РАСЫ

AMAZONS / АМАЗОНКИ: Во время завоевания Вы можете использовать 4 дополнительных жетона. Во время перегруппировки эти 4 жетона должны быть удалены с поля до следующего хода.

BARBARIANS / ВАРВАРЫ: Вы не можете перегруппировываться в конце хода. И если Ваше последнее завоевание с помощью кубика закончилось провалом, не расставляйте оставшиеся жетоны на поле до следующего хода.

DWARVES / ГНОМЫ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждую занятую Вами шахту, даже если Вы угасающая раса.

ELVES / ЭЛЬФЫ: Когда Ваш регион захвачен, Вы не теряете 1 жетон. Сохраните в руке все жетоны и разместите их после окончания хода текущего игрока. Однако, если регион захватили Маги с помощью их свойства, Вы теряете 1 жетон.

GHOULS / УПЫРИ: Все Ваши жетоны остаются на поле, когда раса угасает. Вы можете продолжить завоевывать новые регионы в течение следующих ходов, однако это надо делать в начале хода, перед Вашей активной расой. Вы можете атаковать Вашу активную расу, если желаете!

GIANTS / ГИГАНТЫ: Для завоевания любого региона, соседнего с горным, который принадлежит Вам, нужно на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1.

GOBLINS / ГОБЛИНЫ: Для захвата региона с угасающей расой Вам надо на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1. Забытые племена считаются угасающей расой.

GYPSIES / ЦЫГАНКИ: Положите по 1 монете (из запаса) в каждый покинутый Вами регион. Вы не можете завоевать снова этот регион в этот же ход, но Вы получите эти монеты в конце хода.

HALFLINGS / ХОББИТЫ: Ваше первое завоевание может начинаться с любого региона, не только крайнего или прибрежного. Положите по жетону норы в первые 2 завоеванные Вами региона, чтобы они стали неуязвимыми. Когда раса угасает или покидает регион, содержащий нору, жетон норы убирается навсегда.

HUMANS / ЛЮДИ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждую занятую Вами ферму.

HOMUNCULI / ГОМУНКУЛ: Вы должны добавить жетон Гомункула из запаса в дополнение к монете, чтобы пропустить расу, когда выбираете себе расу и способность. Эти жетоны добавятся к обычным, когда эту расу выберут.

KOBOLDS / КОБОЛЬДЫ: Вы не можете захватывать регионы и удерживать их менее, чем 2 жетонами (даже если у Вас специальные свойства типа Оборотни, Спецназ или Наемник). Когда раса угасает, оставьте везде по 1 жетону.

LEPRECHAUNS / ЛЕПРИКОНЫ: При перегруппировке Вы можете положить по 1 горшочку золота в любой Ваш регион. Каждый горшочек золота, находящийся на поле в начале следующего Вашего хода, дает Вам дополнительную монету. Если соперники захватят эти регионы, монеты получат они.

ORCS / ОРКИ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый непустой регион, захваченный Вами в этот ход.

PIXIES / ФЕИ: При перегруппировке оставьте в каждом регионе по 1 жетону. Все остальные жетоны сохраните перед собой до следующего хода.

PRIESTESSES / ЖРИЦЫ: Когда раса угасает, возьмите по 1 жетону из каждого региона и сформируйте “Башню Слоновой кости” в 1 регионе, покинув остальные (можно в Крепости). Каждый ход Вы получаете по 1 монете за 1 Жрицу в башне, вместо обычного подсчета. Башня может быть завоевана как обычно.

PYGMIES / ПИГМЕИ: Каждый раз, когда Вы теряете жетон расы (включая от Мага), бросьте кубик и получите столько жетонов Пигмеев из запаса, сколько выпало на кубике (пока они не кончатся). Разложите их на поле в конце хода текущего игрока.

RATMEN / КРЫСОЛЮДИ: У расы нет особых способностей, кроме большого числа их жетонов.

SKELETONS / СКЕЛЕТЫ: Во время перегруппировки получите по дополнительному жетону Скелетов (пока они не кончатся) за каждые 2 непустых региона, которые Вы захватили в этот ход, затем положите их на поле.

SORCERERS / МАГИ: Для завоевания соседнего региона по 1 разу за ход для каждого соперника замените чужой одинокий активный жетон своим новым жетоном из запаса. Лагерь защищает от такого завоевания. Если Вы захватили Эльфа, они теряют этот жетон. Может быть использовано из реки, но нельзя атаковать Озеро, Море или жетон Забытого племени. Не может быть использовано после броска кубика (кроме Мага-Берсерка) или для первого завоевания (кроме Летающего Мага).

TRITONS / ТРИТОНЫ: Завоевания всех прибрежных регионов (у морей или у озера), требуют на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1.

TROLLS / ТРОЛЛИ: Положите жетон пещеры Тролля на каждый регион, который Вы заняли, для увеличения защиты его на 1. Пещеры Троллей остаются на поле, когда раса угасает. Удалите жетон пещеры, если Вы покинули регион или его захватили соперники.

WHITE LADIES / БЕЛЫЕ ЛЕДИ: Как только раса стала угасающей, Белые Леди становятся неуязвимыми к завоеваниям Ваших соперников, расовым и специальным способностям.

WIZARDS / ВОЛШЕБНИКИ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вами магический регион.

Расы

CULTISTS / СЕКТАНТЫ: Положите в первый завоеванный регион жетон Великого Древнего. Этот регион становится неуязвимым. Зав о-евания соседних регионов требуют на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1 . В начале следующих ходов можно перемещать жетон в другой свой регион.

DROW / ПОДЗЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ: Получите в конце хода дополнительную монету за кажд ый занятый Вами регион, не граничащий с реги о-нами , занятый другими расами, включая Ваши д ругие расы, а также Монстров.

FLAMES / ПЛАМЯ: Получив расу, пол ожите в любой регион с Пропастью и символом Вулкана жетон Вулкана. Захват регионов начните с со - седних к этому Вулкану. Захват любых регионов, соседних к Вулкану или связанных с ним через регионы, занятые этой расой, требуют столько жетонов, как если бы ре -гион был пустым .

GNOMES / ПОДЗЕМНЫЕ ГНОМЫ: В течение их ходов другие игроки не могут воспользоваться свойствами их расы, способностями, реликвиями или достопримечательностями, чтобы завоевать Ваши регионы. В свой ход Вы можете исполь - зовать все свои свойства и способности.

IRON DWARVES / ЖЕЛЕЗНЫЕ ГНОМЫ : В конце хода получите жетон Серебряного молота за каждую захваченную Вами Шахту. В следующие ходы используйте эти жетоны для завоевания как обычные жетоны расы. Уберите их с поля в фазу перегруппировки. Уберите совсем , если раса стала угасающей.

KRAKEN / КРАКЕНЫ: В ы можете оставаться в Реке в конце хода. Это приносит Вам очки, даже когда Вы стали угасающей расой. Остальным нужно учитывать жетоны Вашей расы при завоевании реки .

LICHES / ЛИЧИ: Получите 1 монету от другого игрока каждый раз, когда он захватывает регион с Вашей угасающей расой .

LIZARDMEN / ЯЩЕРОЛЮДИ : Для перехода через Реку, пустую или занятую, Вы не тратите жетоны расы. Если хотите за-воевать находящуюся там расу, то захватываете по обычным правилам. Как и всем расам, оставаться в Реке нельзя.

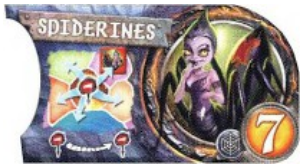
MUDMEN / ГРЯЗЕЛЮДИ: В конце хода получите из запаса и распределите по 1 жетону расы за каждый занятый Вами Гря зе-вой регион.

MUMMIES / МУМИИ: Завоевания всех регионов требуют на 1 жетон больше, чем обычно (даже регионы Подземных Гномов).

OGRES / ОГРЫ: Завоевания любых регионов требуют на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1.

SHADOW MIMES / МРАЧНЫЕ МИМЫ: Во время выбора расы и способности Вы можете выбрать другую способность из пяти выложенных на столе. Монеты другой выбранной способности брать нельзя.

SHROOMS / ГРИБЫ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вами Грибной лес.



SPIDERINES / ПАУЧИХИ: Все регионы, граничащие с Пропастью, считаются для Вас соседними. Вы можете начать с любого региона, граничащего с Пропастью.

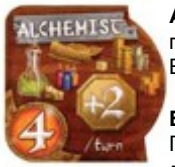
WILL-O`-WISPS / МИРАЖИ: Вы можете кидать кубик каждый раз перед завоеванием региона с Магическими кристаллами, а также для за-воевания соседних регионов, если уже владеете регионом с Магическими кристаллами.

FAUNS / ФАВНЫ: Во время перегруппировки получите по 1 новому жетону за каждый активный завоеванный Вами на этом ходу регион. Ваши противники также получают по 1 жетону расы за каждый их регион, завоеванный Вами.

IGORS / ИГОРИ: Вы собираете все побежденные жетоны (любые). В начале своего хода Вы можете обменять эти жетоны на свои (столько этих жетонов, сколько игроков в игре - на 1 ваш жетон).

SHRUBMEN / ДРЕВОЛЮДИ: Все леса, занятые Вашей расой, становятся неуязвимыми (даже во время угасания).

СПОСОБНОСТИ



ALCHEMIST / АЛХИМИК: Получите по 2 монеты каждый ход, пока Ваши жетоны есть на карте.

BARRICADE / БАРРИКАДА: Получите в конце хода 3 дополнительных монеты каждый раз, когда Ваша раса занимает 4 или меньше регионов.

BERSERK / БЕРСЕРК: Вы можете использовать кубик перед каждым завоеванием. Сначала киньте кубик, затем выберите регион, который Вы хотите завоевать. Но минимум 1 жетон всегда требуется.

BIVOUACKING / ЛАГЕРЯ: При перегруппировке положите 5 жетонов Лагерей в Ваши регионы. Лагерь увеличивает защиту на 1 (и учитывается при борьбе с Магом). Лагеря могут быть убраны, они не теряются при атаке и могут перераспределяться после завоеваний. Уберите, если раса стала угасающей.

CATAPULT / КАТАПУЛЬТА: 1 раз за ход Вы можете разместить жетон Катапульты в Вашем регионе, чтобы захватить любые регионы (можно несколько), расположенные через 1 регион. И для этого нужно на 1 жетон меньше (соседства регионов не требуется, можно использовать через озеро, но не через моря). Регион с катапультой становится неуязвимым. Уберите, если раса стала угасающей.

COMMANDO / СПЕЦНАЗ: Для завоевания любого региона требуется на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1.

CORRUPT / КОРРУПЦИОНЕР: Получите по 1 монете от соперников каждый раз, когда они завоевывают Ваш регион. Они не могут завоевать Ваши регионы, если у них нет монет заплатить.

CURSED / ПРОКЛЯТЫЙ: Вы должны заплатить 3 монеты вместо 1, чтобы пропустить проклятую расу, когда выбираете себе расу и способность.

DIPLOMAT / ДИПЛОМАТ: В конце хода выберите 1 соперника, которого Вы не атаковали в этот ход, и назовите его союзником. Он не сможет атаковать Вашу активную расу до Вашего следующего хода (угасающие Упыри могут атаковать Вас). Можно менять союзников каждый ход и выбирать среди тех, кого еще нет на поле.

DRAGON MASTER / ПОВЕЛИТЕЛЬ ДРАКОНА: Раз в ход используйте жетон Дракона, чтобы завоевать любой регион 1 жетоном расы (который Вы могли бы завоевать обычным образом). Регион с жетоном Дракона неуязвим. Уберите, если раса стала угасающей.

FLYING / ЛЕТАЮЩИЙ: Вы можете завоевать любой регион на карте, не обязательно соседний к Вашим. Это не делает регионы соседними, только позволяет захватывать их.

FOREST / ЛЕС: Получите в конце хода дополнительную монету за каждую занятый Вами лес.

FORTIFIED / УКРЕПЛЕННЫЙ: Раз в ход положите по 1 крепости в регион, чтобы увеличить защиту на 1, и получите 1 дополнительную монету (для активной расы). Крепости не двигаются и остаются, если раса угасает, но убираются, когда захвачены или покинуты.

HEROIC / ГЕРОЙ: В конце хода положите 2 жетона Героев в регионы, которые Вы заняли, чтобы они стали неуязвимыми. Уберите, если раса стала угасающей.

HILL / ХОЛМ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждую занятый Вами холм.

HISTORIAN / ИСТОРИК: Получите по 1 монете за каждую угасающую расу на поле (плюс 1 монету за Забытые племена) в момент, когда Вы выбрали Историка. Пока Вы активная раса, собирайте по 1 монете каждый раз, когда другая раса становится угасающей и 1 монету, когда Ваша раса станет угасающей.

IMPERIAL / ИМПЕРИЯ: Получите дополнительную монету за каждый Ваш регион свыше 3. (4 региона = 1 монета, 5 регионов = 2 монеты, 6 регионов = 3 монеты и т.д.)

HORDES OF / ОРДЫ: Вы можете использовать 2 жетона Орд точно также, как если бы они были дополнительными активными жетонами Вашей расы. Уберите, если раса стала угасающей.

MARAUDING / МАРОДЕР: Когда Ваши завоевания завершены, перед последним завоеванием с помощью кубика возьмите обратно Ваши жетоны, оставив минимум по 1 в каждом регионе, и снова пройдите цикл завоеваний. Затем идите на последнее завоевание, если желаете.

MERCENARY / НАЕМНИК: Каждый раз, когда Вы захватываете регион, Вы можете потратить ровно 1 монету и уменьшить число жетонов, необходимых для его захвата на 2, но минимум до 1. Вы можете использовать это умение в последнем завоевании после броска кубика.

MERCHANT / МЕРКАНТИЛЬНЫЙ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вашей меркантильной расой регион.

MOUNTED / КОННЫЙ: Для завоевания холмов и ферм требуется на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1.

PEACE LOVING / МИРОЛЮБИВЫЙ: Получите в конце хода 3 дополнительные монеты, если Вы не атаковали активные расы в этот ход. Вы можете атаковать угасающих Упырей без потери бонуса.

PILLAGING / ГРАБЯЩИЙ: Получите дополнительную монету за каждый непустой регион, занятый Вами в этот ход.

RANSACKING / ГРАБЕЖ: Каждый раз, когда Вы захватываете регион с активными жетонами соперников, они должны немедленно заплатить Вам 1 собственную монету (кроме случая, когда у них нет монет). Вы не можете грабить угасающих Упырей.

SEAFARING / МОРЕПЛАВАНИЕ: Когда Ваша раса активна, Вы можете завоевывать моря и озеро, как будто они нормальные регионы (даже при первом завоевании). Реки могут быть завоеваны за меньшую на 1 стоимость. Вы сохраняете эти регионы, даже если раса угасает.

SPIRIT / ДУХ: Когда раса Духов становятся угасающей, они не подчиняются правилу “только 1 угасающая раса”, даже если другие Ваши расы угасают и убираются с поля несколько раз за игру, Духи остаются на поле постоянно.

STOUT / ПРОЧНЫЙ: Вы можете стать угасающей расой в конце обычного хода, сразу после подсчета монет.

SWAMP / БОЛОТО: Получите в конце хода дополнительную монету за каждое занятое Вами болото.

UNDERWORLD / ПОДЗЕМНЫЙ: Для завоевания региона с пещерой требуется на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1. Все регионы с пещерой считаются соседними.

WEALTHY / БОГАТЫЙ: Получите 1 раз 7 дополнительных монет в конце первого хода расы.

WERE-/ ОБОРОТНИ: Каждую ночь (четные номера ходов) для завоевания регионов требуется на 2 жетона меньше, но минимум 1. Не имеет эффекта днем (нечетные ходы).

СПОСОБНОСТИ

ADVENTUROUS / АВАНТЮРНЫЕ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вашей расой регион с жетоном достопримечательности.

FISHER / РЫБАКИ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждые 2 занятые Вашей расой прибрежные региона (имеющие границу с Рекой, исключая саму Реку).

FLOCKING / ТОЛПЯЩИЕСЯ: Получите в конце хода 2 дополнительные монеты, если все Ваши регионы являются соседними. Паучихи в регионах, разделенных только Пропастью, также считаются соседними.

FRIGHTENED / ИСПУГАННЫЕ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вашей расой регион, в котором Вы расположили минимум 3 жетона.

IMMORTAL / БЕССМЕРТНЫЕ: Когда Ваш регион захвачен, Вы не теряете 1 жетон. Сохраните в руке все жетоны и разместите их после окончания хода текущего игрока.

MAGIC / МАГИЯ: Жетон Мешка-с-разными-вещами копирует свойства любой Реликвии, находящейся в игре. Каждый ход Вы решаете свойства какой именно Реликвии из уже вскрытых Мешок будет копировать. Мешок не может копировать свойство в регионе, где это свойство уже действует. Мешок нельзя украсть. Если регион, содержащий Мешок, будет захвачен или опустеет, Вы забираете его себе в руку.

MARTYR / МУЧЕНИКИ: Получите по 1 монете от соперников каждый раз, когда они завоевывают Ваш регион. Они не могут завоевать Ваши регионы, если у них нет монет заплатить.

MINING / ШАХТЕРЫ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вашей расой Шахтерский регион.

MUDDY / ГРЯЗНЫЕ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вашей расой Грязевой регион, даже если Ваша раса угасает.

MYSTIC / МИСТИЧЕСКИЕ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вашей расой регион Мистических кристаллов.

QUARRELING / КОНФЛИКТНЫЕ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждую группу регионов, занятых Вашей расой, отделенных от других Ваших регионов (т.е. не имеющих общих границ). Если все Ваши регионы образуют неделимую цепь регионов - получите 1 монету, если они разделены на 2 неграничащие части - 2 монеты, и т.д.

REBORN / ПЕРЕРОЖДАЮЩИЕСЯ: Если Вы угасающая раса, то в начале хода Вы можете удалить жетоны этой угасающей расы из 1 или 2 регионов и заменить каждый из них жетоном Вашей активной расы (из запаса или руки).

ROYAL / КОРОЛЕВСКИЕ: В конце хода поместите жетон Королевы в любой из регионов, занятых Вашей активной расой. Этот регион становится неуязвимым. Если раса стала угасающей, жетон остается на месте, регион продолжает быть неуязвимым, но передвигать жетон уже нельзя.

SHIELD / ЗАЩИЩЕННЫЕ: В конце хода получите по жетону Грибной брони за каждый регион с Грибным лесом, который Вы занимаете. В фазу перегруппировки разместите жетоны в любом количестве в любых регионах, занятых Вашей расой. Жетоны остаются на месте, даже если раса становится угасающей. Каждый жетон дает дополнительную защиту региону и не считается жетоном расы. Если регион, содержащий жетоны, будет захвачен или опустеет, жетоны убираются.

STONE / КАМЕННЫЕ: Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вашей расой регион с Черными горами.

THIEVING / ВОРУЮЩИЕ: Получите в конце хода монету от каждого игрока, чьи регионы с активными расами соседствуют с Вашей воруючей расой.

TOMB / ПОХОРОНЕННЫЕ: Когда Ваша раса становится угасающей, Вы оставляете все жетоны на поле и можете перераспределить их. Если регион захвачен, Вы поступаете обычным образом -1 жетон в запас, другие - перераспределить в конце хода текущего игрока.

VAMPIRE / ВАМПИРЫ: Для завоевания региона по 1 разу за ход для каждого соперника замените чужой одинокий активный жетон своим новым жетоном из запаса или из руки. Жетон Черной горы, Стража Родины или Грибной брони не мешают такому захвату, если там был только 1 жетон расы противника. Нельзя захватывать таким образом Подземных гномов. Жетон расы противника всегда убирается в запас, даже для Бессмертной расы.

VANISHING / ИСЧЕЗАЮЩИЕ: Когда Ваша раса станет угасающей, уберите все жетоны расы с поля и получите сразу по 2 монеты за каждый регион, который Вы контролировали, вместо 1.

VENGEFUL / МСТИТЕЛЬНЫЕ: Отдайте по жетону Мести каждому игроку, который атаковал любую из Ваших рас в течение его хода. В свой следующий ход завоевания любых регионов, занятых расами игроков с жетонами Мести (активными и угасающими) требуют на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1. В конце хода заберите обратно у всех игроков жетоны Мести.

WISE / МУДРЫЕ: Получите в конце хода 2 дополнительные монеты, если Ваша мудрая угасающая раса все еще занимает минимум 1 регион на карте (включая ход, когда Вы сделали расу угасающей).

AQUATIC / ВОДНЫЕ: Получите по 1 монете за каждый занятый Вами прибрежный регион. Каждый непри-брежный регион приносит на 1 монету меньше, чем обычно.

BEHEMOTH / БЕГЕМОТ: Два Ваших Бегемонта представлены стопками жетонов, соответствующих числу завоеванных Вами болот (регулируется при звоевании или потере болота). Эти стопки не могут быть разделены или смешаны. Каждая стопка засчитывается как эквивалентное число жетонов расы для завоевания И защиты, но требуется минимум 1 жетон расы. Если регион, занятый Бегемотами, завоеван, теряется жетон расы.

FIREBALL / ОГНЕННЫЙ ШАР: Во время перегруппировки получите по 1 огненному шару за каждый магический регион, который Вы занимаете. Огненные шары считаются как 2 жетона расы и могут использоваться для завоевания в следующих ходах. Сбрасываются, как только использованы. Несколько шаров могут использоваться одновременно для завоевания 1 региона, но требуется минимум 1 жетон расы.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

АЛТАРЬ ДУШ: Игрок, который занял регион с Алтарем, в конце хода может убрать с карты 1 жетон своей угасающей расы и получить за него 3 монеты. Алтарь работает, даже если его занимает угасающая раса.

УСЫПАЛЬНИЦА РАСХИТИТЕЛЯ ГРАБНИЦ: Игрок, который занял регион с Усыпальницей, в конце хода помещает в любой свой регион (кроме региона с Усыпальницей) жетон Призрака. Данный регион становится неуязвимым. Если раса стала угасающей, жетон остается на месте, регион продолжает быть неуязвимым, но передвигать жетон уже нельзя. Если другой игрок захватил Усыпальницу, то жетон Призрака отдается ему.

АЛМАЗНЫЕ ПОЛЯ: Игрок, который занял регион с Полями, в конце хода получает дополнительную монету за каждый свой регион такого же типа, как тот, в котором находятся Поля. Эффект сохраняется, даже если Поля занимает угасающая раса.

ТАВЕРНА ГЛАНДУЛЬФА: В конце хода игрок получает 2 монеты. Он может поделиться ими (и только ими) с другими игроками.

ЗЕРКАЛЬНАЯ ДОЛИНА: В начале хода игрок может поменять свою Способность на Способность его союзника. Если у любой из двух Способностей имеются жетоны на поле (Дракон, Орды), то эти жетоны снимаются с поля и помещаются рядом с новым владельцем.

ВЕЛИКАЯ МЕДНАЯ ТРУБА: Для игрока, который занял регион с Трубой, все регионы такого же типа, как тот, в котором находится Труба, являются соседними.

ФОНТАН МОЛОДОСТИ: Игрок, который занял регион с Фонтаном, в начале хода получает 1 жетон своей расы из запаса.

СТРАЖ РОДИНЫ: Игрок, который занял регион с Стражем, в конце хода получает дополнительную монету. Страж увеличивает защиту региона на 1. Страж работает, даже если его занимает угасающая раса.

КОСТЯНОЙ МОГИЛЬНИК: Как только игрок захватил Могильник, поместите жетон Лича Бони на один из флагов угасающих рас (свой, союзников, или врагов. Это делает соответствующую расу неуязвимой, а также контролируемые ей Реликвии и Достопримечательности. Если Ваши войска, занимающие могильник, покидают регион или начинают угасать, Бони уходит с флага.

Ш АХТА ПРОПАВШЕГО ЖЕЛЕЗНОГО ГНОМА: Игрок, который занял регион с Шахтой, в конце хода получает 2 монеты. Шахта работает, даже если его занимает угасающая раса. Но Скипетр алчности тут не имеет эффекта.

С ТОУНХЕДЖ: Игрок, который занял регион со Стоунхеджем, тут же берет наугад жетон Способности, который будет связан со Стоунхеджем отныне. Раса, занявшая Стоунхедж, получает эту Способность, но применять ее не обязательно. Если связанная Способность - Похороненные, то если Вы сделали расу угасающей, а потом потеряли контроль над Стоунхеджем, то Ваши жетоны сразу не убираются.

ЗЛОДЕЙСКАЯ ПЕНТАГРАММА: Игрок, который занял регион с Пентаграммой, тут же помещает в любой соседний с Пентаграммой жетон Барлога. Данный регион становится неуязвимым. Если регион был занят, то Барлог захватывает его, а тот игрок убирает в запас не 1, а 2 жетона расы. Регион не приносит монет. В дальнейшем раз в ход можно перемещать Барлога и захватывать регионы. Можно захватывать и находиться в Реке.

СИМВОЛ ЖЕРТВЫ: Как только игрок захватил Символ, он может выбрать:
- нести убытки вместо другой расы (его собственной угасающей, его союзника или врага); когда та раса будет терять жетоны обычным образом, игрок может пожертвовать его собственный активный жетон, позволяя той расе перегруппироваться;
- или предложить другой расе нести убытки вместо себя (это может быть и его угасающая раса); когда игрок будет терять жетоны, та раса может пожертвовать свой жетон, при этом может выбрать регион, из которого взять жетон, а может отказаться от жертвы.

Все принесенные в жертву жетоны обязательно убираются, независимо от их свойтв (Эльфы тоже теряют жетон, Пигмеи не кидают кубик).

РЕЛИКВИИ

ЗОЛОТАЯ МЫЛЬНИЦА: В конце хода игрок получает 1 монету, а затем передвигает Мыльницу в соседний к нему регион, но не занятый его активной расой.

КОВРИК-САМОЛЕТ: Раз в ход игрок может атаковать любой регион, даже не соседний к его регионам. Коврик размещается в новом регионе. Если захват не удался - в том регионе, где находился до этого.

КОЛЬЦО ФРОГО: В конце хода игрок кладет Кольцо в любой свой регион и получает по 1 монете от каждого игрока, чьи регионы соседствуют с регионом, в котором находится Кольцо.

ВОНЮЧИЕ НОСКИ ТРОЛЛЯ: Раз в ход игрок может з авоевать 1 регион, как если бы тот был пустым. Игрок, чей регион захватили, получает в руку все жетоны и распределяет их в конце Вашего хода.

СКИПЕТР АЛЧНОСТИ: В конце хода игрок кладет С кипетр в любой свой регион и получает удвоенное количество монет от этого региона. Эффект не действует в регионе с Шахтой пропавшего железного гнома. Скипетр также не влияет на количество монет, получаемых от других игроков.

БЛЕСТЯЩАЯ ДЕРЖАВА: Раз в ход игрок может завоевать 1 регион с одним жетоном противника, заменив его на жетон своей расы, взятый из запаса.

МЕЧ КРОЛИКА-УБИЙЦЫ: Раз в ход игрок может завоевать 1 регион, используя на 2 жетона расы меньше, чем обычно.

This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
http://www.win2pdf.com

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

http://www.win2pdf.com/purchase/