

عنوان کارت	تأثير
SANCTIARY	فصل: در یکی از مناطقی که حضور دارید، ۱ عبادتگاه قرار دهید. ۱ کارت روایت حماسی (قرمز) بکشید.
FESTIVAL	فصل: در یکی از مناطقی که حضور دارید و حداقل ۱ عبادتگاه در آن وجود دارد، یکی از قبایل خود را به همراه نشانگر فستیوال قرار دهید. چنانچه بازیکنی آغازگر درگیری در این منطقه باشد، یکی از قبایل آن بازیکن از این منطقه حذف خواهد شد. در پایان فصل، نشانگر فستیوال را از این منطقه بردارید.
NEW ALLIANCE	در یکی از مناطقی که حضور دارید: فصل: یکی از قبایل خود را قرار دهید. Triskel: یکی از رقبا که در این منطقه حداقل ۲ قبیله دارد را انتخاب کنید و یکی از قبایل او را با یکی از قبایل خود جایگزین کنید (قبیله او را از منطقه خارج کنید و یکی از قبایل خود را به جای آن بگذارید).
DRUID	فصل: در صورتی که این کارت، آخرین کارت اقدام (سبز رنگ) موجود در دست شما باشد، نمی‌توانید آن را بازی کنید. کارت‌های اقدام (سبز رنگ) سوزانده شده را نگاه کنید و یکی از آنها را به دست خود اضافه کنید.
MIGRATION	فصل: ۱ منطقه را انتخاب کنید. به تعداد دلخواه، قبایل خود را از آن منطقه بردارید و به ۱ یا چند منطقه مجاور منتقل کنید.
CONQUEST	فصل: ۱ منطقه را انتخاب کنید. می‌توانید هر تعداد از قبایل خود را از مناطق مجاور بردارید و به این منطقه منتقل کنید.
WARLORD	فصل: در یکی از مناطقی که حضور دارید، درگیری را شروع کنید. آغازگر درگیری شما هستید. Triskel: در یک درگیری که شما در آن مشارکت دارید، و بعد از اینکه یک مانور انجام شد: ۱ قبیله محافظت نشده در این منطقه قرار دهید و کسی که باید مانور بعدی را انجام دهد، انتخاب کنید.
BARD	فصل: ۱ عدد کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بکشید. Triskel: بعد از اینکه یکی از مانورهای شما باعث از بین رفتن ۱ یا چند قبیله رقیب شد: ۱ عدد توکن Deed کسب کنید.
EXPLORATION	فصل: Brenn یک منطقه خالی در مجاورت دو منطقه را انتخاب می‌کند. ۱ کاشی منطقه جدید بکشید و در آن مکان قرار دهید. سپس یکی از قبایل خود را در این منطقه جدید بگذارید.
NEW CLANS	فصل: ۲ قبیله خود را در مناطقی که حضور دارید قرار دهید. می‌توانید هر ۲ قبیله را در یک منطقه مشابه بگذارید یا اینکه آنها را در دو منطقه متفاوت قرار دهید.
GEIS	Triskel: زمانی که یکی از رقبا یک کارت اقدام (سبز رنگ) بازی کرد: تأثیر آن کارت را نادیده بگیرید و آن را بسوزانید.
CITADEL	فصل: در یکی از مناطقی که حضور دارید، یک قلعه قرار دهید. در صورتی که کارت مزیت (زرد رنگ) آن منطقه هنوز بازی نشده است، آن کارت را به دست خودتان اضافه کنید.
CRAFTSMEN & PERSANTS	فصل: در تمام مناطقی که حضور دارید، می‌توانید به ازای هر قلعه‌ای که در آن منطقه هست، یک قبیله در آنجا بگذارید.
EMISSARIES	فصل: یکی از قبایل خود را به یک منطقه مجاور منتقل کنید. این عمل باعث ایجاد درگیری نمی‌شود.
RAID	Triskel: در یک درگیری، بعد از اینکه یک مانور حمله انجام دادید: از دست بازیکنی که به او حمله کرده‌اید یک کارت اقدام (سبز رنگ) برای خودتان بردارید. در صورتی که آن بازیکن کارت اقدام نداشت، در عوض یکی از قبایل محافظت نشده او را حذف کنید.
SCOUTS & SPIES	فصل: به کارت‌های اقدام (سبز رنگ) دست یکی از رقبا نگاه کنید. سپس می‌توانید هر تعداد از قبایل خود را از یک منطقه بردارید و به یک منطقه مجاور منتقل کنید.

<p>فصل: در صورتی که می‌توانید، ۱ کارت بسوزانید. سپس ۱ کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بکشید.</p> <p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بازی کردید: به جای سوزاندن آن کارت، آن را به یکی از رقبا بدهید و ۱ توکن Deed کسب کنید.</p>	MASTER CRAFTSMAN
<p>فصل: ۱ یا چند کارت اقدام (سبز رنگ) بسوزانید و به همان تعداد کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بکشید. از بین کارت‌های روایت حماسی کشیده شده، یکی را نگه دارید و بقیه را بسوزانید.</p>	MISTY LANDS
<p>Triskel: زمانی که تاثیر این منطقه را اعمال می‌کنید: ۱ عدد کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بیشتر بکشید، یکی را نگه دارید و بقیه را بسوزانید.</p>	GATES OF TIR NA NOG
<p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت فصل بازی کردید: در یکی از مناطقی که حضور دارید، ۱ قبیله قرار دهید.</p>	VALLEY
<p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بازی کردید: می‌توانید یکی از قبایل خود را از STONE CIRCLE حذف کنید تا آن کارت روایت حماسی را به جای سوزاندن دوباره بردارید.</p>	STONE CRICLE
<p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت فصل بازی کردید: یکی از قبایلی که در مجاورت LOST VALE قرار دارد را به این منطقه منتقل کنید. این عمل باعث ایجاد درگیری نمی‌شود.</p>	LOST VALE
<p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) کشیدید: ۱ کارت روایت حماسی بیشتر بکشید، یکی از آنها را نگه دارید و بقیه را بسوزانید.</p>	MEADOWS
<p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت فصل بازی کردید: به شکل تصادفی ۱ کارت اقدام (سبز رنگ) از دست یکی از رقبا بردارید. سپس، یکی از کارت‌های اقدام (سبز رنگ) خودتان را به او بدهید.</p>	SALT MINE
<p>Triskel: زمانی که یک مانور حمله انجام می‌دهید: بازیکنی که به او حمله کرده‌اید باید هم یکی از قبایل خود را حذف کند و هم ۱ کارت اقدام (سبز رنگ) بسوزاند.</p>	IRON MINE
<p>فصل: این کارت هیچ تاثیری ندارد، اما می‌توانید به جای پاس دادن نوبت، آن را بازی کنید.</p>	SWAMP
<p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت فصل بازی کردید: کارت اقدامی (سبز رنگ) که در فاز گردهمایی کنار گذاشته شده بود را بردارید و به دست خود اضافه کنید. سپس، یکی از کارت‌های اقدام (سبز رنگ) خودتان را به جای آن قرار دهید.</p>	COVE
<p>Triskel: بعد از اینکه یک کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بازی کردید: ۱ کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بکشید.</p>	FOREST
<p>Triskel: در شروع حل و فصل یک درگیری در منطقه HIGHLANDS: یکی از بازیکنانی که حداقل ۱ قبیله محافظت نشده در این منطقه دارد را انتخاب کنید. گام مشخص شدن نتیجه را از این بازیکن شروع کنید.</p>	HIGHLANDS
<p>Triskel: زمانی که در منطقه HILLS کسی مانور حمله بر علیه شما انجام داد: حمله را نادیده بگیرید، نیازی به سوزاندن کارت اقدام (سبز رنگ) یا حذف کردن یک قبیله ندارید.</p>	HILLS
<p>فصل: ۱ یا چند قبیله خود را از منطقه PLAINS به ۱ یا چند منطقه مجاور منتقل کنید.</p>	PLAINS
<p>Triskel: زمانی که ۱ یا چند قبیله را به منطقه Mountains منتقل می‌کنید: تاثیر منطقه Mountains را نادیده بگیرید.</p>	MOUNTAINS
<p>Triskel: در هر زمان دلخواه: به کارت‌های روایت حماسی (قرمز رنگ) یکی از رقبا نگاه کنید.</p>	MOOR

فصل: در هر منطقه‌ای که رئیس آن هستید، می‌توانید به ازای هر رقیبی که در آن منطقه حضور دارد، ۱ قبیله خود را در آنجا قرار دهید.	NUADA SILVERHAND
فصل: ۱ قبیله خود را در یک منطقه دلخواه قرار دهید.	CHILDREN OF DANA
Triskel : در شروع یک درگیری: در این درگیری، هیچ کس نمی‌تواند کارت Triskel بازی کند.	LUG'S SPEAR
Triskel : در پایان نوبت یکی از بازیکنان: نوبت بعدی را شما بازی می‌کنید. در صورتی که فاز فصل تمام شده بود، آن را ادامه دهید.	OENGUS'S PLOY
Triskel : در یک درگیری، به عنوان یک مانور: ۱ یا چند قبیله خود را (چه محافظت شده باشند چه محافظت نشده) از منطقه درگیری بردارید و به یکی از مناطق مجاور منتقل کنید. این عمل باعث ایجاد درگیری نمی‌شود.	THE FIANNA
فصل: حداکثر ۳ قبیله خود را از یک منطقه بردارید و به یک منطقه دیگر موجود در بازی منتقل کنید.	MANANNAN'S Horses
Triskel : در یک درگیری، در پایان گام قلعه‌ها: تمام قبایل را از قلعه‌های این منطقه خارج کنید. حال آنها قبایل محافظت نشده هستند.	BATTLE FRENZY
فصل: هر کدام از رقبای شما باید ۱ کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) تصادفی از دست خود رو کند. یکی از این کارت‌های رو شده را به دست خود اضافه کنید و بقیه آنها را بسوزانید. سپس، یکی از قبایل خود را از یک منطقه دلخواه حذف کنید.	DEIRDRE'S BEAUTY
فصل: در هر یک از مناطقی که حضور دارید و حداقل ۱ عبادتگاه دارد، می‌توانید یک قبیله در آنجا قرار دهید. با این روش، حداکثر می‌توانید ۳ قبیله در بازی قرار دهید.	ERIU
فصل: در یکی از مناطقی که حضور دارید و هیچ عبادتگاهی ندارد، یکی از قبایل خود را به همراه یک عبادتگاه قرار دهید.	KERNUNOS' SANCTUARY
Triskel : در یک درگیری، به عنوان یک مانور، در صورتی که فقط ۱ قبیله محافظت نشده داشته باشید: حداکثر ۲ قبیله محافظت نشده را از این منطقه حذف کنید.	TALE OF CUCHULAIN
فصل: در یکی از مناطقی که حضور دارید، به ازای هر عبادتگاهی که در آنجا وجود دارد، می‌توانید ۱ قبیله در آنجا قرار دهید، یا ۱ قبیله رقیب را از آنجا حذف کنید. با این روش، حداکثر می‌توانید ۳ قبیله را در آن منطقه قرار دهید و / یا حذف کنید.	THE OTHER WORLD
Triskel : بعد از این که یک کارت اقدام (سبز رنگ) به شکل کامل اعمال شد: آن کارت اقدام را به دست خودتان اضافه کنید.	LUG SAMILDANACH
فصل: کارت اقدام (سبز رنگ) کنار گذاشته شده در فاز گردهمایی را به دست خود اضافه کنید.	THE CHAMPION'S SHARE
Triskel : در یک درگیری، به عنوان یک مانور: ۱ یا چند قبیله خود را از ۱ یا چند منطقه مجاور با منطقه درگیری جابجا کنید. سپس، ۱ قبیله محافظت نشده در این منطقه قرار دهید.	THE BATTLE OF MOYTURA
فصل: ۳ کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) بکشید، یکی از آنها را به دستتان اضافه کنید و بقیه را بسوزانید.	TUAN'S MEMORY
فصل: هر بازیکن که بتواند، باید ۱ کارت اقدام (سبز رنگ) به شما بدهد تا به دستتان اضافه کنید. سپس، شما باید ۱ کارت اقدام (سبز رنگ) به هر بازیکنی که به شما کارت داده بود بدهید.	MAEVE'S WEALTH
Triskel : در یک درگیری، به عنوان یک مانور: درگیری فوراً تمام می‌شود.	OGMA'S ELOQUENCE
Triskel : در یک درگیری، زمانی که یکی از قبایل شما حذف شد:	DAGDA'S CAULDRON

این کارت را به رو در مقابل خود قرار دهید. تمام قبایلی که در این درگیری از دست می‌دهید را بر روی این کارت بگذارید (حتی همان قبیله‌ای که الان حذف شد). در پایان درگیری، حداکثر ۳ عدد از این قبایل حذف شده را به منطقه قبلی برگردانید و این کارت را بسوزانید.	
Triskel: زمانی که یک کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) یا یک کارت مزیت (زرد رنگ) بازی شد: تاثیر روی آن کارت را نادیده بگیرید و آن را بسوزانید. زمانی که این کارت سوزانده می‌شود، دسته کارت روایت حماسی (قرمز رنگ) را به همراه کارت‌های روایت حماسی سوزانده شده بر بزنید تا یک دسته کارت جدید ایجاد شود.	THE DAGDA
فصل: ۳ کاشی منطقه از دسته کاشی‌های مناطق بکشید و یکی از آنها را در یک فضای خالی مجاور با دو منطقه دیگر قرار دهید. دو منطقه دیگر را به پشت در زیر دسته کاشی‌های مناطق بگذارید. سپس، می‌توانید یکی از قبایل خود را از یک منطقه مجاور، به منطقه جدید منتقل کنید.	TAILTU'S LAND
Triskel: زمانی که یکی از قبایل شما حذف شد: قبیله حذف شده را در یک منطقه متفاوت که در آن حضور داشته باشید قرار دهید. این عمل باعث ایجاد درگیری نمی‌شود.	DIARMUID AND GRAINNE
فصل: به ازای هر کدام از کارت‌های روایت حماسی (قرمز رنگ) دیگری که در دست دارید، یکی از قبایل خود را در یک منطقه که در آن حضور دارید قرار دهید. به این روش، می‌توانید حداکثر ۳ قبیله در بازی قرار دهید.	DAGDA'S HARP
Triskel: بعد از اینکه یک مانور حمله انجام دادید: ۱ عدد توکن Deed کسب کنید.	STRENG'S RESOLVE
Triskel: در شروع فاز گردهمایی: کارت اقدامی (سبز رنگ) که باید در فاز گردهمایی کنار گذاشته شود را شما انتخاب کنید. در پایان این فاز، آن کارت اقدام را به دستتان اضافه کنید و یکی از کارت‌های اقدام (سبز رنگ) دستتان را به جای آن قرار دهید.	CATHBAD'S WORD
فصل: می‌توانید توکن دسته کلاغ‌های را برعکس کنید. می‌توانید در هر منطقه‌ای که بخواهید یک درگیری ایجاد کنید و بازیکن آغازگر آن درگیری را از بین بازیکنانی که در آن منطقه حضور دارند، خودتان انتخاب کنید.	THE MORRIGAN
فصل: ۲ قبیله در منطقه پایتخت قرار دهید.	THE STONE OF FAL
فصل: یکی از قبایل رقیب را از یک منطقه که در آن حضور دارید بردارید و به یک منطقه مجاور منتقل کنید. این عمل باعث ایجاد درگیری نمی‌شود.	BREAS' TYRANNY
Triskel: زمانی که یکی از قبایل شما باید حذف شود: آن قبیله حذف نخواهد شد. یا Triskel: زمانی که یک مانور حمله انجام می‌دهید: شما انتخاب می‌کنید که فردی که به آن حمله کرده‌اید ۱ کارت اقدام (سبز رنگ) بسوزاند یا یکی از قبایل خود را حذف کند.	THE DAGDA'S CLUB
فصل: یک قبیله را از یک منطقه دلخواه حذف کنید.	BALOR'S EYE

مترجم: نیما مسقدی

Instagram: Boardgamebaaz

نشر این ترجمه با کسب اجازه و ذکر نام مترجم، به شکل رایگان بلامانع است.

هر گونه استفاده از این ترجمه در جهت تولید بازی بدون هماهنگی با مترجم، یا فروش آن به سایرین، ممنوع است.