


SABOTAGE ENERGIE




Energiekosten: 

Der Flug des Gegners wird gestoppt, bis er mit einer Energie-Reparaturkarte das Problem beseitigt.





SABOTAGE ENERGIE




Energiekosten:  

Der Flug des Gegners wird gestoppt, bis er mit einer Energie-Reparaturkarte das Problem beseitigt.







**SCHWERE
SABOTAGE ENERGIE**






Energiekosten:   

Der Gegner muß eine Energiekarte DEINER Wahl entfernen und den Schaden vor dem Weiterflug reparieren.









SABOTAGE REPLIKATOR






Energiekosten: 

Der Flug des Gegners wird gestoppt, bis er mit einer Replikator-Reparaturkarte das Problem beseitigt.







SABOTAGE REPLIKATOR




Energiekosten: 

Der Flug des Gegners wird gestoppt, bis er mit einer Replikator-Reparaturkarte das Problem beseitigt.


SABOTAGE REPLIKATOR




Energiekosten:  

Der Flug des Gegners wird gestoppt, bis er mit einer Replikator-Reparaturkarte das Problem beseitigt.





**SCHWERE
SABOTAGE REPLIKATOR**




Energiekosten:   

Der Gegner muß eine Replikatorkarte DEINER Wahl entfernen und den Schaden vor dem Weiterflug reparieren.







SABOTAGE STATION





Energiekosten:  

Der Flug des Gegners wird hierdurch nicht gestoppt, jedoch benötigt zur Landung eine intakte Bodenstationen gemäß der Planetenkarte und seiner Besatzung!





RAUMANOMALIE




Eine Raumanomalie stört den Hyperraum und wirft den Gegner zurück. Entferne seine oberste Bewegungskarte (Hypersprung). Du selbst kannst in dieser Runde auch nicht springen.

