

AS RUÍNAS PERDIDAS DE ARNAK

Cartas de promoção

1



Saxofone

Este efeito é semelhante ao efeito do *Frasco de Côco*, exceto pelo fato que o jogador pode usar os efeitos de 1, 2 ou todos os 3 assistentes.

O efeito do *Saxofone* conta como a sua ação principal nesse turno, mesmo se os efeitos dos assistentes forem ações gratuitas. Os assistentes não ficam exaustos após serem usados no tabuleiro de provisão. Se usar isto para gerar um valor de viagem, esse valor é desperdiçado, a menos que o use numa ação gratuita antes do seu turno acabar. Saiba que o efeito não pode ser aplicado a um assistente que esteja no espaço de resgate de assistentes do marcador de investigação do Templo da Cobra, nem a um assistente do tabuleiro de provisão que esteja debaixo da primeira peça da respectiva pilha.

Se o assistente de desconto de artefato estiver disponível, poderá usar o seu efeito para comprar um artefato, até mesmo um artefato como o *Frasco de Côco*, que lhe permitiria comprar um outro artefato, tudo isto como sendo a sua ação principal. Em casos como este, onde compra várias cartas da fileira de cartas, não se esqueça que essa fileira não será preenchida até ao fim do seu turno.

2



Runas do Adivinho

Cópia: Quando a *Runas do Adivinho* copia o efeito de outra carta, o jogador usa a *Runas* como se o efeito da outra carta estivesse impresso na caixa de efeitos da *Runas*. Se a carta disser "Descarte esta carta para...", então vai ter de descartar a *Runas*, não a carta do adversário, para executar esse efeito. O custo em tábuas não se considera parte do efeito de um Artefato, portanto, se jogar a *Runas* da sua mão, terá de pagar , independentemente da carta que copiou ser um Artefato ou não.

NOTAS

- O jogador não embaralha o baralho do adversário. As cartas devem ser deixadas na mesma ordem, excetuando a carta escolhida, que vai ficar no topo. O jogador não pode escolher um adversário que não tenha cartas no respectivo baralho.
- Quando copia uma carta *Medo*, o único efeito da *Runas* será a colocação dessa carta no topo do baralho do seu adversário. Não pode copiar símbolos de viagem.
- Depois de olhar para as cartas, pode decidir não copiar nenhuma delas, mas ainda deverá escolher uma para colocar no topo do baralho.

EFEITO NUM JOGO EM SOLITÁRIO

Num jogo em solitário, simule a expedição rival da seguinte forma:

Misture todos os artefactos e itens adquiridos pelo seu adversário. Tire 3 deles à sorte. Essas serão as cartas disponíveis para copiar.

3



Chifre de Unicórnio

As propriedades místicas do chifre de unicórnio acalmam a besta selvagem. Na verdade, a besta fica tão calma que adormece e não pode oferecer-lhe a sua dádiva.

CRÉDITOS:

Design do Jogo: Mín & Elwen | Ilustração: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

www.czechgames.com/en/lost-ruins-of-arnak

