



Wizened and Old Мудрый и Старый

В конце данного раунда, но перед получением Монет, каждый игрок может убраться поля от одного до трех Жетонов своей Угасающей Расы в обмен на 2 Победные Монеты (за Жетон).



Golden Age Золотой Век

В данный раунд игроки не могут делать свои Расы Угасающими.



A Puff of Smoke Клубы Дыма

В конце своего хода, каждый игрок бросает кубик за каждый Горный Регион, который занимает, и теряет соответствующее число Жетонов Расы в этом Регионе (Активной или Угасающей).



Youth Power Энергия Молодости

Игроки, сделавшие свои Расы Угасающими в этот раунд, получают по 3 Победных Монеты.



Lost Treasures Забытые Сокровища

В начале раунда, положите 1 Монету из стопки Монет в каж. Регион, занятый Забытыми Племенами. Эти Регионы приносят одну допол. Победную Монету каждому игроку, который будет занимать эти Регионы в конце своего хода. Монеты снимаются с поля в конце хода послед. игрока, не раньше, поэтому несколько игроков имеют возмж. получить Монеты за один и тот же Регион в течение всего раунда. Монеты, получен. таким образом, берутся не с поля, а из стопки Монет.



Ice Age Ледниковый Период

Горы не могут быть захвачены в этот раунд.



Bling-Bling Дзынь-Дзынь

В начале текущего раунда, все игроки открывают свои Победные Монеты и сообщают, сколько очков они уже набрали.



Baby Boom Бейби-бум

В начале текущего раунда, каждый игрок получает из запаса 1 Жетон своей Активной Расы (если у него есть такая).



Summer Of Love Лето Любви

Игроки, не захватившие ни одного Региона в этот раунд, получают по 3 Победных Монеты.



Plague Чума

В начале раунда, прежде, чем кто-либо совершит свой ход, каждый игрок должен вернуть 1 Жетон Активной Расы в Запас.



Drakkars From Afar Драккары Из Дальних Стран

В начале этого раунда, каждый игрок должен забрать все Жетоны своих Активных Рас (или Вурдалаков) из одного прибрежного Региона на свой выбор, перераспределив эти Жетоны в другой Регион, где уже есть войска игрока. Опустевшие Регионы заполняются 2 Жетонами Забытых Племен (если Жетонов не хватает, используйте Жетоны Рас, не участвующих в игре).



Ghuluth For President Гтулкху – В Президенты!

Каждое занятое Вами Болото приносит 1 дополнительную Победную Монету.



Chicken Lake Озеро Трусости

Начиная с первого игрока, все участники кладут Победную Монету в Регион с озером, пока один из игроков не откажется (или не сможет) платить. Этот игрок забирает себе все лежащие в озере Монеты, но тут же снимает с поля все Жетоны своих Угасающих Рас. Если у игрока таких Жетонов на карте нет, он теряет вместо этого 3 Жетона Активной расы.



Famine Голод

В конце своего хода, каждый игрок должен сбросить 2 Жетона своей Активной Расы из Регионов, которые выберет сам. Игрок, занимающий своей Активной Расой 1 Фермерский Регион, теряет только 1 Жетон. Игрок, занимающий Активной Расой 2 таких Региона, не теряет ничего.



Tea Time Перерыв На Чай

В конце своего хода, каждый игрок получает только половину очков, которые должен был бы получить (округляя вверх).



Greedy Gob Гоблин-Жадина

Игрок, который получит наибольшее число Победных Монет в этот раунд, забирает по 1 Монете у всех остальных игроков в конце раунда. При ничьей, никто ничего не получает и не отдаёт.



Oldies But Goodies Стар, Да Удач

Все Угасающие Расы (и их Особые Способности, если присутствуют) приносят удвоенное число очков в этот раунд.



Pestilence Эпидемия

Озеро и прилегающие к нему Регионы приносят на 1 Победную Монету меньше на время этого раунда (и могут вообще ничего не приносить, если на них не действуют другие условия).



The Great Ride
Грандиозная Гонка

Перед броском Кубика Подкрепления во время последнего захвата, любой игрок может забрать с поля все Жетоны Активной Расы (кроме одного Жетона, который должен остаться в занятом Регионе) и использовать их для захвата новых Регионов.



Wealth Redistribution
Перераспределение Имущества

В течение текущего раунда, защитники Регионов не теряют свои Активные Жетоны, если были атакованы, вместо этого они должны заплатить захватчику 1 Победную Монету за каждый успешно атакованный Регион.



Going Down
Последний Рывок

В течение этого раунда, каждый игрок может использовать Жетоны своей Угасающей Расы из одного Региона для захвата соседнего. Для этого захвата бросается Кубик Подкрепления. При удачном броске, все отряды покидают старый Регион и перемещаются в захваченный. При неудаче, ничего не происходит.



Handle With Care
Обращаться Бережно!

Захватывая каждый новый Регион, игроки должны сбросить не один, а два Жетона Расы в течение этого хода. Эльфы должны сбрасывать один Жетон.



Peasant Riot
Крестьянское Восстание

В течение данного раунда, Фермерские Регионы не могут быть захвачены.



The Great Catapult
Великая Катапульта

В течение этого раунда, каждый игрок может захватить 1 Регион, находящийся на расстоянии 1 Региона от места, которое принадлежит игроку (включая Регион, отделенный от Вас озером).



Blood Brothers
Братья по крови

В течение этого раунда, захват Регионов, содержащих Жетоны Активной Расы игрока, сидящего справа от Вас, стоит на 1 Жетон меньше (но по-прежнему требует хотя бы один Жетон).



Barbarian Invasions
Варварские Захватчики

Расы, которые появятся на поле в этот ход, получают 3 дополнительных Жетона Расы для своих завоеваний (используйте Жетоны неиспользуемых Рас или Забытых Племен, если не хватит оригинальных). Эти дополнительные Жетоны снимаются с поля в конце хода владельца, после подсчета очков.



Mercenaries
Наёмники

Каждый игрок может снизить цену завоевания Региона на 2, заплатив 1 Победную Монету за каждый захватываемый Регион (по-прежнему требуется хотя бы 1 Жетон). Таким образом могут быть захвачены максимум 2 Региона (и потрачены 2 Монеты).



Mountain Ore
Горная Руда

Каждый Горный Регион приносит 1 дополнительную Победную Монету на время текущего раунда.



Philter Of Forgetfulness
Напиток забвения

Все Угасающие Расы не получают очков в этом раунде (их Особые Способности тоже бесполезны).



Youth Potion №8 (Зелье Омоложения номер 8)

В течение этого раунда, каждый игрок может опустошить один Регион, занятый Угасающей Расой, и положить туда один Жетон Активной Расы, взятый из Запаса (если они еще есть).



Tough Love
Непокорная Любовь

В начале раунда устраивается аукцион. Победитель имеет право снизить цену всех своих завоеваний на 1 Жетон (как если бы его Раса имела Особую Способность «Коммандос»). По-прежнему, для захвата требуется хотя бы 1 Жетон.



Rats
Крысы

Все Свойства Рас (включая Угасающие Расы) не могут применяться до конца этого раунда. Особые Способности по-прежнему в силе.



Necromantic Elixir
Эликсир Некроманта

В начале раунда устраивается аукцион. Победитель получает этот Эликсир, дающий право сохранить Особую Способность и Жетоны своей Активной Расы, когда она станет Угасающей. Эта Раса становится аналогичной Расе Вурдалаков.



The Art Of Combos
Искусство Комбинаций

В начале раунда, достаньте из стопки последний Знак Особой Способности и разыграйте на аукционе. Победитель добавляет её к своей комбинации Знамени Расы и Знака Особых Способностей, и она остаётся там, пока Раса не станет Угасающей. Если победитель пока не имеет Активной Расы, он оставляет Знак себе и добавит его к Расе, когда её получит.



Forbidden Forest
Запретный Лес

Лесные Регионы не могут быть захвачены в течение данного раунда.



Magic Is In The Air
Запахло Волшебством

Каждый занятый Магический Регион приносит одну дополнительную Победную Монету в этом раунде.




Decline And Fall

Разруха и Упадок

В начале раунда, все Активные Расы тут же становятся Угасающими.




Forest Clump

Лесные Заросли

Каждый Лесной Регион приносит 1 дополнительную Победную Монету в этот раунд.




Small Time Coup

Мелкий Переворот

В начале раунда, на аукционе разыгрывается позиция «первого игрока». Победитель начинает раунд (и все остальные), далее право хода передаётся по часовой стрелке.




Tabula Rasa

Табула Раса - Чистый Лист

В начале этого раунда, все Жетоны Угасающих Рас (включая Вурдалаков и Забытые Племена) снимаются с поля.




Blue Genes

Генная Модификация

В начале раунда, на аукционе разыгрывается право поменять на свой вкус Знак Особой Способности и Знамя Расы, среди комбинаций, разложенных для выбора игроков. Игрок должен заплатить Победными Монетами, как если бы он выбрал верхнюю комбинацию из тех, к которым были присоединены взятые Знак и Знамя. Собранную комбинацию игрок откладывает в сторону, чтобы использовать её как свою следующую Расу и, при необходимости, дополняет список доступных Рас, сдвигая их на одну позицию вверх.




Wheel Of Misfortune

Колесо Неудачи

В начале этого раунда, каждый игрок должен передать свою комбинацию Расы и Способности участнику, сидящему слева. В результате, игрок, который сделал свою Расу Угасающей, может получить Расу, которую вовсе и не хотел; а другой игрок может остаться без Активной Расы (в таком случае игрок может выбрать себе новую Активную Расу, как если бы он сделал свою Расу Угасающей в предыдущий раунд).




My Land

Мои Земли!

Игрок, занимающий наибольшее число Регионов своими Активными и Угасающими Расами, получает 2 дополнительных Победных Монеты в конце раунда. При ничьей, игроки с максимальным числом Регионов получают по 1 Монете.




Here To Stay

Я остаюсь

В этом раунде не происходит Перегруппировки отрядов. В случае неудачного броска Кубика Подкрепления, отряды, участвовавшие в последней попытке захвата Региона, остаются в руке игрока до следующего его хода.




Heigh-Ho!

Хай-Хо!

Каждый Регион с Пещерой приносит 1 дополнительную Победную Монету на время этого раунда.




War Is Sexy

Прелестная Война

Каждый Регион, захваченный в этот раунд, приносит одну дополнительную Победную Монету.




White Queen

Белоснежная Королева

В начале текущего раунда, устраивается аукцион. Победитель получает полную защиту для своих Угасающих Рас на этот раунд. Все его Регионы, занятые Угасающей Расой, имеют иммунитет к захвату и Способностям.




Ungodly Bribe

Безбожная Взятка

В начале данного раунда, каждый игрок должен или вернуть 3 Победных Монеты в Запас, или сбросить 2 Жетона Активной Расы. Новые Расы вступают в игру, имея на 2 Жетона меньше, чем обычно.




Malediction

Проклятье

В начале текущего раунда, каждый игрок должен покинуть один Регион, забрав оттуда все Жетоны своей Активной Расы. Игрок не может вновь захватить этот Регион в этом раунде. Игрок, делающий свою Расу Угасающей или уже владеющий только Угасающей Расой, не подвержен эффекту карты.




Flooded

Потоп

Моря, Озёра и Болота не могут быть захвачены до конца этого раунда.




The Great Curse

Великое Проклятие

Все Особые Способности Рас (включая Угасающие Расы) нельзя применить в течение данного раунда. Свойства Рас по-прежнему в силе.




A Gift From The Sky

Дары Небес

В начале своего хода, каждый игрок берет Победную Монету из Запаса и кладет в любой Регион. До конца игры, эти Регионы приносят одну дополнительную Победную Монету игрокам, которые занимают эти Регионы.




Kobold God

Кобольд-Бог

Активные Расы и их Способности не приносят Победных Монет в течение данного раунда.




Tremor

Землетрясение

В течение этого раунда, для захвата Региона требуется на 1 Жетон Расы больше.