

ARTURIANOS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 1 .
<i>Twrch Trwyth</i>	Exile a próxima iminente, a não ser que seja o <i>Graal</i> . Se possível, inclua na história um do descarte; se não, exile esta carta.
	Exile uma carta do mercado. Jogue esta .
	Se possível, descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva do descarte; se não, ganhe 1 .
	Se possível, abandone uma para adquirir . Se não, promova .
	Se possível, inclua na história um do descarte para ganhar a primeira busca na área de buscas. Se não, inclua esta carta na história e descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Pegue . Você pega .
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	Se possível, inclua na história um do descarte para ganhar a primeira carta da pilha. Se não, inclua esta carta na história, ganhe 1 e descarte a primeira carta do baralho de dinastia.
	Promova . Inclua esta carta na história. Você ganha 1 .
Outra	Adquira / / / . Inclua esta carta na história.

CARTAGINESES

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, gaste 2 para adquirir ou , se possível. Se não, ganhe 1 e 1 e inclua esta carta na história.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 e 2 . Inclua esta carta na história.
<i>Prosperidade</i>	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Descarte as 3 primeiras cartas do baralho do autômato.
Outra	Se possível, gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Se não, adquira uma , se possível. Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato.

Durante a limpeza do autômato, coloque 2 no mercado, em vez de 1 .



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
<i>Mitos e Lendas</i>	Se possível, inclua na história uma na área de jogo do autômato para ganhar a primeira carta da pilha. Se não, roube 1 .
	Exile uma carta do mercado. Jogue esta .
	Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
<i>Prosperidade</i>	Ganhe 1 por região em jogo. Você PODE comprar uma carta.
	Adquira / / / . Roube 1 . Você reconvoça uma .
	Se possível, inclua na história uma na área de jogo do autômato para adquirir <i>qualquer</i> naipes. Se não, promova . Inclua esta carta na história.
Outra	Descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Inclua esta carta na história.



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 1 . Descarte uma carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Inclua esta carta na história.
	Promova . Inclua esta carta na história. Você abandona uma e PODE comprar uma carta.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova . Nesse caso, você descarta 2 cartas.
	Se possível, adquira ou . Se não, ganhe 1 . Nesse caso, você pega .
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
Outra	Inclua esta carta na história. Se possível, gaste 2 ou gaste 2 para ganhar 1 . Você pega .

Durante a limpeza do autômato, coloque 2 no mercado, em vez de 1 .

CELTAS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Roube 1 e 1 .
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Nesse caso, você pega .
<i>Conquistar</i>	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, adquira . Se não, você pega .
	Se possível, adquira . Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história. Nesse caso, você pega .
	Promova . Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 e 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Inclua esta carta na história. Você pega .
	Descarte as 4 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
<i>Outra</i>	Se possível, devolva uma do descarte. Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato.

EGÍPCIOS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, adquira , se possível.
	Se possível, gaste 2 para adquirir . Se não, gaste 2 para adquirir ou , se possível. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
<i>Prosperidade</i>	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
<i>Outra</i>	Se possível, abandone uma para adquirir ou . Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato e ganhe 2 . Inclua esta carta na história.



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Inclua esta carta na história. Você pega .
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 2 .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Se possível, adquira ou . Você pega .
	Adquira / / / . Você ganha 2 .
	Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
Outra	Inclua esta carta na história. Você pega .



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, você descarta uma carta .
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, adquira . Se não, gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de e inclua esta carta na história.
	Se possível, adquira ou . Se não, ganhe 2 . Você descarta uma carta e pega .
Outra	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.

GREGOS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Roube 2 . Você ganha 1 .
	Descarte as 3 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
<i>Avançar</i>	Se possível, gaste 1 para promover . Se não, adquira , se possível.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
<i>Outra</i>	Se possível, gaste 2 para promover . Se não, gaste 2 para promover , se possível. Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato e inclua esta carta na história.

MACEDÔNIOS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Se possível, gaste 3 para promover e inclua esta carta na história. Se não, gaste 3 para adquirir ou , se possível, e inclua esta carta na história. Se não, promova .
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 .
<i>Prosperidade</i>	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Roube 2 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
<i>Outra</i>	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Adquira / / / . Você reconvoca uma carta
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 2 .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Inclua esta carta na história.
	Se possível, adquira ou .
Outra	Se possível, gaste 3 para adquirir . Se não, gaste 2 para adquirir , se possível. Se não, devolva uma do descarte, se possível. Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, adquira uma do exílio, se possível. Se não, ganhe 1 .
	Inclua esta carta na história.
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, devolva à área de jogo uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 2 para adquirir / / / . Se não, descarte a primeira carta do baralho de dinastia e inclua esta carta na história.
Outra	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história.

MÁURIA

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
<i>Avançar</i>	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, adquira , se possível.
<i>Prosperidade</i>	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Promova . Você reconvoça uma .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 .
Outra	Se possível, adquira . Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Descarte a primeira carta do baralho de dinastia e inclua esta carta na história.

MINOICOS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
<i>Avançar</i>	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, adquira , se possível.
<i>Conquistar</i>	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, adquira , se possível.
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.

MÁURIA

IMPÉRIO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 1 .
	Promova . Inclua esta carta na história. Você reconvoca uma .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
Outra	Ganhe 1 .

MINOICOS

IMPÉRIO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Adquira / / / . Você abandona uma .
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 2 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história. Você ganha 2 .
Outra	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato e inclua esta carta na história.

OLMECAS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, inclua na história uma do descarte para adquirir / / / . Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
Cacau	Se possível, devolva uma do descarte. Ganhe 1 . Você PODE devolver uma .
Outra	Descarte a primeira carta do baralho de dinastia.

PERSAS

BÁRBARO



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Descarte as 3 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Ganhe 2 e 2 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 3 para promover e inclua esta carta na história. Se não, gaste 2 para adquirir ou , se possível. Se não, ganhe 1 e 1 e coloque esta carta no topo do baralho do autômato.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, adquira . Inclua esta carta na história.
Prosperidade	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
Outra	Se possível, adquira . Se não, adquira , se possível. Se não, inclua esta carta na história.



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Inclua esta carta na história. Se possível, inclua na história uma do descarte para adquirir / / / . Se não, devolva do descarte, se possível.
<i>Sacrifício Ritualístico</i>	Se possível, inclua na história uma do descarte para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Você pega .
<i>Cacau</i>	Se possível, devolva uma do descarte. Ganhe 1 . Você PODE devolver uma .
	Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
	Ganhe 1 . Se possível, adquira . Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Inclua esta carta na história.
Outra	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Gaste 3 para ganhar 1 quantas vezes puder. Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho da dinastia.
	Inclua esta carta na história.
	Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
	Promova . Você ganha 2 e pega .
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Inclua esta carta na história.
	Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, adquira . Se não, ganhe 1 .



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 2 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Se possível, adquira . Se você tiver uma ou mais em jogo, você reconvocará uma e o autômato abandonará uma , se possível.
	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, gaste 1 para adquirir ou , se possível. Se não, ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado. Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
	Adicione 1 à carta do mercado correspondente ao resultado do dado. Adquira uma carta que tenha 1 ou mais sobre ela. Inclua esta carta na história. Você PODE comprar uma carta.
Outra	Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.

Durante a limpeza do autômato, coloque 1 no mercado, em vez de 1 .



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Você reconvoça uma . Você pega .
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 1 . Nesse caso, você reconvoça uma .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
Avançar	Se possível, gaste 5 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
Prosperidade	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
Outra	Ganhe 2 .



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Inclua esta carta na história. Adicione 1 à carta do mercado correspondente ao resultado do dado.
	Se possível, adquira . Se você tiver uma ou mais em jogo, você reconvocará uma e o autômato abandonará uma , se possível.
Glória	Se possível, abandone 2 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho da dinastia, se possível. Se não, ganhe 2 .
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado. Adicione 1 à carta do mercado correspondente ao resultado do dado.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se possível, adquira uma carta que tenha 1 ou mais sobre ela. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 1 para descartar a primeira carta do baralho de dinastia. De todo modo, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
Outra	Adquira / / / . Se possível, gaste 1 para ganhar 1 . Inclua esta carta na história.

Durante a limpeza do autômato, coloque 1 no mercado, em vez de 1 .



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Inclua esta carta na história.
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
	Você descarta uma carta e abandona uma .
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, você descarta 2 cartas.
Prosperidade	Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Promova . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, gaste 3 para ganhar 1 . Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Você reconvoça uma . Se o oponente for , roube 1 .
Conquistar	Se possível, gaste 4 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
Avançar	Se possível, gaste 4 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
	Se houver 1 ou mais em jogo, ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Se não, promova .
	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, promova e inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, adquira , se possível. Se não, inclua esta carta na história.



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Se possível, roube 2 . Se possível, gaste 1 para adquirir ou . Você descarta uma carta.
	Se possível, devolva uma do descarte. Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato e roube 2 .
	Se possível, gaste 3 para adquirir . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Se possível, devolva à área de jogo uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 3 para adquirir . Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato e ganhe 1 e 1 .
	Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, adquira do exílio, se possível. Se não, abandone , se possível, para descartar a primeira carta do baralho de dinastia. Se não, ganhe a primeira carta da pilha e inclua esta carta na história.



CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho de dinastia.
	Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, gaste 5 para promover . Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 2 . Você descarta uma carta.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, gaste 3 para promover e inclua esta carta na história. Se não, ganhe 1 e adquira , se possível.



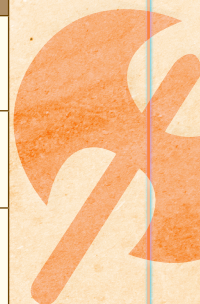
CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Retorne esta carta à pilha da desordem.
	Ganhe 2 e 2 . Inclua esta carta na história.
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 1 . Você PODE comprar uma carta.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato, ganhe 2 e inclua esta carta na história.
	Se possível, devolva uma do descarte. Exile uma carta do mercado. Inclua esta carta na história.
	Se não houver no descarte, adquira ou , se possível, e inclua esta carta na história. Se não, devolva um do descarte ao topo do baralho do autômato, se possível, para ganhar 1 e 1 , então, se possível, inclua na história um do descarte para adquirir / / / .
<i>Caridade</i>	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 . Você ganha 2 .
<i>Meditar</i>	Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato um do descarte. Promova . Você PODE comprar uma carta.
Outra	Adquira / / / . Ganhe 1 . Inclua esta carta na história. Você PODE devolver .

TABELA JORNADA DOS UTOPIANOS



Toda vez que não restar cartas do baralho do autômato e for preciso adicionar uma carta desse baralho a um dos espaços, resolva primeiro o efeito da carta de jornada, como a seguir.

CARTA/ÍCONE	EFEITO
<i>Visões de Shangri-lá</i>	Se > 5, gaste todas as , vire esta carta e adquira , se possível. Se não, após formar o novo baralho, coloque uma da pilha da desordem no descarte.
<i>Caminho para Shangri-lá</i>	Se > 5, gaste todas as , substitua esta carta por <i>Portões de Shangri-lá</i> e pegue a primeira carta da pilha . Se não, após formar o novo baralho, coloque uma da pilha da desordem no descarte.
<i>Portões de Shangri-lá</i>	Se > 5, gaste todas as e DESENCADEIE O FIM DA PARTIDA. Se não, ganhe 2 . Se não, após formar o novo baralho, coloque uma e coloque da pilha da desordem no descarte.
<i>Shangri-lá</i>	Se > 24, pegue a primeira carta da pilha e DESENCADEIE O FIM DA PARTIDA. Se não, ganhe 2 e após formar o novo baralho, coloque uma da pilha da desordem no descarte. Nesse caso, você ganha 1 .



REFERÊNCIA DAS NAÇÕES DO AUTÔMATO

IMPERIUM

UM JOGO DE
NIGEL BUCKLE E DÁVID TURCZI

ILUSTRAÇÕES DE
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

