

<p>Звої Диму Наприкінці ходу кожен гравець кидає кубик за кожен гірський регіон, який займає, і втрачає відповідну кількість жетонів раси в цьому регіоні (активної чи згаслої).</p>	<p>Гтулкху В Президенти! Кожне болото під вашими прапорами приносить 1 додаткову переможну монету.</p>
<p>Бєбі-бум На початку раунда кожен кожен гравець отримує з запасу 1 жетон власної активної раси (якщо вона у нього є).</p>	<p>Золота Епоха Ніхто не погасить расу в цьому колі.</p>
<p>Дзінь-Дзінь На початку цього кола всі гравці відкривають свої переможні монети і повідомляють поточну суму.</p>	<p>Жадібний Гоблін Гравець, що в цьому колі отримає найбільшу кількість переможних монет, збере по 1 монеті у решти гравців. У разі паритету ніхто нічого не забирає та не віддає.</p>
<p>Кревні Брати Протягом цього кола вартість захоплення регіонів, що знаходяться під контролем гравця праворуч від вас, коштує на 1 жетон менше (утім, один жетон обов'язковий).</p>	<p>Обережна Тактика Коли ворог захопить ваш регіон, скиньте в запас два жетона замість одного. Ельфи скидають один жетон замість жодного.</p>
<p>Занепад І Згасання На початку кола всі активні раси відразу згасають.</p>	<p>Хей-Хо! У цьому колі кожен регіон з печерою приносить одну додаткову монету.</p>
<p>Голод В кінці свого ходу кожен гравець мусить скинути з обраних ним регіонів 2 жетона активної раси. Гравець, що займає активною расою ферму, втрачає на 1 жетон менше. Дві ферми звільняють від штрафу.</p>	<p>Тут Надовго У цьому колі ніхто не перегуповується. Війська, що брали участь у спробі захоплення регіону, залишаються в руці до наступного кола у випадку невдалого кидка кубика.</p>
<p>Повінь Моря, озера та болота неможливо захопити протягом цього кола.</p>	<p>Льодовиковий Період Гори неможливо захопити протягом цього кола.</p>
<p>Заборонений Ліс Лісові регіони неможливо захопити протягом цього кола.</p>	<p>Кобольд-Бог У цьому колі активні раси та їхні здібності не приносять монет.</p>
<p>Лісові Хащі У цьому колі кожен лісовий регіон під вашими прапорами приносить додаткову монету.</p>	<p>Чари Навколо У цьому колі кожен магічний регіон під вашими прапорами приносить додаткову монету.</p>

<p>Гірська Руда</p> <p>У цьому колі кожна гора під вашими прапорами приносить додаткову монету.</p>	<p>Літо Кохання</p> <p>Кожен, хто не загарбав новий Регіон в цьому колі, отримає 3 переможні монети.</p>	<p>Перерозподіл Власності</p> <p>Протягом цього кола захисники регіонів не втрачають активні жетони. Натомість вони платитимуть 1 монету загарбнику за кожен втрачений регіон.</p>
<p>Моя Земля</p> <p>Гравець, що сумарно займає найбільше регіонів, отримує в кінці кола 2 додаткові монети. У випадку паритету власники найбільшої кількості регіонів отримують по 1 монеті.</p>	<p>Табула Раса</p> <p>На початку цього кола всі жетони згаслих рас (включно з вурдалаками та забутими племенами) сходять з поля.</p>	<p>Біла Королева</p> <p>Аукціон. У цьому колі Переможець отримує абсолютний захист для регіонів, окупованих власними згаслими расами.</p>
<p>Застарів, Та Не Струх</p> <p>У це коло всі згаслі раси (та їхні здібності, якщо є) приносять подвійну кількість монет.</p>	<p>Час До Чаю</p> <p>Кожен гравець отримує тільки половину монет, що він би отримав зазвичай (заокруглюючи вгору).</p>	<p>Змудрений та Застарілий</p> <p>Кожен гравець перед отриманням монет може скинути з поля до трьох жетонів згаслої раси й отримати за кожен по 2 монети.</p>
<p>Кріпацький Бунт</p> <p>Фермерські землі неможливо захопити протягом цього кола.</p>	<p>Велика Катапульта</p> <p>У це коло кожен гравець може захопити регіон, що знаходиться через регіон від вже захопленого (включаючи регіон, відділений озером).</p>	<p>Зілля Молодості № 8</p> <p>У цьому колі кожен гравець може замінити в обраному регіоні один жетон згаслої раси на жетон активної, якщо він ще є у запасі.</p>
<p>Епідемія</p> <p>Озеро та всі суміжні регіони приносять на 1 монету менше і можуть взагалі нічого не принести у цей раунд.</p>	<p>Велике Прокляття</p> <p>Усі спеціальні здібності (включаючи такі у згаслих рас) не мають сили цього кола. Властивості рас при цьому діють.</p>	<p>Сила Молодості</p> <p>Гравці, що погасили свою расу у поточний хід, отримують додатково 3 монети.</p>
<p>Трунок Забуття</p> <p>Всі згаслі раси включно зі спеціальними здібностями не приносять прибутку цього разу.</p>	<p>Великий Гін</p> <p>Під час останнього захоплення, але перед кидком кубика підкріплення, гравець може узяти в руку всі жетони активної раси (крім одного жетона для контролю регіона) та використати їх для загарбання нових регіонів.</p>	
<p>Чума</p> <p>На початку ходу кожен гравець має скинути в запас 1 жетон активної раси.</p>	<p>Землетрус</p> <p>У цьому колі для загарбання регіону треба на 1 жетон раси більше.</p>	
<p>Пацюки</p> <p>Всі властивості рас (включно зі згаслими) не мають сили в цьому колі. Спеціальні здібності при цьому діють.</p>	<p>Безбожний Хабар</p> <p>На початку свого ходу кожен гравець повертає в запас 3 монети або скидає в запас 2 жетони активної раси. Нові раси починають, маючи на 2 жетони раси менше.</p>	
<p>Малий Часовий Зсув</p> <p>На початку кола розіграш на аукціоні "права першого гравця". Переможець починає коло. Далі - за годинниковою стрілкою.</p>	<p>Солодка Війна</p> <p>Регіон, захоплений у цей раунд, дає одну додаткову монету.</p>	

<p style="text-align: center;">Дарунок З Неба</p> <p>На початку свого ходу кожен гравець кладе монету з запасу в будь-який регіон. До кінця гри цей регіон даватиме додаткову монету гравцеві, що його котролює.</p>	<p style="text-align: center;">Загублені Скарби</p> <p>На початку кола покладіть 1 монету з запасу в кожен регіон, зайнятий забутими племенами. Такий регіон дає 1 додаткову монету кожному гравцеві, що його займатиме у кінці власного ходу. Монети знімаються з поля в кінці ходу останнього гравця, тому кілька гравців мають змогу отримати додаткову монету з одного регіона.</p>
<p style="text-align: center;">Вторгнення Варварів</p> <p>Нові раси у цьому колі отримують додатково 3 жетони раси для завоювань (використовуйте жетони забутих племен чи невикористаних рас, якщо не вистачає власних). Додаткові жетони скидаються з поля після підрахунку монет, в кінці ходу власника.</p>	<p style="text-align: center;">Прокльон</p> <p>Кожен гравець має полишити один регіон і забрати звідти всі активні жетони. У цей хід він не може захопити цей регіон. Той, хто в цьому раунді погасив свою расу чи вже має лише згаслу расу, не підпадає під прокльон.</p>
<p style="text-align: center;">Генні Зміни</p> <p>На початку кола аукціон. Переможець отримує право обрати та поєднати расу та особливу здібність на вибір з пропонованих для гравців варіантів на столі. Гравець платить за це, наче він би обрав верхню комбінацію, звідки були взяті раса чи здібність. Отриману комбінацію він відкладає і використовує як свою наступну расу. Порожні місця на столі зсуваються вгору.</p>	<p style="text-align: center;">Найманці</p> <p>Кожен гравець може зменшити кількість необхідних жетонів для захоплення регіону на 2, заплативши за це 1 монету (досі потрібен мінімум 1 жетон). Таким чином може бути захоплено до двох регіонів.</p>
<p style="text-align: center;">Озеро Боягузів</p> <p>Починаючи з першого гравця, всі кладуть монету в регіон з озером, поки один з гравців не відмовиться чи не зможе заплатити. Цей гравець забирає всі монети з озера та відразу скидає з поля всі жетони згаслих рас. Якщо нема згаслої раси, він втрачає 3 жетони активної.</p>	<p style="text-align: center;">Еліксир Некроманта</p> <p>Аукціон на початку кола. Переможець отримує еліксир, що збереже властивості та особливі здібності, коли поточна раса стане згаслою. Ця раса стане аналогічною до раси вурдалаків.</p>
<p style="text-align: center;">Драккари З Далекого Долу</p> <p>На початку кола кожен гравець забирає всі жетони активних рас (або вурдалаків) з одного берегового регіону на власний розсуд. Отримані жетони мають бути переміщені в регіон, де вже є війська гравця. Звільнений регіон заповнюється 2 жетонами забутих племен (якщо жетонів не вистачає, використовуйте жетони неактивних рас).</p>	<p style="text-align: center;">Мистецтво Комбінацій</p> <p>На початку кола дістаньте з запасу останній знак особливої здібності та розіграйте на аукціоні. Переможець додає його до своєї поточної комбінації раси та здібності. Ця комбінація активна допоки раса не згасне. Якщо переможець не має активної раси, він використовує цей знак у злучці з наступною расою, коли її отримає.</p>
<p style="text-align: center;">Останній Похід</p> <p>У цьому колі кожен гравець може використати жетони своєї згаслої раси для загарбання сусіднього регіона. Для цього кидається кубик підкріплення. В успішному разі всі загоны полишають старий регіон на користь нового. Інакше нічого не відбувається.</p>	<p style="text-align: center;">Жорстока Любов</p> <p>Аукціон на початку кола. Ціна завоювань для переможця тепер на 1 жетон нижча (наче його раса має здібність "Командос"). Втім, захоплення досі потребує мінімум 1 жетон.</p>
	<p style="text-align: center;">Колесо Недолі</p> <p>На початку кола кожен гравець передає свою комбінацію раси та здібності гравцеві ліворуч. Таким чином гравець, що погасив свою расу, може отримати небажану натомість, а інший може лишитися без активної раси (у такому випадку гравець обирає собі нову расу, наче від погасив свою расу в минулому колі).</p>