

## Modo avançado: Clima instável

Existem 4 cartas especiais que trazem ainda mais diversão ao jogo e uma nova dinâmica de usar estrategicamente as cartas de temperatura.

### Como jogar

As 4 cartas devem ser posicionadas no centro da mesa à vista e disponível para todos os jogadores (1).

Para ativar uma das habilidades, o jogador da vez pode posicionar seu marcador de pinguim sobre uma das cartas (2). Esta ação pode ser realizada antes ou depois de jogar sua carta de temperatura. Se jogar antes de baixar sua carta, o efeito é válido para o próprio jogador. Se jogar depois, o efeito passa a valer a partir do próximo jogador.

O efeito da carta dura até que outra carta seja ativada, cancelando assim o efeito da carta atual. Um marcador de pinguim não pode ser posicionado sobre uma carta ativa (com um pinguim sobre ela):

- Remova o marcador de pinguim da carta desativada e posicione no centro da mesa próximo à pilha de pontuação (3).
- Uma vez desativado, o marcador de pinguim fica disponível na mesa para a ação de coletar a pilha de pontuação (veja em "Reabastecendo a Mão" no manual).

**NOTA:** Ao final da rodada, caso haja algum marcador de pinguim ativo sobre uma carta especial, ele deve ser mantido e a nova rodada é iniciada com a regra dessa carta.

### As Cartas

**AQUECIMENTO GLOBAL:** Os jogadores só podem baixar cartas de temperaturas maiores que a carta jogada anteriormente, alterando a regra principal do jogo.

**GEADA:** Os jogadores só podem baixar cartas de temperatura com valores ÍMPARES, porém a regra principal de sempre jogar cartas mais frias do que a carta jogada anteriormente deve ser mantida.

**TEMPESTADE DE NEVE:** Os jogadores só podem baixar cartas de temperatura com valores PARES, porém a regra principal de sempre jogar cartas mais frias do que a jogada anteriormente deve ser mantida.

**AVALANCHE:** O sentido do jogo deve ser alterado.

**IMPORTANTE!** Em uma partida usando o modo avançado, ao iniciar o turno sem uma carta que atenda o critério de uma das habilidades ativas (PAR/ÍMPAR), o jogador deve descartar todas as cartas da mão e repor a mesma quantidade. Esta ação pode ser repetida até que o jogador tenha uma carta que atenda o critério da carta ativada.

**NOTA:** No modo avançado, o marcador de pinguim ainda pode ser usado para alterar as temperaturas das cartas baixadas (valor positivo para negativo e vice-versa).

