

CLAIM

SPECIAL POWERS PROMO'S



AWAKENERS



After phase 1, shuffle the discarded cards and form a second deck. If you win a trick with an Awakener in phase 2, you draw a card from the second deck and place it in your Score Pile.

DARK ELVES



[phase 2] If you collect at least one **Dark Elf** into your score pile in a trick, you must discard a non-**Dark Elf** card in your score pile from the game. If you have only **Dark Elf** cards in your score pile, you do not have to discard a card. If you collect more than one **Dark Elves** in a trick, you still only discard one other faction card.

GHOSTS



[phase 1] You may keep the **Ghost** you played instead of the card you would normally take: If you win the trick, you place the **Ghost** in your Follower deck and discard the card in the middle. If you lose the trick, you place the Ghost in your Follower deck and discard the top card of the deck in the middle (without looking at it upfront).

MERMAIDS



When you collect Mermaids into your Score Pile, leave them face up. For every Mermaid you have, your played cards have a -1 value.

MINOTAURS



[phase 2] If you lead with a Minotaur and win the hand, the other player may take the card they played back into their hand.

SATYRS



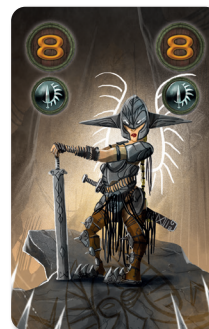
[phase 1] When the card where the players are competing off is a Satyr, the second player does not have to follow faction. The highest number is considered the winner of the trick.

TINKERERS



[phase 2] If a Tinkerer beats a played card by a value of 4 or more, then it explodes! The card is discarded from the game. You still win the trick and the other card.

VALKYRIE



If the Valkyrie is played following another faction, it becomes that faction if it is valued 3 or higher than the first card played.

DARK ELVES



[fase 2] Als je minstens één **Dark Elf** in een slag hebt gewonnen, dan moet je een andere kaart (geen **Dark Elf**) uit je score-stapel afleggen en uit het spel verwijderen. Als je enkel **Dark Elf** kaarten in je score-stapel hebt, dan hoef je geen kaart af te leggen.

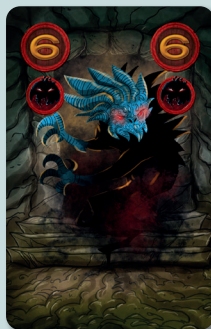
Als je meer dan één **Dark Elf** in een slag wint, dan hoef je nog steeds maar één kaart van een andere factie af te leggen.

MINTAURS



[fase 2] Als je de Leider van een slag bent en wint met een Minotaur, dan mag de andere speler zijn gespeelde kaart terug op hand nemen.

ONTWAKERS



Na fase 1 worden alle afgelegde kaarten geschudt en vorm je een tweede trekstapel. Als je in fase 2 een slag wint, mag je een kaart van de tweede trekstapel nemen.

SATYRS



[fase 1] Als je in de slag strijdt om een Satyr, hoef je niet de factie te volgen. De kaart met de hoogste waarde heeft de slag gewonnen.

SPOKEN



[fase 1] Je mag het **Spook** dat je speelde pakken i.p.v. de kaart die je normaal gesproken zou krijgen: Als je de slag hebt gewonnen, leg je het **Spook** op je volgelingen-stapel en leg je de kaart in het midden af. Als je de slag hebt verloren, leg je

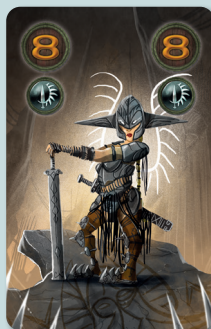
het **Spook** op je volgelingen-stapel en leg je de bovenste kaart van de stapel in het midden af (zonder deze kaart te bekijken).

TINKERERS



[fase 2] Als een Tinkerer een slag wint met waarde 4 of meer, explodeert de kaart! Leg de tinkerer af. Je wint nog steeds de slag en de andere kaart.

VALKYRIE



Als de Valkyrie een andere factie volgt, wordt de Valkyrie die factie als de waarde van de gespeelde Valkyrie 3 of hoger is dan de eerst gespeelde kaart.

ZEEMEERMINNEN



[fase 2] Alle Zeemeerminnen die je gewonnen hebt geven -1 waarde aan alle andere te spelen kaarten. De bonus geldt niet voor de Zeemeerminnen factie. De bonus telt ook niet bij het bepalen van de meerderheid

aan het einde van het spel.