

# HOODWINK

## Habilidades das cartas

- ❖ **ASSASSINO:** Por 4 serpentes de prata, mate uma carta de outro jogador.
- ❖ **COVEIRO:** Por 6 serpentes de prata, ressuscite uma carta nova aleatória para sua mão.
  - Não pode ser usado caso você já possua o limite máximo de cartas.
- ❖ **TRAÍRA:** Retire 2 serpentes de prata do adversário para receber metade delas.
  - Pode ser impedido pela condessa.
  - Caso a quantidade de serpentes de prata a serem recebidas for ímpar, o traíra ficará com a metade maior pra ele.
- ❖ **GOVERNADOR:** Aumenta o custo em 1, de TODAS as cartas para serem utilizadas e você recebe 1 serpente de prata.
  - O Kamikaze não é afetado por isso.
- ❖ **BUFÃO:** Por 2 serpentes de prata, revele uma das cartas de seu adversário.
- ❖ **DUQUE:** Receba 4 serpentes de prata. Nos próximos 2 turnos, devolva o valor recebido por esta carta.
  - Se você não tiver a quantia para pagar nos rounds seguintes, o assassino virá atrás de uma de suas cartas.
  - Para voltar a fazer negócios com o duque, depois de não ter pago, terá de implorar por perdão à ele (gastando 1 turno seu fazendo isso).
- ❖ **KAMIKAZE:** Quando esta carta morrer, mate uma carta de outro jogador.
  - Você pode matar o Kamikaze de propósito no seu turno.
  - A paladina não pode impedir este ataque.
- ❖ **REBELDE:** Diminui o custo em 1, de TODAS as cartas para serem utilizadas com o preço de 2 serpentes de prata.
  - O Kamikaze não é afetado por isso.
- ❖ **PALADINA:** Por 5 serpentes de prata, impeça um ataque contra uma de suas cartas.
  - Usada apenas fora de seu turno.
- ❖ **CONDESSA:** Impeça o adversário de comprar ou roubar 2 ou mais serpentes de prata.
  - Usada apenas fora de seu turno.