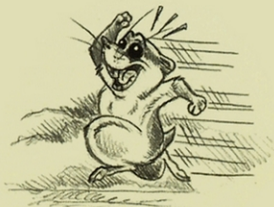


Бух!

Вы перемещаете одного активного или закрытого лемминга на ваш выбор на 2 шага вперёд. Если это движение позволяет леммингу прыгнуть с утёса, его клан получает 1 очко.



Внимание

Все игроки, которые делают ход после вас, перемещаются на 2 шага меньше.



Дежа вю

Игрок выполняет специальное действие карты, лежащей на верху стопки сброса.



Зоркий глаз!

Выберите орла (переверните его на сторону охоты, если он пирует) и переместите его в соседний сектор в пределах его зоны охоты. Выполните процедуру пиршества и рассеяния.



Героическое возвращение

Верните одного из своих съеденных леммингов в один из 4 кустов зоны охоты синего орла (но не в его сектор контроля). Соблюдайте правило лимита леммингов.



Царь горы

Распределите всех леммингов одной из клеток поля в любом порядке.



Остаться в живых

Переместите по одному активному или закрытому леммингу других игроков на 1 шаг назад. Орёл съедает только первого лемминга, вошедшего в его сектор контроля.



Моё! Всё моё!

Играется только если вы игрок-орёл. Вы ещё 1 ход играете как игрок-орёл.



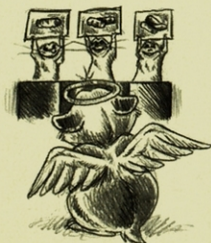
Ошибочка вышла

Поменяйте местами одного из своих съеденных леммингов и чужого активного или закрытого лемминга в кустах зоны охоты красного орла.



Благородная жержва

Возьмите одного из своих съеденных леммингов и бросьте кубик орла. Если выпало 1, 2 или 3, лемминг приносит вашему клану столько же ПО, если «Еда» – он остаётся съеденным.



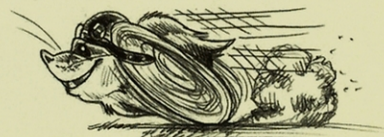
Ордавили мою лапу!

Выберите любого активного или закрытого лемминга и распределите всех других леммингов в этой клетке на соседние клетки.



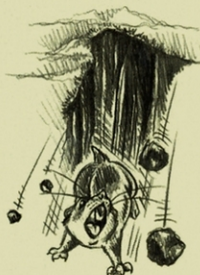
Быстрый старт

Удвойте значение текущей карты движения для одного из ваших стартующих леммингов.



Камнепад

Все активные и закрытые лемминги на 4 клетках у края утёса падают с него, а их кланы получают только по 1 ПО за каждого.



Беги, лемминг, беги!

Переместите любого активного или закрытого лемминга, ещё не достигшего линии косточек, на 3 шага вперёд.



Греск верёк

Испуганные лемминги из одного выбранного вами куста разбегаются в выбранных вами направлениях.



Ух-ох!

Переместите любого охотящегося (не лакомящегося) орла в любой сектор его зоны охоты. Выполните процедуры пиршества и рассеяния как если бы вы были игроком-орлом.

