

# O REINO da HISTÓRIA

## PARA PREPARAR

Embaralhe os 10 cards de história em um monte com face para baixo sobre "Fim". Vire o primeiro card quando o primeiro comandante for conjurado.

## FIM

SE VOCÊ FOSSE VIRAR UM CARD DE HISTÓRIA QUANDO NÃO HOUVER CARDS DE HISTÓRIA RESTANTES, EMBARALHE NOVAMENTE OS CARDS DE HISTÓRIA, COLOQUE-OS AQUI E VIRE UM CARD DE HISTÓRIA:

## NO SEU TURNO

Se um comandante tiver sido conjurado neste jogo, você pode virar o próximo card de história como feitiço.

Seu primeiro card virado do turno não tem custo. As viradas subsequentes têm um custo de 1.

O último card de história revelado aplica-se a todos os jogadores.

## LEMBRE-SE

Comidas são artefatos com "🍷, 🍷", sacrifique este artefato: Você ganha 3 pontos de vida".

Tesouros são artefatos com "💰, 💰", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor".





A vibrant, stylized illustration of a fantasy forest scene. In the foreground, a wizard with a red and black robe and a pointed hat stands on a stone bridge, blowing a long, red, flame-like spell from a wand. The background is filled with large, gnarled trees, glowing blue and purple fairies with translucent wings, and a large, blue dragon-like creature in the upper left. The overall color palette is dominated by purples, blues, and pinks, with a magical, ethereal atmosphere.

# TERRAS SELVAGENS DE ELDRAINE