

## PREPARACIÓN E INSTRUCCIONES:

Cada jugador coloca un marcador donde pone Orazca antes de que empiece el juego. Ese marcador muestra el progreso a medida que se acerca a Chimil, el sol interior.

Una vez que hayas decidido dónde avanzar, consigues la recompensa de forma inmediata.

Haz que todos los jugadores echen un ojo a las cartas de Deidades: podrán quedarse con una cuando lleguen a Chimil.



**ORAZCA**

LAS CAVERNAS PERDIDAS DE **IXALAN**

Al comienzo de tu paso final, si lanzaste un hechizo con valor de maná de 3 o más o atacaste a dos o más oponentes este turno, avanza a un lugar SIN OCUPAR de más abajo.



### LA COALICIÓN AZÓFAR

Crea una ficha de Tesoro.  
(Es un artefacto con "©", sacrifica este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".)



### LA LEGIÓN DEL CREPÚSCULO

Robas dos cartas y pierdes 2 vidas.



### LOS HERALDOS DEL RÍO

Crea dos fichas de criatura Tritón azules 1/1 con la habilidad de antimaleficio.



### EL IMPERIO DEL SOL

Crea una ficha de criatura Dinosaurio verde 3/3 con la habilidad de arrollar.

Al comienzo de tu paso final, si lanzaste un hechizo con valor de maná de 4 o más o atacaste a dos o más oponentes este turno, avanza a un lugar SIN OCUPAR de más abajo.



### LOS MICOIDES

Regresa una carta de permanente de tu cementerio al campo de batalla.



### LOS MALAMET

Pon cuatro contadores +1/+1, un contador de dañar primero y un contador de arrollar sobre una criatura que controlas.



### LOS OLTEC

Crea una ficha que es una copia de un artefacto que controlas.

Al comienzo de tu paso final, si lanzaste un hechizo con valor de maná de 5 o más o atacaste a dos o más oponentes este turno, desplázate hasta Chimil, el sol interior.

### CHIMIL, EL SOL INTERIOR

Hazte con una carta de Deidad que no se haya reclamado. Ganas sus efectos durante el resto del juego.

LAS  
CAVERNAS PERDIDAS  
DE  
**IXALAN**<sup>®</sup>

