opfer kann die Plünderung abwenden, indem es Ihnen die Hälfte seiner Lucre bezahlt. Es kann die geforderte Lucre auf keine andere Weise abgeben. Während des Plünderungsangriffes zählt die geforderte Lucre zum defensiven Ergebnis, als wären es Steine. Wenn Sie die Herausforderung gewinnen, erhalten Sie die verlangte Lucre; Wenn Ihr Gegner gewinnt, gelangen Ihre Steine in das schwarze Loch. Es sind keine Verbündungen möglich, aber wenn Sie beide Kompromißkarten spielen, müssen Sie eine normale Abmachung erzielen. Nur Sie können Entschädigungen erhalten. Wenn Sie Ihre macht während des Plünderungsangriffes verlieren, ziehen Sie Ihre Steine auf Basen zurück.

Plant

Sie haben die Macht zu verpflanzen.

Nicht in einem Spiel mit dem *Schizoid* oder dem *Wraith* verwenden!

Als Hauptspieler dürfen Sie die Macht eines anderen Spielers benutzen, wenn dieser seine Macht nicht verloren hat und Sie in dessen Planetensystem eine Basis besitzen. Der jeweilige Spieler darf seine Macht dann selbst nicht benutzen. Bevor die Herausforderungskarten gespielt werden, müssen sie ankündigen, wessen Macht Sie während dieser Herausforderung übernehmen wollen. Sie dürfen pro Herausforderung nur die Macht von einem Spieler erhalten und am Ende der Herausforderung kehrt die Macht zu diesem zurück. Wenn Sie Ihre eigene Macht verlieren, können Sie keine andere Macht übernehmen, bis Sie Ihre eigene Macht zurückerhalten.

Prolong

Sie haben die Macht zu verlängern.

Nicht in einem Spiel mit den *Temponauten* verwenden!

Wenn Sie Hauptspieler sind und beide Hauptspieler Angriffskarten spielen, dürfen Sie eine Verlängerung ausrufen. Sie und Ihr Gegenspieler müssen dann eine weitere Angriffskarte spielen. Sie dürfen solange verlängern, wie beide Spieler Angriffskarten spielen können. Alle gespielten Angriffskarten werden addiert, um das Ergebnis der Herausforderung festzustellen. Sie dürfen zu jeder Zeit mit dem Verlängern aufhören. Wenn Sie aufhören zu Verlängern, wird das Ergebnis bestimmt. Eine Kicker Karte wird mit derjenigen Karte multipliziert, mit der sie während der Verlängerung gespielt wurde. Mächte, die mit Karten zusammenhängen, werden auf jede Karte angewendet, die während der Verlängerung gespielt wird. Alle gespielten Karten werden abgelegt. Während der Verlängerung dürfen keine neuen Karten gezogen werden.

Prophet

Sie haben die Macht vorherzusagen.

Wenn Sie an einer Herausforderung nicht beteiligt sind, dürfen Sie bevor Herausforderungskarten gespielt werden, laut vorhersagen welcher Hauptspieler gewinnen wird. Eine Abmachung zählt als Gewinn. Wenn Sie richtig vorhergesagt haben, erhalten Sie irgendwo eine Basis. Wenn Sie falsch gelegen haben, wählt der Gewinner zwei Ihrer Steine aus und schickt diese in das schwarze Loch.

Queue

Sie haben die Macht Ordnungen zu bestimmen.

Sie dürfen die Reihenfolge bestimmen, in der die Spieler an die Reihe kommen. In einer Spielrunde muß aber jeder Spieler einmal an die Reihe gekommen sein. Wenn Sie Ihre Macht verlieren, kommen die Spieler wieder im Uhrzeigersinn an die Reihe. Sie dürfen auch die Reihenfolge bestimmen, in der Bündnisse eingegangen werden und Sie können Zeitkonflikte entscheiden, anstatt die Regeln für Zeitkonflikte zu verwenden. Sie dürfen sich auch

bestechen lassen, aber Sie dürfen keine Basis erhalten. Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler drei Lucre und erhält die restlichen Lucre wenn er von Ihnen an die Reihe genommen wird.

Reserve

Sie haben die Macht zu verstärken.

Sie dürfen Angriffskarten zwischen -6 und 6 als Verstärkungskarten benutzen. Zusätzlich können Sie eine Kompromisskarte spielen, um die Verstärkungskarte eines anderen Spielers zu annullieren.

Schizoid

Sie haben die Macht, die Wirklichkeit zu Verändern.

Nicht in einem Spiel mit den *Insekten* oder der *Plant* verwenden!

Zu Beginn des Spiels, aber bevor die Karten gezogen werden, schreiben Sie auf wieviele Fremdbasen (mindestens 3) für den Gewinn des Spiels benötigt werden. Zusätzlich legen Sie eine weitere Voraussetzung fest, die folgenden Bedingungen genügen muß:

1. Sie ist von allen Spielern erfüllbar.
2. Es ist eindeutig klar, wenn die Bedingung erfüllt ist.
3. Sie erfordert keine vorübergehenden Ereignisse (Der Gewinner muß drei Fremdbasen haben und bei einer Abmachung fehlschlagen.).
4. Sie hängt direkt mit dem Spiel zusammen.

In jeder Herausforderung darf Ihnen der Offensivspieler eine Frage über den Gewinn stellen. Sie müssen diese ehrlich und laut mit Ja oder Nein beantworten. Wenn Ihre Bedingungen erfüllt sind, benennen Sie den Gewinner. (Wenn Sie Ihre Macht verlieren, treten die normalen Gewinnbedingungen in Kraft.)

Serpent

Sie haben die Macht der Versuchung.

Bevor die Herausforderungskarten aufgedeckt werden, dürfen sie irgendeinen anderen Spieler, der an der Herausforderung beteiligt ist, in Versuchung führen. Sie können ihm eine Basis auf irgendeinem Planeten anbieten, auf dem Sie eine Basis haben, oder 1-4 der folgenden Dinge in beliebiger Kombination: Steine aus dem schwarzen Loch, Lucre von der Bank, Karten vom Stapel. Wenn er Ihr Angebot akzeptiert, zieht er seine eigenen Schiffe auf seine Basen zurück, und schickt alle anderen Steine auf seiner Seite in das schwarze Loch. Dies beinhaltet alle defensiven Steine auf dem angegriffenen Planeten, aber er muß einen Stein des Offensivspielers auf dem Kegel lassen. Anschließend wird die Herausforderung normal zu Ende gespielt.

Silencer

Sie haben die Macht zu isolieren.

Sie dürfen pro Herausforderung einen Spieler zum Schweigen bringen, wenn er versucht zu kommunizieren, indem Sie "silence" ausrufen. Er darf dann nicht sprechen, gestikulieren, oder in irgend einer Weise kommunizieren, bis zum Ende dieser Herausforderung. Wenn die Bedeutung klar ist, darf er Schiffe und Karten normal spielen, aber er kann seine Handlung nicht erklären. Er kann keine Verbündeten einladen oder Abmachungen eingehen. Ständig aktive Mächte müssen nach wie vor benutzt werden. Optionale Mächte können nur verwendet werden, wenn der Spieler die Aktion ausführen kann ohne Aktionen anderer Spieler zu Verlangen und ohne zu sprechen oder auf eine andere Art zu kommunizieren.

Siren

Sie haben die Macht zu ködern.

Nicht in einem Spiel mit dem *Dictator* verwenden!

Außer wenn eine Auswahl-Schicksalskarte aufgedeckt wird, dürfen Sie den Offensivspieler zu Ihrem System locken. Sie werden dann sofort zum Defensivspieler in dieser Herausforderung und Ihr Gegner muß den Kegel auf einen Planeten in Ihrem System ausrichten. Die Herausforderung wird dann normal gespielt, aber wenn Sie gewinnen, erhalten Sie eine Basis im System des Offensivspielers auf einem Planeten Ihrer Wahl. Sie dürfen Ihre Macht auch dann verwenden, wenn die Farbe Ihres Planetensystems aufgedeckt wird.

Skeptic

Sie haben die Macht zu zweifeln.

Bevor die Herausforderungskarten gespielt werden, dürfen Sie als Hauptspieler oder Verbündeter dem Hauptspieler Ihrer gegnerischen Seite mitteilen, daß Sie an seinem Gewinn zweifeln. Wenn er zustimmt und Offensivspieler ist, beendet er seine Herausforderung und alle Steine auf dem Kegel kehren zu Basen zurück. Wenn er als Defensivspieler zustimmt, erhalten alle offensiven Steine auf dem Kegel eine Basis auf dem angegriffenen Planeten, als wenn sie gewonnen hätten (aber defensive Steine verbleiben auf diesem Planeten) und alle Verbündeten des Defensivspielers ziehen ihre Steine auf Basen zurück. Wenn Ihr Gegner jedoch nicht zustimmt, werden die Karten gespielt. Wenn eine Seite verliert oder eine Abmachung nicht zustande kommt, wird die Anzahl der Steine, die jeder der beiden normalerweise verlieren würde verdoppelt.

Spiff

Sie haben die Macht bruchzulanden.

Wenn Sie als Offensivspieler eine Angriffskarte spielen und Ihr Gegner eine Angriffskarte spielt und Sie die Herausforderung um 10 oder mehr Punkte verlieren, erhalten Sie einen Ihrer Steine, den Sie normalerweise in das schwarze Loch verlieren würden, und plazieren diesen auf dem angegriffenen defensiven Planeten. Ihre Macht kann nicht verwendet werden

um auf einem Mond bruchzulanden.

Sting

Sie haben die Macht zu ersetzen.

Immer wenn Sie ungewollt Steine verlieren, dürfen Sie einen anderen Spieler bestimmen der diese statt dessen verliert. Ihre Steine kehren zu Basen zurück und er wählt eine gleiche Anzahl seiner Steine aus, um diese in das schwarze Loch zu verlieren. Er darf jedoch für jeden verlorenen Stein von Ihnen eine Karte ziehen. Wenn Sie nicht genug Karten haben, darf er nach seiner Wahl entweder die restlichen Karten vom Stapel ziehen oder pro restlicher Karte ein Lucre von Ihnen verlangen.

Virus

Sie haben die Macht zu multiplizieren.

Wenn Sie eine Angriffskarte spielen, multiplizieren Sie den Wert dieser Karte mit der Anzahl an Steinen auf Ihrer Seite (Ihre Steine plus Steine Ihrer Verbündeten), anstatt zu addieren. Wenn auf Ihrer Seite keine Steine vorhanden sind, müssen Sie Ihre Angriffskarte mit Null multiplizieren.

Warpish

Sie haben die Macht ?

Wenn Sie Hauptspieler sind, zählen alle Steine im schwarzen Loch zu Ihrem Ergebnis in einer Herausforderung. Sie zählen jedoch nicht bei Entschädigungen.

Warrior

Sie haben die Macht der Vorherrschaft.

Immer wenn Sie Hauptspieler sind, erhalten Sie einen Punkt wenn Sie gewinnen (oder eine Abmachung erzielen), oder zwei Punkte wenn Sie verlieren (oder keine Abmachung erzielen). Sie erhalten auf diese Weise eine wachsende Zahl an Erfahrungspunkten während des Spielverlaufs, wobei Sie bei Null starten. Immer wenn Sie eine Angriffskarte spielen, addieren Sie Ihre gesammelten Erfahrungspunkte zu Ihrem Gesamtergebnis hinzu.

Witch

Sie haben die Macht zu verfluchen.
Sehr großes Spielverständnis vorausgesetzt!

Wenn Sie als ein Hauptspieler Steine verlieren, dürfen Sie einen Fluch gegen alle Ihre Gegner in dieser Herausforderung aussprechen. Dieser Fluch wirkt für die nächsten beiden Herausforderungen. Beispielsweise können Sie für die nächsten beiden Herausforderungen bestimmen, daß die Angriffskarten aller verfluchten nur den Wert 4 zählen. Jeder Fluch kann nur eine der folgenden Operationen betreffen:

Mächte, Steinauswahl, Steinplazierung, Kegelplazierung, Angriffskarten, Kompromißkarten, Verbündungen, Entschädigungen, Edikte, Blitzer, Monde, Abmachungen, und Lucre. Jeder Typ darf nur einmal verwendet werden (in beliebiger Reihenfolge) bis Sie zu jedem Typ einen Fluch ausgesprochen haben. Dann dürfen Sie die Liste erneut durchlaufen. Wenn Sie Ihre Macht verlieren (ausgenommen durch einen Cosmic-Zapp) bleibt jeder Fluch in seiner Wirkung bestehen, bis er normal endet.

Wraith

Sie haben die Macht der Unsichtbarkeit.
Nicht in einem Spiel mit der *Plant* oder den *Insekten* verwenden! Nicht mit umgedrehten Planetensystemen verwenden!

Zu Beginn des Spiels legen Sie auf jeden Planeten Ihres Planetensystems nur einen Stein. Die restlichen Steine legen Sie als versteckte Reserve an eine Stelle, zu der Sie zugriff haben. Als Offensivspieler legen Sie einen Stein auf den Kegel und fügen null bis drei Steine hinzu, indem Sie diese geheim von Ihrer Reserve trennen. Nachdem Sie Ihre Verbündung angekündigt haben, trennen Sie geheim Steine von Ihrer Reserve, die Sie in der Herausforderung verwenden wollen. Wenn Sie den Offensivspieler unterstützen, lassen Sie die Steine verdeckt, sonst bringen Sie die Steine zum Vorschein.

Wenn Sie eine Basis gewinnen, besetzen Sie diese nur mit einem Stein und führen die anderen wieder Ihrer Reserve zu. Als Defensivspieler legen Sie geheim null bis drei Steine beiseite, die Ihnen helfen, Ihren Planeten oder Mond zu verteidigen. Als Hauptspieler fügen Sie Ihre unsichtbaren Steine in Schritt 3 hinzu. Bei jedem Ereignis decken Sie erst die zusätzlichen Steine auf, wenn die Karten aufgedeckt wurden. Immer wenn Sie einen Stein verlieren, ausgenommen als Resultat einer Herausforderung, dürfen Sie dazu einen Stein Ihrer Reserve verwenden, auch wenn das Ereignis sagt, daß ein anderer Spieler den Stein auswählt. Wenn Sie Ihre Macht verlieren, verteilen Sie die Steine Ihrer Reserve möglichst gleichmäßig auf Ihre Basen und können diese erst wieder unsichtbar machen, wenn Sie Ihre Macht zurückerhalten.

Einschränkungen für Spiele mit zwei Mächten

Wenn jeder Spieler mit mehreren Mächten spielt, so kann es sein, daß eine extrem starke Kombination entsteht, wenn sich die Mächte gegenseitig ergänzen. Die Weisen dürfen sich die Handkarten des Gegners ansehen und die Seher dürfen die Karte benennen, die der Gegner spielen muß. Hat ein Spieler diese beiden Mächte, so könnte er mit den Karten seines Gegners spielen, was sicherlich zu stark ist.

Andererseits können sich zwei Mächte jedoch auch gegenseitig derart in die Quere kommen, daß eine der Mächte praktisch überflüssig ist. Die Zombies verlieren niemals Raumschiffe in das Schwarze Loch und die Panischen dürfen, wenn sie Raumschiffe in das Schwarze Loch verlieren, genauso viele Raumschiffe des Gegners mit in das Schwarze Loch nehmen. Offenbar kommen die Panischen nie zur Anwendung, wenn ein Spieler diese beiden automatischen Mächte besitzt.

Schließlich kann es noch vorkommen, daß die beiden Mächte schwierig miteinander zu verwenden sind, ohne daß es zu Mehrdeutigkeiten oder Verwirrung kommt. Um diese Aspekte zu vermeiden sind in der folgenden Tabelle alle Mächte aufgeführt, die nicht miteinander von einem Spieler kontrolliert werden sollten. Dabei bedeutet ein **P**, daß die beiden Mächte zusammen zu stark sind, ein **W** heißt, daß die eine Macht der anderen ihre Kraft nimmt und **V** zeigt an, daß die beiden Mächte zusammen nicht konfliktfrei spielbar sind.

| | | |
|--------------|--------------|---|
| Amöben | Entrepreneur | X |
| | Riesen | W |
| Antis | Doppler | W |
| | Gnome | W |
| | Gespenster | W |
| | Virus | X |
| | Warpish | W |
| Aristocrat | Doppelgänger | W |
| Aura | Seher | W |
| | Weisen | P |
| Auserwählten | Temponauten | X |
| Berserker | Doppler | X |
| | Empfindsame | X |
| | Friedfertige | W |
| Blender | Pavlov | X |
| | Seher | X |
| | Wahrsager | X |
| Boomerang | Dictator | P |
| | Siren | P |
| Busybody | Demon | P |
| | Prophet | P |
| Calculator | Wahrsager | P |
| Demon | Busybody | P |

| | | |
|---------------|---------------|---|
| Dictator | Boomerang | P |
| | Siren | W |
| Doppelganger | Aristocrat | W |
| | Elite | X |
| | Machine | P |
| | Mesmer | P |
| | Großzügigen | W |
| | Prolong | W |
| | Reserve | W |
| Doppler | Antis | W |
| | Berserker | X |
| | Loser | W |
| Empfindsame | Berserker | X |
| | Friedfertigen | X |
| Entrepreneur | Amöben | X |
| Friedfertigen | Berserker | W |
| | Empfindsame | X |
| | Klone | P |
| Gauner | Machine | P |
| Gespenster | Antis | W |
| | Riese | P |
| | Virus | P |
| Ghost | Virus | P |
| | Warpish | W |
| | Zombies | W |
| Glänzende | Wahrsager | P |
| Gnome | Antis | W |
| Gorgon | Stinker | W |
| Grief | Zombies | W |
| Großzügigen | Doppelganger | W |
| Händler | Seher | P |
| Judge | Machine | P |
| Klone | Friedfertigen | P |
| | Machine | P |
| | Miser | P |
| Loser | Doppler | W |
| Machine | Doppelganger | P |
| | Gauner | P |
| | Judge | P |
| | Klone | P |
| | Mutanten | P |
| | Prolong | W |
| Mesmer | Doppelganger | P |
| | Sammler | P |
| Miser | Klone | P |
| Mutanten | Machine | P |
| Obverse | Wahrsager | P |

| | | |
|-------------|--------------|---|
| Panischen | Sting | W |
| | Symbionten | P |
| | Zombies | W |
| Pavlov | Blender | X |
| | Seher | P |
| Pilzwesen | Vampire | X |
| | Tödlichen | X |
| | Warpish | W |
| Prolong | Doppelganger | W |
| | Machine | W |
| Prophet | Busybody | P |
| Raumpolizei | Schmarotzer | P |
| Reserve | Doppelganger | W |
| Riese | Amöben | W |
| | Demon | X |
| | Gespenster | P |
| | Symbionten | P |
| Sammler | Mesmer | P |
| Schizoid | Silencer | P |
| Schmarotzer | Raumpolizei | P |
| | Zombies | P |
| r | Aura | P |
| | Blender | X |
| | Händler | P |
| | Pavlov | P |
| | Weisen | P |
| Silencer | Spieler | P |
| | Schizoid | P |
| Siren | Boomerang | P |
| | Dictator | W |
| | Virus | P |
| Spieler | Silencer | P |
| Spiff | Stinker | X |
| Sting | Panischen | W |
| | Zombies | W |
| Stinker | Gorgon | W |
| | Spiff | X |
| Symbionten | Riesen | P |
| | Panischen | P |
| | Virus | P |
| Temponauten | Auserwählten | X |
| Tödlichen | Pilzwesen | X |
| | Vampire | W |
| Vampire | Pilzwesen | X |
| | Tödlichen | W |

| | | |
|-----------|-------------|---|
| Virus | Antis | X |
| | Ghost | P |
| | Gespenster | P |
| | Siren | P |
| | Symbionten | P |
| | Warpish | P |
| Wahrsager | Blender | X |
| | Calculator | P |
| | Glänzende | P |
| | Obverse | P |
| | Hexer | P |
| Warpish | Antis | W |
| | Ghost | W |
| | Pilzwesen | W |
| | Virus | P |
| Weisen | Aura | W |
| | Seher | P |
| Zombies | Ghost | W |
| | Grief | W |
| | Panischen | W |
| | Schmarotzer | P |
| | Sting | W |