



Bushwhacker



Sie haben die Macht des Hinterhalts

Als Offensivspieler ziehen Sie eine Schicksalskarte, aber halten sie verdeckt. Wenn Sie Ihre eigene Farbe ziehen, dürfen Sie die gezogene Karte ablegen und eine neue Schicksalskarte ziehen oder Sie behalten sie und führen eine Herausforderung in ihrem eigenen Sonnensystem durch.

Nun schreiben sie auf, welchen Planeten Sie angreifen. Wenn Sie in ihrem eigenen Sonnensystem angreifen, schreiben sie zusätzlich die Farbe des Spielers auf, den sie angreifen wollen. Nun stellen Sie Raumschiffe auf den Kegel, aber Sie positionieren ihn nicht. In ihrer Herausforderung dürfen auf keiner Seite Verbündete eingeladen werden.

Jeder andere Spieler spielt nun eine Herausforderungskarte und gegebenenfalls eine Kickerkarte, denn es existiert kein Defensivspieler, solange Sie nicht die Schicksalskarte aufgedeckt haben. Jetzt geben Sie den angegriffenen Planeten bekannt, wodurch der Defensivspieler bekannt wird. Alle anderen Spieler als der Defensivspieler erhalten nun ihre ausgespielten Herausforderungskarten zurück. Der Defensivspieler darf seine Macht ganz normal einsetzen, obwohl er bereits eine Herausforderungskarte gespielt hat. Nun spielen Sie Ihre Herausforderungskarte, die Karten werden aufgedeckt und das Ergebnis berechnet. Die Farbe der Schicksalskarte kann nicht verändert werden.

Einschränkung: Nicht in einem Spiel mit Insekten, Plant oder Wandler verwenden.

Blitzer



Normal: Als Offensivspieler dürfen sie den Kegel auf jede beliebige Basis des Defensivspielers richten, also auch auf eine dessen Fremdbasen.



Super: Nachdem Sie den Defensivspieler bestimmt haben, müssen alle anderen Spieler ihre ausgespielten Herausforderungskarten ablegen.



Capacitor



Sie haben die Macht zu lagern

Sie beginnen mit einem leeren Speicher. Bevor Karten ausgespielt werden dürfen Sie als Hauptspieler *store*, *release* oder *neutral* ausrufen. Im Fall von *store* addieren Sie die Differenz zwischen ihrem Kampfergebnis und dem Ihres Gegners zu Ihrem Speicher. Wenn irgendein Spieler eine Kompromißkarte spielt, wird dessen Ergebnis als Null für die Differenzberechnung gewertet. Wenn Ihr Kampfwert kleiner als der Ihres Gegners ist, addieren Sie eine negative Zahl zu Ihrem Speicher, der auch negativ werden kann.

Wenn Sie *release* ausrufen müssen Sie angeben wieviel aus Ihrem Speicher zu Ihrem Kampfwert addiert werden soll, wodurch Ihr Speicher entsprechend reduziert wird. Wenn Ihr Speicher positiv ist, wenn Sie *release* spielen, müssen Sie eine Zahl zwischen 1 und dem Wert des Speichers nennen. Wenn Ihr Speicher negativ ist, müssen Sie eine Zahl zwischen -1 und dem Wert des Speichers nennen.

Im Fall von *neutral* bleibt Ihr Speicher unverändert. Wenn Sie Ihre Macht verlieren, bleibt Ihr Speicher unverändert, bis Sie Ihre Macht zurück erlangen.

Blitzer



Normal: Wenn Sie Hauptspieler sind und beide Seiten Angriffskarten spielen dürfen Sie für jede 10 Punkte (oder ein Bruchteil davon), um die sich das Kampfergebnis unterscheidet, eine Karte vom Stapel ziehen. Wenn sich das Ergebnis beispielsweise um 7 Punkte unterscheidet, dürfen Sie eine Karte ziehen, unterscheidet es sich um 22 Punkte, dürfen Sie drei Karten ziehen.



Super: Im Fall von *release* brauchen Sie nicht Ihren Speicher verringern



Entropy

Sie haben die Macht der Unvermeidbarkeit

Sie starten mit null Punkten. Für jedes Raumschiff das in das Schwarze Loch wandert und jede Karte die auf dem Ablagestapel landet erhalten Sie einen Punkt. In jeder Herausforderung dürfen Sie als Hauptspieler Ihre Punkte durch 10 dividiert (abgerundet) zu Ihrem Kampfwert addieren. Wenn Sie Ihre Macht verlieren behalten Sie Ihre Punkte aber bekommen keine neuen hinzu.

Sie erhalten auch dann Punkte für Raumschiffe, wenn diese geheilt werden, aber keine für Zombie oder Wild Boomerang Raumschiffe. Sie erhalten auch Punkte für Karten, die den Ablagestapel erreicht haben, aber später wieder von dort entfernt wurden.

Blitzer



Normal: Als Hauptspieler dürfen Sie die Raumschiffe Ihres Gegners umverteilen, bevor der Kegel positioniert wird. Sie müssen mindestens ein Raumschiff auf jeder Basis Ihres Gegners lassen.



Super: Sie dürfen Ihre Punkte durch 10 dividiert (abgerundet) als Verbündeter Ihrer Seite hinzuzählen



Grovel

Sie haben die Macht zu bitten

Als Hauptspieler dürfen Sie jeden anderen Spieler bitten eine von diesem durchgeführte Aktion zu modifizieren. Sie dürfen ihn bitten den Kegel anders zu positionieren, eine gespielte Karte zurückzunehmen, seine optionale Macht nicht zu verwenden, Verbündete nicht einzuladen und, wenn Ihr Gegner die Herausforderung gewinnt, zu Erlauben, daß Sie Ihre Basen nicht in das Schwarze Loch verlieren, sondern auf Basen zurückstellen dürfen. Sie dürfen während einer Herausforderung nur eine Bitte pro Kartentyp (Blitzer, Edikt, Herausforderungskarte, etc.) haben.

Wenn der Spieler Ihre Bitte erfüllt, dürfen Sie noch eine weitere Bitte während der laufenden Herausforderung stellen. Nachdem Ihre zweite Bitte erfüllt wurde, dürfen Sie in der laufenden Herausforderung keine weitere Bitte mehr stellen.

Wenn eine Ihrer Bitten abgelehnt wird verliert der ablehnende Spieler eines seiner Raumschiffe in das Schwarze Loch und Sie dürfen später bezüglich einer anderen Aktion eine neue Bitte stellen, usw.

Blitzer



Normal: Wenn Sie kein Hauptspieler sind und vom Offensivspieler nicht als Verbündeter eingeladen werden, dürfen Sie ihm diese Blitzerkarte zeigen und ihn bitten, Sie einzuladen. Wenn er Ihre Bitte ablehnt, dürfen Sie zwei seiner Raumschiffe vom Kegel in das Schwarze Loch legen.



Super: Sie dürfen Ihre Macht in einer Herausforderung als Verbündeter einsetzen



Informer

Sie haben die Macht zu informieren

In einer Herausforderung in der Sie nicht Hauptspieler sind dürfen Sie einen Hauptspieler, der Sie nicht als Verbündeten eingeladen hat, auffordern, seine Angriffskarte zuerst zu spielen. Sie dürfen sich dann dessen gespielte Karten ansehen und verkünden, was er gespielt hat, wobei Sie auch lügen dürfen. Sie dürfen auch nur einen einzelnen Spieler informieren.

Einschränkung: Nicht in einem Spiel mit dem Wahrsager verwenden.

Blitzer



Normal: Wenn Sie diese Karte aufgenommen haben müssen Sie alle Ihre Handkarten offen hinlegen und so während der Herausforderung spielen. Sie dürfen Ihre Handkarten nur aufnehmen um Karten zu spielen oder um Karten von Ihnen ziehen zu lassen.



Super: Sie dürfen Ihre Macht auch gegen einen Spieler einsetzen, der Sie als Verbündeten eingeladen hat



Knot

Sie haben die Macht zu verpflichten

Immer wenn Sie die Möglichkeit haben, einen Spieler als Verbündeten einzuladen, eine von ihm angebotene Verbündung einzugehen oder das Verbündungsangebot seines Gegners auszuschlagen, dürfen Sie ihm vorschlagen, eine Verpflichtung mit Ihnen einzugehen.

Zusätzlich dürfen Sie jedem anderen Spieler vorschlagen, eine Verpflichtung mit Ihnen einzugehen, wenn Sie die Möglichkeit haben eine optionale Macht zu benutzen oder eine weitere Herausforderung durchzuführen. Die von Ihnen vorgeschlagene Verpflichtung muß von demselben Aktionstyp sein. Zum Beispiel: „Wenn ich mit Deinem Gegner keine Verbündung eingehe, wirst Du dann später keine Verbündung mit meinem Gegner eingehen, wenn ich Dich darum bitte?“.

Wenn der Spieler einverstanden ist und Sie Ihren Teil der Abmachung erfüllen ist er Ihnen verpflichtet. Zu jeder späteren Zeit dürfen Sie ihn an seine Verpflichtung erinnern und er muß sich dann so verhalten, wie er versprochen hat. Danach ist er bezüglich dieser Verpflichtung frei.

Während einer Herausforderung dürfen Sie solange Verpflichtungen vorschlagen, bis eine eingegangen wird. Wenn kein Spieler eine von Ihnen vorgeschlagene Verpflichtung eingehen will, dürfen Sie in der laufenden Herausforderung aufhören Verpflichtungen vorzuschlagen und eine Karte vom Stapel ziehen oder eines Ihrer Raumschiffe aus dem Schwarzen Loch befreien.

Wenn Sie Ihre Macht verlieren bleiben existierende Verpflichtungen bestehen, aber Sie dürfen diese erst einfordern, wenn Sie Ihre Macht zurück erlangt haben. Wenn Sie gezappt werden während Sie einen Spieler an seine Verpflichtung erinnern, ist diese Verpflichtung egalisiert.

Blitzer



Normal: Sie und Ihr Gegner dürfen eine gegenseitige Verpflichtung als Teil einer Abmachung eingehen. Die Verpflichtung ist auf dieselben Arten beschränkt wie bei Knot.



Super: Als Offensivspieler dürfen sie solange Verpflichtungen vorschlagen, bis drei eingegangen worden sind



Leech

Sie haben die Macht trocken zu legen

Nachdem das Ergebnis einer Herausforderung feststeht, in der Sie Hauptspieler sind, dürfen Sie Ihrem Gegner folgendes antun. Zwingen Sie ihn eines seiner Raumschiffe in das Schwarze Loch zu legen, oder zwingen Sie ihn Ihnen seine höchste Angriffskarte, eine Kompromißkarte, oder eine von seinen Karten eines bestimmten Typs wie Blitzer, Edikt oder Kicker zu geben. Sie müssen die Strafe festsetzen, ohne seine Handkarten anzusehen. Wenn Ihr Gegner eines seiner Raumschiffe verlieren soll, darf er es selbst auswählen. Wenn Ihr Gegner keine Karte des von Ihnen verlangten Typs besitzt, braucht er nichts zu tun. Wenn er jedoch eine solche Karte besitzt, muß er Ihnen diese geben.

Blitzer



Normal: Sie dürfen von jedem anderen Spieler eine Karte ziehen und diese ablegen.



Super: Wenn Sie schmarotzen muß Ihr Gegner eines seiner Raumschiffe in das Schwarze Loch legen und Ihnen zwei Karten Ihrer Wahl geben, die Sie normalerweise bekommen können



Paranoid

Sie haben die Macht zu belästigen

Als Hauptspieler oder Verbündeter dürfen Sie den Wert der Raumschiffe der Verbündeten Ihres Gegners zu Ihrer Seite addieren, nachdem alle anderen Effekte berücksichtigt worden sind. Zusätzlich egalisieren sie die Mächte der Verbündeten Ihres Gegners während der laufenden Herausforderung. Der Parasit darf seine Macht einsetzen, denn sie wird erst dann egalisiert, wenn er bereits eine Verbündung eingegangen ist

Blitzer



Normal: Jeder Spieler den Sie als Verbündeten einladen ist automatisch von Ihrem Gegner als Verbündeter eingeladen.



Super: Sie dürfen den Wert der Raumschiffe der Verbündeten Ihres Gegners zweifach zu Ihrer Seite addieren anstatt nur einfach



Probe

Sie haben die Macht auszukundschaften

Immer wenn irgendein anderer Spieler die Farbe eines dritten Spielers vom Schicksalsstapel aufdeckt und sie eine Angriffskarte besitzen, dürfen Sie eine untersuchende Herausforderung gegen einen beliebigen Planeten des defensiven Systems durchführen.

Zu Beginn Ihrer untersuchenden Herausforderung dürfen Sie kein Raumschiff aus dem Schwarzen Loch befreien. Sie legen ein Raumschiff auf den Kegel und positionieren ihn. Es sind keine Verbündeten erlaubt und es dürfen nur Angriffskarten gespielt werden. Nur Sie und Ihr Gegner dürfen die Mächte einsetzen. Sie und Ihr Gegner müssen Angriffskarten spielen. Wenn Ihr Gegner keine Angriffskarte besitzt, legt er alle seine Karten ab und zieht sieben neue Karten.

Sie und Ihr Gegner schauen sich die gespielten Angriffskarten an ohne diese anderen Spielern zu zeigen und bestimmen das Resultat. Wenn Sie gewinnen besetzt Ihr Raumschiff den angegriffenen Planeten, wenn Sie verlieren kommt es in das Schwarze Loch. Die Raumschiffe Ihres Gegners verbleiben auf dem Planeten. Wenn Ihr Gegner der Stinker ist können Sie ihn nur dort herausfordern, wo er keine Raumschiffe hat. Sie legen Ihre Karte so in den Ablagestapel, daß sie kein anderer Spieler sehen kann und Ihr Gegner behält seine Angriffskarte.

Nun macht der reguläre Offensivspieler seine Herausforderung. In dieser Herausforderung muß der Defensivspieler entweder dieselbe Angriffskarte spielen, die er gegen Sie gespielt hat, oder er spielt eine Kompromißkarte. Wenn Sie sich mit dem Offensivspieler verbünden, dürfen sie den Wert der Angriffskarte des Defensivspielers nennen.

Einschränkung: Nicht in einem Spiel mit Bushwacker verwenden

Blitzer



Normal: Als Hauptspieler muß Ihnen Ihr Gegner seine höchste Angriffskarte zeigen, bevor die Herausforderungskarten gespielt werden.



Super: In Ihrer untersuchenden Herausforderung dürfen Sie zusätzlich zu Ihrer Angriffskarte weitere andere Karten ausspielen



Salt

Sie haben die Macht der Abrüstung



Als Hauptspieler in einer Herausforderung dürfen Sie „Abrüstung“ ausrufen, wenn Sie eine Angriffskarte besitzen bevor die Herausforderungskarten ausgespielt werden. Sie und Ihr Gegner müssen dann jeweils eine Angriffskarte ablegen, wobei jedoch Ihr Gegner seine höchste Angriffskarte ablegen muß und Sie eine beliebige Angriffskarte ablegen dürfen.

Wenn nun der Offensivspieler keine Herausforderungskarte mehr besitzt, endet seine Herausforderung sofort und seine Raumschiffe kehren zu Basen zurück. Wenn der Defensivspieler nun keine Herausforderungskarten mehr besitzt, legt er alle seine Handkarten ab und zieht sieben neue Karten.

Blitzer



Normal: In dieser Herausforderung müssen alle anderen Spieler ihre höchste Angriffskarte offen vor sich hinlegen. Sie dürfen diese Karte nur aufnehmen, um eine Herausforderungskarte zu spielen oder um einen anderen Spieler Karten ziehen zu lassen.



Super: Wenn Sie „Abrüstung“ ausrufen dürfen Sie eine beliebige Zahl bis zur Anzahl Ihrer Angriffskarten nennen. Sie und Ihr Gegner müssen dann so viele Angriffskarten ablegen, falls möglich. Dabei muß Ihr Gegner seine höchsten Angriffskarten ablegen und Sie legen beliebige Angriffskarten ab



Teela

Sie haben die Macht des Glücks

Als Hauptspieler in einer Herausforderung werfen Sie einen Würfel nachdem die Herausforderungskarten ausgespielt worden sind. Sie dürfen die Anzahl der gewürfelten Augen zu Ihren Raumschiffen addieren oder subtrahieren, bevor andere Effekte in Kraft treten. Die veränderte Anzahl Raumschiffe wird verwendet um die Anzahl an Entschädigungen zu berechnen und sie gilt bezüglich Mächte und Blitzer.

Wenn Sie eine negative Anzahl Raumschiffe herausbekommen und Sie Entschädigungen ziehen dürfen, muß Ihr Gegner diese Anzahl an Karten von Ihrer Hand ziehen.

Blitzer



Normal: Wenn Sie Entschädigungen ziehen dürfen, dürfen Sie würfeln. Sie subtrahieren dann drei von der Anzahl gewürfelter Augen. Diesen Wert addieren Sie dann zu der Anzahl zu ziehender Entschädigungen. Wenn diese Anzahl negativ wird, zieht Ihr Gegner diese Anzahl Karten von Ihnen.



Super: Sie dürfen ein zweites Mal würfeln und diesen Wert ebenfalls zu Ihren Raumschiffen addieren



Toady

Sie haben die Macht zu kriechen

Zu Beginn des Spiels bestimmen Sie einen der anderen Spieler als Ihren Herren, oder als Ihre Herrin. Immer wenn Ihr Herr Hauptspieler ist, dürfen Sie sich mit ihm verbünden, auch wenn Sie nicht eingeladen werden. Aber Sie dürfen sich nicht gegen Ihren Herren verbünden, außer wenn Sie der Magnet dazu zwingt.

Bevor die Herausforderungskarten ausgespielt werden dürfen Sie Ihrem Herren beliebige Ihrer Handkarten anbieten. Ihr Herr darf sich diese Karten ansehen und entweder alle annehmen oder ablehnen. Wenn er sie ablehnt erhalten Sie die Karten zurück.

Sie dürfen Ihre Lucre dazu verwenden um Karten zu kaufen und diese Ihrem Herren geben. Sie dürfen Ihrem Herren auch Lucre geben, bevor die Karten aufgedeckt werden.

Wenn Sie als Hauptspieler die Farbe Ihres Herrn vom Schicksalsstapel aufdecken, müssen Sie die Basis eines anderen Spielers im Sonnensystem Ihres Herren angreifen. Dieser Spieler ist dann innerhalb der Herausforderung der Defensivspieler. Wenn Sie keine derartige Herausforderung innerhalb des Sonnensystems Ihres Herren machen können, ignorieren Sie die aufgedeckte Schicksalskarte und decken eine neue auf.

Wenn Ihr Herr das Spiel gewinnt teilen Sie seinen Sieg.

Einschränkung: Nicht in einem Spiel mit nur drei Spielern verwenden.

Blitzer



Normal: Wenn ein Spieler das Spiel mit einer Herausforderung gewinnt in der Sie sein Verbündeter waren, so teilen Sie seinen Sieg. Sie teilen jedoch nicht den Sieg, wenn er durch eine Abmachung zustande gekommen ist.



Super: Sie dürfen zu Beginn Ihrer Herausforderung Ihren Herren wechseln. Sagen Sie, wer der neue Herr ist



Ultimatum

Sie haben die Macht zu drohen

Bevor Herausforderungskarten ausgespielt werden dürfen Sie als Hauptspieler Ihrem Gegner drohen: „Wenn Du eine Angriffs Karte größer gleich X spielst, dann addiere ich X zu meinem Kampfergebnis.“ ($7 \leq X \leq 40$). Sie dürfen die Kurzform „X oder größer“ verwenden.

Wenn Ihr Gegner solch eine Karte spielt, dürfen Sie X zu Ihrem Kampfergebnis addieren.

Blitzer



Normal: Wenn Sie als Verbündeter eine Herausforderung verlieren, dürfen Sie sich die Handkarten des mit Ihnen verbündeten Hauptspielers ansehen und maximal so viele Karten davon nehmen, wie sie Raumschiffe in der Herausforderung hatten. Sie müssen diese Karte spielen, bevor die Herausforderungskarten ausgespielt werden.



Super: Sie dürfen Ihre Macht als Verbündeter einsetzen, um Ihrem Gegner zu drohen



Wastrel

Sie haben die Macht abzulegen

Als Offensivspieler dürfen Sie zu Beginn einer Herausforderung Ihre Handkarten ablegen und sieben neue Karten ziehen. Dies gilt als eine erfolgreiche Herausforderung bezüglich der Durchführung einer zweiten Herausforderung. Wenn Sie jedoch keine Herausforderungskarten ziehen, können Sie keine zweite Herausforderung machen.

Blitzer



Normal: Sie dürfen bis zu zwei Ihrer Handkarten ablegen.



Super: Sie dürfen Ihre Handkarten ablegen und sieben neue Karten ziehen ohne dafür eine Herausforderung zu opfern



Xx

Sie haben die Macht des Doppelspiels

Wenn Sie Hauptspieler sind und eine Kompromißkarte gespielt haben, dürfen sie nach dem Aufdecken der Karten folgendes tun: Sie tauschen Ihre Kompromißkarte gegen eine Ihrer Angriffskarten aus. Sie tauschen die von Ihrem Gegner gespielte Angriffskarte gegen eine von Ihren Kompromißkarten aus. Sie tauschen die von Ihrem Gegner gespielte Kompromißkarte gegen eine von Ihren Angriffskarten aus. Keine andere Macht kann das Austauschen verhindern.

Zusätzlich dürfen Sie als Hauptspieler oder Verbündeter in einer Herausforderung von anderen Spielern abgelegte Kompromißkarten aufnehmen.

Blitzer



Normal: Wenn Sie als Verbündeter eine Herausforderung gewonnen haben, dürfen Sie eine der ausgespielten Herausforderungskarten derart mit einer Ihrer Herausforderungskarten austauschen, so daß Ihre Seite die Herausforderung nun verliert.



Super: Sie dürfen Ihre Macht auch als Verbündeter einsetzen



Zero

Sie haben die Macht des Nichts

Als Hauptspieler in einer Herausforderung dürfen Sie nach dem Ausspielen aber vor dem Aufdecken der Herausforderungskarten „Null“ ausrufen. Dadurch werden alle Angriffskarten zu Karten vom Wert 0.

Wenn jeder Hauptspieler eine Angriffskarte gespielt hat, darf jeder die gespielte Angriffskarte ablegen und eine neue Angriffskarte verdeckt spielen, wenn er kann. Mächte können auf das Spielen der zweiten Angriffskarte ganz normal Einfluß nehmen. Ihre Macht beeinflusst nur die vom Doppeler gespielte Hauptkarte.

Blitzer



Normal: Sie dürfen Ihre Handkarten ablegen. Wenn Sie der Offensivspieler sind, endet Ihre Herausforderung sofort und alle Raumschiffe auf dem Kegel werden zu Basen zurückgezogen.



Super: Wenn Ihr Gegner eine Angriffskarte spielt, nachdem Sie „Null“ ausgerufen haben, muß er seine niedrigste Angriffskarte spielen