HOJA DE AYUDA

Descripción de los símbolos

Tu oponente pierde el número de monedas de la imagen. Se devuelven al banco.
Si tu oponente no tiene suficientes monedas, pierde todo su tesoro.

Al final de la partida, consigues 3 puntos de victoria por cada ficha de Progreso que tengas (incluida esta).

A partir del momento en que ganas Estrategia todas tus futuras Estructuras militares (cartas rojas) tendrán un Escudo adicional.
Clarificación: este Progreso no afecta a las Maravillas que tengan Escudos.
Este Progreso no tiene efecto sobre las Estructuras militares ya construidas.

Construir el tipo de carta de la imagen (cartas azules o Maravillas) te costará 2 recursos menos. En cada construcción eliges qué recursos no quieres pagar.

Coge inmediatamente 6 monedas del banco.
Cada vez que construyas una Estructura utilizando una cadena (construcción gratuita condicionada) ganas 4 monedas.

Consigues las monedas que tu oponente gaste durante el comercio.
Atención: solo consigues las monedas que gaste como parte del comercio, no las que sean parte del coste de construcción de la Estructura.
Aclaración: los descuentos que tenga tu enemigo a la hora de comerciar (las cartas Stone Reserve, Wood Reserve, Clay Reserve y Customs House) cambian el precio de compra. La ficha de Progreso Economía te permite quedarte el dinero que gaste tu oponente después de los cambios de precio.

Todas las Maravillas que construyas a partir de ahora se tratan como si tuvieran el efecto «juega inmediatamente un segundo turno».
Ten en cuenta que las Maravillas que ya tengan este efecto no lo duplican.
Una Maravilla no puede tener dos veces este efecto.

Esta carta produce el o los recursos de la imagen.

Esta carta otorga el número de puntos de victoria de la imagen.

Esta carta proporciona el número de Escudos de la imagen.

Esta carta, ficha o Maravilla proporciona el símbolo científico de la imagen.

Esta carta cambia las reglas de comercio para el recurso de la imagen. A partir del turno siguiente, comprar el o los recursos indicados al banco te costará 1 moneda por unidad.

Esta carta te proporciona el símbolo para cadena de la imagen. En una Era posterior, podrás utilizar este símbolo para construir una carta sin pagar su coste.

Esta carta produce cada turno UNA unidad de los recursos de la imagen.
Aclaración: esta producción no afecta al precio de comercio.

Esta carta proporciona el número de monedas de la imagen.

En el momento en que se construye, consigues 1 o 3 monedas por cada carta elemento de la imagen (carta o Maravilla) que haya en la ciudad con más de esos elementos.
Aclaración para todas las cartas: las monedas se cogen del banco una única vez en el momento en el que se construye la carta.

En el momento en que se construye, consigues 1 moneda por cada carta de la imagen que haya en la ciudad con más de esas cartas.
Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada carta de la imagen que haya en la ciudad con más de esas cartas construidas.
Aclaraciones:
- *Para todas las cartas que proporcionan monedas: las monedas se cogen del banco una única vez cuando la carta es construida.*
- *A final de la partida, la ciudad elegida para ganar los puntos de victoria puede ser distinta a la ciudad que se eligió para conseguir las monedas.*
- *Para el Gremio de armadores estás obligado a escoger una única ciudad para los 2 tipos de cartas.*

Al final de la partida, consigues 2 puntos de victoria por cada Maravilla que haya en la ciudad con más Maravillas.

Al final de la partida, consigues 1 punto de victoria por cada conjunto de 3 monedas que haya en la ciudad más rica. Solo cuentan los conjuntos completos.

Coge todas las cartas que se han descartado desde el principio de la partida y construye inmediatamente la que elijas sin pagar su coste.
Aclaración: las cartas eliminadas durante la preparación no forman parte del descarte.

Roba 3 fichas de Progreso al azar de entre las que se descartaron al principio de la partida. Escoge una y ponla en tu ciudad. Devuelve las otras dos a la caja.

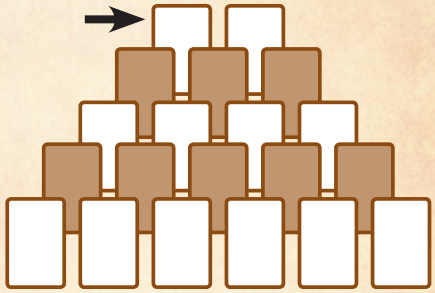
Escoge una carta del color de la imagen (marrón o gris) de la ciudad enemiga y descártala.

Juega inmediatamente un segundo turno completo cuando termines este.

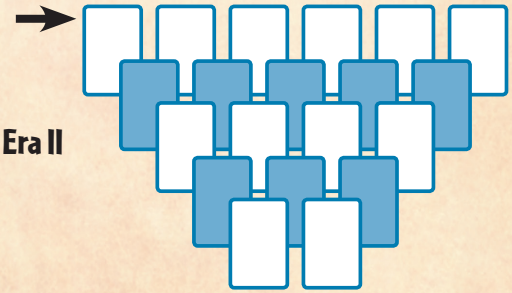
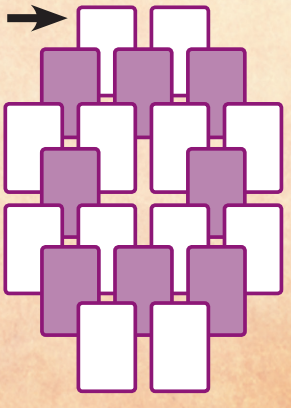
COLOCACIÓN DE LAS CARTAS SEGÚN LA ERA

Al principio de cada Era baraja el mazo correspondiente y coloca las 20 cartas tal y como muestra la figura de la Era correspondiente.
Ten cuidado, ya que algunas cartas se colocan boca arriba y otras boca abajo.
Para que sea más fácil, empieza a colocar por el punto señalado. →

Era I



Era II



Era III