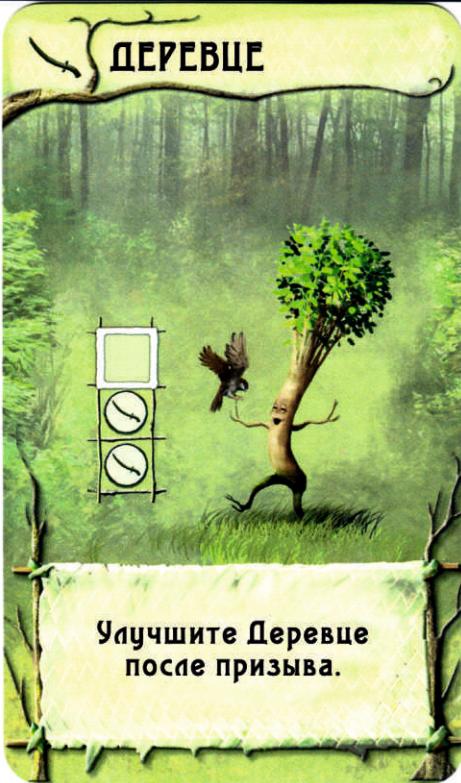


## НАЯДА



Вы можете выбрать 2 ваши фишку, рядом с Наядой, и сделать каждой из них, 1 обычное перемещение.

## ДЕРЕВЦЕ



Улучшите Деревце после призыва.

## ОЛЕНЬ



Олень может сделать не более 2 боевых прыжков, каждый на расстояние 2 клетки.

## ЛЕСНИЧИЕ



Уничтожьте 1 простую фишку соперника, если у него больше простых фишек, чем у вас.  
Уничтожьте 1 героическую фишку соперника, если у него улучшенных фишек больше, чем у вас.

## ЛОВКАЧИ



Вы можете разместить 1 простую фишку вашего цвета, на пустой клетке, прилегающей к одной из ваших фишек.

## ЛЕСНОЙ ДУХ



Вы можете выбрать карту из вашего сброса и поместить ее наверх вашей колоды. Если вы это сделали, или если Сброс был пуст, возьмите 1 дополнительную карту из вашей колоды, в конце этого хода.

### ЛУЧНИК В ЛИСТВЕ



Не более 2-х раз, вы можете выбрать направление по диагонали и уничтожить первую фишку в этом направлении.

### БЕГУЩИЙ ПО ВЕТВЯМ



Бегун может сделать не более 3 боевых перемещений. Каждое перемещение должно закончиться на клетке, прилегающей к одной из ваших фишек.

### ЛЕСНАЯ КОРОЛЕВА



Вы можете превратить одну не легендарную вражескую фишку, прилегающую к Королеве по диагонали, в свою фишку того же ранга.

### НИМФА



Вы можете превратить одну не легендарную вражескую фишку, на одной из прилегающих клеток, в вашу простую фишку.

### ЛЕСНАЯ ПРИНЦЕССА



Вы можете превратить одну простую вражескую фишку, прилегающую по диагонали, в вашу простую фишку.

### КЕНТАВР КОПЬЕНОСЕЦ



Кентавр может сделать одно боевое перемещение. Если он это сделает, уничтожьте первую фишку в том же направлении, если только она не является легендарной.



## СТРАШНЫЙ ВОЛК



Волк может сделать не более 2 боевых перемещений.

## КЛАН ЦЕЛИТЕЛЕЙ



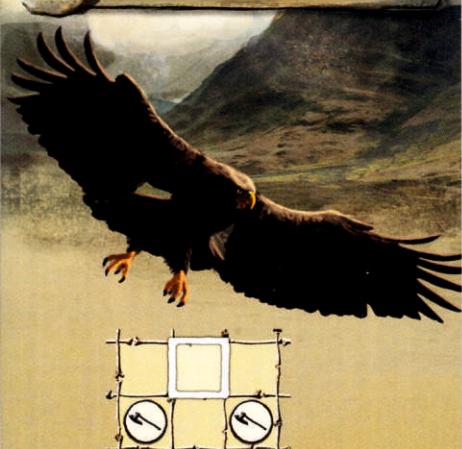
Вы можете поместить не более 2 простых фишек вашего цвета. Каждая должна быть помещена на пустое место рядом с зеленой клеткой.

## ХРАНИТЕЛЬ ОБРЯДОВ



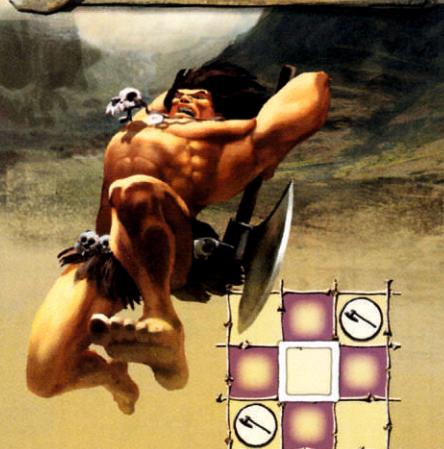
Если Хранитель был призван на зеленую клетку, улучшите 1 вашу простую фишку; если на красную клетку, вы можете сделать 1 боевое перемещение одной вашей фишкой.

## ДИКИЙ ОРЕЛ



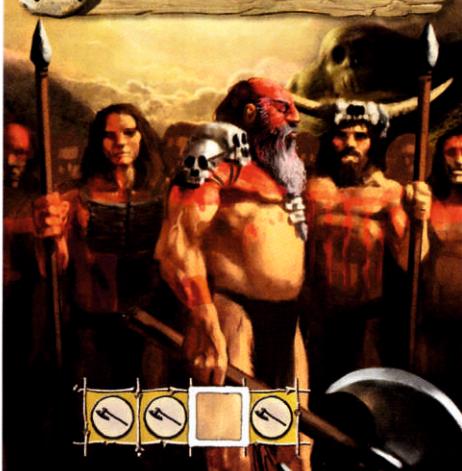
Орел может сделать боевой прыжок на любую клетку на поле.

## ВОИН С ТОПОРОМ



Вы можете уничтожить 1 не легендарную фишку на отмеченных прилегающих клетках.

## КЛАН СТРАЖЕЙ



Вы можете улучшить 1 простую фишку, использованную для призыва Стражей.



## МАСТЕР РИТУАЛОВ



Если Мастер был призван на зеленую клетку, выполните 2 действия; если на красную клетку, вы можете уничтожить 1 героическую и / или 1 простую фишку, в любом месте поля.

## ЛЕГЕНДАРНЫЙ УБИЙЦА



Вы можете уничтожить 1 легендарную или не более 2 не легендарных фишек, на прилегающих по диагонали клетках.

## ВОЕННЫЙ МАГ



Выполните действие. Для призыва следующего существа в этот ход, вы можете использовать одну вражескую фишку, как если бы она была ваша.



## ОБОРОТЕНЬ



Если оборотень был призван на не центральную красную или зеленую клетку, он может сделать не более 3 боевых перемещений. В противном случае, он может сделать одно обычное перемещение.

## ГОЛОДНЫЙ МЕДВЕДЬ



Медведь может сделать не более 2 обычных перемещений. Если он встает на пустую клетку, он перестает двигаться.

## ВОЕВОДА



Сделайте не более 3 боевых перемещений, используя свои фишки. Если вы сделаете все 3 перемещения, то, по крайней мере, одно из них должно быть Воеводой.

## ГИГАНТ



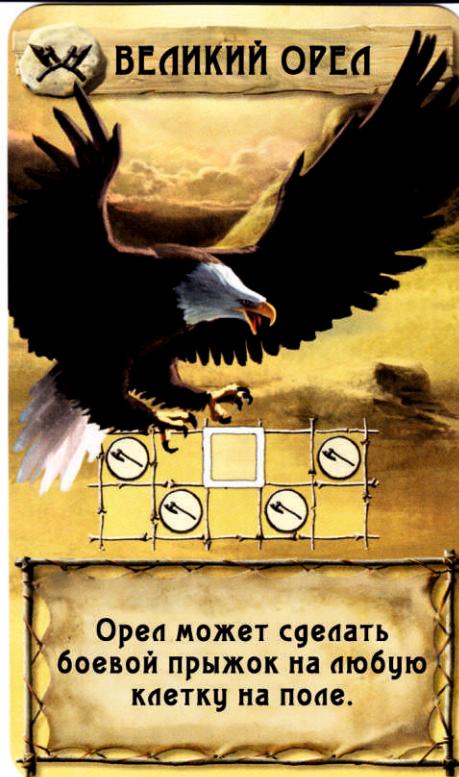
Уничтожьте все не легендарные фишки на помеченных клетках, включая свои.

## ВОЕННЫЙ БАРАБАНЩИК



Сделайте 1 боевое перемещение или 2 обычных перемещения, используя свои фишки, кроме Барабанщика.

## ВЕЛИКИЙ ОРЕЛ



Орел может сделать боевой прыжок на любую клетку на поле.

## КРОВАВЫЙ ШАМАН



Уничтожьте 1 не легендарную фишку. Если она была на красной клетке, уничтожьте все простые фишки, прилегающие к этой красной клетке.

## ВСАДНИК НА ВОЛКЕ



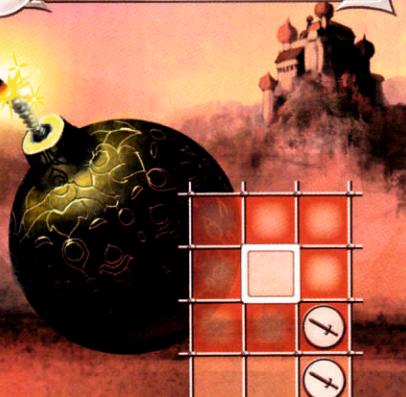
Всадник может сделать не более 2 боевых перемещений.

## ГОРНЫЙ ТРОЛЬ



Уничтожьте все простые вражеские фишки на прилегающих клетках. Если таким образом уничтожите не менее 2 фишек, то выполните действие.

## БОМБА



Если призыв бомбы, это последнее действие в этот ход, то ничего не происходит; в противном случае, уничтожьте бомбу и все простые фишку, прилегающее к ней.

## ГЛАШАТАЙ



Сделайте не более 2 перемещений своими фишками. Эти перемещения могут быть только на пустые клетки.

## ЛЕТОПИСЕЦ



Улучшите 1 вашу простую фишку, кроме Летописца. Затем эта фишка может сделать обычное перемещение.

## МАСТЕР КЛИНКА



Вы можете уничтожить 1 простую вражескую фишку на помеченных клетках. Если вы это сделаете, улучшите Мастера клинка.

## БАШНЯ С ПУШКАМИ



Вы можете выбрать одно из указанных направлений: Уничтожить 2 первые фишки в этом направлении. Легендарные фишке не могут быть уничтожены, и останавливают выстрел.

## ПОСЛАНИК



Вы можете выбрать одну из ваших не легендарных фишек и одно направление. Эта фишка может сделать любое количество обычных перемещений в этом направлении.

<b>РЫЦАРЬ</b>	<b>ВЕРХОВНАЯ ЖРИЦА</b>	<b>ИНТРИГАН</b>
A knight in full armor on a dark horse, holding a lance.	A woman in a red and gold outfit, holding a staff.	A man in a golden crown and robe.
<p>Рыцарь может сделать не более 3 боевых перемещений. Вы не можете уничтожить простые фишку во время этих перемещений.</p>	<p>Верховная жрица может сделать одно обычное перемещение. Будет она ходить или нет, затем вы можете улучшить 1 простую фишку, прилегающую к ней.</p>	<p>Сделайте не более 3 перемещений: обычные перемещения Интриганом и / или боевые перемещения с использованием не легендарных фишек, которые были использованы, для его призыва.</p>
<b>НАЕЗДНИЦА НА ГРИФОНЕ</b>	<b>КАПИТАН КАВАЛЕРИИ</b>	<b>ПУШКА</b>
A rider on a griffin.	A captain on a horse.	A large cannon.
<p>Наездница может сделать боевой прыжок. Если она это сделает, вы можете затем понизить ее ранг и поместить одну вашу простую фишку на пустую прилегающую к Наезднице клетку.</p>	<p>Вы можете выбрать любую вашу фишку, кроме Капитана кавалерии. Вы можете сделать 1 боевое перемещение и не более 2 обычных перемещений этой фишкой (в любом порядке).</p>	<p>Вы можете выбрать одно из указанных направлений: уничтожьте все простые фишку в этом направлении.</p>

 <p><b>ПОБЕДИТЕЛЬ</b></p> <p>Вы можете уничтожить 1 прилегающую вражескую фишку. Если эта фишка была легендарной, вы также уничтожаете Победителя и выполняете действие.</p>	 <p><b>ГИПНОТИЗЕР</b></p> <p>Вы можете выбрать не более 3 простых или не более 2 героических фишек одного вражеского цвета: Сделайте 1 боевое перемещение каждой выбранной фишкой.</p>	 <p><b>ЗАКЛИНАТЕЛЬ ВРЕМЕНИ</b></p> <p>Выполните действие. Если есть любая вражеская фишка на отмеченной клетке, уничтожьте ее.</p>
 <p><b>УБИЙЦА</b></p> <p>Уничтожьте любую фишку на отмеченной клетке. Если клетка пуста, Убийца перемещается на нее.</p>	 <p><b>ВОЕННЫЙ МАГ</b></p> <p>Вы можете поместить не более 2 простых фишек вашего цвета, на пустые отмеченные клетки.</p>	 <p><b>КОМАНДУЮЩИЙ ПЕХОТОЙ</b></p> <p>Сделайте не более 2 боевых перемещений своими фишками, кроме Командующего пехотой.</p>

## ПОСЛАНИК



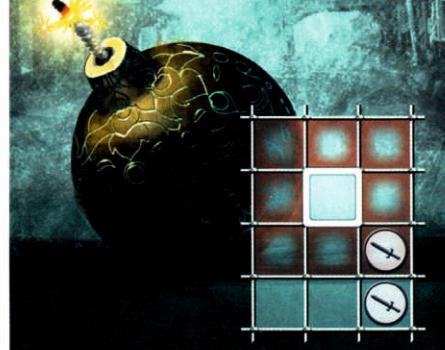
Вы можете выбрать одну из ваших не легендарных фишек и одно направление. Эта фишка может сделать любое количество обычных перемещений в этом направлении.

## ГЛАШАТАЙ



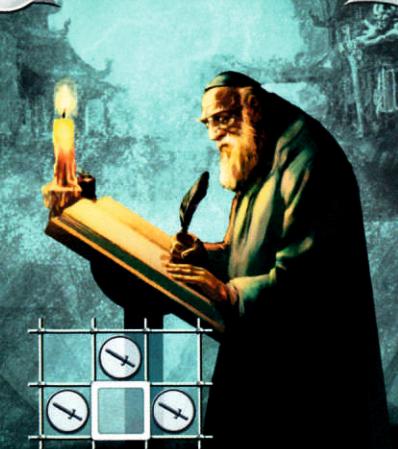
Сделайте не более 2 перемещений своими фишками. Эти перемещения могут быть только на пустые клетки.

## БОМБА



Если призыв бомбы, это последнее действие в этот ход, то ничего не происходит; в противном случае, уничтожьте бомбу и все простые фишку, прилегающее к ней.

## ЛЕТОПИСЕЦ



Улучшите 1 вашу простую фишку, кроме Летописца. Затем эта фишка может сделать обычное перемещение.

## МАСТЕР КЛИНКА

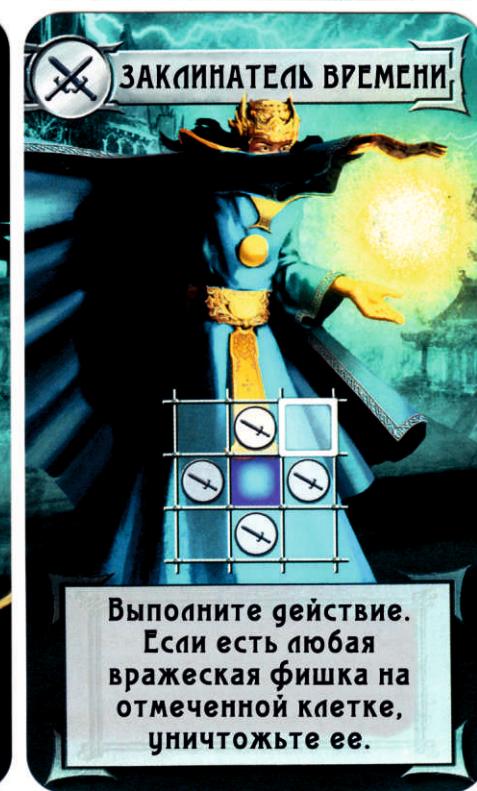


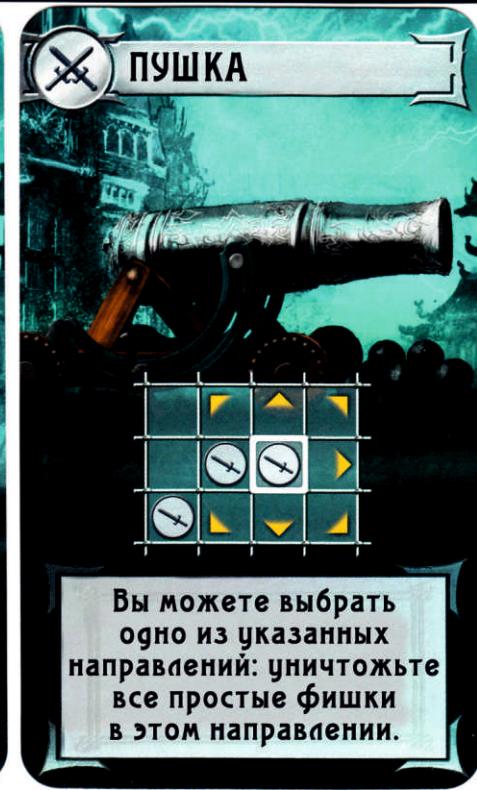
Вы можете уничтожить 1 простую вражескую фишку на помеченных прилегающих клетках. Если вы это сделаете, улучшите Мастера клинка.

## УБИЙЦА



Уничтожьте любую фишку на отмеченной клетке. Если клетка пуста, Убийца перемещается на нее.





## ИЛЛЮЗИОНИСТ



Превратите Иллюзиониста в простую вражескую фишку.  
✿ Превратите любую фишку врага в свою простую фишку.

## СТРАЖ МЕРЗЛОТЫ



Если призванный Страж уничтожит вражескую фишку, вы можете понизить ранг Стража. Если вы это сделали, то каждый игрок или команда, в свой следующий ход, имеет на 1 действие меньше.

## ЗАМЕРЗШИЙ СУНДУК



Вы можете взять один Замороженный эффект из сброса и вернуть в игру, положив перед собой. (Ограничение в один замороженный эффект в игре, все еще действует.)

## ЛЕДЯНОЙ МАГ



✿ Используйте только до призыва существа. Вы можете использовать для призыва вражескую фишку на поле, как будто это ваша фишка.

## ЛЕДЯНАЯ КОРОЛЕВА



Вы можете сделать 1 боевое перемещение одной из ваших героических фишек, кроме Королевы.  
✿ Сделайте 1 стандартное перемещение любой вашей героической фишкой.

## КРЫЛАТЫЙ ДРАКОН



Дракон может сделать боевой прыжок на любую клетку. Если прыжок уничтожит фишку, то уничтожьте и Дракона.  
✿ Поместите вашу простую фишку на пустую клетку, прилегающую к одной из ваших героических клеток.

## СНЕЖНЫЙ ЛИС



Лис может сделать 2 стандартных перемещения.

## ЛЕДЯНАЯ ПРИНЦЕССА



Вы можете сделать 1 боевое перемещение одной из ваших простых фишек, кроме Принцессы.  
✿ Сделайте 1 стандартное перемещение любой вашей простой фишкой.

## КОРОЛЕВСКИЙ ОЛЕНЬ



Олень может сделать боевой прыжок на расстояние 2. Если призыв или прыжок не уничтожают фишку, то повысьте Королевского оленя.

## КРИСТАЛЬНОЕ ЗЕРКАЛО



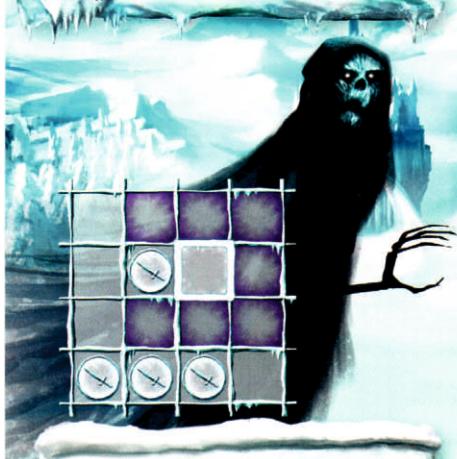
Вы можете выбрать 1 героическую или не более 2 простых фишек на желтых клетках: для каждой выбранной фишкой, поместите фишки того же ранга на фиолетовые клетки, в зеркальном отражении, если они пусты.

## СОЗДАТЕЛЬ КРИСТАЛЛОВ



Повысьте 1 простую фишку каждого врага.  
✿ Повысьте свою простую фишку.

## СМЕРТОНОСНЫЙ



Вы можете уничтожить соседнюю фишку: если героическую, то к ней должна прилегать еще хотя бы одна ваша фишка; а если легендарную, то еще 3 ваши фишки. Засчитайте это, как уничтожение 2 фишек. Уберите карту из игры.

## ЧЕРТЕНОК



Вы можете выбрать 1 прилегающую простую фишку и направление. Эта фишка делает столько обычных перемещений в этом направлении, сколько возможно.

## СНЕЖНЫЙ МОНСТР



Уничтожьте каждую простую вражескую фишку, находящуюся на расстоянии 2 от Монстра, и прилегающую хотя бы к одной вашей фишке.

## БОЕВЫЕ САНИ



Сани могут сделать до 3 боевых перемещений. Первое, в одном из указанных направлений, и каждое следующее, в направлении, отличающемся от предыдущего на 45 градусов.

## ПОЛЯРНЫЙ МЕДВЕДЬ



Медведь может сделать боевое перемещение. Если при этом, он уничтожит фишку, то может сделать обычное перемещение. Если при этом, он снова уничтожит фишку, то может переместиться, на пустую клетку.

## ЛЕДЯНОЙ ГИГАНТ



Гигант может сделать любое количество боевых перемещений в одном из указанных направлений. Закончив, он может переместиться еще на 1 клетку в любую сторону, чтобы уничтожить легендарную фишку, но это уничтожает и Гиганта.

## ЗИМНЯЯ СПЛЕТИНИЦА



\* Вы можете уничтожить 1 свою простую фишку. Вы можете сбросить Вспышку. Если сделаете и то и другое, выполните действие.

## ОГНЕНЫЙ ДРАКОН



Выберите одно из указанных направлений: уничтожьте все не легендарные фишки на расстоянии 2 в этом направлении и в двух других направлениях на 45 градусов от этого.

## ТИТАН



Уничтожьте все любые прямо-прилегающие фишки и все прилегающие по диагонали не легендарные фишки. Они не считаются фишками, уничтоженными вами.

## ШТОРМ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ



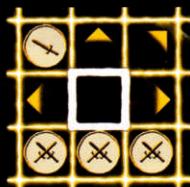
Вы можете поместить 1 вашу фишку на пустую клетку на расстоянии не более 3. С ее помощью сделайте боевые перемещения в одном направлении: не более 1 (если легендарная), 3 (если героическая), или 5 (если простая). Затем уничтожьте ее.

## СТАРЕЙШЕЕ ДЕРЕВО



Выберите не более 3 прилегающих клеток: если на них есть вражеские не легендарные фишки - уничтожьте их; если на них есть ваши простые фишки, улучшите их; если они пустые, поместите туда простые фишки вашего цвета.

## КОСТЯНАЯ КАТАПУЛЬТА



Вы можете выбрать 1 любую фишку в любом из указанных направлений: Уничтожьте ее и все простые фишки, прилегающие к ней.

## ДВУГЛАВЫЙ ДРАКОН



Вы можете улучшить 1 из фишек, используемых для призыва Двуглавого дракона. Если вы это сделаете, можете уничтожить 1 героическую фишку, прилегающую к этой улучшенной фишке.



Вы можете улучшить 1 из фишек, используемых для призыва Двуглавого дракона. Если вы это сделаете, вы можете уничтожить 1 геройскую фишку, прилегающую к этой улучшенной фишке.



Выберите одно из: либо понизить ранг у прилегающей группы из максимум 3 улучшенных фишек, либо уничтожить прилегающую группу максимум из 4 простых фишек. (Группа может иметь несколько цветов.)



Вы можете выбрать любую фишку, кроме Ангела Смерти. Улучшите ее, а затем сделайте боевой прыжок на клетку с Ангелом Смерти.



Выберите любое направление: Бык может сделать любое количество боевых перемещений в этом направлении. Если Бык уничтожает легендарную фишку, он останавливается.



После этого хода, сделайте полный дополнительный ход (даже если активирован конец игры).



Уничтожьте: либо все не легендарные вражеские фишки на всех прилегающих клетках, либо все простые вражеские фишки на расстояния 2.

**3**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**6**

Поместите 1 героическую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**5**

Поместите 2 простые фишки вашего цвета, на любую пустую клетку.

**5**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**4**

Выполните действие.

**5**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**4**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**5**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку или превратите одну простую вражескую фишку в фишку вашего цвета.

**4**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**6**

Улучшите 1 вашу простую фишку.  
Выполните действие.

**3**

Сделайте 1 обычное перемещение одной из ваших простых фишек или улучшите 1 из ваших простых фишек.

**6**

Поместите 2 простые фишки вашего цвета, на любую пустую клетку.

**3**

Вы можете сделать до 3 обычных перемещений, используя свои простые фишки.

**5**

Выполните действие.

**2**

Вы можете сделать 1 обычный прыжок одной из ваших простых фишек.

**5**

Выполните действие.

**5**

Поместите 1 героическую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**4**

Вы можете сделать 1 обычное перемещение и 1 боевое перемещение (в любой последовательности) вашими простыми фишками.

**4**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку или улучшите 1 из ваших простых фишек.

**4**

Вы можете сделать 1 боевой прыжок одной из ваших простых фишек.

**3**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**4**

Вы можете сделать 1 боевое перемещение или 2 обычных перемещения, используя не легендарную фишку.

**4**

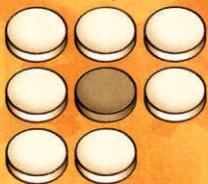
Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

**4**

Поместите 1 простую фишку вашего цвета, на любую пустую клетку.

## ОКРУЖЕНИЕ

У вас не менее 7 фишек, прилегающих к одной и той же фишке противника.



2

## КРАСНАЯ ЛЕГЕНДА

У вас не менее 2 улучшенных фишек на красных клетках, и по крайней мере, 1 из них - легендарная.



3

## ЗЕЛЕННАЯ ЛЕГЕНДА

У вас не менее 2 улучшенных фишек на зеленых клетках и, по крайней мере, 1 из них - легендарная.



3

## ЛЕГЕНДАРНЫЙ ПРИЗЫВ

Вы призвали не менее 2 существ в этот ход, и по крайней мере, одно из них легендарное.



2

## КОНЕЦ ЛЕГЕНДЫ

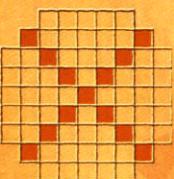
Вы уничтожили хотя бы 1 легендарную фишку или 2 героические фишки врага, в этот ход.



2

## ДИАГОНАЛИ

У вас не менее 4 фишек на каждой диагонали и, по крайней мере, одна из этих фишек на каждой диагонали - улучшена.



3

## ИЗОЛЯЦИЯ

Вражеская фишка находится рядом с другой вражеской фишкой на расстоянии 2 клеток, но не может примкнуть к ней за 3 перемещения или менее, по пустым клеткам, из-за фишек соперника.



2

## ГЕРОЙСКОЕ ОПУСТОШЕНИЕ

Вы уничтожили не менее 4 вражеских фишек в свой ход, и по крайней мере, 2 из них улучшены.



3



## ИЗ УГЛА В УГОЛ

Клетки в двух противоположных углах поля соединяются цепочкой из ваших фишек.



3



## КРАСНЫЙ ПРИЗЫВ

Вы призвали не менее 2 существ в этот ход и, по крайней мере, 1 из них на красную клетку.



1



## РАЗРУШЕНИЕ

Вы уничтожили не менее 3 вражеских фишек в этот ход.

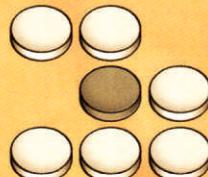


1



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

У вас не менее 6 фишек, прилегающих к одной и той же фишке противника.



1



## ЗЕЛЕНЫЙ ПРИЗЫВ

Вы призвали не менее 2 существ в этот ход и, по крайней мере, 1 из них на зеленую клетку.



1



## ПОКОРЕНИЕ КРАСНЫХ

У вас не менее 3 фишек на красных клетках и, по крайней мере, 2 из них Улучшены.

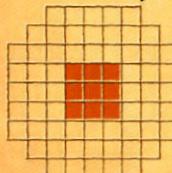


2



## ЦЕНТРАЛЬНОЕ ГОСПОДСТВО

У вас не менее 5 фишек на девяти центральных клетках и, по крайней мере, 2 из них Улучшены.



1



## ПОКОРЕНИЕ ЗЕЛЕНЫХ

У вас не менее 3 фишек на зеленых клетках и, по крайней мере, 2 из них Улучшены.



2

## РАЗНОЦВЕТНЫЙ ПРИЗЫВ

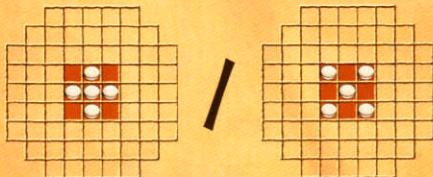
Вы призвали не менее 2 существ на красную и / или зеленую клетку в этот ход. (Оба существа могут быть призваны на одну и ту же клетку.)



2

## ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПЕРЕКРЕСТОК

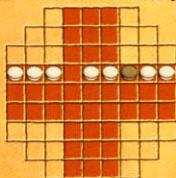
Не менее 5 ваших фишек на 9 центральных клетках, составляют фигуру в виде + или X.



2

## ПРЯМОЕ ГОСПОДСТВО

На одной из прямых линий через 9 центральных клеток, ваших фишек на 6+ больше, чем у вашего противника.



2

## ВЛИЯНИЕ РАДУГИ

У вас больше улучшенных фишек на красных клетках и больше улучшенных фишек на зеленых клетках, чем у соперника.



&gt;



&gt;

2

## ГЕРОИЧЕСКОЕ РАЗРУШЕНИЕ

Вы уничтожили не менее 3 вражеских фишек в этот ход и, по крайней мере, одна из них, улучшенная.



2

## РАЗОРЕНИЕ

Вы уничтожили не менее 4 вражеских фишек в этот ход.



2

## РАЗНОЦВЕТНАЯ ПОБЕДА

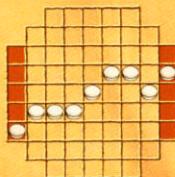
У вас не менее 5 фишек на красных и / или зеленых клетках и по крайней мере, 3 из них улучшены.



3

## СКОВАННЫЕ СТОРОНЫ

Две противоположные стороны поля соединены цепочкой из ваших фишек.



3