

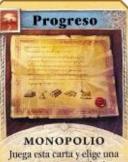
Colonos de Catán 3-4



Colonos de Catán 3-4







materia prima. Todos los demás jugadores tienen que

CONSTRUCCIÓN DE CARRETERAS Juega esta carta para construir dos carreteras gratis.

Progreso







demás jugadores tienen que

darte todas las cartas que

tengan de esa materia prima.

darte todas las cartas que

tengan de esa materia prima.



DE CARRETERAS Juega esta carta para construir dos carreteras gratis.





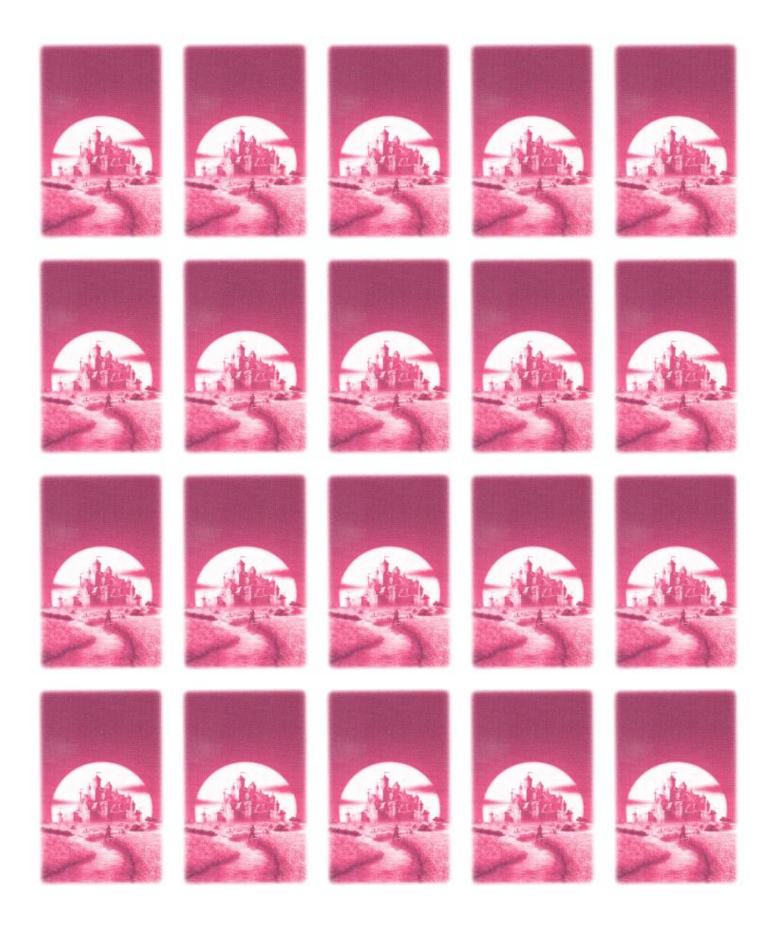












Colonos de Catán 3-4

COSTES DE CONSTRUCCIÓN Carretera Barco Poblado Ciudad Muralla Armar caballero Promocionar caballero Activar caballero	COSTES DE CONSTRUCCIÓN Carretera Barco Poblado Ciudad Muralla Armar caballero Promocionar caballero Activar caballero	COSTES DE CONSTRUCCIÓN Carretera Barco Poblado Ciudad Muralla Armar caballero Promocionar caballero Activar caballero
COSTES DE CONSTRUCCIÓN Carretera Barco Poblado Ciudad Muralla Armar caballero Promocionar caballero Activar caballero	COSTES DE CONSTRUCCIÓN Carretera Barco Poblado Ciudad Muralla Armar caballero Promocionar caballero Activar caballero	COSTES DE CONSTRUCCIÓN Carretera Barco Poblado Ciudad Muralla Armar caballero Promocionar caballero Activar caballero

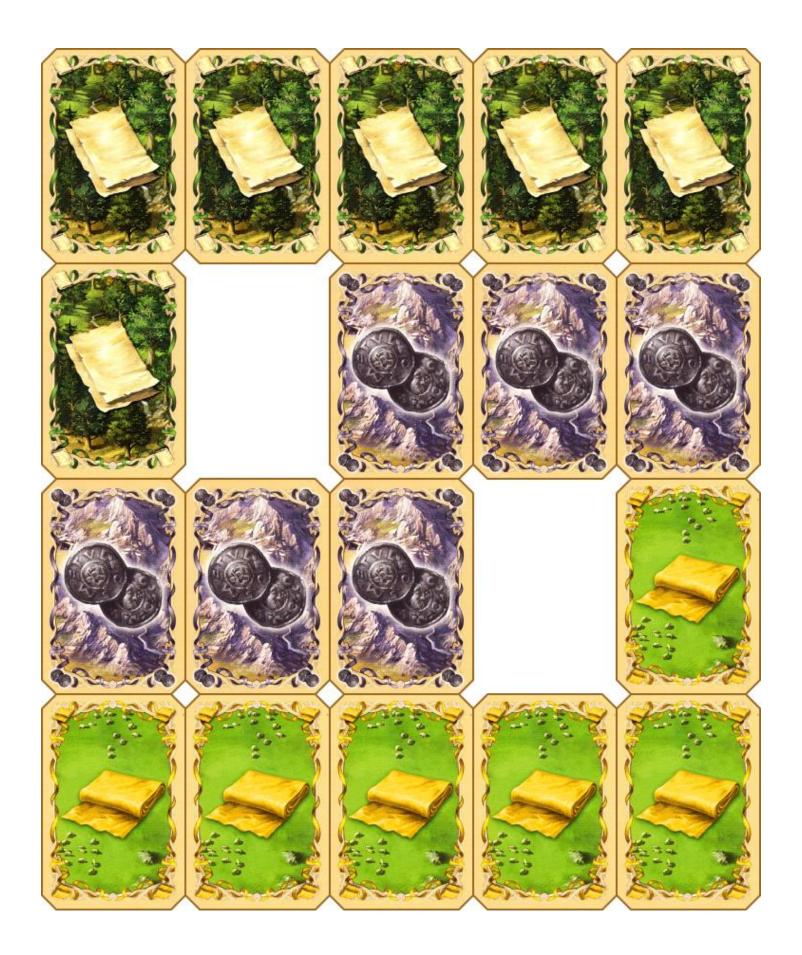
Colonos de Catán Costes de construcción



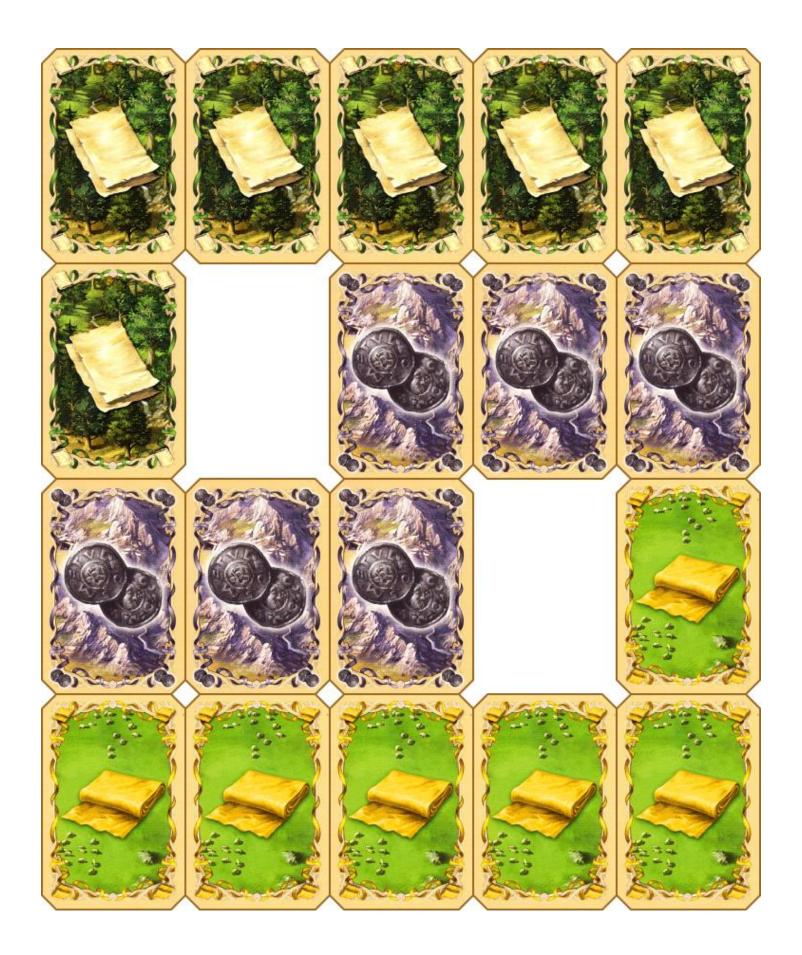
Colonos de Catán 5-6



Colonos de Catán 5-6



Ciudades y Caballeros 3-4



Ciudades y Caballeros 3-4



Ciudades y Caballeros 3-4



Ciudades y Caballeros 3-4



Elige una materia prima. Cada jugador tiene que darte 2 cartas de materia prima de este tipo, en caso de que tenga alguna.



Coloca el "comerciante" en un hexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades. Puedes intercambiar el tipo de materia prima de ese hexágono a razón de 2:1, siempre y cuando el comerciante permanezca allí.



Coloca el "comerciante" en un bexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades Puedes intercambiar el tipo de materia prima de ese bexágono a razón de 2:1, siempre y cuando el comerciante permanezca allí.



Elige una materia prima. Cada jugador tiene que darte 2 cartas de materia prima de este tipo, en caso de que tenga alguna.



Elige una mercancía Cada jugador tiene que darte 1 carta de mercancía de este tipo, en caso de que tenga alguna.





Puedes ofrecer a cada jugador una carta de materia prima. A cambio, el jugador debe darte una carta de mercancia de su elección, en caso de que tenga alguna.





Puedes intercambiar un tipo de materia prima o de mercancia de tu elección a razón de 2:1 hasta el final de tu turno.



punto de victoria



Elige una materia prima. Cada jugador tiene que darte 2 cartas de materia prima de este tipo, en caso de que tenga alguna.



Coloca el "comerciante" en un hexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades. Puedes intercambiar el tipo de materia prima de ese hexágono a razón de 2:1, siempre y cuando el comerciante permanezca alli.





Puedes ofrecer a cada jugador una carta de materia prima. A cambio, el jugador debe darte una carta de mercancia de su elección, en caso de que tenga alguna.

Maestro comerciante



Elige a un jugador que tenga más puntos de victoria que tú. Mira las cartas que tiene en la mano y róbale 2 (materias primas y/o mercancias).



punto de victoria



Elige una mercancía. Cada jugador tiene que darte 1 carta de mercancía de este tipo, en caso de que tenga alguna.



Elige a un jugador que tenga más puntos de victoria que tú. Mira las cartas que tiene en la mano y róbale 2 (materias primas y/o mercancías).

Comerciante



Coloca el "comerciante" en un hexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades. Puedes intercambiar el tipo de materia prima de ese hexágono a razón de 2:1, siempre y cuando el comerciante permanezca allí.

Flota mercante



Puedes intercambiar un tipo de materia prima o de mercancía de tu elección a razón de 2:1 hasta el final de tu turno.

Comerciante



Coloca el "comerciante" en un hexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades. Puedes intercambiar el tipo de materia prima de ese hexágono a razón de 2:1, siempre y cuando el comerciante permanezca alli.

Comerciante



Coloca el "comerciante" en un hexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades. Puedes intercambiar el tipo de materia prima de ese hexágono a razón de 2:1, siempre y cuando el comerciante permanezca alli.



Elige una materia prima. Cada jugador tiene que darte 2 cartas de materia prima de este tipo, en caso de que tenga alguna.

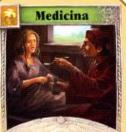


punto de victoria



Toma 2 cartas de mineral por cada hexágono de montaña en el que poseas por lo menos un poblado o ciudad.

Minería



Convierte uno de tus poblados en ciudad por 2 cartas de mineral y 1 de cereales.



La construcción de una mejora de ciudad (monasterio, ayuntamiento, etc.) te costará durante este turno, una mercancia menos.



Convierte uno de tus poblados en ciudad por 2 cartas de mineral y 1 de cereales.



Juega esta carta antes de tirar los dados y decide el resultado de los dos dados normales. Después, tira el dado de acontecimientos y sigue su resultado.



Intercambia dos fichas de número, sin embargo, estas fichas no pueden ser el 2, 12, 6 y 8.



punto de victoria



Intercambia dos fichas de número, sin embargo, estas fichas no pueden ser el 2, 12, 6 y 8.



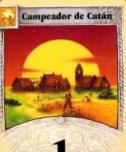
Puedes promocionar gratis a 2 de tus calkalleros (ver los requisitos para el nivel 3). Los "caballeros poderosos" no pueden ser promocionados.



Toma 2 cartas de cereales por cada hexágono de sembrado en el que poseas por lo menos un poblado o ciudad.



La construcción de una mejora de ciudad (monasterio, ayuntamiento, etc.) te costará durante este turno, una mercancía menos.



punto de victoria



Construye 2 carreteras gratis, (Con "Navegantes": puedes construir también 2 barcos o 1 carretera y 1 barco).



Construye I muralla gratis para una de tus ciudades.



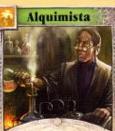
Toma 2 cartas de cereales por cada hexágono de sembrado en el que poseas por lo menos un poblado o ciudad.



Toma 2 cartas de mineral por cada bexágono de montaña en el que poseas por lo menos un poblado o ciudad.



Construye 2 carreteras grafis. (Con "Navegantes": puedes construir también 2 barcos o 1 carretera y 1 barco).



Juega esta carta antes de tirar los dados y decide el resultado de los dos dados normales. Después, tira el dado de acontecimientos y sigue su resultado.



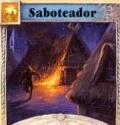
Puedes promocionar gratis a 2 de tus caballeros (ver los requisitos para el nivel 3). Los "caballeros poderosos" nopueden ser promocionados.



Puedes expulsar a un caballero ajeno de una encrucijada. Sin embargo, tienes que tener acceso a esa encrucijada con una carretera o una ruta maritima propia.



Elige un jugador para que quite a uno de sus caballeros (de su elección). Coloca uno de tus caballeros del mismo nivel del retirado.



Todos y cada uno de los oponentes que tengan un número de puntos de victoria igual o mayor al tuyo, pierden la mitad de su mano (materias primas y/o mercancías).



Todos y cada uno de los oponentes que tengan más puntos que tú, tienen que regalarte 2 cartas de su elección (materias primas y/o mercancías).



Puedes mirar las cartas de progreso de un jugador de tu elección y robarle 1 de ellas.



Activa a todos tus caballeros de manera gratuita.



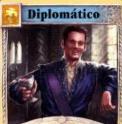
Activa a todos tus caballeros de manera gratuita.



punto de victoria



Desplaza al ladrón. Roba 1 carta (materias primas o mercancias) a cada jugador que tenga por lo menos un poblado o ciudad en el hexágono donde coloques al ladrón.



Puedes quitar el tramo final de una carretera (aquel que no termina en una carretera o figura del mismo color). Si se trata de una carretera de tu color, puedes volver a colocarla (siguiendo las reglas).



Elige un jugador para que quite a uno de sus caballeros (de su elección). Coloca uno de tus caballeros del mismo nivel del retirado.



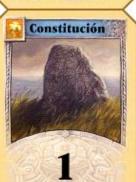
Puedes expulsar a un caballero ajeno de una enerucijada. Sin embargo, tienes que tener acceso a esa encrucijada con una carretera o una ruta maritima propia.

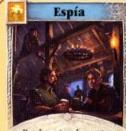


punto de victoria



Todos y cada uno de los oponentes que tengan más puntos que tú, tienen que regalarte 2 cartas de su elección (materias primas y/o mercancias).

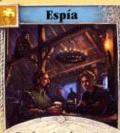




Puedes mirar las cartas de progreso de un jugador de tu elección y robarle I de ellas.



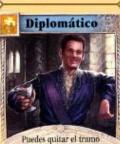
Todos y cada uno de los oponentes que tengan un número de puntos de victoria igual o mayor al tuyo, pierden la mitad de su mano (materias primas y/o mercancías).



Puedes mirar las cartas de progreso de un jugador de tu elección y robarle 1 de ellas.

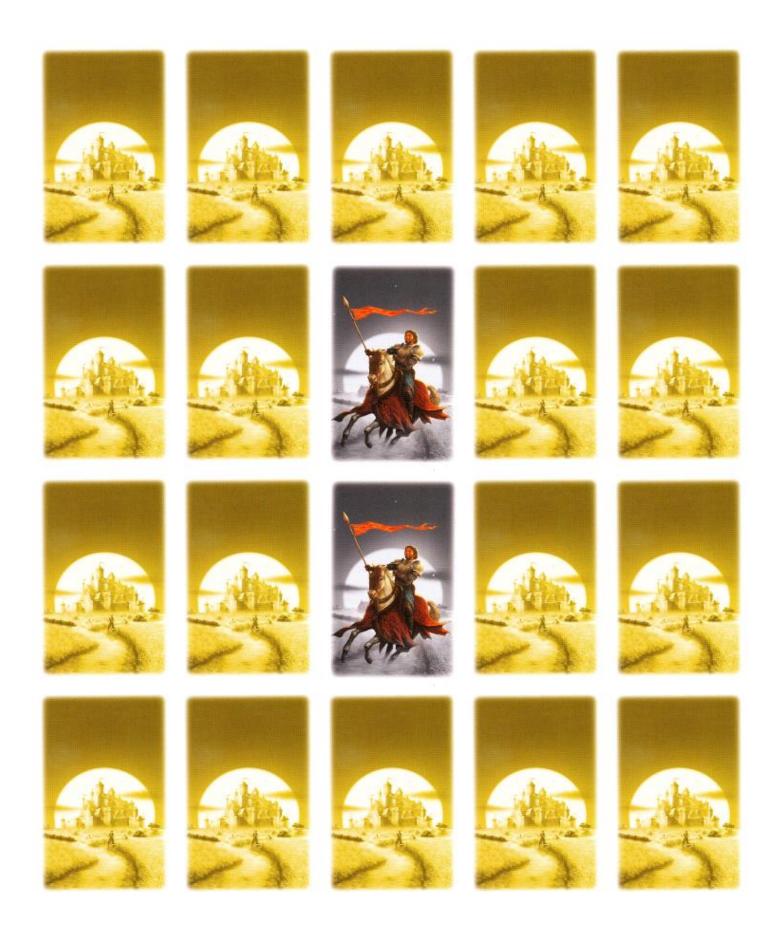


Desplaza al ladrón. Roba 1 carta (materias primas o mercancias) a cada jugador que tenga por lo menos un poblado o ciudad en el hexágono donde coloques al ladrón.



punto de victoria

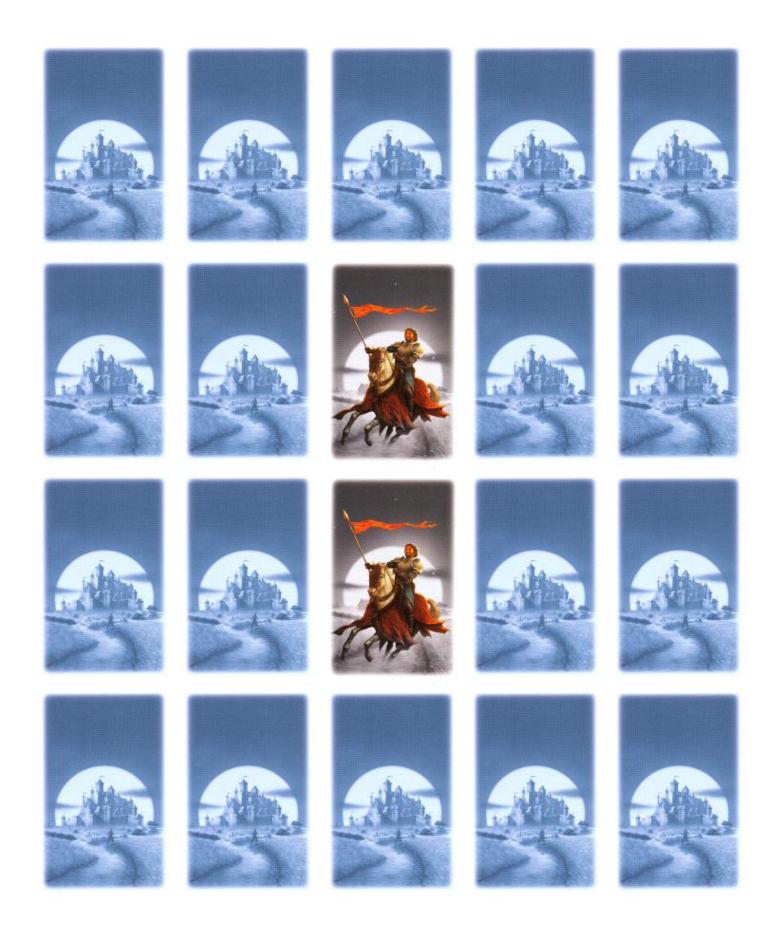
Puedes quitar el tramo final de una carretera (aquel que no termina en una carretera o figura del mismo color). Si se trata de una carretera de to color, puedes volver a colocarla (siguiendo las reglas).



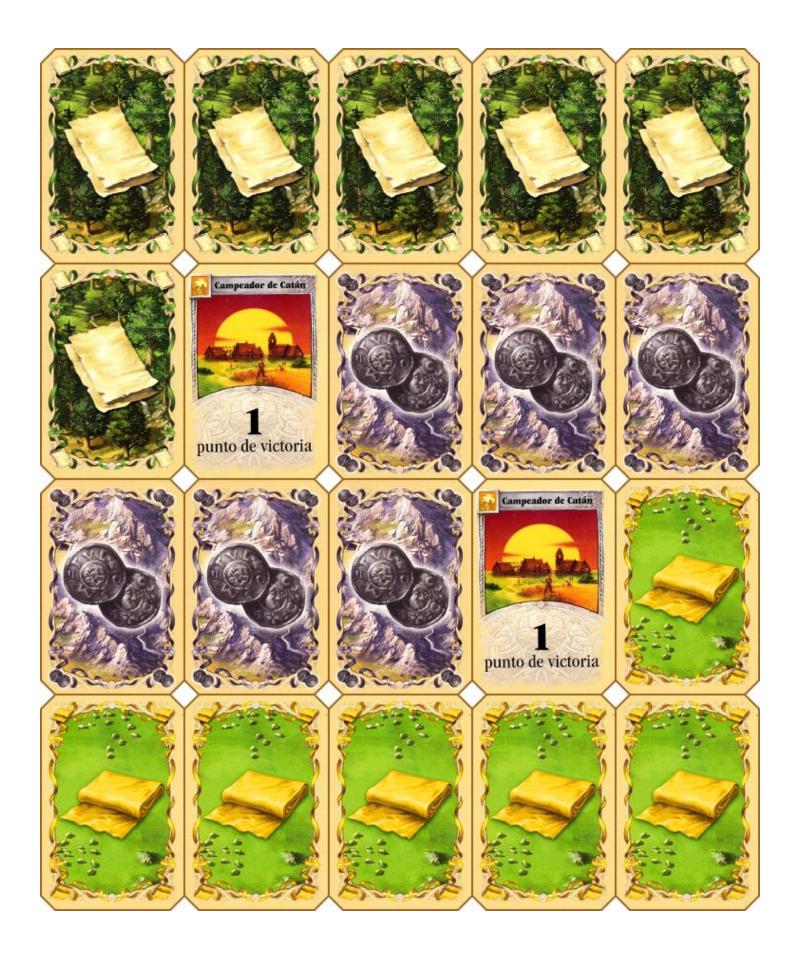
Ciudades y Caballeros 3-4



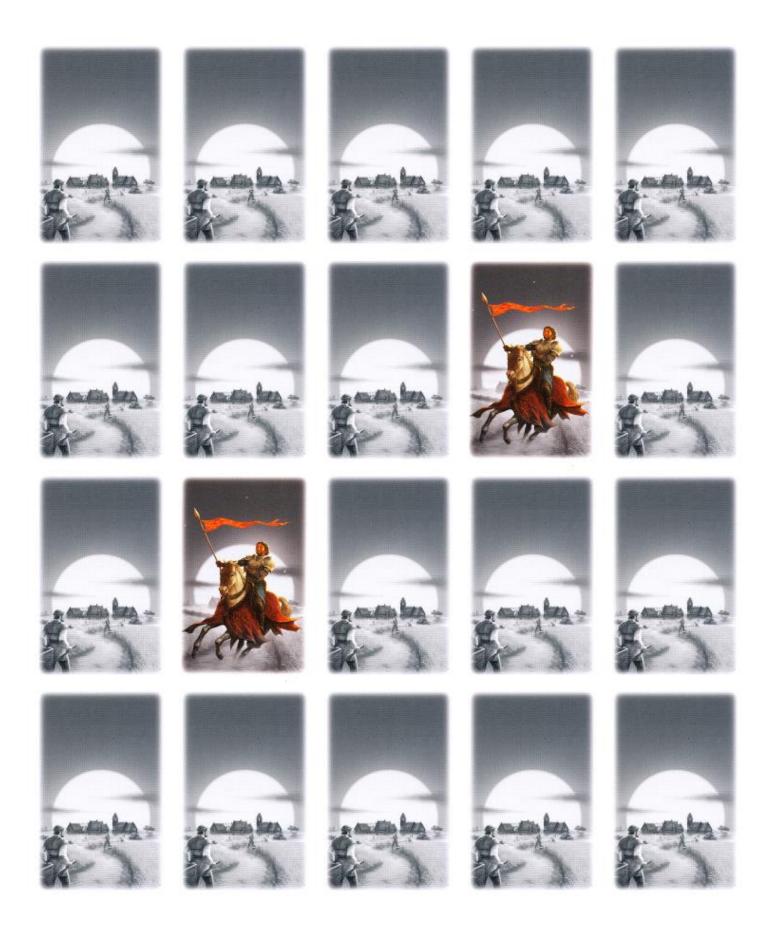
Ciudades y Caballeros 3-4



Ciudades y Caballeros 3-4



Ciudades y Caballeros 5-6



Ciudades y Caballeros 5-6