

HELIKOPTER

Teisaldab kuni kümme ühte värvi territooriumiklotsi mistahes kohta maakaardil.

RAKETT

Valige kaardil ruut.
Raketitabamus eemaldab
kõik, mis on sel ruudul.

SPIOON

Annab võimaluse vaadata
ühe valitud võistkonna
tegevusmärke.

TEISALDAMINE

Valige kuni viis Valgete
territoriumiklotsi ja pange
need mistahes muusse
maailmakaardi ossa.

LANGEVARJURID

Liigutage kaks oma värvi
territooriumiklotsi
maailmakaardi mistahes ossa.

TUUMAPOMM

Valige kaardil ruut. Tuumapomm eemaldab kõik tabamusruudul ja kaheksal seda ümbritseval ruudul ning muudab need tuumatühermaaks (kokku üheksa ruutu).

VIIRUS

Viiruse vallandamiseks valige kaardil üks ruut. Viiruse mõjul kaovad sellel ja kaheksal ümbritseval ruudul olevad territooriumiklotsid. Ruute (kokku üheksa ruutu) saab uuesti hõivata alles järgmises voorus.

ÕHULÖÖK

See hävitab kõik neljas järjestikuses ruudus, mistahes kohas kaardil, olenemata sellest, milline võistkond ruudud on hõivanud.

HIRMUTAMINE

Valige hirmutamiseks üks võistkond. See võistkond ei saa järgmise vooru jooksul kasutada teie suhtes ühtegi tegevusmärki ega hõivata ühtegi teie territooriumiklotsi.

PLAHVATUS

Saate eemaldada kuni kümme müüriklotsi mistahes kohas kaardil. Müüriklotsid tuleb tagastada juhtimiskeskusesse.

EMBARGO

Valige üks võistkond, kes ei
tohi järgmises voorus ühtegi
tegevusmärki kasutada.

PUNKER

Valige üks oma territooriumiklotsidest, mis on juba kaardil, et kaitsta see mängu lõpuni mistahes tegevuse eest (märkige see nähtavalt).

BEEBIBUUM

Valige üks võistkond, kelle rahvaarvu suurendada (välja arvatud Valged). Valitud võistkond lisab oma elanikkonna hulka (rahvaarv on näidatud nende salajasel ülesandekaardil) 10 täiendavat inimest.

VÄLISABI

Andke vabalt valitud arv oma müüriklotse mistahes teisele võistkonnale (välja arvatud Valged).

KILP

Alates hetkest, kui kasutate seda tegevusmärki, on teie võistkond kaitstud kõigi muude selles vóorus kasutatavate tegevusmärkide mõjude eest.

LIITLANE

Valige võistkond, kellega moodustate järgmiseks vooruks liidu. Liidu kehtivuse ajal ei saa te üksteise territooriume hõivata.

MÄRGI SULGEMINE

Valige üks mängus olev tegevusmärk mistahes võistkonnalt peale Valgete, mis tuleb selles voorus ära kasutada. Pärast seda on märk kehtetu ja märgi mängu pannud võistkond ei saa seda enam kasutada.

KONVOI

Liigutage rida oma territooriumiklotse (maksimaalselt 5) külgnevale reale. Kui ruut, kuhu oma territooriumiklotsi liigutate, on juba mõne teise värvi poolt hõivatud, võtavad teie territooriumiklotsid selle üle.

VIISA

Vahetage mistahes värvi
(välja arvatud Valged)
territooriumiklots oma värvi
klotsi vastu.

OHVERDAMINE

Asetage üks oma territooriumi-
klotsidest kaardil ükskõik kuhu.
Kui see on paigutatud, „hävib”
see ise koos kõigega sellel
ruudul, samuti ruudud selle
kohal, all, vasakul ja paremal
(kokku viis ruutu).

INSENER

Liigutage neli müüriklotsi
kaardil kuhu tahes mujale.

GERILJA

Üllatusrännakuga
hävitate kaks müüriklotsi
maksimaalselt viie ruudu
kaugusel teie värvi
territoriumiklotsidest.

ISIKLIK

Valige võistkond (välja arvatud Valged), kelle tegevusmärgid on selle vooru jooksul suunatud ainult ühele teie valitud võistkonnale (välja arvatud Valged).

KÄTTEMAKS

Võtke ära 10 mistahes värvi territooriumiklotsi, mis külgnevad teie territooriumiklotsidega. Need klotsid tagastatakse juhtimiskeskusesse.

EVAKUEERIMINE

Võtke üks oma võistkonna territooriumiklots ja liigutage see ruudule oma teiste territooriumiklotside kõrvale mistahes kohas kaardil.

PAGULASED

Liigutage viis oma värvi territooriumiklotsi mistahes vabadele ruutudele, mis on mõne teise võistkonna territooriumiklotside kõrval.

TOETUS

Andke üks oma tegevusmärkidest mõnele teisele teie valitud võistkonnale. Vastutasuks saate kümne ressursi, mis lisatakse teie saadud ressurssidele mängu lõpus.

SUNDKÄIK

Valige mistahes võistkonnalt (välja arvatud Valged) pimesi üks tegevusmärk, mida nad peavad järgmises voorus kasutama.

VAHETUS

Valige kaks võistkonda (välja arvatud Valged), kes peavad omavahel vahetama ühe tegevusmärgi. Võistkonnad valivad märgid.



ÄRAVÕTMINE

Valige üks võistkondadest
ja võtke neilt pimesi üks
tegevusmärk endale.



ELLUÄRKAMINE

Kui teil pole kaardil enam ühtegi territooriumiklotsi, saate uuesti ellu ärgata, asetades maksimaalselt kolm uut territooriumiklotsi maailmakaardile mistahes vabasse kohta (klotsid peavad olema kaardil kõrvuti).



DIPLOMAATILINE PASS

Saate ühe vooru jooksul läbida
mistahes kaardil oleva müüri.



TEAVITUSTÖÖ

Jagage oma ülesandes
sisalduvat infot ühe
võistkonnaga.