

PUNTI VITTORIA FAZIONI:

- 15 Oscuri
- 16 Cultisti
- 16 Ingegneri
- 19 Maghi del Caos
- 19 Sirene
- 19 Nomadi
- 19 Streghe
- 20 Nani
- 20 Mezzuomini
- 22 Sciamanti
- 25 Giganti
- 27 Alchimisti
- 27 Auren
- 33 Fachiri

Variante ufficiale per le regole dei Cultisti:

Abilità: ogni volta che almeno uno dei vostri avversari decide di guadagnare Potere in seguito a una vostra azione di Costruzione/Miglioramento di un Edificio, fate avanzare la vostra Pedina di 1 casella in un Culto a vostra scelta indipendentemente dal numero di avversari che ottengono Potere.

Nuova regola: Se tutti i tuoi avversari decidono di non prendere potere, non avanzi in nessun Culto ma ottieni un Potere.

1.1 Errata per il setup delle tessere punteggio.

Nuovo setup: "Mescolare le tessere Punteggio e metterle a faccia in su sugli appositi spazi una dopo l'altra incominciando dallo spazio 6. Se si pesca, per gli spazi 5 e 6, la tessera Punteggio con le Vanghe sulla sinistra della tessera, metterla da parte e pescare un'altra in sostituzione. Quindi rimischiare le tessere."