

ANTICIPOS Y RECOMPENSAS

ANTICIPOS:

DETECTIVE DESTACADO - Investiga.

(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "2", sacrificar este artefacto: Roba una carta".)

SABUESO SAGAZ - Escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

RECOMPENSA

Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres dos cartas que no sean tierra. Puedes lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas sin pagar sus costes de maná. Luego, pon en tu mano todas las cartas exiliadas de esta manera que no fueron lanzadas.

PRUEBAS Y PISTAS DEL CASO

¡Se produjeron asesinatos! Debes identificar a qué dos gremios pertenecen los culpables. Dobra esta carta por la línea de puntos para que esta página sea el exterior de tu archivo. Luego, rodea en secreto dos gremios en la parte interior de esta carta. Te recomendamos tener a mano un papel para tomar notas.



ASESINATOS EN LA
MANSIÓN KARLOV

GREMIOS DE RÁVNICA

Rodea dos gremios antes de empezar el juego.



AZORIO



BOROS



DIMIR



GOLGARI



GRUUL



ÍZZET



ORZHOV



RAKDOS



SELESNYA



SIMIC

REGLAS DE LA INVESTIGACIÓN

Al final de tu turno, si se lanzó un comandante este juego, haz una pregunta de sí o no al oponente de tu izquierda sobre sus dos gremios. Si la respuesta es afirmativa, elige un anticipo de la página de anticipos y recompensas. Si con tu pregunta acertaste ambos gremios, en vez de eso, ¡llévate la recompensa! Resolviste el caso y no harás más preguntas al final de tu turno.