

# SANTA MARIA

3 rondas

Cada ronda se compone de Turnos

Cada turno 1 acción

## ACCIONES

Expandir la colonia

- Pagas 2 maderas => Loseta doble
- Pagas 2 maderas y un grano => Loseta Triple
- SOLO UN EDIFICIO POR TURNO

Activar Un edificio (con moneda)

- Cada AÑO pagas por el primer edificio que actives con moneda, 1, por el segundo 2, por el tercero 3...

Activar una fila o columna ( con dado)

- Dado blanco : activas todos los edificios de una fila, realizas las acciones y después colocas el dado en la casilla de mas abajo (Bloqueandolo para el resto de año) SOLO SE PUEDEN UTILIZAR 3 DADOS BLANCOS POR AÑO.
- Dado AZUL : activas todos los edificios de una COLUMNA, realizas las acciones y después colocas el dado en la casilla de mas a la derecha(Bloqueandolo para el resto de año)

Pasar

- Mover tu marcador del espacio de mercado a un sitio de abandono libre.
- Realizas la acción indicada en ese espacio.
- Recibes todos los beneficios de las losetas de envío.(Segun indique los muelles en los que estan tus barcos)
- En ese turno puedes usar acciones gratuitas y de erudito.
- Pasado ese turno ya no puedes hacer nada mas hasta el siguiente año.

Acciones Gratuitas

- Vender recursos : madera y grano=> 1 moneda / resto=> 2 monedas
- Comprar Recursos: 3 monedas por madera o grano

## ACTIVAR EDIFICIOS

Producción

- Ganas Recursos, monedas, o puntos de felicidad establecidos.
- Respetando el límite de almacenes (3 recursos de cada tipo, si recibes más, lo recibes en el valor de ese recurso)

Comercio

- Pagas los recursos de la parte superior, para obtener los beneficios de la parte inferior.

Envío

- Pagas los recursos de la loseta de envío que eliges
- Coloca la loseta en el muelle de tu colonia (boca abajo)
- Rellena el espacio de barco del tablero común.

Conquistador

- Avanzas una casilla en el track de conquistador.
- Si superas el símbolo de oro, recibes una ficha de oro (es un comodin)
- El jugador que este el primero al final de cada año recibe los puntos de la tabla de conquistador del tablero común.
- Cuando termina el año los jugadores vuelven al inicio del track de conquistador

Rezar

- Avanzas 1 en el track de religión. Si además pagas un grano, avanzas un espacio extra (máximo dos espacios).
- Si superas un dado azul, lo asignas inmediatamente a tu colonia.
- Si superas un monje lo colocas en cualquier espacio (si esta ocupado, se paga 2 monedas a cada jugador que este en esa casilla).