

LA LIGA B - TRANSPORTE Y MANDO DE MINERIA

La Liga B siempre ha mantenido que el secreto de la supervivencia de la humanidad reside en el uso inteligente de los recursos. De hecho, muchos opinan que si la humanidad existe a día de hoy es gracias a las tecnologías agrícolas conseguidas gracias a la Liga B. Su primer aporte a la Flota Éxodo fue dotar de hipervelocidad a las naves de transporte con el cometido de poder transportar la mayor parte de tribus desde una tierra moribunda.



INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:

3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave a su precio.

EXPLORADORES

Escoge una:

1 : Roba 2 , Quédate 1

3 : Roba 3 , Quédate 2

2 1 : Roba 2 , Quédate 1

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

JUGUETES ALIENÍGENAS

Algunos niños alienígenas te han enseñado qué trucos puedes hacer con estas cosas. Los trajiste, los produjiste y aún siguen vendiéndose...

... Gana 7 XU

... O toma 1 recurso a tu elección.

JUGUETES ALIENÍGENAS

Algunos niños alienígenas te han enseñado qué trucos puedes hacer con estas cosas. Los trajiste, los produjiste y aún siguen vendiéndose...

... Gana 7 XU

... O toma 1 recurso a tu elección.

JUGUETES ALIENÍGENAS

Algunos niños alienígenas te han enseñado qué trucos puedes hacer con estas cosas. Los trajiste, los produjiste y aún siguen vendiéndose...

... Gana 7 XU

... O toma 1 recurso a tu elección.

ENCUENTRO DE LA FLOTA

Te topaste con otra flota que abandonaba la tierra... están desesperados por conseguir algo de biomasa...

...Paga 4 para ganar 1 tribu o 10 XU

...O toma 1 Recurso a tu elección.

ENCUENTRO DE LA FLOTA

Te topaste con otra flota que abandonaba la tierra... están desesperados por conseguir algo de biomasa...

...Paga 4 para ganar 1 tribu o 10 XU

...O toma 1 Recurso a tu elección.

ENCUENTRO DE LA FLOTA

Te topaste con otra flota que abandonaba la tierra... están desesperados por conseguir algo de biomasa...

...Paga 4 para ganar 1 tribu o 10 XU

...O toma 1 Recurso a tu elección.

LA LIGA B - TRANSPORTE Y MANDO DE MINERIA

La Liga B siempre ha mantenido que el secreto de la supervivencia de la humanidad reside en el uso inteligente de los recursos. De hecho, muchos opinan que si la humanidad existe a día de hoy es gracias a las tecnologías agrícolas conseguidas gracias a la Liga B. Su primer aporte a la Flota Éxodo fue dotar de hipervelocidad a las naves de transporte con el cometido de poder transportar la mayor parte de tribus desde una tierra moribunda.



INGRESOS

¡No hay subasta!
Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.
Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

- 1 Mina la localización superior.
- 2 Mina la localización central.
- 3 Mina la localización inferior.
- 4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

- 1 Transporta hasta 2 tribus.
- 2 Transporta hasta 2 tribus.
- 3 Transporta 1 tribu.
- 4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

- 1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.
- 2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.
- 3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.
- 4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORERS

Choose One:

- 1 :Roba 2 , quédate 1
- 3 :Roba 3 , quédate 2
- 2 :Roba 2 , quédate 1
- 3 :Roba 1 , quédate 1
- 4

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

ENCUENTRO DE LA FLOTA

Te topaste con otra flota que abandonaba la tierra... están desesperados por conseguir algo de biomasa...

...Paga 4 para ganar 1 tribu o 10 XU
...O toma 1 Recurso a tu elección.

TECNOLOGÍA DE CLONACIÓN

Puede que no encuentres mucho en el espacio profundo, pero si que hiciste un gran avance médico.

...Paga 2 y 2 para ganar 1 tribu.
...O toma 1 recurso a tu elección.

TECNOLOGÍA DE CLONACIÓN

Puede que no encuentres mucho en el espacio profundo, pero si que hiciste un gran avance médico.

...Paga 2 y 2 para ganar 1 tribu.
...O toma 1 recurso a tu elección.

CINTURÓN DE ASTEROIDES

Un viaje aburrido... pero al menos hubo algunas cosas útiles que pudiste traer a casa...

...Gana 3 y 1
...O toma 1 recurso a tu elección.

CINTURÓN DE ASTEROIDES

Un viaje aburrido... pero al menos hubo algunas cosas útiles que pudiste traer a casa...

...Gana 3 y 1
...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO DE CONSTRUCCIÓN: SOBORNO

Conozco a un tipo en los astilleros...

...Paga 3 XU para reducir en 2 el coste de construcción de una nueva nave.
...O toma 1 recurso a tu elección.

LA LIGA B - TRANSPORTE Y MANDO DE MINERIA

La Liga B siempre ha mantenido que el secreto de la supervivencia de la humanidad reside en el uso inteligente de los recursos. De hecho, muchos opinan que si la humanidad existe a día de hoy es gracias a las tecnologías agrícolas conseguidas gracias a la Liga B. Su primer aporte a la Flota Éxodo fue dotar de hipervelocidad a las naves de transporte con el cometido de poder transportar la mayor parte de tribus desde una tierra moribunda.



INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1 . Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1 : Roba 2 . Quédate 1
3 : Roba 3 . Quédate 2

2 1 : Roba 2 . Quédate 1

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

MANDO DE INVESTIGACIÓN CANALES TRASEROS

Hay veces que hurgar en la basura tiene un buen sentido comercial...

...Roba una carta de explorador que otro jugador haya jugado en esta fase. Cógela del descarte y ponla en tu mano.

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO ESPACIAL TRATO TURBIO

Hiciste una última compra antes de dejar la tierra atrás...

... Paga 3 XU para recibir 1 , 1 y 1 .

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO DE PLANIFICACIÓN EL PLAN

Estabas esperando al momento correcto...

... Cuando seas el Almirante, paga 5 XU para poder realizar la misma acción que el jugador anterior.

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO DE MINERÍA LA SAL DE LA TIERRA

Probaste tus nuevas herramientas antes de salir de la tierra.

...Gana 1 y 1 .

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO DE LAS COMPRAS GRANDES AHORROS

Empezaste a preparar este viaje hace mucho tiempo...

...Gana 10 XU.

...O toma 1 recurso a tu elección.

LA LIGA B - TRANSPORTE Y MANDO DE MINERIA

La Liga B siempre ha mantenido que el secreto de la supervivencia de la humanidad reside en el uso inteligente de los recursos. De hecho, muchos opinan que si la humanidad existe a día de hoy es gracias a las tecnologías agrícolas conseguidas gracias a la Liga B. Su primer aporte a la Flota Éxodo fue dotar de hipervelocidad a las naves de transporte con el cometido de poder transportar la mayor parte de tribus desde una tierra moribunda.



5

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:

3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización de en medio.

3 Mida la localización de en medio

4 Mina la localización inferior.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso.

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Transporta 1 tribu.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1 1 : Roba 2 2 : Quédate 1

3 3 : Roba 3 3 : Quédate 2

2 1 : Roba 2 2 : Quédate 1

3 1 : Roba 2 2 : Quédate 1

4 1 : Roba 1 1 : Quédate 1

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

GASOLINERA ALIENÍGENA

¿Este viaje al espacio profundo solo para encontrarme a un extraterrestre llamado Zak? ¡Ni siquiera sabía hablar! Me tomó una eternidad conseguir que llenara el depósito para poder volver a casa...

...Gana 1 y 3 .

...O toma 1 recurso a tu elección.

GASOLINERA ALIENÍGENA

¿Este viaje al espacio profundo solo para encontrarme a un extraterrestre llamado Zak? ¡Ni siquiera sabía hablar! Me tomó una eternidad conseguir que llenara el depósito para poder volver a casa...

...Gana 1 y 3 .

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO DE EXPLORACIÓN: AMIGOS EN EL NEGOCIO

Conoces a la mayoría de la tripulación de exploradores, y, de verdad... ¿para qué están los amigos?...

...Quédate una carta de explorador que normalmente tuvieses que descartar al explorar.

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO DEL TRANSPORTE: SUMINISTROS ALMACENADOS

Sabías tu papel antes de emprender este viaje...

...Gana 2 y 2 .

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO MERCANTE: ESPECIAL LUZ AZUL

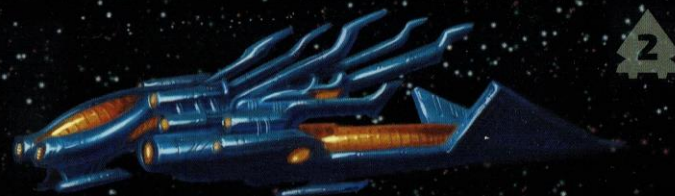
Hoy es un buen día para vender...

...Puedes intercambiar inmediatamente 1/2/3/4 recursos por 5/8/11/13 XU.

...O toma 1 recurso a tu elección.

LOS CERADRIM - COMPRA Y MANDO ESPACIAL

Los ceradrim son conocidos por su marcada ética del trabajo y filosofía comunitaria. Anteponen al grupo antes que al individuo y, con frecuencia, son buscados para mediar cuando dos facciones entran en conflicto entre sí. Su enfoque en los tiempos del éxodo consiste en la reducción de desperdicios. Son conscientes de las dificultades por las que pasó la humanidad en la tierra y su objetivo es asegurarse de que la humanidad está haciendo lo posible para sobrevivir en el espacio.



2

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave a su precio.

EXPLORADORES

Escoge una:

1 1 : Roba 2 , Quédate 1

3 : Roba 3 , Quédate 2

2 1 : Roba 2 , Quédate 1

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

PLANETA AZUL

Hermosos océanos y playas de arena blanca en apartadas islas... Y, por supuesto, nadie para compartirlo...

...Gana 3 y 1

...O toma 1 recurso a tu elección.

PLANETA AZUL

Hermosos océanos y playas de arena blanca en apartadas islas... Y, por supuesto, nadie para compartirlo...

...Gana 3 y 1

...O toma 1 recurso a tu elección.

PLANETA VERDE

¿¡Tanta planta y ni un solo bar!? ¿Cómo se supone que va a sobrevivir un explorador espacial en un lugar como éste?

...Gana 3 y 1

...O toma 1 recurso a tu elección.

PLANETA VERDE

¿¡Tanta planta y ni un solo bar!? ¿Cómo se supone que va a sobrevivir un explorador espacial en un lugar como éste?

...Gana 3 y 1

...O toma 1 recurso a tu elección.

NO HAY NADA AQUÍ...

Vaya pérdida de tiempo... Encontraste un planeta inútil así que tomaste lo que pudiste y te fuiste a casa...

...Gana 2 recursos y 3 XU.

...O toma 1 recurso a tu elección.

LOS CERADRIM - COMPRA Y MANDO ESPACIAL

Los ceradrim son conocidos por su marcada ética del trabajo y filosofía comunitaria. Anteponen al grupo antes que al individuo y, con frecuencia, son buscados para mediar cuando dos facciones entran en conflicto entre sí. Su enfoque en los tiempos del éxodo consiste en la reducción de desperdicios. Son conscientes de las dificultades por las que pasó la humanidad en la tierra y su objetivo es asegurarse de que la humanidad está haciendo lo posible para sobrevivir en el espacio.



3



INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:

3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso



TRANSPORTISTAS

Paga 1  Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso



CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.



3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso



EXPLORADORES

Escoge una:

1  : Roba 2  Quédate 1
3  : Roba 3  Quédate 2

2 1  : Roba 2  Quédate 1

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

NO HAY NADA AQUÍ...

Vaya pérdida de tiempo... Encontraste un planeta inútil así que tomaste lo que pudiste y te fuiste a casa...

...Gana 2 recursos y 3 XU.

...O toma 1 recurso a tu elección.

NO HAY NADA AQUÍ...

Vaya pérdida de tiempo... Encontraste un planeta inútil así que tomaste lo que pudiste y te fuiste a casa...

...Gana 2 recursos y 3 XU.

...O toma 1 recurso a tu elección.

TRIPULACIÓN ALIENÍGENA DE CONSTRUCTORES

Te encuentras con la versión alienígena de los constructores de la flota. Unos trabajadores bastante amistosos...

...Construye cualquier nave a su coste normal. No puedes tener el descuento de -1 recurso por contratar constructores. Úsala durante la fase de exploración.

...O toma 1 recurso a tu elección.

TRIPULACIÓN ALIENÍGENA DE CONSTRUCTORES


Te encuentras con la versión alienígena de los constructores de la flota. Unos trabajadores bastante amistosos...

...Construye cualquier nave a su coste normal. No puedes tener el descuento de -1 recurso por contratar constructores. Úsala durante la fase de exploración.

...O toma 1 recurso a tu elección.

ASTILLERO ALIENÍGENA

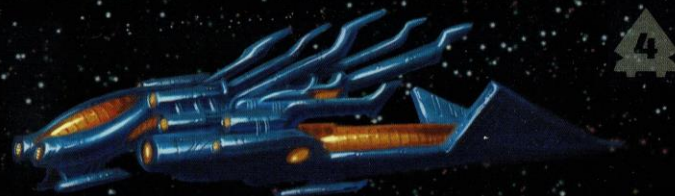
A veces, los extraterrestres pueden llegar a tratar el medioambiente peor que los humanos...

...Gana 4 

...O toma 1 recurso a tu elección.

LOS CERADRIM - COMPRA Y MANDO ESPACIAL

Los ceradrim son conocidos por su marcada ética del trabajo y filosofía comunitaria. Anteponen al grupo antes que al individuo y, con frecuencia, son buscados para mediar cuando dos facciones entran en conflicto entre sí. Su enfoque en los tiempos del éxodo consiste en la reducción de desperdicios. Son conscientes de las dificultades por las que pasó la humanidad en la tierra y su objetivo es asegurarse de que la humanidad está haciendo lo posible para sobrevivir en el espacio.



4

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización central.

3 Mina la localización inferior.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORERS

Choose One:

1 :Roba 2 , quédate 1

3 :Roba 3 , quédate 2

2 :Roba 2 , quédate 1

3 :Roba 1 , quédate 1

4

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

ASTILLERO ALIENÍGENA

A veces, los extraterrestres pueden llegar a tratar el medioambiente peor que los humanos...

...Gana 4

...O toma 1 recurso a tu elección.

PERDIDO EN EL ESPACIO

El tiempo que pasaste en el espacio fue improductivo, pero te permitió pensar bastante en tus adversarios...

...Después de revelar las pujas, descarta esta carta para añadir 3 XU desde la banca a tu apuesta. Pierdes los empates.

...O toma 1 recurso a tu elección.

PERDIDO EN EL ESPACIO

El tiempo que pasaste en el espacio fue improductivo, pero te permitió pensar bastante en tus adversarios...

...Después de revelar las pujas, descarta esta carta para añadir 3 XU desde la banca a tu apuesta. Pierdes los empates.

...O toma 1 recurso a tu elección.

PERDIDO EN EL ESPACIO

El tiempo que pasaste en el espacio fue improductivo, pero te permitió pensar bastante en tus adversarios...

...Después de revelar las pujas, descarta esta carta para añadir 3 XU desde la banca a tu apuesta. Pierdes los empates.

...O toma 1 recurso a tu elección.

MANDO DE COMERCIO: DÍA DE MERCADO

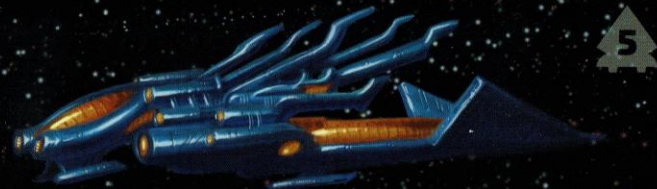
Haces algunos negocios antes de partir...

...Descarta todos tus recursos. Toma la misma cantidad de la reserva a tu elección.

...O toma 1 recurso a tu elección.

LOS CERADRIM - COMPRA Y MANDO ESPACIAL

Los ceradrim son conocidos por su marcada ética del trabajo y filosofía comunitaria. Anteponen al grupo antes que al individuo y, con frecuencia, son buscados para mediar cuando dos facciones entran en conflicto entre sí. Su enfoque en los tiempos del éxodo consiste en la reducción de desperdicios. Son conscientes de las dificultades por las que pasó la humanidad en la tierra y su objetivo es asegurarse de que la humanidad está haciendo lo posible para sobrevivir en el espacio.



INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización de en medio.

3 Mida la localización de en medio

4 Mina la localización inferior.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso.

TRANSPORTISTAS

Paga 1. Paga 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Transporta 1 tribu.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1 : Roba 2. Quédate 1

3 : Roba 3. Quédate 2

2 : Roba 2. Quédate 1

3 : Roba 2. Quédate 1

4 : Roba 1. Quédate 1

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

NAVE DE COMERCIO ALIENÍGENA

¡Estos alienígenas son tontos! quedaron embelesados con tus baratijas y tu florida charla sobre la amistad entre vuestras razas...

...Paga 1 XU para ganar 4 recursos de un tipo a tu elección.

...O toma 1 recurso a tu elección.

NAVE DE COMERCIO ALIENÍGENA

¡Estos alienígenas son tontos! quedaron embelesados con tus baratijas y tu florida charla sobre la amistad entre vuestras razas...

...Paga 1 XU para ganar 4 recursos de un tipo a tu elección.

...O toma 1 recurso a tu elección.

NAVE DE COMERCIO ALIENÍGENA

¡Estos alienígenas son tontos! quedaron embelesados con tus baratijas y tu florida charla sobre la amistad entre vuestras razas...

...Paga 1 XU para ganar 4 recursos de un tipo a tu elección.

...O toma 1 recurso a tu elección.

PLANOS ALIENÍGENAS

Escabullirse a bordo de esa nave fue algo inspirador...

...Roba 5 cartas de nave de facción. Quédate 1 bajo esta carta (devuelve el resto al fondo de su mazo). : La siguiente nave que construyas puede ser esta nave por 1 recurso menos. ...O toma 1 recurso a tu elección.

PLANOS ALIENÍGENAS

Escabullirse a bordo de esa nave fue algo inspirador...

...Roba 5 cartas de nave de facción. Quédate 1 bajo esta carta (devuelve el resto al fondo de su mazo). : La siguiente nave que construyas puede ser esta nave por 1 recurso menos. ...O toma 1 recurso a tu elección.

PLANOS ALIENÍGENAS

Escabullirse a bordo de esa nave fue algo inspirador...

...Roba 5 cartas de nave de facción. Quédate 1 bajo esta carta (devuelve el resto al fondo de su mazo). : La siguiente nave que construyas puede ser esta nave por 1 recurso menos. ...O toma 1 recurso a tu elección.

KARPIANOS - PLANIFICACIÓN Y MANDO COMERCIAL

Desde la guerra, los Karpianos han expandido su territorio e influencia por todo el mundo, estableciendo extensas redes comerciales y ganando una buena reputación como buenos aliados a los que acudir en tiempos de crisis. Mientras preparan su nave de mando para unirse a la Flota del Éxodo, los Karpianos viven esta época con entusiasmo, deseosos de poner sus habilidades al servicio de la flota y viajar por territorios inexplorados, seguros de convertirse en un recurso vital para el crecimiento de la flota y la supervivencia de la humanidad.



2

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave a su precio.

EXPLORADORES

Escoge una:

1 : Roba 2 , Quédate 1

3 : Roba 3 , Quédate 2

2 1 : Roba 2 , Quédate 1

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

AGUJERO DE GUSANO

¡Qué hallazgo! ¡Con una nave de transporte lo suficientemente veloz podrías hacer dos viajes a la tierra en el mismo tiempo!

...Cuando contrates transportes, descarta esta carta para transportar +2 tribus pagando el y normal pero ningún adicional.

...O toma 1 recurso a tu elección.

AGUJERO DE GUSANO

¡Qué hallazgo! ¡Con una nave de transporte lo suficientemente veloz podrías hacer dos viajes a la tierra en el mismo tiempo!

...Cuando contrates transportes, descarta esta carta para transportar +2 tribus pagando el y normal pero ningún adicional.

...O toma 1 recurso a tu elección.

MASCOTA ALIENÍGENA

Este ser puede oler cosas que ni siquiera sabías que existían...

...Mantén esta carta bocarriba en frente de ti. ganas 2

...O toma 1 recurso a tu elección.

MASCOTA ALIENÍGENA

Este ser puede oler cosas que ni siquiera sabías que existían...

...Mantén esta carta bocarriba en frente de ti. ganas 2

...O toma 1 recurso a tu elección.

CARTA ESTELAR ALIENÍGENA

Aprendiste cosas fascinantes sobre este sector de la galaxia. De hecho, tienes algunas buenas ideas sobre la dirección que debería tomar la flota.

...Roba 6 planetas y escoge 3 para reemplazar a otros que haya en juego, descarta el resto. (No se puede hacer durante la fase de minado) Luego toma 2 recursos a tu elección.

KARPIANOS - PLANIFICACIÓN Y MANDO COMERCIAL

Desde la guerra, los Karpianos han expandido su territorio e influencia por todo el mundo, estableciendo extensas redes comerciales y ganando una buena reputación como buenos aliados a los que acudir en tiempos de crisis. Mientras preparan su nave de mando para unirse a la Flota del Éxodo, los Karpianos viven esta época con entusiasmo, deseosos de poner sus habilidades al servicio de la flota y viajar por territorios inexplorados, seguros de convertirse en un recurso vital para el crecimiento de la flota y la supervivencia de la humanidad.



3

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:

3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1 . Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1 1 : Roba 2 , Quédate 1
3 3 : Roba 3 , Quédate 2

2 1 : Roba 2 , Quédate 1

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LEALTAD

Has construido un equipo fuerte...

...Reduce el coste de construcción de una nave en 3 recursos si coincide con la facción de otra nave que ya tengas.

...O toma 1 recurso a tu elección.

LEALTAD

Has construido un equipo fuerte...

...Reduce el coste de construcción de una nave en 3 recursos si coincide con la facción de otra nave que ya tengas.

...O toma 1 recurso a tu elección.

CRIATURAS MARÍTIMAS EXTRATERRESTRES

Les encanta nadar...

...Mantén esta carta bocarriba en frente de ti. : Ganas 2 .

...O toma 1 recurso a tu elección.

CRIATURAS MARÍTIMAS EXTRATERRESTRES

Les encanta nadar...

...Mantén esta carta bocarriba en frente de ti. : Ganas 2 .

...O toma 1 recurso a tu elección.

KARPIANOS - PLANIFICACIÓN Y MANDO COMERCIAL

Desde la guerra, los Karpianos han expandido su territorio e influencia por todo el mundo, estableciendo extensas redes comerciales y ganando una buena reputación como buenos aliados a los que acudir en tiempos de crisis. Mientras preparan su nave de mando para unirse a la Flota del Éxodo, los Karpianos viven esta época con entusiasmo, deseosos de poner sus habilidades al servicio de la flota y viajar por territorios inexplorados, seguros de convertirse en un recurso vital para el crecimiento de la flota y la supervivencia de la humanidad.



4



INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:

3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización central.

3 Mina la localización inferior.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso



TRANSPORTISTAS

Paga 1  Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso



CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso



EXPLORERS

Choose One:

1  :Roba 2 , quédate 1
3  :Roba 3 , quédate 2

2 1  :Roba 2 , quédate 1

3 1  :Roba 1 , quédate 1

4

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

KARPIANOS - PLANIFICACIÓN Y MANDO COMERCIAL

Desde la guerra, los Karpianos han expandido su territorio e influencia por todo el mundo, estableciendo extensas redes comerciales y ganando una buena reputación como buenos aliados a los que acudir en tiempos de crisis. Mientras preparan su nave de mando para unirse a la Flota del Éxodo, los Karpianos viven esta época con entusiasmo, deseosos de poner sus habilidades al servicio de la flota y viajar por territorios inexplorados, seguros de convertirse en un recurso vital para el crecimiento de la flota y la supervivencia de la humanidad.



5

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización de en medio.

3 Mida la localización de en medio

4 Mina la localización inferior.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso.

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Transporta 1 tribu.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1 1 : Roba 2 2 , Quédate 1
3 : Roba 3 3 , Quédate 2

2 1 : Roba 2 2 , Quédate 1

3 1 : Roba 2 2 , Quédate 1

4 1 : Roba 1 1 , Quédate 1

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS PAUMERITAS - CONSTRUCCIÓN Y MANDO DE EXPLORACIÓN

Los Paumeritas se enorgullecen de su ingenio. Siempre buscan la forma de combinar los materiales necesarios para mejorar la difícil situación que atraviesa la humanidad, siendo, en gran parte, los responsables de los avances tecnológicos que hicieron posible la construcción de la Flota Éxodo. No solo son constructores, si no que también tripularon las primeras misiones de exploración del espacio profundo, de las cuales solo regresaron 2 de 7.



2

INGRESOS


¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

TRANSPORTISTAS

Paga 1  Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

CONSTRUCTORES



Selecciona naves para construir en orden de puja.



1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave a su precio.

EXPLORADORES

Escoge una:

1  : Roba 2  , Quédate 1

3  : Roba 3  , Quédate 2

2 1  : Roba 2  , Quédate 1

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS PAUMERITAS - CONSTRUCCIÓN Y MANDO DE EXPLORACIÓN

Los Paumeritas se enorgullecen de su ingenio. Siempre buscan la forma de combinar los materiales necesarios para mejorar la difícil situación que atraviesa la humanidad, siendo, en gran parte, los responsables de los avances tecnológicos que hicieron posible la construcción de la Flota Éxodo. No solo son constructores, si no que también tripularon las primeras misiones de exploración del espacio profundo, de las cuales solo regresaron 2 de 7.



3

INGRESOS


¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1 . Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.


2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1 1  : Roba 2  , Quédate 1
3  : Roba 3  , Quédate 2

2 1  : Roba 2  , Quédate 1

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS PAUMERITAS - CONSTRUCCIÓN Y MANDO DE EXPLORACIÓN

Los Paumeritas se enorgullecen de su ingenio. Siempre buscan la forma de combinar los materiales necesarios para mejorar la difícil situación que atraviesa la humanidad, siendo, en gran parte, los responsables de los avances tecnológicos que hicieron posible la construcción de la Flota Éxodo. No solo son constructores, si no que también tripularon las primeras misiones de exploración del espacio profundo, de las cuales solo regresaron 2 de 7.



4

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización central.

3 Mina la localización inferior.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORERS

Choose One:

1 :Roba 2 , quédate 1

3 :Roba 3 , quédate 2

2 :Roba 2 , quédate 1

3 :Roba 1 , quédate 1

4

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS PAUMERITAS - CONSTRUCCIÓN Y MANDO DE EXPLORACIÓN

Los Paumeritas se enorgullecen de su ingenio. Siempre buscan la forma de combinar los materiales necesarios para mejorar la difícil situación que atraviesa la humanidad, siendo, en gran parte, los responsables de los avances tecnológicos que hicieron posible la construcción de la Flota Éxodo. No solo son constructores, si no que también tripularon las primeras misiones de exploración del espacio profundo, de las cuales solo regresaron 2 de 7.



4

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1 para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización de en medio.

3 Mida la localización de en medio

4 Mina la localización inferior.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso.

TRANSPORTISTAS

Paga 1 Paga 2 2 por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Transporta 1 tribu.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1 : Roba 2 , Quédate 1
3 : Roba 3 , Quédate 2

2 : Roba 2 , Quédate 1

3 : Roba 2 , Quédate 1

4 : Roba 1 , Quédate 1

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS WETROCKERS - INVESTIGACIÓN Y MANDO MERCANTE

El mensaje de esperanza y unidad predicado por la humanidad no ha impedido que los Wet-Rockers (como se les conoce burlonamente) se apoderen de algunas minas de XU más importantes del planeta (y de algunos planetas cercanos). Muchos ven en su religión como un esquema piramidal peligroso o simplemente un culto, pero no se puede negar que han sido bastante efectivos en mantener la prosperidad de su círculo íntimo. Armados con sus lenguas de plata y montones de XU esperan poder comprar su camino a la prominencia en la Flota Éxodo.



2



INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:

3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.



TRANSPORTISTAS

Paga 1  Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.



CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.



2 Construye 1 nave a su precio.





EXPLORADORES

Escoge una:

1  : Roba 2  , Quédate 1

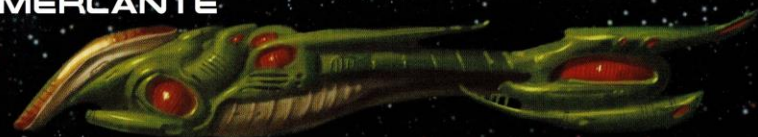
3  : Roba 3  , Quédate 2

2 1  : Roba 2  , Quédate 1

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS WETROCKERS - INVESTIGACIÓN Y MANDO MERCANTE

El mensaje de esperanza y unidad predicado por la humanidad no ha impedido que los Wet-Rockers (como se les conoce burlonamente) se apoderen de algunas minas de XU más importantes del planeta (y de algunos planetas cercanos). Muchos ven en su religión como un esquema piramidal peligroso o simplemente un culto, pero no se puede negar que han sido bastante efectivos en mantener la prosperidad de su círculo íntimo. Armados con sus lenguas de plata y montones de XU esperan poder comprar su camino a la prominencia en la Flota Éxodo.



INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:

3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización central.

2 Mina la localización inferior.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1  Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta 1 tribu.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.



2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORADORES

Escoge una:

1  : Roba 2  Quédate 1

3  : Roba 3  Quédate 2

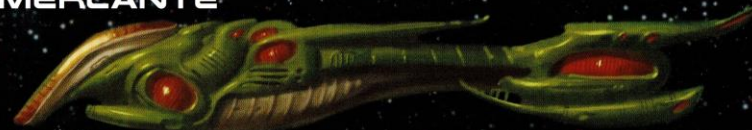
2  : Roba 2  Quédate 1

3 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS WETROCKERS - INVESTIGACIÓN Y MANDO MERCANTE

El mensaje de esperanza y unidad predicado por la humanidad no ha impedido que los Wet-Rockers (como se les conoce burlonamente) se apoderen de algunas minas de XU más importantes del planeta (y de algunos planetas cercanos). Muchos ven en su religión como un esquema piramidal peligroso o simplemente un culto, pero no se puede negar que han sido bastante efectivos en mantener la prosperidad de su círculo íntimo. Armados con sus lenguas de plata y moniones de XU esperan poder comprar su camino a la prominencia en la Flota Éxodo.



4

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización central.

3 Mina la localización inferior.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

TRANSPORTISTAS

Paga 1  . Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.


4 Excluido: Gana 4XU + 1Recurso

EXPLORERS

Choose One:

1  :Roba 2  , quédate 1

3  :Roba 3  , quédate 2

2  :Roba 2  , quédate 1

3  :Roba 1  , quédate 1

4

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.

LOS WETROCKERS - INVESTIGACIÓN Y MANDO MERCANTE

El mensaje de esperanza y unidad predicado por la humanidad no ha impedido que los Wet-Rockers (como se les conoce burlonamente) se apoderen de algunas minas de XU más importantes del planeta (y de algunos planetas cercanos). Muchos ven en su religión como un esquema piramidal peligroso o simplemente un culto, pero no se puede negar que han sido bastante efectivos en mantener la prosperidad de su círculo íntimo. Armados con sus lenguas de plata y moniones de XU esperan poder comprar su camino a la prominencia en la Flota Éxodo.



5

INGRESOS

¡No hay subasta!

Todos los jugadores reciben los ingresos indicados en sus naves.

Bonus de Almirante:
3XU + 2 Recursos O 1 Carta de Explorador.



MINEROS

Hay que pagar 1  para minar

1 Mina la localización superior.

2 Mina la localización de en medio.

3 Mida la localización de en medio

4 Mina la localización inferior.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso.

TRANSPORTISTAS

Paga 1 . Paga 2  2  por tribu.

1 Transporta hasta 2 tribus.

2 Transporta hasta 2 tribus.

3 Transporta 1 tribu.

4 Transporta 1 tribu.

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

CONSTRUCTORES

Selecciona naves para construir en orden de puja.

1 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

2 Construye 1 nave pagando -1 recurso.



3 Construye 1 nave pagando -1 recurso.

4 Construye 1 nave pagando -1 recurso.



5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso


EXPLORADORES



Escoge una:

1  : Roba 2  Quédate 1

3  : Roba 3  Quédate 2

2 1  : Roba 2  Quédate 1

3 1  : Roba 2  Quédate 1

4 1  : Roba 1  Quédate 1

5 Excluido: Gana 4XU y 1 Recurso

INTERCAMBIOS: 3 de un recurso cubre el coste de 1 recurso diferente. 1 Carta de Explorador: 1 Recurso cualquiera. PUJA 0 o NO HACER LA ACCIÓN: Gana 4XU + 1 Recurso.