

# O TURNO

No seu turno, execute uma **ação principal**:

- **Escave num local.** Use o seu efeito.
- **Descubra um novo local.** Recolha ídolos, use o seu efeito, adicione um guardião.
- **Vença um guardião** num local com o seu .
- **Compre um item** . Coloque-o no fim do seu baralho.
- **Compre um artefato** . Coloque-o na sua área de jogo. Use o seu efeito, ignorando o custo da .
- **Jogue uma carta.** (Sendo uma ação gratuita se tiver o símbolo .)
- **Investigue.** Não se esqueça de solucionar o efeito  ou  da fileira.
- **Passe.** Não jogará mais turnos nesta rodada (ronda).

 Também pode executar qualquer número de **ações gratuitas**.

# PREPARAÇÃO DA PRÓXIMA RODADA (RONDA)

**Reponha o seu tabuleiro:**

- Retorne   (ganhe  por ).
- Embaralhe todas as cartas da sua área de jogo; coloque-as no fundo do seu baralho.
- Renove os seus assistentes.

**Avance a fileira de cartas:**

- Descarte as 2 cartas junto ao cajado lunar.
- Mova o cajado lunar.
- Reabasteça a fileira de cartas.

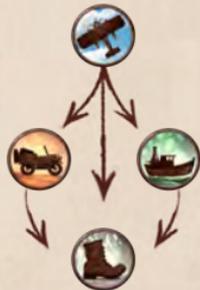
**Inicie a nova rodada (ronda):**

- Passe o indicador de jogador inicial à esquerda.
- Tire um máximo de 5 cartas.

**CONTRATE  
UM PILOTO**



**HIERARQUIA  
DA VIAGEM**



# EFEITOS



Ganhe as fichas de recursos indicadas.



Pode fazer uma destas trocas:



OU



Pode **tirar uma carta**. Se o seu baralho estiver vazio, isto não tem qualquer efeito.



Pode **descartar uma carta** da sua **mão ou área de jogo**. As cartas descartadas vão para o topo do tabuleiro de jogo. (Elas não retornam ao seu baralho.)



Use **uma carta**. Ela vai da sua mão para a sua área de jogo, mas ignore o seu valor de viagem e efeito.



Ganhe **medo**. Deve tirar uma carta de *Medo* do tabuleiro e colocá-la, virada para cima, na sua área de jogo.



Pode **comprar** imediatamente um **item ou artefato** da fileira de cartas, com o **desconto** indicado.



Ganhe um **item**. Execute a ação Comprar um Item, ignorando o passo onde paga o seu custo. O item é colocado no fundo do seu baralho.



Ganhe um **artefato**. Execute a ação Comprar um Item, ignorando o passo onde paga o seu custo, mas inclua o passo onde resolve o seu efeito.



Pode **vencer um guardião** gratuitamente num local onde tenha um arqueologista.



Tire a ação **Escavação de um local** ou a ação **Descubra um novo local**.



Tire um **assistente** do tabuleiro de provisão.



Aprimore um dos seus assistentes e **renove-o**.



Pode **renovar** um dos seus assistentes.