

SBUFFO DI FUMO

18

Alla fine di questo turno, per ogni regione Montagna che occupa, ogni giocatore tira il dado e perde tanti segnalini razza (attiva o in declino) quanti ne indica il dado.

DONO CRUDELE

8

All'inizio di questo turno, ogni giocatore paga 3 monete Vittoria oppure scarta 2 segnalini razza attivi. Le nuove razze che entrano in questo turno partono con 2 segnalini razza in meno.

SOMMOSSA

30

Le regioni campi non possono essere conquistate in questo turno.

ESTATE DI AMORE

10

Ogni giocatore che non conquista alcuna regione in questo turno, guadagna 3 monete vittoria.

GRUPPO DELLA FORESTA

37

Ogni regione Foresta occupata vale 1 moneta Vittoria bonus per questo turno.

GUERRA SEXY

3

Ogni regione conquistata vale 1 moneta Vittoria bonus per questo turno.

LA GRANDE CATAPULTA

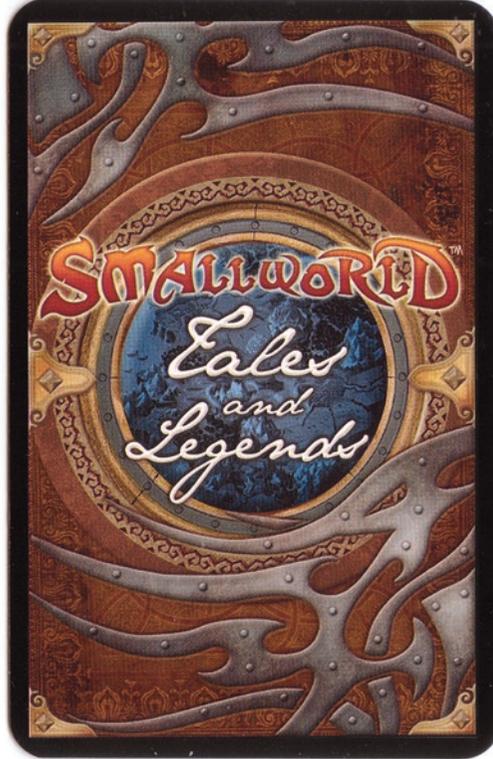
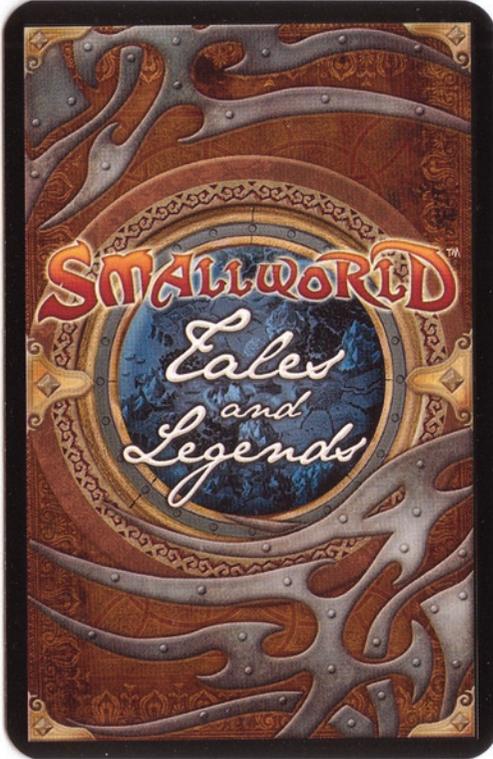
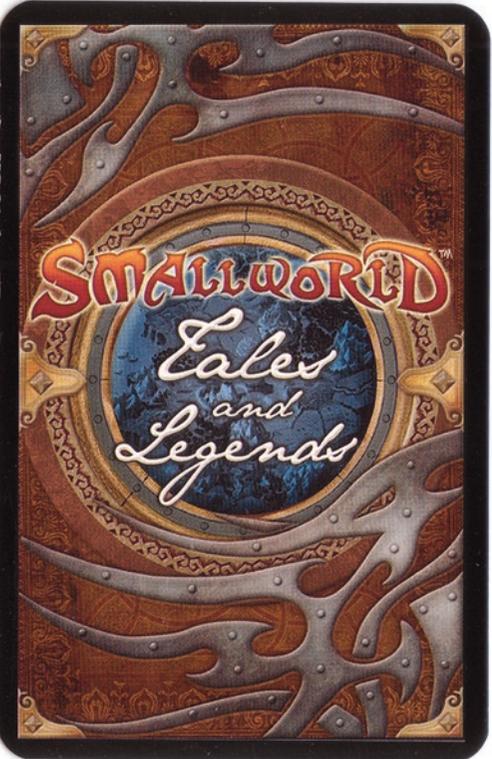
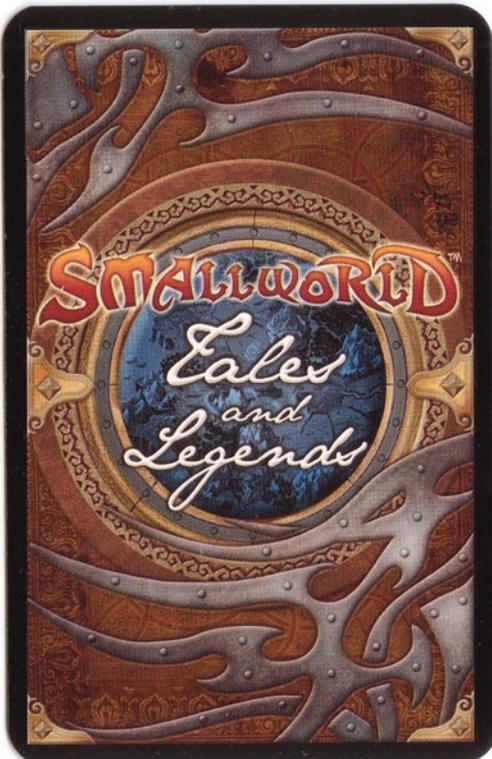
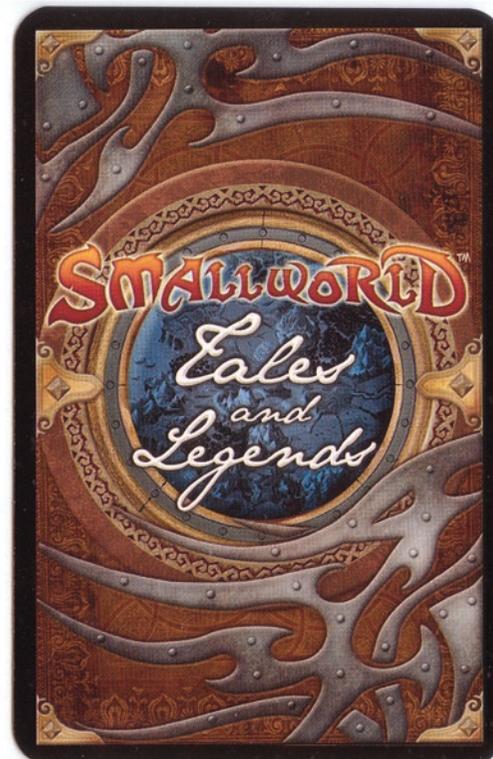
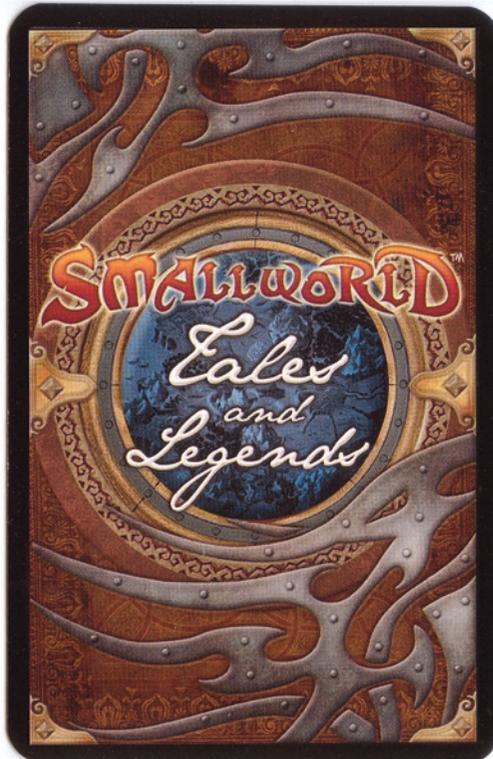
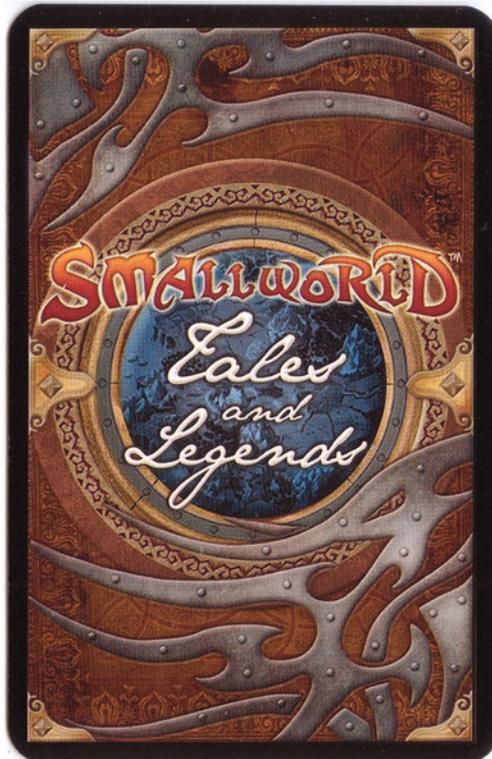
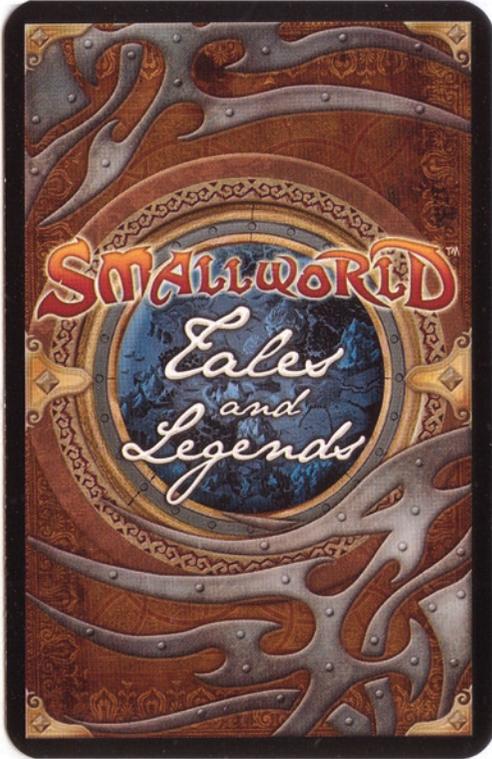
29

Durante questo turno, ogni giocatore può conquistare una regione che si trovi ad una regione di distanza dalla propria (comprese quelle separate dai Laghi).

DESTILENZA

49

Il Lago e tutte le regioni adiacenti valgono 1 moneta Vittoria in meno per questo turno. (Possono essere senza valore se non si hanno poteri).



LA GRANDE MALEDIZIONE

6

Tutti i poteri speciali (compresi quelli in declino) non hanno effetto in questo turno. I poteri razziali sono ancora utilizzabili.

FORESTA PROIBITA

22

Le regioni Foresta non possono essere conquistate in questo turno.

BLING BLING

12

All'inizio del turno, ogni giocatore rivela le proprie monete Vittoria e annuncia il suo punteggio.

GOBLIN AVIDO

48

Il giocatore che guadagna più monete Vittoria riceve 1 moneta Vittoria in più da ogni altro giocatore. In caso di pareggio, nessuno riceve il bonus.

FRATELLI DI SANGUE

32

Ogni giocatore può conquistare le regioni attive occupate dal giocatore alla sua destra con 1 segnalino razza in meno (con un minimo di 1), solo per questo turno.

AMORE DURO

24

All'inizio del turno si mette all'asta il diritto di fare tutte le conquiste di questo turno al costo di 1 segnalino in meno. Un minimo di 1 segnalino a regione è sempre richiesto.

MANEGGIARE CON CURA

36

Ogni regione conquistata scarta 2 segnalini razza invece che uno. Gli Elfi devono scartarne 1 quando una loro regione è conquistata.

FILTRO DELLA DIMENTICANZA

26

Le razze in declino non totalizzano punti per questo turno (nemmeno i loro Poteri Speciali, se ne hanno).

