

88

3 5 8

888

3 5 7

8888

2 4 7



PODER MILITAR

8-8-4



Descarte

Cada jogador (inclusive você) descarta 1 da mesma Esfera de Poder.



RELIGIÃO

8-8-0



Limite da Mão + 2

Pegue todas as de um jogador, em seguida retorne o mesmo número de cartas.



ECONOMIA

4-4-8



Descarte , jogue

Impeça um jogador de baixar uma carta de um tipo de Esfera de Poder no seu próximo turno.



CIÊNCIA

4-8-8



Troque por

Compre 5 , depois descarte 5



ARTES

4-4-8



Copie um efeito permanente



UTOPIA

0-0-16



Pegue

O jogador afetado precisa de 1 carta a mais para vencer por Hegemonia na Esfera de Poder escolhida.




PODER MILITAR

8-8-4



Descarte 

Cada jogador (inclusive você) descarta 1  da mesma Esfera de Poder.




RELIGIÃO

8-8-0



Limite da Mão + 2

Pegue todas as  de um jogador, em seguida retorne o mesmo número de cartas.



ECONOMIA

4-4-8



Descarte , jogue 

Impeça um jogador de baixar uma carta de um tipo de Esfera de Poder no seu próximo turno.



CIÊNCIA

4-8-8



Troque  por 

Compre 5 , depois descarte 5 



ARTES

4-4-8



Copie um efeito permanente



UTOPIA

0-0-16



Pegue 

O jogador afetado precisa de 1 carta a mais para vencer por Hegemonia na Esfera de Poder escolhida.




PODER MILITAR

8-8-4



Descarte 

Cada jogador (inclusive você) descarta 1  da mesma Esfera de Poder.




RELIGIÃO

8-8-0



Limite da Mão + 2

Pegue todas as  de um jogador, em seguida retorne o mesmo número de cartas.



ECONOMIA

4-4-8



Descarte , jogue 

Impeça um jogador de baixar uma carta de um tipo de Esfera de Poder no seu próximo turno.



CIÊNCIA

4-8-8



Troque  por 

Compre 5 , depois descarte 5 



ARTES

4-4-8



Copie um efeito permanente



UTOPIA

0-0-16



Pegue 

O jogador afetado precisa de 1 carta a mais para vencer por Hegemonia na Esfera de Poder escolhida.




PODER MILITAR

8-8-4



Descarte 

Cada jogador (inclusive você) descarta 1  da mesma Esfera de Poder.




RELIGIÃO

8-8-0



Limite da Mão + 2

Pegue todas as  de um jogador, em seguida retorne o mesmo número de cartas.



ECONOMIA

4-4-8



Descarte , jogue 

Impeça um jogador de baixar uma carta de um tipo de Esfera de Poder no seu próximo turno.



CIÊNCIA

4-8-8



Troque  por 

Compre 5 , depois descarte 5 



ARTES

4-4-8



Copie um efeito permanente



UTOPIA

0-0-16



Pegue 

O jogador afetado precisa de 1 carta a mais para vencer por Hegemonia na Esfera de Poder escolhida.