

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.

