RAJTAÜTÉS

Ha egy ellenség itt áll meg, minden itteni osztagod megtámadja, figyelmen kívül hagyva a falakat. Csak azt az ellenséges osztagot támadhatod meg, ami most lépett be a szektorba.

RAJTAÜTÉS

Ha egy ellenség itt áll meg, minden itteni osztagod megtámadja, figyelmen kívül hagyva a falakat. Csak azt az ellenséges osztagot támadhatod meg, ami most lépett be a szektorba.

RAJTAÜTÉS

Ha egy ellenség itt áll meg, minden itteni osztagod megtámadja, figyelmen kívül hagyva a falakat. Csak azt az ellenséges osztagot támadhatod meg, ami most lépett be a szektorba.

FEGYVERRAKTÁR

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

LŐÁLLÁS

Itt minden osztagod minden támadása +1 sérülést okoz.

LŐÁLLÁS

Itt minden osztagod minden támadása +1 sérülést okoz.

LŐÁLLÁS

Itt minden osztagod minden támadása +1 sérülést okoz.

LŐÁLLÁS

Itt minden osztagod minden támadása +1 sérülést okoz.

ROHAM

Indíts rohamot (minden osztagod támadjon minden szektorban).

ROHAM

Indíts rohamot (minden osztagod támadjon minden szektorban).

ROHAM

Indíts rohamot (minden osztagod támadjon minden szektorban).

ROHAM

Indíts rohamot (minden osztagod támadjon minden szektorban).

AKNA

Ha egy ellenség itt áll meg, 2 sérülést kap. (Utána dobd el)

AKNA

Ha egy ellenség itt áll meg, 2 sérülést kap. (Utána dobd el)

TŰZ

Ha az ellenség áthalad (vagy megáll) ezen a szektoron, 1 sérülést kap.

TŰZ

Ha az ellenség áthalad (vagy megáll) ezen a szektoron, 1 sérülést kap.

ZÁRÓTŰZ

Itt minden támadásod 2X aktiválódik (3X, ha van ott egy Duplikátor kártyád).

ZÁRÓTŰZ

Itt minden támadásod 2X aktiválódik (3X, ha van ott egy Duplikátor kártyád).

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

TORLASZ

Ebben a szektorban az osztagaid immúnisak az ellenséges támadásokra (a csapdákra viszont nem).

BIZTOSÍTÉK

Az ellenség csak erre a kártyára helyezheti az Üzemzavar jelzőt.

TAKTIKA

1 ellenséges osztagot (bármelyik szektorból) 1 szektornyit előre mozgathatsz.

GRÁNÁT

Válassz egy szektort.
Itt minden osztag (a tiéd is) kap 1 sérülést.

CSAPDADETEKTOR

Ha ebben a szektorban állsz meg, helyezz 1 deaktiválás jelzőt bármelyik csapdára (bármelyik szektorban). Ha egy ilyen csapdába sétálsz bele, nem fog aktiválódni. Ezután távolítsd el a csapdáról a jelzőt.

SZELLŐZŐJÁRAT

A mozgásod során, vagy végén ezt a szektort átugorhatod (és minden itt lévő csapdát is).

SZELLŐZŐJÁRAT

A mozgásod során, vagy végén ezt a szektort átugorhatod (és minden itt lévő csapdát is).

SZELLŐZŐJÁRAT

A mozgásod során, vagy végén ezt a szektort átugorhatod (és minden itt lévő csapdát is).

ELREJTŐZVE

Amikor itt támadsz vagy rohamozol, ebben a szektorban minden ellenséges osztag +1 sérüléssel többet kap, ezt ugyanúgy kezeljük, mint egy osztag támadását.

ELREJTŐZVE

Amikor itt támadsz vagy rohamozol, ebben a szektorban minden ellenséges osztag 1 sérüléssel többet kap, ez osztag támadásnak számít (rakj ide egy Elrejtőzött jelzőt).

ELREJTŐZVE

Amikor itt támadsz vagy rohamozol, ebben a szektorban minden ellenséges osztag 1 sérüléssel többet kap, ez osztag támadásnak számít (rakj ide egy Elrejtőzött jelzőt).

ELREJTŐZVE

Amikor itt támadsz vagy rohamozol, ebben a szektorban minden ellenséges osztag 1 sérüléssel többet kap, ez osztag támadásnak számít (rakj ide egy Elrejtőzött jelzőt).

ELREJTŐZVE

Amikor itt támadsz vagy rohamozol, ebben a szektorban minden ellenséges osztag 1 sérüléssel többet kap, ez osztag támadásnak számít (rakj ide egy Elrejtőzött jelzőt).

A SÖTÉTBŐL

Aktiváld 1 osztagod támadását bármelyik szektorban (figyelmen kívül hagyva a falakat).

A SÖTÉTBŐL

Aktiváld 1 osztagod támadását bármelyik szektorban (figyelmen kívül hagyva a falakat).

A SÖTÉTBŐL

Aktiváld 1 osztagod támadását bármelyik szektorban (figyelmen kívül hagyva a falakat).

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

KAPTÁR

Az ellenség 1 sérülést kap.

KAPTÁR

Az ellenség 1 sérülést kap.

ROHAM

Indíts egy rohamot
(minden osztagod támadjon minden szektorban).

CSÁPOK

Amikor az ellenség ezen a szektoron áthalad, +1 mozgáspontot használ fel.

CSÁPOK

Amikor az ellenség ezen a szektoron áthalad, +1 mozgáspontot használ fel.

SZELLŐZŐAKNA

Amikor ezen a szektoron áthaladsz, itt befejezheted a mozgásod.

ÉLŐHELY

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

KÚSZÓNÖVÉNY

Ebben a szektorban az ellenség telepített kártyái inaktívvá válnak (helyezz rájuk egy kúszónövényjelzőt).

ELHURCOLÁS

Áthelyezhetsz 1 ellenséges osztagot ebből a szektorból egy bármely másik szektorba (egy üres terembe).

KELTETŐ

Helyezz ebbe a szektorba egy kisebb Idegent (bármelyik üres terembe).
A kisebb Idegent normál osztagként kezeld. Ha egy kisebb Idegen sérülést kap, lekerül a játéktábláról, de a játékos nem veszít életerőpontot.

ÜREG

Áthelyezhetsz egy üzembe helyezett kártyát (sajátot vagy ellenségest) egy választásod szerinti szektor üres, telepített kártya helyre.

PARAZITA

Az ellenséges osztagra rakj rá egy parazitajelzőt, ami utána 1 sérülést kap minden elköltött mozgáspontjáért. Ha egy másik osztaga ugyanabban a szektorban áll meg, leveszi róla a jelzőt.

KAMERÁK

Ha az ellenség itt áll meg, léptesd a jelzőt 2-vel előre.

Ha itt állsz meg, ezeket a kamerapontokat cseréld be adatpontra (utána nullázd).

KAMERÁK

Ha az ellenség itt áll meg, léptesd a jelzőt 2-vel előre.

Ha itt állsz meg, ezeket a kamerapontokat cseréld be adatpontra (utána nullázd).

KAMERÁK

Ha az ellenség itt áll meg, léptesd a jelzőt 2-vel előre.

Ha itt állsz meg, ezeket a kamerapontokat cseréld be adatpontra (utána nullázd).

KAMERÁK

Ha az ellenség itt áll meg, léptesd a jelzőt 2-vel előre.

Ha itt állsz meg, ezeket a kamerapontokat cseréld be adatpontra (utána nullázd).

MOBIL LABOR

1 adatpontot kapsz minden jelen lévő ellenséges osztag után.

MOBIL LABOR

1 adatpontot kapsz minden jelen lévő ellenséges osztag után.

MOBIL LABOR

1 adatpontot kapsz minden jelen lévő ellenséges osztag után.

MOBIL LABOR

1 adatpontot kapsz minden jelen lévő ellenséges osztag után.

TITKOS ÁTJÁRÓ

A mozgásod során, vagy végén ezt a szektort átugorhatod (és minden itt lévő csapdát is).

TITKOS ÁTJÁRÓ

A mozgásod során, vagy végén ezt a szektort átugorhatod (és minden itt lévő csapdát is).

TITKOS ÁTJÁRÓ

A mozgásod során, vagy végén ezt a szektort átugorhatod (és minden itt lévő csapdát is).

VÉDELMI RENDSZER

Ha ebben a szektorban állsz meg, aktiváld a rendszert (rakj ide egy VR jelzőt).

Amikor az ellenség aktív védelem mellett halad át (vagy megáll rajta), 3 sérülést kap (ezután kikapcsol– vedd le a jelzőt).

VÉDELMI RENDSZER

Ha ebben a szektorban állsz meg, aktiváld a rendszert (rakj ide egy VR jelzőt).

Amikor az ellenség aktív védelem mellett halad át (vagy megáll rajta), 3 sérülést kap (ezután kikapcsol– vedd le a jelzőt).

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

ROBOTKAR

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, foglyul esik (rakj rá egy fogójelzőt). A fogoly SEMMIT SEM csinálhat (nem tud akciózni, rohamozni, mozogni, kártyát telepíteni, stb.), amíg egy társa oda nem lép, és automatikusan ki nem szabadítja.

ROBOTKAR

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, foglyul esik (rakj rá egy fogójelzőt). A fogoly SEMMIT SEM csinálhat (nem tud akciózni, rohamozni, mozogni, kártyát telepíteni, stb.), amíg egy társa oda nem lép, és automatikusan ki nem szabadítja.

ÁLLOMÁS ALAPRAJZ

Telepíthetsz 1 előkészített kártyát bármelyik szektorban (a paklid legfelső kártyáját tedd a megüresedett helyre).

TÁVVEZÉRLŐ

Végrehajthatod bármelyik üzembe helyezett akciókártyádat bármelyik szektorból.

ADATTÁR

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

TÁVROBBANTÁS

3 adatpontért, eltávolíthatsz egy ellenséges, telepített kártyát bármelyik szektorból.

REJTEKHELY

Itt immúnis vagy az ellenséges támadásokra (a csapdákra viszont nem).

HACKELÉS

Az üzemzavarjelzőt átmozgathatod bármelyik telepített vagy előkészített kártyára bármelyik szektorban.

ORVOSI RÉSZLEG

Visszakapsz 1 életerőpontot.

TELEPORT

Ha az osztagod ebben a szektorban áll meg, AZONNAL elteleportálhatod bármelyik másik szektorba (egy üres terembe), és ott fejezed be a mozgásod.

SZONDA

Ha az ellenség itt áll meg, kapsz 1 adatpontot.

SZONDA

Ha az ellenség itt áll meg, kapsz 1 adatpontot.

SZONDA

Ha az ellenség itt áll meg, kapsz 1 adatpontot.

SZONDA

Ha az ellenség itt áll meg, kapsz 1 adatpontot.

AKNA

Ha egy ellenség itt áll meg, 2 sérülést kap. (Utána dobd el)

AKNA

Ha egy ellenség itt áll meg, 2 sérülést kap. (Utána dobd el)

MINTAKAMRA

A támadásaid ebben a szektorban adnak +1 adatpontot.

MINTAKAMRA

A támadásaid ebben a szektorban adnak +1 adatpontot.

AGYKONTROLL

1 ellenséges osztaggal 1-et léphetsz bármelyik szektorból a mozgás megszokott szabályait használva (belelép a csapdákba).
A mozgásnál használhatod a saját út (nyilas) kártyáidat is.

AGYKONTROLL

1 ellenséges osztaggal 1-et léphetsz bármelyik szektorból a mozgás megszokott szabályait használva (belelép a csapdákba).
A mozgásnál használhatod a saját út (nyilas) kártyáidat is.

AGYKONTROLL

1 ellenséges osztaggal 1-et léphetsz bármelyik szektorból a mozgás megszokott szabályait használva (belelép a csapdákba).
A mozgásnál használhatod a saját út (nyilas) kártyáidat is.

GÉNKEZELÉS

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

IDŐHUROK

Ha az osztagod ezen a szektoron áthalad, 1-gyel több mozgáspontot használhatsz fel itt.

IDŐHUROK

Ha az osztagod ezen a szektoron áthalad, 1-gyel több mozgáspontot használhatsz fel itt.

ÁTVITEL

Alakíts át 1-3 életerőpontot ugyanannyi adatpontra (vagy fordítva).

ÁTVITEL

Alakíts át 1-3 életerőpontot ugyanannyi adatpontra (vagy fordítva).

MEGSEMMISÍTÉS

Távolíts el 1-et az ellenség telepített vagy előkészített kártyái közül bármelyik szektorból.

MEGSEMMISÍTÉS

Távolíts el 1-et az ellenség telepített vagy előkészített kártyái közül bármelyik szektorból.

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

GYENGÍTÉS

Az ellenség ebben a szektorban automatikusan elveszíti 1 fejlesztését (a saját készletéből vagy egyik kártyájáról, vagy visszafordítja az egyik osztagát az eredeti oldalára).

LÁTHATATLANSÁG

Helyezz 1 láthatatlanság jelzőt bármelyik osztagodra bármelyik szektorban. Amíg nem mozog, vagy nem támad immunis lesz az ellenséges támadásokra (ekkor vedd le róla a jelzőt).

ENERGIACSAPOLÓ

Ebben a szektorban minden ellenséges osztag 1 sérülést kap, te pedig ugyanennyi életerőpontot.

ENERGIACSAPOLÓ

Ebben a szektorban minden ellenséges osztag 1 sérülést kap, te pedig ugyanennyi életerőpontot.

SZERVÍZJÁRAT

A mozgásod során 1 szektorral többet léphetsz.

SZERVÍZJÁRAT

A mozgásod során 1 szektorral többet léphetsz.

SZERVÍZJÁRAT

A mozgásod során 1 szektorral többet léphetsz.

SZERVÍZJÁRAT

A mozgásod során 1 szektorral többet léphetsz.

AZONNALI TELEPÍTÉS

A saját körödben bármikor telepíts egy kártyát a paklid tetejéről (ahol nincs Bónuszkártya).

AZONNALI TELEPÍTÉS

A saját körödben bármikor telepíts egy kártyát a paklid tetejéről (ahol nincs Bónuszkártya).

FEJLESZTÉS

Kapsz 1 fejlesztésjelző.

FEJLESZTÉS

Kapsz 1 fejlesztésjelző.

MEGHIBÁSODÁS

Helyezd át az Üzemzavarjelzőt a saját körödben bármikor.

A KÖR

- MOZGÁS [KILÖKÉS] [ELLENSÉG CSAPDÁI]
- [TÁMADÁS]
- SAJÁT AKCIÓK
- SZEKTORAKCIÓK
- ELŐKÉSZÍTÉS [SEMMI/ELŐKÉSZÍT/ CSERÉL/TELEPÍT/ SAJÁT ÁTÉPÍT]

A KÖR

- MOZGÁS [KILÖKÉS] [ELLENSÉG CSAPDÁI]
- [TÁMADÁS]
- SAJÁT AKCIÓK
- SZEKTORAKCIÓK
- ELŐKÉSZÍTÉS [SEMMI/ELŐKÉSZÍT/ CSERÉL/TELEPÍT/ SAJÁT ÁTÉPÍT]

TELEPÍTÉS

A saját körödben bármikor telepíts egy kártyát (ahol nincs Bónuszkártya).

TELEPÍTÉS

A saját körödben bármikor telepíts egy kártyát (ahol nincs Bónuszkártya).

REJTETT LIFT

A körödben a rendes mozgás helyett, mozogj bármelyik szektor valamelyik üres helyére.

MEGHIBÁSODÁS

Helyezd át az Üzemzavarjelzőt a saját körödben bármikor.

LÉGZSILIP

Ha ebben a szektorban állsz meg, felcserélheted bármelyik 2 üzembe helyezett kártyát (legyen az a sajátod vagy az ellenfélé).

ÁRAMSZÜNET

Ha az Üzemzavarjelző ide kerül, akkor minden osztag minden támadása minden szektorban kétszeres erősségű lesz (dupla annyi sérülést okoz vagy dupla annyi adatpontot termel).

RAKTÉR ÁTHUTATÁSA

Ha ebben a szektorban állsz meg, becserélhetsz 1 életerőpontot 3 fejlesztésjelzőre.

ROBBANÁS KRÁTER

Amikor egy osztag keresztülmozog ezen a szektoron, 2-vel több mozgáspontjába kerül áthaladni.

LEROMBOLT FOLYOSÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, 2 életerőpontért cserébe a paklid legfelső lapját bármelyik szektorban üzembe helyezheted.

ŰRPATKÁNYOK

Ebben a szektorban minden osztagod automatikusan +2 sérülést kap egy ellenséges támadás vagy roham során.

LIFT

Ha ebben a szektorban állsz meg, az osztagodat AZONNAL áthelyezheted bármelyik másik szektorba (egy üres terembe), és a lépésed ott ér véget.

MENTŐKABIN

Ha ebben a szektorban állsz meg, dönthetsz úgy, hogy elveszítesz 5 életerőpontot, hogy azonnal véget vess a játéknak.

FÜST ÉS TŰZ

Ha az üzemzavarjelző erre a kártyára kerül, minden osztag 1 mozgásponttal többet használ fel minden szektorban.

MÉRGES GÁZOK

Ha ebben a szektorban állsz meg, 3 sérülést kapsz.

RONCSOK

Veled kezdve, minden játékos telepíthet 1 kártyát a dobott lapjai közül.

RONCSOK

Veled kezdve, minden játékos telepíthet 1 kártyát a dobott lapjai közül.

PLAZMAKONDENZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj ide egy Plazmajelzőt.

Ha ide érkezel, és van itt jelző, akkor támadhatsz. Minden jelző +1 sebzést ad a sebzéseidhez (Ezután vedd le a jelzőket).

PLAZMAKONDENZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj ide egy Plazmajelzőt.

Ha ide érkezel, és van itt jelző, akkor támadhatsz. Minden jelző +1 sebzést ad a sebzéseidhez (Ezután vedd le a jelzőket).

PLAZMAKONDENZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj ide egy Plazmajelzőt.

Ha ide érkezel, és van itt jelző, akkor támadhatsz. Minden jelző +1 sebzést ad a sebzéseidhez (Ezután vedd le a jelzőket).

PLAZMAKONDENZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj ide egy Plazmajelzőt.

Ha ide érkezel, és van itt jelző, akkor támadhatsz. Minden jelző +1 sebzést ad a sebzéseidhez (Ezután vedd le a jelzőket).

PLAZMAKONDENZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj ide egy Plazmajelzőt.

Ha ide érkezel, és van itt jelző, akkor támadhatsz. Minden jelző +1 sebzést ad a sebzéseidhez (Ezután vedd le a jelzőket).

PÁNCÉL

Ebben a szektorban minden ellenséges csapda, és osztag -1 sebez.

Az adatpont gyűjtést nem befolyásolja.

PÁNCÉL

Ebben a szektorban minden ellenséges csapda, és osztag -1 sebez.

Az adatpont gyűjtést nem befolyásolja.

PÁNCÉL

Ebben a szektorban minden ellenséges csapda, és osztag -1 sebez.

Az adatpont gyűjtést nem befolyásolja.

ANALIZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj rá egy Elemzés jelzőt.

Ha egy ilyen osztagot megtámadnak, minden jelző +1 sebzést v adatpontot okoz. (Ezután vedd le a jelzőket).

ANALIZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj rá egy Elemzés jelzőt.

Ha egy ilyen osztagot megtámadnak, minden jelző +1 sebzést v adatpontot okoz. (Ezután vedd le a jelzőket).

ANALIZÁTOR

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj rá egy Elemzés jelzőt.

Ha egy ilyen osztagot megtámadnak, minden jelző +1 sebzést v adatpontot okoz. (Ezután vedd le a jelzőket).

OKOSBOMBA

Ha egy ellenfél itt áll meg, mozgasd 1-el a jelzőt.
Vagy robbantsd fel: itt minden ellenséges osztag, gyűjtött pontnyit sérül.
(Utánad dobd el.)

OKOSBOMBA

Ha egy ellenfél itt áll meg, mozgasd 1-el a jelzőt.
Vagy robbantsd fel: itt minden ellenséges osztag, gyűjtött pontnyit sérül.
(Utánad dobd el.)

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

DUPLIKÁTOR

Minden, vele szomszédos saját kártyád olyan, mintha két példányban lenne telepítve, a rajtuk lévő jelzőkkel együtt.

KAMPÓK

Ha innen indulsz, akkor 1 ellenséges osztagot magaddal vihetsz. Te döntöd el, hogy a célszektorban ki-ki hova kerül.

KAMPÓK

Ha innen indulsz, akkor 1 ellenséges osztagot magaddal vihetsz. Te döntöd el, hogy a célszektorban ki-ki hova kerül.

ÜZEMANYAG

Ha ezen a szektoron keresztülhaladsz, akkor 1 szektorral messzebb haladhatsz.

SZERVÍZMODUL

Ha egy osztagod itt áll meg, gyógyulhatsz 1 sérülést (Utánad dob el).

DRÓN

Valamelyik osztagodra rakj egy Drónjelzőt. Egy ilyen osztag a mozgása végén, a jelzőt felhasználhatja, hogy a következő szektor akció, szektor, előkészítését hajtsa végre, a jelenlegi szektora helyett.

REJTETT CSAPÓAJTÓ

Ha egy ellenséges osztag itt áll meg, azonnal az űrbe kerül, és vége a körének (Még a Kilökés, Támadás, Csapdák előtt).

ERŐTÉR

Rakj egy Erőtér jelzőt az osztagodra. Ha bármennyit sérülne/adatpontot adna, 1 osztag 1 támadásától, 1 csapdától, vagy más 1 forrástól, akkor megvédi. (Dobd el a jelzőt)

LETAPOGATÁS

Ha egy ellenség ide érkezik, kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

RAKÉTAVETŐ

Ha itt állsz meg, a Céljelzőt rakd valamelyik szektorra.

Vagy lőjj ki egy rakétát: A Céljező szektorában minden ellenséges osztag, 1 sebzést kap. (Utánad vedd le a Céljelzőt.)

NANOTOXIN

Ha egy ellenfél itt áll meg, 1-el növeld a szintet.

Ha itt állsz meg minden ellenséges frakció szintnyit sérül. (Ezután csökkentsd 2-vel a szintet).

NANOTOXIN

Ha egy ellenfél itt áll meg, 1-el növeld a szintet.

Ha itt állsz meg minden ellenséges frakció szintnyit sérül. (Ezután csökkentsd 2-vel a szintet).

NANOTOXIN

Ha egy ellenfél itt áll meg, 1-el növeld a szintet.

Ha itt állsz meg minden ellenséges frakció szintnyit sérül. (Ezután csökkentsd 2-vel a szintet).

ÖSSZEKÖTÉS

Minden szomszédos, ellenséges csapdát/akciót/modult 1 adatpontért a sajátodként használhatod.

ÖSSZEKÖTÉS

Minden szomszédos, ellenséges csapdát/akciót/modult 1 adatpontért a sajátodként használhatod.

ÖSSZEKÖTÉS

Minden szomszédos, ellenséges csapdát/akciót/modult 1 adatpontért a sajátodként használhatod.

TEHERZSILIP

1 adatpontért bármelyik szektorból, bármelyik két telepített kártyát megcserélheted (legyen az saját vagy ellenséges).

ERŐVÁGÓ

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj rá egy Erővágó jelzőt. Ha a jelzővel mozog, 5 sérülést kap, és vedd le a jelzőt.

Ha egy másik ellenség áll itt meg, kiszabadítja (Dobd el a jelzőt).

ERŐVÁGÓ

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj rá egy Erővágó jelzőt. Ha a jelzővel mozog, 5 sérülést kap, és vedd le a jelzőt.

Ha egy másik ellenség áll itt meg, kiszabadítja (Dobd el a jelzőt).

ERŐVÁGÓ

Ha egy ellenfél itt áll meg, rakj rá egy Erővágó jelzőt. Ha a jelzővel mozog, 5 sérülést kap, és vedd le a jelzőt.

Ha egy másik ellenség áll itt meg, kiszabadítja (Dobd el a jelzőt).

ÁTVERÉS

Ha egy ellenfél itt áll meg, 1 adatpontért átrakhatod bármelyik szektor üres helyére, és itt fejezi be a mozgását.

ÁTVERÉS

Ha egy ellenfél itt áll meg, 1 adatpontért átrakhatod bármelyik szektor üres helyére, és itt fejezi be a mozgását.

ÁTVERÉS

Ha egy ellenfél itt áll meg, 1 adatpontért átrakhatod bármelyik szektor üres helyére, és itt fejezi be a mozgását.

CSAPATMUNKA

Átrakhatod egy másik osztagodat (az űrből is) bármelyik szektor üres helyére. Az átrakott osztag nem csinál semmit, de aktiválja a csapdákat.

CSAPATMUNKA

Átrakhatod egy másik osztagodat (az űrből is) bármelyik szektor üres helyére. Az átrakott osztag nem csinál semmit, de aktiválja a csapdákat.

SZABOTÁZS

Az ellenfél, ebben a szektorban, minden használt Akciókártyája után
2 sebzést kap.

SZABOTÁZS

Az ellenfél, ebben a szektorban, minden használt Akciókártyája után
2 sebzést kap.

LENYÚLÁS

Ha egy ellenfél is áll ebben a szektorban, kapsz 1 Fejlesztésjelzőt,
vagy elvehetsz tőle 1 Fejlesztésjelzőt vagy 1 Bónuszkártyát.

LENYÚLÁS

Ha egy ellenfél is áll ebben a szektorban, kapsz 1 Fejlesztésjelzőt,
vagy elvehetsz tőle 1 Fejlesztésjelzőt vagy 1 Bónuszkártyát.

RAKODÓ

Ha itt állsz meg, azonnal átrakhatod ezt bármelyik telepített helyre (ahol nincs Bónuszkártya), vagy egy telepített kártyádat felcserélheted. Az osztagodat is rakd át oda (egy üres helyre), ott áll meg.

RAKODÓ

Ha itt állsz meg, azonnal átrakhatod ezt bármelyik telepített helyre (ahol nincs Bónuszkártya), vagy egy telepített kártyádat felcserélheted. Az osztagodat is rakd át oda (egy üres helyre) , ott áll meg.

ELREJTETT RAKODÓ

Amikor az űrből visszajön egy osztagod, akkor rendes módon fejezheted be a körödet.

Ha itt állsz meg, akkor azonnal kilökheted, és a mozgását az űrön fejezi be.

TERV

A köröd során bármikor telepítheted az egyik előkészített kártyádat.
(Húzz a helyére egy másikat)

RIASZTÁS **Ha egy ellenség itt áll meg, bármelyik osztagodat 1 szektorral tovább mozgathatod. Ez nem csinál semmit, de a csapdákat aktiválja.**	**BEJUTÁS** **Ha egy ellenség áll itt meg, megkapod a Bejutás jelzőt.** **Dobd el, ha Rohamozol: minden osztagod támadása 2x sebez, és 2x adatpontot szerez.**		