

LOST RUINS OF ARNAK

A EXPEDIÇÃO DESAPARECIDA

Leia este livro primeiro. Este livro de regras conta tudo o que você precisa saber sobre a expansão A Expedição Desaparecida para As Ruínas Perdidas de Arnak. O outro livro é um livro de campanha que deve ser lido capítulo por capítulo enquanto você joga a história.

MÍN & ELWEN

Usando Esta Expansão

Esta expansão foi projetada para ser usada de 2 maneiras:

JOGUE UM JOGO PADRÃO

Misture as novas cartas e peças em seu jogo base e jogue um jogo padrão para 1 a 4 jogadores.

 Os componentes desta expansão são marcados com este símbolo. Mesmo se você misturá-los em um jogo padrão, ainda poderá jogar a campanha mais tarde.

JOGUE A CAMPANHA

Mantenha os componentes desta expansão separados dos decks padrão e jogue uma campanha de seis capítulos como jogador solo ou cooperativo de dois jogadores.

Expanda o Jogo Padrão



21 itens



13 artefatos



4 assistentes



3 guardiões



8 ídolos

NOVOS LOCAIS

As 5 novas peças de local oferecem a opção de usar as cartas de encontro da campanha no jogo padrão.

Não use essas novas peças de local na campanha.



4 locais de nível



1 local de nível

NOVAS TRILHAS DE PESQUISA

O novo tabuleiro de pesquisa tem duas novas trilhas de pesquisa. Elas são usadas na campanha, mas você também pode usá-las em um jogo padrão.



CARTAS DE ENCONTRO DA CAMPANHA



56 cartas de encontro



2 peças de cachoeira

Líderes de Expedição

Esta expansão inclui dois novos líderes com habilidades únicas.

Estes podem ser combinados com os líderes da expansão *Líderes de Expedição*. Se você não tiver essa expansão e quiser testar os líderes em um jogo padrão de três ou quatro jogadores, consulte as regras para mais dois líderes simples na página 10.

A campanha foi projetada para ser jogada com os líderes. Você pode usar qualquer líder desta expansão ou da expansão *Líderes de Expedição*.



JORNALISTA

4 peças de jornal
15 fichas de artigos

MECÂNICA

1 assistente macaco
8 encaixes dourados
para a engrenagem



2 peças de função aleatória

Somente Campanha



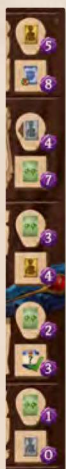
12 cartas de resumo do capítulo



peça de neblina / maré



2 pombos



sobreposição
de recompensas
de pesquisa



monte o tabuleiro
como mostrado



4 arqueólogos
em cor vermelha



bloco de notas
da campanha

Líderes de Expedição



Os líderes de expedição foram introduzidos na expansão anterior (*Líderes de Expedição*). Se você já sabe como usá-los, pode pular para as descrições individuais do Jornalista e da Mecânica.

Se você não tiver a expansão *Líderes de Expedição*, a página 10 mostra como fazer 2 líderes simples que permitirão competir com o Jornalista e a Mecânica em jogos de 3 ou 4 jogadores. Você também pode usar os líderes simples na campanha de 2 jogadores ou solo quando quiser manter as coisas mais simples.

JORNALISTA – Ele veio a Arnak para saber sua história! Seus artigos lhe dão uma maneira única de se beneficiar das descobertas.



MECÂNICA – Uma engenheira habilidosa e apaixonada por engrenagens. Ela está construindo uma enorme máquina com a ajuda de um amigo peludo.



Use essas peças se quiser escolher um líder aleatoriamente.

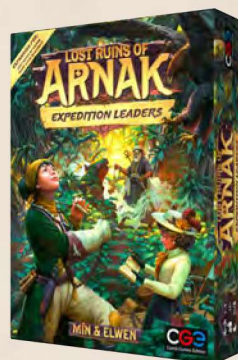
SOBRE A EXPANSÃO LÍDERES DE EXPEDIÇÃO

Líderes de Expedição é outra expansão para *As Ruínas Perdidas de Arnak*. Inclui:

- 6 líderes dando a cada jogador uma habilidade única
- 2 novas trilhas de pesquisa
- 30 novos itens e artefatos
- novos locais, guardiões, assistentes e muito mais!

Você pode jogar *A Expedição Perdida*, seja na campanha ou no jogo padrão, com ou sem a expansão *Líderes de Expedição*.

Saiba mais em www.cge.as/expedition-leaders



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada líder tem seu próprio tabuleiro e cartas que substituem o tabuleiro do jogador e as cartas básicas do jogo base. Pegue o tabuleiro e as cartas iniciais que pertencem ao seu líder. Você também precisará de 2 cartas de Medo, como de costume.



Use as figuras de arqueólogo e fichas de pesquisa do jogo base.



Cada líder tem regras de preparação especiais com componentes específicos do líder:

JORNALISTA:



MECÂNICA:



Uma vez que seus tabuleiros estejam preparados, a ordem de jogo e os recursos iniciais são determinados normalmente. Cada líder de expedição é explicado em detalhes nas páginas a seguir.

EFEITOS DAS CASAS DE ÍDOLOS



Os líderes da expedição têm efeitos únicos de casas de ídolo, além dos cinco que também estavam disponíveis no jogo base.



Seu efeito exclusivo das casas de ídolo pode ser usado apenas quando você coloca o ídolo em uma casa azul.

Ao jogar com os líderes de expedição, **você não precisa usar as casas de ídolos na ordem**. Assim, você pode usar uma casa azul antes mesmo que as casas normais sejam preenchidas.



Os cinco efeitos usuais das casas de ídolos podem ser usados com qualquer uma das suas casas de ídolo, mesmo as azuis.

O Jornalista

Equipe encontra templo perdido. Templo Perdido Encontrado!

Gritos de alegria ecoaram pela selva de Arnak hoje, quando a expedição de Arnak descobriu um portal em arco enfeitado com glifos que levava a um templo há muito abandonado.



CONCLUSÕES PRELIMINARES



Os jornalistas não se importam em escrever histórias antes de todos os fatos serem conhecidos.

Ao pesquisar, seu diário pode ir uma linha acima de sua lupa (mas não mais).

Como lembrete, comece com o diário empilhado em cima da lupa.

RELATÓRIO

O *Relatório* tem um dos três efeitos descritos na tabela. Suas opções dependem de quantos artigos você escreveu (se eles já foram publicados ou não).

- Se você escreveu 0 ou 1, ganhe 🟡.
- Se você escreveu 2 ou mais, você pode escolher 🟡 ou 🟠.
- Se você escreveu 5 ou mais, ganhe 🟡 🟠.

CARTAS INICIAIS



PREPARAÇÃO DOS ARTIGOS



Coloque 1 ficha de artigo abaixo de cada local ou , conforme mostrado. Coloque 2 ou 3 fichas de artigo nos entalhes acima do seu tabuleiro. (Use 3 fichas apenas em jogos de 2 jogadores.) Estes são artigos especiais que você pode escrever usando sua carta *Investigação*.

PREPARAÇÃO DO JORNAL

Selecione aleatoriamente 2 das 4 peças de jornal e insira-as com um lado aleatório para cima. Devolva as outras 2 para a caixa.



ESCREVENDO ARTIGOS



Quando o jogo começa, seus artigos estão em locais ou em entalhes acima do seu tabuleiro. Eles não estão disponíveis para uso. Você deve escrevê-los primeiro.

Escrever o artigo de um local é uma ação gratuita. Seu custo é um dos valores de viagem mostrados no local. (Por exemplo, você pode pagar ou se o custo do local for .) **Você deve ter um arqueólogo no local para escrever seu artigo.**

Lembrete: Os valores extras de viagem não são perdidos até o final do seu turno. Se você pagar para ir a um local que custa apenas , pode usar o que sobrou para escrever o artigo do local.

Os artigos nos entalhes acima do seu tabuleiro, podem ser escritos apenas usando *Investigação*.

Depois que um artigo é escrito, mantenha-o em sua caixa de suprimentos até que você decida publicá-lo.

PUBLICANDO ARTIGOS

Os artigos que você escreveu podem ser gastos nas ações descritas nas peças de jornal. Quando você decidir usar a ação, coloque o artigo nela. Essa ação e esse artigo não podem ser usados novamente.

Como de costume, se não estiver marcada como ação livre, você a executa como ação principal do seu turno.

Em cada jornal, você deve preencher a linha superior antes de usar a linha do meio e deve preencher a linha do meio antes de escolher a ação inferior. As ações atualmente disponíveis são marcadas como **1** no exemplo acima. Observe que não há problema em publicar várias linhas em uma peça de jornal e ignorar a outra.

No entanto, há uma recompensa pela publicação de todos os 4 artigos na linha superior – ela disponibiliza uma casa azul de ídolo dessa linha **2**. Da mesma forma, a casa azul de ídolo da segunda linha estará disponível apenas se todos os artigos dessa linha tiverem sido publicados.

A Mecânica

Passe-me os três quartos. ... Não, isso é uma chave de fenda. Eu quero uma chave inglesa. ... Não, isso é sete oitavos. Eu quero três quartos. Três quartos. ... Sim! Sim! Bom macaco!



PREPARAÇÃO

Embaralhe os 8 encaixes dourados virados para baixo e divida-os em 4 pares. Mantenha 1 par virado para baixo ao lado de seu tabuleiro. Este par é para sua carta *Trabalho em Equipe*. Coloque os outros 3 virados pra baixo nos espaços I, III e V da fileira de cartas.



Você receberá o macaco Rusty no início da rodada III. Coloque o macaco assistente no espaço III da fileira de cartas para lembrá-lo.

CARTAS INICIAIS



CONSERTOS

Consertos tem um dos três efeitos descritos na tabela. Suas opções dependem de quantos encaixes dourados você tem em sua máquina.

- Se você tiver 1, você ganha .
- Se você tiver 2, poderá escolher a opção acima ou .
- Se você tiver 3 ou mais, você pode escolher , ou qualquer uma das opções acima.

RUSTY

Você ganha este assistente no início da rodada III. Você também pode ganhar assistentes da maneira usual, o que significa que você pode acabar com 3.

Rusty pode ser usado e atualizado como qualquer outro assistente, porém não pode ser substituído, trocado ou descartado por nenhum efeito. Ele sempre pertence a Mecânica.



ADICIONANDO UM ENCAIXE DOURADO

 Depois de comprar cartas no início das rodadas I, III e V, revele o par de encaixes dourados dessa rodada, escolha um e coloque-o em qualquer espaço vazio em sua máquina. Retorne o outro encaixe para a caixa.

A sua carta *Trabalho em Equipe* permite adicionar 1 encaixe do par extra, ao lado do seu tabuleiro.

A MÁQUINA



Sua máquina é uma grande roda com 4 encaixes prateados e espaços para 4 encaixes dourados. Ela inicia o jogo com os efeitos  e  no topo, conforme mostrado acima. Como lembrete, há uma seta no centro da roda; ela aponta para cima.



Este efeito – encontrado em suas cartas, em seu assistente macaco e em seu efeito de ídolo azul – significa que você gira a roda 90 graus no sentido horário e, em seguida, escolhe **1 efeito de encaixe prateado** dos 2 que terminam à direita.



Este efeito também gira a roda 90 graus no sentido horário. Em seguida, verifique o espaço do encaixe dourado que fica à direita.



Se o espaço do encaixe dourado estiver vazio, escolha **1 efeito de encaixe prateado**, assim como você faz com o efeito da engrenagem prateada.



Se houver um encaixe dourado no espaço que termina à direita, escolha o efeito **desse encaixe dourado ou de ambos os encaixes prateados adjacentes** em qualquer ordem.

O Garimpeiro e o Viajante

Aqui estão 2 líderes simples que você pode fazer usando apenas componentes do jogo base. Use o tabuleiro e as peças do jogo base e substitua suas cartas iniciais pelas mostradas aqui. Você não terá casas de ídolos azuis ou habilidades especiais, mas essas cartas lhe darão as vantagens necessárias para jogar a campanha ou jogar uma partida de 3 ou 4 jogadores contra o Jornalista e a Mecânica.



Novos Locais

Esses locais podem ser embaralhados nas pilhas regulares. Eles permitem que você compre cartas de encontro. Remova esses locais das pilhas ao jogar a campanha; ela usa as cartas de encontro de maneira diferente.



Cada novo local tem um efeito que diz para você comprar e resolver a carta de encontro do topo de um baralho específico.

Observe que as cartas de encontro podem ter alguns pequenos spoilers sobre a campanha.

Cartas de Encontro

Você pode deixar os baralhos de cartas de encontro na caixa até que sejam necessários. Se um local usando um baralho de encontro for revelado, pegue-o da caixa, embaralhe-o e coloque-o ao lado do tabuleiro próximo ao local.

Ao resolver uma carta de encontro, você escolhe uma das duas opções:

- Se você escolher o efeito à esquerda, resolva-o imediatamente. Em seguida, descarte a carta.
- Se escolher o efeito à direita, fique com a carta junto ao tabuleiro. Se o efeito tiver o símbolo ⚡, você pode usá-lo como qualquer ação livre (mesmo imediatamente). Se não for uma ação livre, você pode usá-lo apenas como a ação principal do seu turno. De qualquer forma, descarte a carta após o uso.



As cartas do Capítulo Seis são usadas apenas na campanha.



Esses símbolos são para a campanha. Eles não têm efeito em um jogo padrão.

Templo da Cachoeira

*Fluindo, espirrando, sempre mudando,
a água bloqueia nosso caminho.*

Para jogar com a trilha do Templo da Cachoeira, basta colocá-la no topo da trilha de pesquisa em ambos os lados do tabuleiro original.

Novo Efeito de Compra



Isso é como um efeito , exceto que você compra a carta do fundo do seu baralho.

O Atalho

Sua lupa pode pegar esse atalho e ir direto para o templo. Para pagar a parte do custo do ídolo, desista de um ídolo não utilizado.

Local Oculto

Uma maravilha arqueológica está escondida atrás da cachoeira. Durante a preparação, distribua locais de nível  aleatórios voltados para baixo no espaço do local, um local por jogador.

Durante o jogo, apenas sua lupa pode avançar para o espaço de local. Seu diário deve se mover pelos espaços à direita. Ele pode se mover para esses espaços mesmo enquanto sua lupa ainda estiver no local (e o diário do Jornalista pode se mover para a linha acima do local). Quando sua lupa atingir o espaço de local, olhe através das peças de local, selecione um, ative-o e coloque-o na parte inferior da pilha regular de local.

Para regras solo, a expedição rival descarta o local superior quando atinge esse espaço.

As Cachoeiras

Durante a preparação, coloque as peças de cachoeira para cobrir esses dois custos. Os custos cobertos não se aplicam. Cada vez que o espaço acima for pesquisado, deslize a peça para cobrir o custo antigo e revelar o custo que se aplica na próxima vez.



Templo da Árvore

A árvore carrega as marcas de rituais de outrora. Como qualquer ser vivo pode ser tão antigo?

PREPARAÇÃO

- Para jogar com o Templo da Árvore, basta colocá-lo sobre a trilha de pesquisa em ambos os lados do tabuleiro original. Recomendamos o lado do Templo da Cobra pois seus locais têm custos de viagem mais interessantes.



Antes de distribuir os ídolos nos locais, faça duas pequenas pilhas de ídolos escolhidos aleatoriamente, com um ídolo

por jogador. Coloque as pilhas nos espaços marcados, viradas para baixo. Ninguém saberá o que está em uma pilha até chegar a esse espaço com seu diário.

CÂMARAS DE ÍDOLOS



O Templo da Árvore oferece duas chances de realizar um ritual antigo.

Quando você alcança uma câmara de ídolos com sua lupa, você pode colocar um de seus ídolos não utilizados em uma das câmaras naquele espaço para ganhar a recompensa descrita na câmara.

Os jogadores que chegarem depois não poderão usar as câmaras ocupadas pelos ídolos jogados antes. Ídolos já usados no seu tabuleiro não podem ser movidos para a câmara de ídolos. Se você não tem um ídolo para oferecer, não ganha nenhum benefício da câmara de ídolo e perde a oportunidade de usá-la.



Quando você chegar a uma câmara de ídolos com seu diário, examine os ídolos na pilha, selecione um e devolva os outros com a face para baixo. Ganhe a recompensa do ídolo escolhido imediatamente, assim como o próprio ídolo.



OUTROS MISTÉRIOS

Você pode encontrar itens interessantes da tradição de Arnak antes mesmo de chegar a um templo.



Se você tiver uma ficha de pesquisa nesta linha, sua ação Pesquisar pode ser usada para ganhar uma peça de templo de 2 pontos em vez de avançar uma ficha. Pague o custo normal.



Se você tiver uma ficha de pesquisa nesta linha, poderá pesquisar peças de templo de 2 ou 6 pontos.



Esta porta não se abrirá para qualquer um. Como parte desse custo, você deve exilar um artefato de sua mão ou área de jogo.



Quando sua lupa chegar a esta linha, você poderá renovar um de seus guardiões virados para baixo. Vire-o para cima para tornar seu benefício utilizável novamente.



Quando sua lupa atingir esta linha, você pode usar imediatamente o efeito de qualquer ídolo virado para cima em um local não descoberto. Se não houver ídolos voltados para cima, isso não terá efeito.



Ao colocar um ídolo aqui, você pode comprar um item com desconto de 2 moedas douradas. Então você pode comprar uma carta do fundo do seu baralho. Observe que isso significa que você pode sacar imediatamente a carta que acabou de comprar.

Novos Ídolos

Esta expansão inclui vários novos ídolos. Basta misturá-los com os do jogo base, esteja você jogando a campanha ou não.

Em particular, você precisará desses ídolos adicionais para configurar o Templo da Árvore.



Para resolver o efeito desse ídolo, pegue uma das peças de templo de 2 pontos de qualquer uma das três pilhas do templo. Você não paga nenhum custo de pesquisa. Se todas as pilhas estiverem vazias, este ídolo não tem efeito.



JOGO SOLO

No jogo solo, o rival sempre marca 3 pontos para o primeiro ídolo de um determinado tipo e 2 pontos para ídolos adicionais do mesmo tipo. Isso vale até para os ídolos que não estão impressos no tabuleiro do rival.

Notas Sobre Algumas Cartas

DIÁRIO DO PROFESSOR KUTIL

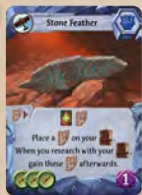


Por exemplo, se sua ficha de diário avançou 3 linhas, você pode escolher 2 das 3 opções (mas não pode escolher a mesma duas vezes). Se você optar por comprar uma carta, poderá vê-la antes de fazer sua segunda escolha. No Templo da Cachoeira, o caminho do seu diário contornando o local oculto é de duas linhas (mesmo que o local oculto seja apenas uma linha para sua lupa).

LUPA DE JOALHEIRO, PENA DE PEDRA

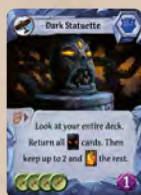


Pode ser possível colocar mais de um recurso antes de mover a ficha de pesquisa. Nesse caso, você os ganhará todos de uma vez.



Para a *Lupa de Joalheiro*, não se esqueça de que pesquisar uma peça de templo conta como pesquisar com sua lupa.

ESTATUETA SOMBRIA



Coloque sua mão de lado e olhe através de seu baralho. Escolha até 2 cartas que não sejam cartas de Medo e adicione-as à sua mão reservada. Das cartas restantes, coloque cada carta de Medo de volta em seu baralho e o restante em sua área de jogo. Você não pode jogar ações livres até terminar de lidar com as cartas que está vendo.

CAPACETE DE MINEIRO



Por exemplo, se a peça do local disser    , você ganha apenas a  e o  - você não recebe cartas de Medo. O Capacete de Mineiro só se aplica aos ladrilhos de local; ele não pode impedir  de guardiões ou cartas de encontro.

MEDO OCULTO



Esta carta da expansão *Líderes de Expedição* é considerada uma carta de  para efeitos como os das cartas Moeda Amaldiçoada e Estatueta Sombria.

olhe: Isso significa a mesma coisa que "compre até" significava no jogo original.

benefício gasto / não gasto: Se seu guardião estiver com a face voltada para baixo, seu benefício será gasto. Isso é o mesmo que dizer que o benefício "foi usado". Se seu guardião estiver com a face para cima, seu benefício não foi gasto. Isso é o mesmo que "não utilizado" ou "utilizável".

oponente: Em um jogo padrão, um local ocupado por um oponente significa um local ocupado por outro jogador. Em um jogo cooperativo de dois jogadores, apenas o rival é um oponente.

outro jogador: Em um jogo cooperativo para dois jogadores, seu rival ou seu companheiro de jogo podem ser considerados "outro jogador".

ganhe : Quando você ganha um artefato da linha de cartas, isso é o mesmo que comprá-lo sem pagar o custo . No entanto, se o artefato for ganho para sua mão ou para seu baralho, você não realiza seu efeito.

ignore qualquer : Sim, este efeito de carta de encontro permite que você se mude para um local já ocupado!

local de  **mais à direita:** O local  .

A game by Mín & Elwen

Story by Mín and Jason A. Holt

Development Team: **Michal Štach**
Michaela Štachová
Adam Španěl
Stanislav Kubeš
Tomáš Uhlíř
Vít Vodička
Jakub Uhlíř

Graphic Design: **Radek Boxan**
Miša Zaoralová

Art: **Ondřej Hrdina**
Milan Vavroň
Jiří Kůs
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák

Trailer & 3D Assets **Roman Bednář**
Radim "Finder" Pech

Art Consultation: **Dávid Jablonovský**

Community Manager: **Michael Murphy**

Production: **Vít Vodička**

Rulebook Writer: **Jason Holt**

Project Management: **Jan Zvoniček**

Project Supervision: **Petr Murmak**

KEEP EXPLORING

There's much left to discover!

Follow the link below for explanation
videos, designer diaries, art
progress, and more.



www.cge.as/explore-arnak

BIG THANK YOU TO:

Our core team:

- **Adam Španěl** for creating the CGO platform for digital testing and development of board games and countless iterations of the game there, communicating with testers, testing the game, and providing great feedback. Sometimes I think you own the Time-Turner!
- **Tomáš "Uhlík" Uhlíř**, for coming up with many great effects for the new cards and brainstorming ideas about the campaign system.
- **Stanislav Kubeš** for tirelessly testing each iteration and providing us with great feedback and ideas, as well as managing the statistics for balancing purposes.
- **Radek "RBX" Boxan** for putting a lot of effort into creating many prototypes, as well as making it all look beautiful!
- **Michael Murphy** for excellent work as the online community manager, as well as providing very insightful and detailed feedback.
- **Michaela Zaoralová** for making this rulebook look awesome and being always incredibly nice, despite the enormous amount of work. You were our ray of hope when looking at the dark clouds of deadlines :-)
- **Jason Holt** for using his uncanny ability to find any rules discrepancies, as well as his genius in writing the story.
- **Radim "Finder" Pech and Říman** for creating an awesome trailer video!
- **Vít Vodička and Jakub Uhlíř** for their valuable feedback!

Adrian and Ariana for naming the little Rusty!

Everybody from the intense testing in Kavenu: Alf Board, Honzík Šafra, David "Shrap" Zita and Lenka "slunicko.miki" Zitová, Peťule Pěkná and Karel "Runemaker" Pěkný, Danča Bělská, Jiří Kořínek. We are looking forward to seeing you all again! You were incredible!

The awesome people from DEKL: Barča Rohlíková, Spartik, Michal "Netopejř" Janič, Ilča, Dominik Soukup, Petr "Navy" Návara, Marie Adesina, Michal Mach. Thank you for the great gaming marathon!

Our inhouse CGE testers: Fanda, Zdeňka, Tony, Nathan, Eleni Papadopoulou, Rachel Billings, Atom, Ursus, Štěpán "Kat" Cenek, Jakub Doucek, Kreten, Vlaada, Alenka, Tom Helmich, Regina Urazajeva, Anežka "Angie" Seberová, Rumun, Ondra Skoupý, Miroslav Felix Podlesný and John Keith McDonald, and all the rest of the CGE team – Thank you for fearlessly testing many early broken and unbalanced versions and offering your valuable insight!

Tabletop testers: Kuba Kutil, Ivan "eklp" Dostál, Miloš Procházka, Vodka, Lukáš "Houp" Beran, Kristýna Šťastná, Lanzit, Láďa Pospěch, Hynek Palatin, Filip X, Dominika Končiarová, Melisa, Svetlíková, Radek_M, Ondřej Cigánek, Zuzana Halaštová, Lucie Minářová, Milan Bača, David "Ragnar" Šudoma

Digital Testers: UtterMarcus, kagura, vrauser2, Laskas, Steven O, Marcm08, Grimoire, calltoactionX, 4ja, Lenka "slunicko.miki" Zitová, David "Shrap" Zita, Rozenbotteljam, a8881995, Kassyii, Papiieski, nyahan, Xiot, kuro, Dionprv, BigRye, RabbitRain, MarkowKette, IndigoNebula, Tysuga, MadScientist, and many others. This would not have been possible without you. Thank you!

All the gaming clubs who provided their space for the testing: Kavenu, Českobudějovický deskoherní klub DEKL, Kundol chasa, iHRYsko Banská Bystrica, Herní klub Brno

© Czech Games Edition

June 2023

www.CzechGames.com



NOVOS ÍCONES USADOS NESTA EXPANSÃO

-  Pegue a carta e coloque-a no topo do seu baralho. (Você não resolve o efeito da carta.)
-  Você pode comprar a última carta do seu baralho. Se estiver vazio, isso não terá efeito.
-  Escolha qualquer guardião que tenha vencido e com o benefício já usado. Vire-o para cima para tornar seu benefício utilizável novamente.
-  Escolha um dos guardiões não utilizados que você superou e vire-o com a face para baixo sem ganhar seu benefício.
-  Use um de seus assistentes, mas em vez de resolver seu efeito, ganhe as fichas representadas. Se o efeito do assistente tiver um custo (como ), ignore esse custo.
-  Ative qualquer local de .
-  Ative qualquer local de nível  descoberto.
-  No Templo da Cachoeira, este é um lembrete para escolher um dos locais ocultos, ativá-lo, removê-lo e devolvê-lo ao final da pilha normal.
-  Use o efeito de qualquer ídolo virado para cima no tabuleiro. Se não houver ídolos voltados para cima, não terá efeito.
-  Nas cartas de encontro do Capítulo Seis, isso significa que você ganha um ídolo virado para baixo, daqueles que sobraram após a preparação.
-  Use o efeito do lado prateado de um assistente disponível no tabuleiro de suprimentos.
-  Use o efeito no lado dourado de um assistente disponível no tabuleiro de suprimentos.
-  Pegue e avalie uma carta de encontro do capítulo indicado.
-  Para resolver o efeito desse ídolo, pegue uma das peças de templo de 2 pontos de qualquer uma das três pilhas.
-  Para pagar este custo, exile um artefato de sua mão ou área de jogo.
-  Coloque um ídolo não usado em uma câmara vazia para realizar o efeito representado.

NÃO ESQUEÇA!

- Se um efeito gerar um valor de viagem que você não pode usar imediatamente, você ainda pode usá-lo a qualquer momento antes do final do seu turno.
- Se você tiver que comprar de um baralho sem cartas ou de uma pilha sem peças, simplesmente não compre. (Exceção: quando você não pode comprar do baralho de Medo, você pega uma ficha de medo.)
- Se você jogar um efeito de carta que dura a rodada inteira, ele durará a rodada inteira mesmo se a carta estiver no exílio.