




MILITAR

8-8-4



Descarta .

Cada jugador (tú incluido) descarta 1  del mismo Dominio.




RELIGIÓN

8-8-0



Límite de la mano +2.

Toma todas  de otro jugador, luego devuelve el mismo número de cartas.



ECONOMÍA

4-4-8



Descarta , juega .

Evita que un jugador juegue una carta en un Dominio en su próximo turno.





CIENCIA

4-8-8



Intercambia  con .

Roba 5 , luego descarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un efecto permanente.



UTOPIÍA

0-0-16



Roba .

Incrementa la condición de victoria por Hegemonía en un Dominio de un jugador en 1.




MILITAR

8-8-4



Descarta .

Cada jugador (tú incluido) descarta 1  del mismo Dominio.




RELIGIÓN

8-8-0



Límite de la mano +2.

Toma todas  de otro jugador, luego devuelve el mismo número de cartas.



ECONOMÍA

4-4-8



Descarta , juega .

Evita que un jugador juegue una carta en un Dominio en su próximo turno.





CIENCIA

4-8-8



Intercambia  con .

Roba 5 , luego descarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un efecto permanente.



UTOPIÍA

0-0-16



Roba .


Incrementa la condición de victoria por Hegemonía en un Dominio de un jugador en 1.




MILITAR

8-8-4



Descarta .

Cada jugador (tú incluido) descarta 1  del mismo Dominio.




RELIGIÓN

8-8-0



Límite de la mano +2.

Toma todas  de otro jugador, luego devuelve el mismo número de cartas.



ECONOMÍA

4-4-8



Descarta , juega .

Evita que un jugador juegue una carta en un Dominio en su próximo turno.





CIENCIA

4-8-8



Intercambia  con .

Roba 5 , luego descarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un efecto permanente.



UTOPIÍA

0-0-16



Roba .

Incrementa la condición de victoria por Hegemonía en un Dominio de un jugador en 1.




MILITAR

8-8-4



Descarta .

Cada jugador (tú incluido) descarta 1  del mismo Dominio.




RELIGIÓN

8-8-0



Límite de la mano +2.

Toma todas  de otro jugador, luego devuelve el mismo número de cartas.



ECONOMÍA

4-4-8



Descarta , juega .

Evita que un jugador juegue una carta en un Dominio en su próximo turno.





CIENCIA

4-8-8



Intercambia  con .

Roba 5 , luego descarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un efecto permanente.



UTOPIÍA

0-0-16



Roba .

Incrementa la condición de victoria por Hegemonía en un Dominio de un jugador en 1.