

## TABULA RASA



All'inizio del turno, tutti i segnalini in declino (inclusi Ghoul e Tribù Perdute) vengono rimosse dal tabellone.

## ORA DEL TÈ



Non c'è possibilità di ridisporre le truppe in questo turno. Nel caso di un fallimento nell'uso del dado rinforzi, i segnalini che hanno partecipato al tentativo di conquista tornano in mano al giocatore fino al turno successivo.

## GOBLIN AVIDO



Il giocatore che guadagna più monete Vittoria questo turno riceve 1 moneta Vittoria in più da ogni altro giocatore alla fine del turno. In caso di pareggio nessuno da (o riceve) nulla.

## RUOTA DELLA SFORTUNA



All'inizio di questo turno, ognuno passa al giocatore alla sua sinistra la propria combo razza attiva. Così un giocatore in declino dal turno precedente può trovarsi con una razza che non avrebbe voluto e un altro giocatore potrebbe trovarsi senza razza attiva (nel qual caso può sceglierne una come se fosse in declino dal turno precedente).

## MANEGGIARE CON CURA



In questo turno si scartano 2 segnalini invece di uno solo quando una regione è conquistata. Gli Elfi scartano 1 segnalino invece di non scartarne nessuno quando sono conquistati.

## REDISTRIBUZIONE DI RICCHEZZA



Durante questo turno, chi viene attaccato e perde una regione non scarta segnalini ma paga 1 moneta Vittoria al giocatore che ha conquistato la regione.

## RICOMBINAZIONE GENETICA



All'inizio del turno si fa un'asta. Il vincitore ha diritto di combinare una razza ed un Potere a sua scelta (tra quelli visibili sul tavolo). Il giocatore deve pagare tante monete Vittoria quante ne corrispondono al maggiore del combo da cui ha preso la Razza o il Potere, scalando poi i rimanenti in modo da completare la colonna. Può tenere per se questa combo per usarla quando andrà in declino.

## TERREMOTO



Tutte le conquiste necessitano di 1 segnalino razza in più per questo turno.

