

<p>BARQUERO</p> <p>Descarta 1 carta (además del barquero) de tu mano y recibe 1 mercancía del almacén, o bien 3 cartas por 2 mercancías, 6 cartas por 3 mercancías...</p>	<p>NÓMADA</p> <p>Cambia todo el contenido de tu puesto del mercado con el almacén para tener una copia de las mismas mercancías que tiene tu oponente en su puesto.</p>	<p>ERMITAÑO</p> <p>Finaliza tu turno con el Ermitaño recibiendo tanto oro del tesoro como marcadores de acción no hayas usado.</p>
<p>BARQUERO</p> <p>Descarta 1 carta (además del barquero) de tu mano y recibe 1 mercancía del almacén, o bien 3 cartas por 2 mercancías, 6 cartas por 3 mercancías ...</p>	<p>NÓMADA</p> <p>Cambia todo el contenido de tu puesto del mercado con el almacén para tener una copia de las mismas mercancías que tiene tu oponente en su puesto.</p>	<p>ERMITAÑO</p> <p>Finaliza tu turno con el Ermitaño recibiendo tanto oro del tesoro como marcadores de acción no hayas usado.</p>
<p>COMERCIANTE</p> <p>En las próximas 2 cartas de tu turno: Si compras mercancías, recibe +1. Si vendes, -1. No se puede usar con paquetes.</p>	<p>CARTÓGRAFO</p> <p>Puedes ejecutar las acciones de 1+ lugares sagrados mostrados (que no se descartan). Múltiples lugares sagrados idénticos no hacen que sea más potente el efecto.</p>	<p>RASTREADOR</p> <p>Descarta cartas del mazo hasta que salga un Animal. Úsalo inmediatamente (sin gastar acción y sin que un Amaestrador pueda evitarlo) o quédatelo en la mano.</p>
<p>COMERCIANTE</p> <p>En las próximas 2 cartas de tu turno: Si compras mercancías, recibe +1. Si vendes, -1. No se puede usar con paquetes.</p>	<p>CARTÓGRAFO</p> <p>Puedes ejecutar las acciones de 1+ lugares sagrados mostrados (que no se descartan). Múltiples lugares sagrados idénticos no hacen que sea más potente el efecto.</p>	<p>RASTREADOR</p> <p>Descarta cartas del mazo hasta que salga un Animal. Úsalo inmediatamente (sin gastar acción y sin que un Amaestrador pueda evitarlo) o quédatelo en la mano.</p>
<p>TINTORERO</p> <p>Por N acciones, entrega N mercancías (idénticas entre sí) al almacén, y recibe N mercancías(diferentes entre sí y de las entregadas).</p>	<p>MATRONA</p> <p>Tienes N mercancías en el puesto: por N acciones, toma 2xN oro del tesoro.</p>	<p>TALLADOR DE MADERA</p> <p>Roba 1 carta por cada tipo de mercancía que tengas en tu puesto, de la cual tengas más cantidad que tu oponente.</p>
<p>TINTORERO</p> <p>Por N acciones, entrega N mercancías (todas idénticas) al almacén, y recibe N mercancías(diferentes entre sí y de las entregadas).</p>	<p>MATRONA</p> <p>Tienes N mercancías en el puesto: por N acciones, toma 2xN oro del tesoro.</p>	<p>TALLADOR DE MADERA</p> <p>Roba 1 carta por cada tipo de mercancía que tengas en tu puesto, de la cual tengas más cantidad que tu oponente.</p>
<p>CORNISTA¹</p> <p>Baraja el descarte en el mazo. Después, roba 2 cartas.</p> <p><small>¹m. y f. Músico que toca el cuerno (RAE).</small></p>	<p>CONTRABANDISTA</p> <p>Toma 3 mercancías del almacén y escóndelas en tus puños. Tu oponente elige un puño: pon las mercancías en tu puesto. Las del otro puño vuelven al almacén.</p>	<p>COMERCIANTE</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si juega una carta de mercancías, puedes usar gratis la misma carta de mercancías. No usa una acción.</p>
<p>CORNISTA¹</p> <p>Baraja el descarte en el mazo. Después, roba 2 cartas.</p> <p><small>¹m. y f. Músico que toca el cuerno (RAE).</small></p>	<p>CONTRABANDISTA</p> <p>Toma 3 mercancías del almacén y escóndelas en tus puños. Tu oponente elige un puño: pon las mercancías en tu puesto. Las del otro puño vuelven al almacén.</p>	<p>COMERCIANTE</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si juega una carta de mercancías, puedes usar gratis la misma carta de mercancías. No usa una acción.</p>
<p>NIGROMANTE</p> <p>El próximo Personaje que juegues volverá a tu mano al final del turno, en lugar de descartarse.</p>	<p>EXPLORADOR</p> <p>Nombra un tipo de mercancía. Descarta cartas del mazo hasta que salga una carta con el tipo de mercancía nombrado. Añade la carta a tu mano.</p>	<p>COLONO</p> <p>Si tu oponente tiene menos mercancías que tú, recibe 1 del almacén. Además, si tu oponente tiene menos cartas en la mano, roba 2 del mazo. Además, si tu oponente tiene menos oro, recibe 3 del tesoro.</p>
<p>CURANDERO</p> <p>Elige 1 o 2 Personajes del descarte (no un Curandero). Tu oponente fija un precio en oro. Paga ese precio al tesoro y añade la/s carta/s a tu mano O BIEN tu oponente paga el precio y toma la/s carta/s en su mano.</p>	<p>EXPLORADOR</p> <p>Nombra un tipo de mercancía. Descarta cartas del mazo hasta que salga una carta con el tipo de mercancía nombrado. Añade la carta a tu mano.</p>	<p>COLONO</p> <p>Si tu oponente tiene menos mercancías que tú, recibe 1 del almacén. Además, si tu oponente tiene menos cartas en la mano, roba 2 del mazo. Además, si tu oponente tiene menos oro, recibe 3 del tesoro.</p>

<p>AMAESTRADOR</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si juega un Animal o un Personaje, juega el Amaestrador para anular el efecto de su carta para ambos jugadores. No cuesta una acción.</p>	<p>MUÑECO VUDÚ</p> <p>Recibe 1 oro de tu oponente y ponlo sobre el Muñeco Vudú O BIEN devuelve 1 oro del Muñeco Vudú al tesoro y recibe una mercancía del almacén. Se puede usar el del oponente con la tortuga o el búfalo.</p>	<p>CEPILLO DE PELO DE CAMELLO</p> <p>Intercambia 1 mercancía de tu puesto en el mercado con 1 del almacén. Cuesta 2 acciones.</p>
<p>AMAESTRADOR</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si juega un Animal o un Personaje, juega el Amaestrador para anular el efecto de su carta para ambos jugadores. No cuesta una acción.</p>	<p>TORTUGA</p> <p>Usa uno de los objetos de tu oponente, pagando el coste de acciones asociado. El objeto se gira y no puede ser usado por tu oponente hasta el siguiente turno.</p>	<p>CEPILLO DE PELO DE CAMELLO</p> <p>Intercambia 1 mercancía de tu puesto en el mercado con 1 del almacén. Cuesta 2 acciones.</p>
<p>AMAESTRADOR</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si juega un Animal o un Personaje, juega el Amaestrador para anular el efecto de su carta para ambos jugadores. No cuesta una acción.</p>	<p>TORTUGA</p> <p>Usa uno de los objetos de tu oponente, pagando el coste de acciones asociado. El objeto se gira y no puede ser usado por tu oponente hasta el siguiente turno.</p>	<p>MAPA</p> <p>Roba 1 lugar sagrado de su mazo. Úsalo inmediatamente o más tarde. Descártalo tras usarlo. No hace más potente el efecto de los otros lugares sagrados.</p>
<p>AMAESTRADOR</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si juega un Animal o un Personaje, juega el Amaestrador para anular el efecto de su carta para ambos jugadores. No cuesta una acción.</p>	<p>BÚFALO AFRICANO</p> <p>Usa y descarta un objeto del juego (tuyo o de tu oponente). El uso del objeto no necesita acción adicional. Puedes usar tu propio objeto dos veces en tu turno.</p>	<p>MAPA</p> <p>Roba 1 lugar sagrado de su mazo. Úsalo inmediatamente o más tarde. Descártalo tras usarlo. No hace más potente el efecto de los otros lugares sagrados.</p>
<p>SURICATAS</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si roba 1+ cartas del mazo, roba tú 4 cartas del mazo. No cuesta una acción.</p>	<p>GORILA</p> <p>Tu oponente debe descartar 1-3 cartas: Si descarta 1 carta, robas 2 del mazo. Si descarta 2 cartas, robas 1 del mazo. Si descarta 3 cartas, no robas ninguna.</p>	<p>MANCALA</p> <p>Roba 1 carta. Si es de mercancías, recibe 1 del almacén. Si es otro tipo de carta, recibe 1 oro del tesoro.</p>
<p>SURICATAS</p> <p>Durante el turno de tu oponente, si roba 1+ cartas del mazo, roba tú 4 cartas del mazo. No cuesta una acción.</p>	<p>GORILA</p> <p>Tu oponente debe descartar 1-3 cartas: Si descarta 1 carta, robas 2 del mazo. Si descarta 2 cartas, robas 1 del mazo. Si descarta 3 cartas, no robas ninguna.</p>	<p>MANCALA</p> <p>Roba 1 carta. Si es de mercancías, recibe 1 del almacén. Si es otro tipo de carta, recibe 1 oro del tesoro.</p>
<p>FLAMENGO</p> <p>Tu oponente debe decidir si robar o bien si usar cartas en el próximo turno.</p>	<p>COFRE</p> <p>Por 3 acciones, roba 2 cartas del mazo.</p>	<p>COFRE</p> <p>Por 3 acciones, roba 2 cartas del mazo.</p>
<p>FLAMENGO</p> <p>Tu oponente debe decidir si robar o bien si usar cartas en el próximo turno.</p>	<p>CAMELLO</p> <p>Tu oponente nombra dos tipos de mercancías, que recibes del almacén y añades a tu puesto en el mercado.</p>	<p>CAMELLO</p> <p>Tu oponente nombra 2 tipos de mercancías, que recibes del almacén y añades a tu puesto en el mercado.</p>
<p>BÚFALO AFRICANO</p> <p>Usa y descarta un objeto del juego (tuyo o de tu oponente). El uso del objeto no necesita acción adicional. Puedes usar tu propio objeto dos veces en tu turno.</p>	<p>FIGURA SHANGO</p> <p>Al robar, por 3 acciones: roba 3 cartas, elige 1 y descarta 2. Si descartas 3, vuelve a usar la figura (por 1 acción). No usar con el Búfalo o la Tortuga.</p>	<p>FIGURA SHANGO</p> <p>Al robar, por 3 acciones: roba 3 cartas, elige 1 y descarta 2. Si descartas 3, vuelve a usar la figura (por 1 acción). No usar con el Búfalo o la Tortuga.</p>
<p>CHIMPANCÉ</p> <p>Robas un objeto a tu oponente. Él elige cuál. Añádelo a tu mano.</p>	<p>CHIMPANCÉ</p> <p>Robas un objeto a tu oponente. Él elige cuál. Añádelo a tu mano.</p>	<p>JOYAS SAGRADAS</p> <p>Tienes 2 acciones más. (Es decir, gastando 1 acción y esta carta tienes 1 acción más).</p>
<p>ALFARERÍA</p> <p>Entrega 1/2/3/4/5/6 mercancías <i>diferentes</i> de tu puesto en el mercado al almacén, y recibe del tesoro 1/3/6/10/15/20 oro, respectivamente.</p>	<p>ALFARERÍA</p> <p>Entrega 1/2/3/4/5/6 mercancías <i>diferentes</i> de tu puesto en el mercado al almacén, y recibe del tesoro 1/3/6/10/15/20 oro, respectivamente.</p>	