

Guia de Referência de Fichas

Prisioneiros



Aventureira

Avance imediatamente o marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria. Também vale 3 pontos no fim da partida.



Bárbara

Ganhe imediatamente 2 espadas para usar neste turno. Também vale 2 pontos no fim da partida.



Clérigo

Cure imediatamente 1 de dano. Também vale 2 pontos no fim da partida.



Cupom de Desconto

Você pode usar esta ficha uma vez quando estiver comprando um item do mercado para pagar 5 de Ouro a menos. Não é considerada um Prisioneiro para nenhum propósito (como Revolta, Herói Corajoso ou Guerreiro). (Guarde a ficha até utilizá-la, depois devolva-a para a caixa.)



Macaco Robô Dourado

Esta ficha conta como Ídolo de Macaco para todos os propósitos, embora valha 3 pontos no fim da partida (em vez de 5).



Prisioneiro Assombrado

Pegue imediatamente um cubo de Fantasma do Banco e coloque-o na área de Clank! Também vale 3 pontos no fim da partida.



Prefeito

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver uma ficha de maestria.



Monge

Vale 1 ponto no fim da partida para cada Santuário de Passagem que você tiver marcado.



Aldeão

Vale 2 pontos no fim da partida.



Primatologista

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver, pelo menos um Ídolo de Macaco (que pode ser o Macaco Robô Dourado).



Príncipe/Princesa

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver uma Coroa.



Feiticeira

Vale 5 pontos no fim da partida se você tiver, pelo menos, dois Tomos Secretos.



Guerreiro

Vale 1 ponto no fim da partida para cada Prisioneiro que você tiver libertado (incluindo o próprio Guerreiro).

Grandes Segredos



Mapa das Catacumbas

Guarde esta ficha pelo resto da partida, você pode se mover por túneis de sentido único na direção oposta da seta. (Vale 5 pontos no fim da partida.)



Cálice

Guarde esta ficha. Ela vale 7 pontos no fim da partida. Ela não é um Artefato.



Aprimoramento de Habilidade Maior

Ganhe 5 de Habilidade imediatamente e, em seguida, devolva a ficha à caixa.



Tesouro Maior

Esta ficha vale 5 de Ouro. Você pode guardá-la até o fim da partida ou gastá-la normalmente.



Poção de Cura Maior

Use durante seu turno para curar 2 de dano. (Guarde a ficha até utilizá-la, depois devolva-a para a caixa.)

Pequenos Segredos



Ovo de Dragão

Guarde esta ficha. Ela vale 3 pontos no fim da partida. Avance o marcador do Dragão um espaço na Trilha de Fúria.



Gazua

Devolva imediatamente este segredo à caixa e pegue uma Gazua do Banco.



Fonte Mágica

No fim deste turno, elimine uma carta de sua pilha de descarte ou área de jogo. Devolva a carta e esta ficha à caixa.



Poção de Cura

Use durante seu turno para curar 1 de dano. (Guarde a ficha até utilizá-la, depois devolva-a para a caixa.)



Poção de Velocidade

Use durante seu turno para ganhar 1 Bota. (Guarde a ficha até utilizá-la, depois devolva-a para a caixa.)



Poção de Força

Use durante seu turno para ganhar 2 Espadas. (Guarde a ficha até utilizá-la, depois devolva-a para a caixa.)



Caixa Quebra-Cabeça

Guarde esta ficha até entrar num Santuário de Passagem. Lá, devolva a ficha imediatamente para a caixa e pegue um Grande Segredo do Banco.



Tesouro

Esta ficha vale 2 de Ouro. Você pode guardá-la até o fim da partida ou gastá-la normalmente.

Itens do Mercado



Mochila

Permite que você carregue um Artefato adicional. (Também vale 5 pontos no fim da partida.)



Amuleto de Sangue

Você deve ter, pelo menos, 5 de dano para comprar este item. Ao comprá-lo, cure imediatamente 2 de dano. (Também vale 7 pontos no fim da partida.)



Kit de Ladrão

Ao comprá-lo, pegue imediatamente duas Gazuas do Banco. (Também vale 2 pontos no fim da partida.)



Coroa

Vale o número indicado de pontos. (Cada jogador pega a Coroa mais valiosa ao comprar uma.)



Ídolo de Macaco

Quando você entrar na sala do Altar dos Macacos, pegue imediatamente um Ídolo de Macaco e coloque-o em seu suprimento pessoal. Ele vale 5 pontos no fim da partida. Um Ídolo de Macaco não é um Artefato.