



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



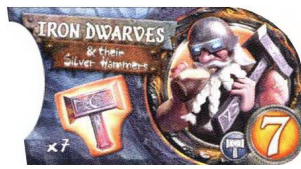
**DROW/ПОДЗЕМНЫЕ ЭЛФЫ:** Получите в конце хода дополнительную монету за каждый занятый Вами регион, не граничащий с регионами, занятый другими расами, включая Ваши другие расы, а также Монстров.



**FLAMES/ПЫЛАЮЩАЯ РАСА:** Получив расу, положите в любой регион с Пропастью и символом Вулкана жетон Вулкана. Захват регионов начните с соседних к этому Вулкану. Захват любых регионов, соседних к Вулкану или связанных с ним через регионы, занятые этой расой, требуют столько жетонов, как если бы регион 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 использовать все свои свойства и способности.



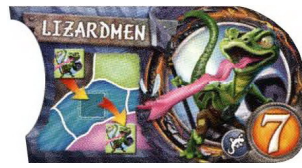
**IRON DWARVES/ЖЕЛЕЗНЫЕ ГНОМЫ:** В конце хода получите жетон Серебряного молота за каждую захваченную Вами Шахту. В следующие ходы используйте эти жетоны для завоевания как обычные жетоны расы. Уберите их с поля в фазу перегруппировки. Уберите совсем, если раса стала угасающей.



**KRAKEN/КРАКЕНЫ:** Вы 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 завоевать 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 Грязевой регион.



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



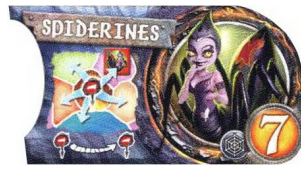
**OGRES/ОГРЫ:** Завоевания любых регионов требуют на 1 жетон меньше, чем обычно, но минимум 1.



**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 завоевания соседних регионов, если уже владеете регионом с Магическими кристаллами.



**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.



**УСПАЛЬНИЦА 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.



**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.



**ШАХТА 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.



**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 неограниченные 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 в запас.



**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 ворующей 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).



**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 завоевать 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 Скипетр 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.