





□



I



□



II



□



III



□



□



Resolución de Turno

1 - **Pagar** coste de construcción.

- Carta
- Maravilla
- Construcción Naval

2 - **Mover el Barco** correspondiente a tu Construcción Naval, si se ha hecho.

3 - Aplicar todos los **efectos**.

(con la excepción de las pérdidas de Monedas)

4 - Resolver la **Exploración de Islas**.

5 - Resolver la construcción de **cartas desde el descarte**.

(sin Construcción Naval)

6 - Resolver las **pérdidas de Monedas**.

(Impuestos y Piratas)