

Kiedy gracz zakupi kartę rozwoju niezwłocznie otrzymuje także żetony kredytów w ilości, jaka jest wydrukowana na karcie. Żetony kredytów nie są jednorazowym bonusem. Gracz otrzymuje żetony i używa ich przez całą grę. Gracze nie mogą użyć punktów kredytów w tej samej turze, w której je otrzymali.

Karty rozwoju nabywa się w pojedynczej akcji.

Posiadane punkty kredytów liczą się przy każdej transakcji w ciągu całej tury.

Podstawowy koszt karty rozwoju jest wydrukowany na karcie. Koszt karty może zostać zredukowany na następujące sposoby:

- Punkty kredytów zdobyte w poprzedniej turze,
- Dodatkowe kredyty wydrukowane na kartach rozwoju, które gracza nabyli w poprzedniej turze.

Jeśli karta rozwoju należy do dwóch grup/kolorów gracz używa wyższego z dostępnych rabatów. Gracze nigdy nie mogą łączyć kredytów z różnych grup/kolorów.

Punkty kredytowe posiadane przez gracza mogą zostać użyte do kupna więcej niż jednej karty rozwoju w jednej transakcji.

Przykład 1: Jan kupił „Muzykę” (80 - niebieska - sztuka) w poprzedniej turze. Dzięki temu posiada 10 pkt kredytu do wszystkich niebieskich kart (sztuka) i 5 punktów do wszystkich żółtych kart (religia). Jeśli kupi „Dramat i Poezję” (80 - niebieska - sztuka) w tej turze, może obniżyć cenę o 10 i kupić ją za 70. Jeśli chciałby w tej turze kupić „Mistycyzm” (50 - żółta/niebieska - religia/sztuka) może odjąć 10 od ceny i kupić ją za 40. Pomimo tego, że „Mistycyzm” jest jednocześnie żółty i niebieski, a on posiada także 5 żółtych kredytów, nie może ich użyć do zakupu karty, ponieważ można użyć tylko jednego, najwyższego posiadanego kredytu.

Przykład 2: Fryderyk nabył „Garncarstwo” (60 - pomarańczowa - rzemiosło) i „Kamieniarstwo” (60 - pomarańczowa - rzemiosło) w poprzedniej turze. Dzięki temu posiada 20 pomarańczowych kredytów i po 5 zielonych i niebieskich. Teraz chce kupić „Rolnictwo” (120 - pomarańczowa - rzemiosło). Może odjąć 20 pomarańczowych kredytów, ponadto „Garncarstwo” daje mu dodatkową ulgę 10 kredytów wyłącznie do „Rolnictwa”.

Dlatego może nabyć tę kartę za 90 zamiast 120. W ten sposób zdobędzie kolejne 10 pomarańczowych kredytów i w następnej turze będzie mógł odjąć 30 od ceny wszystkich pomarańczowych kart

Tak długo jak gracz posiada wystarczającą ilość pieniędzy, może on zakupić dowolną kartę. Karty rozwoju nie mają żadnych wstępnych wymagań, które umożliwiają ich nabycie. Gracz może zakupić wyłącznie jedną kopię każdej karty rozwoju. Kiedy gracz dokonuje zakupu, łączna posiadana kwota to wartość kart oraz żetonów posiadanych w skarbcu. Jeśli gracz wyda więcej punktów niż wynosi cena nie otrzymuje żadnej reszty, zarówno w kartach czy żetonach w skarbcu.

Jeśli gracz zapomni obniżyć cenę kart(y) przy pomocy posiadanego kredytu nie otrzymuje żadnego zadość uczynienia w późniejszym okresie. Gracz może otrzymać kartę za darmo, jeśli zgromadzi dostateczną ilość punktów kredytowych. Cena nabycia karty nigdy nie może być niższa niż zero.

Gracz nie może wydać więcej punktów ze skarbcza niż jest zobowiązany.

Karty rozwoju oraz posiadane punkty kredytowe są jawną informacją do wglądu dla wszystkich graczy. Nie mogą zostać wymienione, sprzedane lub utracone. Atrybuty karty rozwoju mają wpływ jedynie na posiadacza karty i aktywują się w momencie zakończenia transakcji.

Wszystkie efekty i kredyty kumulują się.

Uwaga: Gra nie zawiera 18 kopii każdej karty rozwoju.

Jednakże każda karta jest dostępna dla każdego gracza.

Częściej nabywane karty zostały wydrukowane częściej niż inne. W przypadku wyczerpania się jakiejś talii gracze mogą używać dowolnego, rozpoznawalnego przez innych zamiennika.

Przykład 3: Jeśli Michał zakupił „Garncarstwo” w poprzedniej turze, posiada 10 pkt kredytu do wszystkich pomarańczowych kart. To obniża koszt „Rolnictwa” do 110. Jednakże ta karta sama w sobie daje 10 pkt bonusu do „Rolnictwa”. Dlatego ostateczny koszt „Rolnictwa” wynosi 100. Jeśli Michał kupi tę kartę będzie to oznaczać, że w przyszłej turze będzie posiadał ekstra 20 pkt kredytu możliwego do wykorzystania wyłącznie do zakupu „Demokracji” - co obniży jej koszt z 220 do 200.

