



Computer

Sie haben die Macht zu verarbeiten.

Sobald Sie als Hauptspieler feststehen, dürfen Sie die Handkarten aller Spieler (Sie eingeschlossen) einsammeln. Sie dürfen sich die Karten ansehen. Sie trennen die eingesammelten Karten dann in Herausforderungskarten und andere Karten auf. Nun mischen Sie jeden der beiden Kartentapel und beginnend mit Ihnen selbst teilen Sie die Karten im Uhrzeigersinn aus. Dabei ist es egal, mit welchem Stapel Sie beginnen. Mit der Austeilung des zweiten Stapels beginnen sie dort, wo Sie mit dem ersten aufgehört haben. Danach geht das Spiel normal weiter.

Blitzer



Normal: Bevor die Herausforderungskarten ausgespielt werden sammeln Sie von jedem Spieler (Sie eingeschlossen) eine Angriffskarte ein. Ein Spieler, der keine Angriffskarte hat, darf Ihnen auch eine Kompromißkarte geben. Sie schauen sich die Karten an und verteilen diese willkürlich an alle Spieler, wobei jeder eine Karte erhalten muß.



Super: Wenn Sie Ihre Macht einsetzen dürfen Sie die Reihenfolge der Karten der beiden Stapel bestimmen. Sie verteilen die Karten dann in der normalen Weise.



Conspirator

Sie haben die Macht der Verschwörung

Sobald der Defensivspieler feststeht dürfen Sie als Hauptspieler den Namen eines Spielers, der nicht Ihr Gegner ist, aufschreiben und diesen Spieler damit zu Ihrem geheimen Verbündeten machen. Das Spiel läuft dann normal weiter, aber bevor die Herausforderungskarten ausgespielt werden geben Sie Ihren geheimen Verbündeten bekannt.

Wenn Ihr geheimer Verbündeter nun bereits mit Ihnen normal verbündet ist, zählen alle seine Raumschiffe auf dem Kegel doppelt (Raumschiffe des Riesen zählen achtfach). Wenn Ihr geheimer Verbündeter sich mit Ihrem Gegner verbündet hat, so werden dessen Raumschiffe auf dem Kegel vom Kampfergebnis Ihres Gegners abgezogen anstatt hinzugefügt. Zusätzlich ziehen Sie in diesem Fall eine von den Handkarten Ihres geheimen Verbündeten. Wenn Ihr geheimer Verbündeter mindestens von einem Hauptspieler als Verbündeter eingeladen wurde aber kein Bündnis eingegangen ist, so dürfen Sie eines seiner Raumschiffe Ihrer Wahl in das Schwarze Loch werfen.

Einschränkung: Nicht in einem Spiel mit drei Spielern verwenden.

Blitzer



Normal: Als Hauptspieler dürfen Sie von jedem Verbündeten Ihres Gegners ein Raumschiff in das Schwarze Loch werfen. Sie dürfen das Raumschiff frei auswählen.



Super: Wenn Ihr geheimer Verbündeter sich mit Ihnen oder Ihrem Gegner verbündet hat, dürfen Sie während der Herausforderung seine Macht mitbenutzen. Im Fall eines Zeitkonflikts darf er seine Macht zuerst einsetzen



Crone

Sie haben die Macht zu polymorphieren

Wenn Sie Hauptspieler sind dürfen Sie sobald Ihr Gegner feststeht diesem eine andere nicht im Spiel befindliche Macht geben. Sie dürfen diese Macht aussuchen und über die reguläre Machtkarte Ihres Gegners legen. Er spielt mit dieser Macht nun in der aktuellen und allen folgenden Herausforderungen, bis es ihm gelingt eine Fremdbasis zu erhalten oder eine erfolgreiche Abmachung einzugehen.

Sie können Ihre Macht auch gegen einen Spieler einsetzen, der bereits mit einer von Ihnen ausgesuchten Macht spielt. Sie dürfen jedoch nicht eine von Ihnen bereits ausgesuchte Macht ein zweites mal aussuchen. Wenn Sie Ihre Macht verlieren erhalten alle Spieler sofort ihre ursprünglichen Mächte zurück, bis Sie Ihre Macht zurück erlangen.

Blitzer



Normal: Sie dürfen ein von einem anderen Spieler ausgespieltes Edikt in ein anderes Edikt verwandeln, das jedoch zu diesem Zeitpunkt spielbar sein muß. Sie entscheiden jedoch nicht, gegen wen das Edikt wirkt.



Super: Ein Spieler darf eine Macht, die Sie ihm gegeben haben, nicht gegen Sie einsetzen.



Customs

Sie haben die Macht zu beschlagnahmen

Immer wenn ein anderer Spieler eine Fremdbasis erhält dürfen Sie eine seiner Handkarten ziehen. Dies dürfen Sie bevor Entschädigungen gezogen werden.

Blitzer



Normal: Wenn ein andere Spieler Karten als Belohnungen oder Entschädigungen gezogen hat, dürfen Sie diese einziehen, bevor dieser sie sich angesehen hat.



Super: Sie dürfen von einem Spieler, der gerade eine Fremdbasis erhalten hat, zufällig zwei Karten ziehen, anstatt nur eine.



Darwin

Sie haben die Macht der Evolution



Bevor in einer Herausforderung die Herausforderungskarten ausgespielt werden dürfen Sie sich als Hauptspieler entwickeln oder super-entwickeln, um für diese Herausforderung eine der unten aufgeführten Mächte zu erhalten, wobei Sie die für die ausgesuchte Macht festgelegte Anzahl Ihrer Raumschiffe in das Schwarze Loch geben müssen.

Sie dürfen jede der aufgeführten Mächte in dem Spiel nur einmal verwenden und Sie müssen in der nächsten Herausforderung, in der Sie Hauptspieler sind, eine Pause machen. Während Sie eine Pause machen, können Sie die Macht der Evolution nicht einsetzen. Drehen Sie Ihre Macht um, um eine Pause anzuzeigen.

Sie können gezappt werden, während Sie die Evolutionsmacht einsetzen, aber bevor Sie die Raumschiffe bezahlt haben. Beim Einsatz der durch die Evolution erhaltenen Macht können Sie auch gezappt werden.

De-evolve: Virus (3), Void (3), Antis (3), Insekten (3), Amöben (2), Monstro (2), Würmer (2), Mutanten (1), Panischen (1), Gauner (1).

Super-evolve: Seher (3), Wahrsager (3), Temponauten (3), Computer (2), Klone (2), Will (2), Blender (2), Weisen (2), Calculator (1), Empfindsame (1).

Blitzer



Normal: Als Hauptspieler dürfen Sie eine von Darwin bereits benutzte Macht benutzen anstatt Ihre eigene. Sie müssen jedoch keine Raumschiffe dafür bezahlen. Wenn Darwin nicht im Spiel ist, so ziehen Sie eine neue Blitzerkarte.



Super: Sie brauchen keine Ruhephase einzuhalten



Dog

Sie haben die Macht zu folgen

Nachdem ein anderer Spieler als Offensivspieler eine Herausforderung gewonnen hat, in der Sie keine Basis erhalten haben, dürfen Sie sofort den Defensivspieler angreifen, der verloren hat, wenn Sie nicht dieser Defensivspieler sind. Ihre Folgeherausforderung startet mit der Phase zur Positionierung des Kegels. Sie müssen mindestens eine Herausforderungskarte besitzen, um diese Herausforderung machen zu können. Wenn der Offensivspieler, der gesiegt hat, das Spiel damit gewonnen hat, können Sie durch einen Gewinn der Folgeherausforderung den Sieg mit diesem teilen.

Blitzer



Normal: Wenn ein neuer Spieler Offensivspieler wird, werden Sie statt dessen neuer Offensivspieler, der bis zu zwei Herausforderungen machen darf, und nach Ihnen geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Super: Sie dürfen Ihre Macht einsetzen, um einen Defensivspieler anzugreifen, der gewonnen hat



Dominat

Sie haben die Macht zu kontrollieren

Wenn Sie als Hauptspieler oder Verbündeter eine Herausforderung gewinnen, so unterliegt der Hauptspieler, der verloren ist, in der nächsten Herausforderung Ihrem Kommando.

In Abhängigkeit davon, wer wen herausfordert, kontrollieren irgendeine oder alle seiner Aktionen auf die folgende Weise:

- 1) Die Anzahl der Raumschiffe, die er auf den Kegel setzen darf.
- 2) Wen er als Verbündeten einladen darf, oder mit wem er verbünden darf.
- 3) Welche Herausforderungskarte gespielt wird, außer an Mächte bestimmen etwas anderes.
- 4) Ob eine Kickerkarte gespielt wird.
- 5) Ob Edikte oder Blitzer gespielt werden dürfen
- 6) Ob er seine optionale Macht einsetzen darf

Wenn Ihr Opfer in irgendwelche Interaktionen verwickelt wird, so dürfen Sie für ihn antworten. Wenn Ihr Opfer eine Aktion treffen muß, machen Sie diese für ihn, oder auch nicht.

Sie dürfen nicht die Karten Ihres Opfers sehen, aber wenn Ihr Opfer eine Angriffskarte spielen muß und seine Wahl durch eine andere Macht oder irgendeinen Effekt beeinflusst worden ist, so dürfen Sie seine Wahl beeinflussen. Sie dürfen beispielsweise sagen „niedrigste Angriffskarte“, „zweithöchste Angriffskarte“, „Kompromißkarte“, e.t.c. Wenn es möglich ist, muß Ihr Opfer so spielen wie sie gefordert haben.

Wenn Sie gezappt werden ist Ihr Opfer frei von Ihrer Kontrolle. Wenn Ihr Opfer gezappt wird während es unter Ihrer Kontrolle ist, können Sie nicht 6) einsetzen. Wenn Sie und Ihr Opfer beide Hauptspieler sind, so haben Sie nur eine eingeschränkte Kontrolle. Sie dürfen dann nur 1-4 oder 5 und 6, aber nicht alle einsetzen.

Einschränkung: Nicht in einem Spiel mit Ventriloquist verwenden.

Blitzer



Normal: Wenn Sie kein Hauptspieler sind, dürfen Sie die optionale Macht eines anderen Spielers kontrollieren oder die Ausübung seiner Macht verhindern.



Super: Sie dürfen Ihre Macht gegen einen beliebigen Spieler einsetzen, der gegen die andere Seite verloren hat, anstatt nur gegen den Hauptspieler, der verloren hat.



Duplex

Sie haben die Macht der Rotation

Zu Spielbeginn ziehen Sie zwei weitere Mächte. Eine bestimmen Sie als zu Beginn aktiv und die andere legen Sie verdeckt hin. Jedesmal wenn eine Schicksalskarte aufgedeckt wird wechseln Sie die Macht, das heißt, die verdeckte wird die aktive und die aktive wird die verdeckte.

Blitzer



Normal: Sie dürfen die nicht aktive Macht von Duplex anstatt Ihrer eigenen Macht benutzen. Wenn Duplex nicht im Spiel ist, so ziehen Sie eine neue Blitzerkarte.



Super: Sie dürfen Ihre beiden Mächte zusammen benutzen



Engeneer

Sie haben die Macht zu konstruieren

Wenn Sie auf einem fremden Planeten mindestens zwei Raumschiffe haben und dessen Farbe vom Schicksalsstapel durch einen anderen Offensivspieler als Sie aufgedeckt wird, so dürfen Sie ein Raumschiff von Ihrer Basis an einen benachbarten Planeten verschieben, auf dem Sie keine Basis haben, so daß Sie den Raum zwischen den beiden Planeten überbrücken.

Nachdem eine Brücke gebildet worden ist, zählt jedes Raumschiff auf Ihrer Seite, das einen der verbundenen Planeten angreift, dreifach (Jedes Raumschiff des Riesen zählt zwölfmal). Brückenraumschiffe sind nicht in die Herausforderung involviert. Wenn Sie die Herausforderung gewinnen, wird die Brücke Teil Ihrer neuen Basis. Wenn Sie verlieren, so bleibt die Brücke bestehen und Sie dürfen diese in einer späteren Herausforderung wieder benutzen.

Wenn eine Ihrer Basen angegriffen wird, von der eine Brücke ausgeht, so zählt das Brücken-Raumschiff nicht zu Ihrem Verteidigungswert, aber wandert in das Schwarze Loch, wenn Sie diese Basis verlieren.

Von einer Basis aus können Brücken zu beiden benachbarten Planeten gebildet werden, wenn die entsprechende Farbe ein zweites Mal vom Schicksalsstapel aufgedeckt wird. Es können auch von zwei verschiedenen Planeten ausgehend zwei Brücken zu demselben Planeten gebildet werden. Wenn Sie eine Ihrer Heimatbasen verlieren, so können Sie eine Brücke zu diesem Planeten bauen, wenn Ihre Farbe aufgedeckt wird.

Brücken-Raumschiffe können nur von Ihnen bewegt werden und sind immun gegen Mächte wie den Attentäter oder ähnliche Effekte. Wenn Sie Ihre Macht verlieren nachdem Sie eine Brücke gebaut haben, so können Sie nicht mehr den Wert der Raumschiffe auf Ihrer Seite verdreifachen, aber die Brücke bleibt bestehen.

Blitzer



Normal: Wenn Sie Hauptspieler sind dürfen Sie von einem anderen als dem angegriffenen Planeten, auf dem Sie mindestens zwei Raumschiffe haben, ein Raumschiff in den Raum oberhalb des Planeten stellen und somit ein Kraftfeld erzeugen.

Wenn Ihre Raumschiffe auf diesem Planeten dann angegriffen werden, zählen diese dreifach. Dabei zählt das im Raum befindliche Raumschiff jedoch nicht zum Kampfwert, aber es geht in das Schwarze Loch, wenn Sie die Basis verlieren.



Super: Sie dürfen Ihre Macht einsetzen um eine doppelte Brücke zwischen zwei Planeten zu bauen. Wenn Sie dann einen Planeten angreifen, der mit einer doppelten Brücke verbunden ist, zählen die Raumschiffe auf Ihrer Seite sechsfach



Faithful

Sie haben die Macht des Betens

Als Hauptspieler decken Sie stets Ihre Herausforderungskarte zuerst auf. Wenn Sie eine Kompromißkarte gespielt haben, dürfen Sie beten, daß Ihr Gegner auch eine Kompromißkarte gespielt hat. Wenn Ihr Gegner dann angibt, daß er eine Kompromißkarte gespielt hat, ohne daß er die von ihm gespielte Karte aufdecken muß, so wurde Ihr Gebet erhört und Sie dürfen eine Abmachung eingehen. Ihr Gegner legt seine Karte so ab, daß sie keiner sehen kann. Wenn Ihr Gegner jedoch eine Angriffskarte aufdeckt, wird die Herausforderung ganz normal durchgeführt.

Wenn Sie eine Angriffskarte gespielt haben wird die Herausforderung normal durchgeführt, aber wenn es so aussieht, daß Sie verlieren, so dürfen Sie für mehr Kraft beten. Sie dürfen dann die oberste Karte vom Stapel ziehen. Wenn es eine Angriffskarte ist, so dürfen Sie die Hälfte des Werts (aufgerundet) zu Ihrem Kampfwert addieren. Wenn es eine Kickerkarte oder eine Verstärkungskarte ist, so dürfen Sie diese entweder in der laufenden Herausforderung noch verwenden oder aber für später zu Ihren Handkarten nehmen. Wenn es sich um irgend eine andere Karte handelt (Kompromißkarte, Edikt, Blitzer), so nehmen Sie diese zu Ihren Handkarten.

Wenn Sie eine Angriffskarte gespielt haben und verlieren, obwohl Sie gebetet haben, so verlieren Sie die doppelte Anzahl an Raumschiffen in das Schwarze Loch.

Blitzer



Normal: Wenn Sie als Hauptspieler eine Herausforderung verlieren, so dürfen Sie die oberste Karte auf dem Stapel aufdecken. Wenn es eine Kompromißkarte oder ein Edikt ist, so führen Sie den Zorn Ihres Gottes herbei und Ihr Gegner und jeder seiner Verbündeten verlieren je drei Raumschiffe in das Schwarze Loch.



Super: Sie dürfen Ihre Macht zu beten als Verbündeter einsetzen.



Grifter

Sie haben die Macht zu betrügen

Bevor die Herausforderungskarten aufgedeckt werden dürfen Sie als Hauptspieler Ihrem Gegner eine Auswahl von drei Karten anbieten: eine Angriffskarte, eine Kompromißkarte und eine Karte, die keine Herausforderungskarte ist. Davon zieht er zufällig eine.

Wenn er die Kompromißkarte zieht, muß er seine verdeckt gespielte Herausforderungskarte zurücknehmen und statt dessen diese Kompromißkarte spielen. Ihr Gegner bekommt keine Entschädigungen, wenn er die von Ihnen erhaltene Kompromißkarte spielt. Wenn er die Angriffskarte zieht, so addiert er deren Wert zu der von ihm gespielten Angriffskarte (falls er eine gespielt hat), aber nur bis maximal zu dem Wert der von Ihnen gespielten Angriffskarte. Wenn Sie beispielsweise eine 12 gespielt haben und er eine 10, so kann sein Ergebnis maximal 12 werden, egal was für eine Angriffskarte er von Ihnen gezogen hat. Wenn er die Karte zieht, die keine Herausforderungskarte ist, so nimmt er diese zu seinen Handkarten, kann sie jedoch in der laufenden Herausforderung nicht mehr einsetzen. Zusätzlich wird seine Angriffskarte um 5 verringert.

Wenn Sie Ihre Macht einsetzen wollen, aber Sie haben keine Kompromißkarte, so verwenden Sie statt dessen eine weitere Angriffskarte und umgekehrt. Wenn Sie jedoch nur Herausforderungskarten besitzen, so können Sie Ihre Macht nicht einsetzen. Ihr Gegner muß die höhere Angriffskarte ablegen oder eine der Kompromißkarten, die auf seiner Seite gespielt wurden.

Blitzer



Normal: Nachdem die Herausforderungskarten aufgedeckt wurden dürfen Sie als Hauptspieler alle Raumschiffe Ihrer Verbündeten, die für einen Sieg überflüssig sind, zurückschicken.



Super: Sie dürfen Ihre Macht als Verbündeter einsetzen.



Kamikaze

Sie haben die Macht des göttlichen Atems



Bevor die Herausforderungskarten gespielt werden dürfen Sie als Hauptspieler den Wert Ihrer Angriffskarte verdoppeln (bevor Kicker wirken), indem Sie vier Ihrer Raumschiffe von irgendwelchen Basen in das Schwarze Loch schicken.

Blitzer



Normal: Wenn Sie eine Herausforderung als Hauptspieler oder Verbündeter verloren haben, dürfen Sie ??? weitere Raumschiffe von Ihren Basen opfern, die nicht an der laufenden Herausforderung beteiligt sind. Alle Ihre Gegner verlieren dann alle an der laufenden Herausforderung beteiligten Raumschiffe in das Schwarze Loch und die Herausforderung gilt für Ihre Gegner als verloren.



Super: Sie müssen nur ein Raumschiff in das Schwarze Loch schicken, um Ihre Macht einsetzen zu können.





Monstro

Sie haben die Macht des Schreckens

Wenn Sie Hauptspieler sind darf Ihr Gegner zwar normal eine Kompromißkarte spielen, aber er darf keine bessere als seine viert höchste Angriffskarte spielen, wenn er sich dazu entschließen sollte, eine Angriffskarte zu spielen. Wenn er weniger als vier Angriffskarten hat, so muß er seine niedrigste spielen.

Blitzer



Normal: Wenn Sie Hauptspieler sind darf Ihr Gegner nicht seine höchste Angriffskarte gegen Sie spielen, außer er hat keine andere Herausforderungskarte.



Super: Sie dürfen Ihre Macht als Verbündeter einsetzen.



Politican

Sie haben die Macht der Politik

Wenn in einer Herausforderung, in der Sie nicht Hauptspieler sind, nach dem Aufdecken der Herausforderungskarten eine Abmachung zu erzielen ist, so dürfen Sie die Bedingungen für die Abmachung diktieren. Dabei dürfen Sie sich auch selbst mit in die Abmachung einbeziehen. Wenn einer der Hauptspieler einverstanden ist, gilt die Abmachung als beschlossen. Wenn keine Abmachung zustande kommt, so verlieren alle Beteiligten (Sie eingeschlossen) drei Raumschiffe in das Schwarze Loch.

Wenn sich der Diplomat mit im Spiel befindet und *negotiate* ausgerufen hat, so schlägt er zuerst eine Abmachung vor. Sie dürfen dann seinen Vorschlag durch Einsatz Ihrer Macht ablehnen. Wenn Sie dies tun, so gilt Ihr Vorschlag nur dann als akzeptiert, wenn zwei andere in die Abmachung involvierte Spieler Ihrem Vorschlag zustimmen.

Sie haben zusätzlich die Möglichkeit eine beliebige Edikt-karte als Gefühlskontrolle zu spielen.

Blitzer



Normal: Wenn Sie eine Kompromißkarte gespielt haben und Ihr Gegner eine Angriffskarte gespielt hat, so darf Ihr Gegner seine Angriffskarte durch eine Kompromißkarte ersetzen. Wenn er dies nicht tut oder nicht kann, so dürfen Sie zwei beliebige seiner Raumschiffe in das Schwarze Loch schicken.



Super: Sie dürfen eine Kompromißkarte als Gefühlskontrolle spielen



Fool

Sie haben die Macht lästig zu sein

Wenn Sie Hauptspieler sind und sowohl Sie als auch Ihr Gegner eine Angriffskarte aufgedeckt haben, dann verliert Ihr Gegner pro 5 Punkte, die sie mehr haben, ein weiteres Raumschiff in das Schwarze Loch und Sie erhalten eine Karte vom Stapel. Wenn Sie jedoch mit mindestens 10 Punkten Differenz verlieren, so verlieren Sie soviel zusätzliche Raumschiffe in das Schwarze Loch, wie Sie in der Herausforderung eingesetzt haben.

Wenn Sie beispielsweise mit 17 Punkten Vorsprung gewinnen, so verliert Ihr Gegner drei Raumschiffe seiner Wahl und Sie erhalten drei Karten vom Stapel. Sie dürfen jedoch maximal sechs Karten pro Herausforderung ziehen und Ihr Gegner kann maximal 6 Raumschiffe verlieren.

Blitzer



Normal: Wenn Sie als Hauptspieler eine Herausforderung mit mehr als 10 Punkten Vorsprung gewinnen, so muß Ihr Gegner alle Raumschiffe von einer seiner Fremdbasen zu Heimatbasen zurückziehen.



Super: Sie dürfen Ihre Macht als Verbündeter einsetzen



Sociologist

Sie haben die Macht unter Druck zu setzen

In jeder Herausforderung dürfen Sie einen beliebigen Spieler dazu zwingen, eine Aktion genauso durchzuführen, wie Sie es tun, wenn dies möglich ist und den Regeln entspricht. Aber jeder Effekt, der einen anderen Spieler zu etwas zwingt, überdeckt Ihre Macht.

Sie dürfen beispielsweise eine Kompromißkarte spielen und Ihren Gegner dazu zwingen, dasselbe zu tun. Sie können sich beispielsweise mit dem roten Spieler verbünden und den blauen Spieler dazu zwingen, dasselbe zu tun, wenn er vom roten Spieler ebenfalls eingeladen wurde. Wenn Sie beispielsweise vier Raumschiffe auf den Kegel legen, dürfen Sie einen anderen Spieler dazu zwingen, auch vier Steine auf den Kegel zu legen. Wenn Sie den Vorschlag des Diplomaten akzeptieren, so können Sie Ihren Gegner dazu zwingen, den Vorschlag ebenfalls zu akzeptieren.

Alternativ können Sie einen Spieler auch dazu zwingen etwas abzulehnen, das Sie zuvor ebenfalls abgelehnt haben. Wenn Sie beispielsweise als Verbündeter eingeladen wurden und abgelehnt haben, so können Sie einen anderen Spieler dazu zwingen, diese Einladung ebenfalls abzulehnen.

Blitzer



Normal: Sie dürfen die Hälfte (abgerundet) Ihrer Handkarten ablegen (diese Blitzerkarte eingeschlossen), und einen anderen Spieler dazu zwingen dasselbe zu tun, wobei Sie jedoch diese Karten zufällig ziehen.



Super: Wenn Sie Ihre Macht einsetzen, dürfen Sie einen anderen Spieler dazu zwingen etwas anderes zu tun, als Sie getan haben.



Underground

Sie haben die Macht zu revolutionieren

Nach Ihren normalen Herausforderungen dürfen Sie einen Spieler Herausfordern, der in Ihrem Sonnensystem eine Basis (Planet oder Mond) hat. Dies gilt als eine vollständige Herausforderung, die mit der Befreiung eines Raumschiffs aus dem Schwarzen Loch beginnt. Aber sie wird auf die folgende Weise modifiziert: Sie decken keine Schicksalskarte auf und greifen eine Fremdbasis in Ihrem eigenen Sonnensystem an. Keine Seite darf Verbündete einladen. Kurz bevor die Herausforderungskarten ausgespielt werden dürfen Sie versuchen mit Ihrem Gegner eine Abmachung einzugehen. Wenn keine Abmachung zustande kommt, geht die Herausforderung normal weiter und Sie dürfen zu Ihrem Kampfwert 5 Punkte als Ihre Untergrundkräfte addieren oder subtrahieren.

Blitzer



Normal: Als Defensivspieler dürfen Sie sich mit sich selbst verbünden und bis zu vier zusätzliche Raumschiffe auf den Kegel stellen.



Super: Sobald ein Spieler in Ihrem Sonnensystem eine Fremdbasis errichtet hat dürfen Sie Ihre Macht einsetzen, um eine Untergrund-Herausforderung gegen diesen durchzuführen



Ventriloquist

Sie haben die Macht des Bauchredens

In jeder Herausforderung, in der Sie kein Hauptspieler sind, dürfen Sie einen anderen Spieler als Ihre Attrappe bestimmen. Für den Rest der laufenden Herausforderung kann Ihre Attrappe nicht zu ihren eigenen Gunsten sprechen. Statt dessen sprechen Sie für sie.

Sie laden für sie die Verbündeten ein, sagen ab oder zu, wenn sie als Verbündeter eingeladen wird, treffen Abmachungen für sie (sie dürfen sie nicht dazu zwingen, eine Abmachung mit Ihnen einzugehen), etc. Sie dürfen außerdem ankündigen, daß Ihre Attrappe eine Kicker-, Blitzer-, Verstärkungs- oder Ediktkarte ausspielt und wenn sie kann, muß sie eine solche Karte spielen. Ihre Attrappe darf auch eigene Karten spielen, aber Sie erklären alles, was diesbezüglich zu erklären ist.

Ihre Attrappe bestimmt die Anzahl an Raumschiffen, die sie auf den Kegel stellen will und entscheidet, welche Raumschiffe dafür genommen werden. Sie darf selbst sprechen, wenn es um ihre Macht geht.

Einschränkung: Nicht zusammen mit Silencer oder Dominator verwenden

Blitzer



Normal: Wenn Sie nicht zu den Spielern gehören, die in eine Abmachung involviert sind, so dürfen Sie für einen beliebigen dieser Spieler bezüglich der Abmachung sprechen.



Super: Sie dürfen Ihre Macht als Hauptspieler einsetzen



Witch Doctor

Sie haben die Macht des Voodoo



Als Offensivspieler dürfen Sie einen Fluch gegen Ihren Gegner aussprechen, der zu Beginn der nächsten Herausforderung anfängt zu wirken und so lange aktiv bleibt, bis Sie ihn widerrufen oder bis Sie Ihre Macht verlieren. Sie dürfen gegen so viele Gegner Flüche aussprechen wie sie wollen, aber nur einen Fluch pro Gegner.

Jeder verfluchte Spieler, der als Hauptspieler oder Verbündeter an einer Herausforderung teilnimmt, verliert ein Raumschiff seiner Wahl in das Schwarze Loch. Dies geschieht in dem Moment, in dem er in die Herausforderung verwickelt wird.

Wenn Sie Hauptspieler in einer Herausforderung sind, an der ein verfluchter Spieler beteiligt ist, so verlieren Sie ein Raumschiff in das Schwarze Loch, wenn Sie sich nicht dazu entschließen, den Fluch aufzuheben. Im letzteren Fall verliert keiner ein Raumschiff. Wenn mehrere verfluchte Spieler beteiligt sind, so gilt dies nur für den, der als erstes in die Herausforderung verwickelt wurde.

Sie dürfen einen Fluch auch als Teil einer Abmachung aufheben. Wenn Sie Ihre Macht verlieren, bleibt jeder ausgesprochene Fluch bestehen, aber er verursacht erst wieder den Verlust von Raumschiffen, wenn Sie Ihre Macht zurück erlangen.

Blitzer



Normal: Als Hauptspieler dürfen Sie eine spezifische Karte nennen (Angriffskarte 12, Blitzerkarte des Stinkers, etc.) Wenn Ihr Gegner eine oder mehrere dieser Karten hat, so muß er alle ablegen.



Super: Bevor die Herausforderungskarten ausgespielt werden dürfen Sie alle bereits verfluchten Spieler dazu zwingen, die Raumschiffe je einer eigenen Basis ihrer Wahl in das Schwarze Loch zu senden.