

## BABY BOOM



All'inizio del proprio turno ogni giocatore riceve un segnalino razza attiva dalla riserva (se ce ne sono).

## POTERE DELLA GIOVINEZZA



Ogni giocatore che va in declino durante questo turno guadagna 3 monete Vittoria

## GHULUTH FOR PRESIDENT



Ogni Palude occupata vale 1 moneta Vittoria bonus in questo turno.

## DESTILENZA



All'inizio del turno, prima che inizi il primo giocatore, ognuno deve scartare un segnalino razza attivo e metterlo nella riserva.

## DIVINITÀ KOBOLD



Le razze attive non totalizzano punti durante questo turno (nemmeno i loro Poteri Speciali).

## MALEDIZIONE



All'inizio del turno, ogni giocatore deve abbandonare una regione, ritirando tutti i segnalini attivi da essa. In questo turno tale regione non può essere riconquistata. Non ha effetto sui giocatori che vanno in declino o controllano solo regioni in declino.

## MAGIA NELL'ARIA



Ogni regione Magica occupata vale 1 moneta Vittoria in più per questo turno.

## ERA GLACIALE



Le regioni Montagna non possono essere conquistate in questo turno.

