

Descripción de los símbolos de las cartas

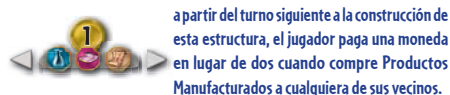
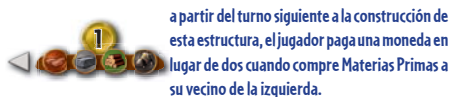
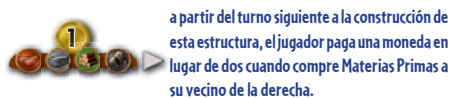
Cartas de la Era I

la carta produce la Materia Prima de la imagen.



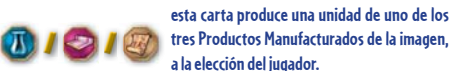
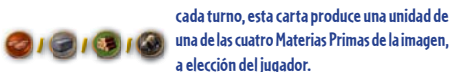
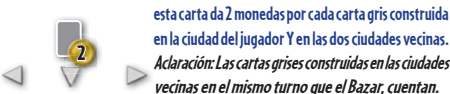
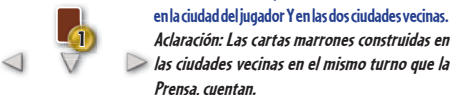
Aclaración: el jugador puede utilizar uno u otro recurso para construir una estructura (o desarrollar una Maravilla), pero NO puede usar los dos en un mismo turno.

esta carta produce los Productos Manufacturados de la imagen.

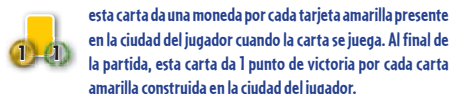
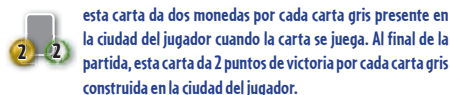
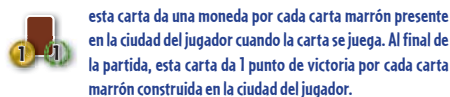
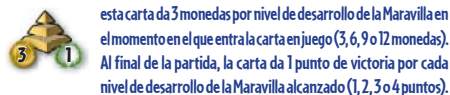


Aclaración para la Casa de Comercio Oriental, Casa de Comercio Occidental y el Mercado: las flechas indican a qué ciudad o ciudades vecinas se aplica el descuento.

Cartas de la Era II



Cartas de la Era III

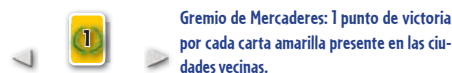
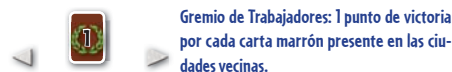


Aclaración de la Arena, el Puerto, la Cámara de Comercio y el Faro: las monedas se reciben una sola vez, cuando la estructura se construye. Los puntos de victoria se contabilizan al final de la partida, de acuerdo con las cartas construidas y el nivel de desarrollo alcanzado por la Maravilla en ese punto.

Gremios

La mayoría de los Gremios dan puntos de victoria basándose en las estructuras construidas por tus vecinos.

Nota: las dos flechas, a ambos lados de la carta, significan que las cartas de las ciudades vecinas puntúan, excepto si el jugador tiene esta carta.



El resto de Gremios dan puntos de victoria de acuerdo a normas específicas.

