

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
1	Pharaonic Egyptians	1, 2	-1	15	0/+1 (nell'era 1)	-	I Carri costano 3.		Pietà Gloriosa: Il giocatore che controlla l'impero bersaglio vi regala la metà dei punti vittoria che intercorrono tra lui e il giocatore superiore nella graduatoria (a meno che non siano entrambi in testa).
2	Sumerians	1	-1	15	+1	-	Raggio d'azione +1. 1 Fortino gratuito al setup.		Erede Vitale: Giocatela immediatamente per cancellare uno di questi eventi <i>Civil War, Empire Collapses, Empire Fragments, New Dynasty, Rebellion o Shooting Star</i> . In alternativa, la potete giocare per incrementare di 1 livello tutte le città (semprechè sia consentito) di un impero di vostra scelta.
3	Harappans	1	-1	10	0	-	Raggio d'azione +1		Sonno profondo: Da giocare per convertire l'azione di un giocatore in una di tipo <i>Pass</i> . Va giocata nel momento in cui il giocatore rivela il segnalino azione.
4	Shang	1	-4	12	0	-	Nessuno		Addestramento anfibio: Da giocare durante la risoluzione di un conflitto. Tutti gli effetti del terreno dovuti a fiumi, stretti e invasioni, saranno ignorati in questo combattimento.
5	Hellenic Greeks	2 (& 1 se i Minoans sono in gioco).	-2	12	+1/+2 (nell'era 2)	-	1 segnalino Elite. Le navi costano 4.		Cattivi Auguri: Da giocare quando una carta Evento viene giocata. Scartatela. Essa non avrà alcun effetto.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
6	Assyrians	2 (& 1 se i Sumerians sono in gioco).	-4	era x 15	-1	-	1 segnalino Elite. I Carri costano 3 e possono essere costruiti dal livello 1. Dal livello 8 possono essere costruite le Catapulte. Quando vincete un conflitto, rimpiazzate un'unità nemica persa con una delle vostre.		Nuova amministrazione: Da giocare prima che un giocatore peschi le carte nella fase Civilize. Incrementare a 3 il numero di carte da pescare.
7	Aryans	2 (& 1 se gli Harrapans sono in gioco).	-4	15	0	-	Nessuno	3 pt. Ogni volta che conquistate l'ultima area di un impero altrui.	Rivolta nelle caserme: Pescate una carta. Dal suo valore sottraete il numero di leader dell'impero selezionato. Il risultato saranno in numero di aree, con 2 unità o +, appartenenti a questo impero che si rivolteranno. Dividete unità e leader in due fazioni. Il proprietario ne sceglie una, mentre voi scegliete l'altra. Risolvete il conflitto (il proprietario è il difensore). Restituite il controllo delle unità sopravvissute al suo proprietario.
8	Hittites	2 (& 1 se l'Assyria non è neutrale).	-2	15	0	-	1 segnalino elite. I Carri costano 3.		Strani presagi: Da giocare immediatamente subito dopo un artefatto. Esso sarà subito scartato.
9	Phoenicians	1, 2.	0	12	+1	-	Le navi costano 3. Se voi regalate 1 oro per ogni unità che un impero attivo ha in una delle vostre aree, queste dovranno ritirarsi prima che il conflitto inizi.		Io, una Spia!: Da giocare durante la risoluzione di un conflitto. In ciascun round del conflitto voi potrete esaminare la carta conflitto del vostro avversario, prima di scegliere quante unità impiegare.
10	Toltecs, Aztecs	3, 4.	-5	18	-1	No Cavalleria, No Navi	Quando vincete un conflitto rimpiazzate una delle unità nemiche perdute, con una delle vostre.		Negoziato fallito: Da giocare quando un impero inizia la fase Trade & Progress. Questo non potrà effettuare alcun scambio commerciale per questo turno.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
11	Incas	3, 4.	-5	15	-1	No Cavalleria, No Navi			Miniera d'argento: Da giocare in qualsiasi momento per guadagnare 10 ori. Se giocata durante la fase <i>Civilize</i> di un impero, questo guadagnerà due volte l'ammontare (20 ori).
12	Romans	2 (& 1 se gli Etruscans sono in gioco).	-2	20	+1	-	Le fanterie iniziali costano 1. manovra gratis dopo il setup. +1 al valore frontale degli Spadaccini. Guadagnate 1 segnalino elite se conquistate aree di altri durante questo turno. Perdete 1 elite ogni volta che un vostro leader muore.		Squarcio temporale: Giocatela durante la fase Start Empire. Il giocatore selezionato potrà aggiungere o sottrarre 1 alle epoche di ingresso di un impero.
13	Persians	2 - 7	-3	20	+0/+1 (nelle ere 2, 3)	-	1 segnalino elite. 1 manovra gratis dopo il setup. +1 al valore di supporto degli Arceri a Cavallo.		Crisi della moneta: L'impero selezionato perde tutto l'oro posseduto.
14	Celts, Gauls	1, 2.	-1	17	-1	No Città <3	Nessuno	1 se aree terrestri sono conquistate ad imperi più avanzati durante questo turno.	Disertore: Da giocare durante la risoluzione di un conflitto. In ciascun round, un impero di vostra scelta deve rivelare le sue unità impiegate (ma non la carta) prima che l'avversario decida le proprie.
15	Macedonians	2 (& 1 se Hellenic Greeks sono in gioco).	-3	18	+0/+1 (nell'era 2).	-	+1 al valore frontale della Cavalleria leggera e al Supporto dei Lancieri. Nell'era 2: 1 segnalino elite e 2 manovra gratis dopo il setup		Rara concomitanza: Giocatela su un impero che sta terminando la sua azione. Questo potrà giocare un'altra immediatamente (perfino se contravviene alla normale sequenza del turno).

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
16	Parthians	2	-4	20	0	-	Costo della Cavalleria iniziale 3. Potete costruire Cavalieri a partire dal livello 11.		Bene prezioso: Giocatela su un impero coinvolto nella fase Trade & Progress. Esso potrà decidere quali carte saranno scambiate, per questo scambio commerciale, dopo che le carte sono state rivelate.
17	Mauryans, Guptas	2, 3	0	18	0	-	Nessuno		Schwepunkt: Durante la risoluzione di un conflitto, dopo che le forze sono state impiegate ma prima che esse siano rivelate, scegliete un lato. Il valore delle unità di questo lato è raddoppiato per questo round.
18	Marathas	5 - 7	-3	20	0	-	Nessuno		Pestilenza: Scegliete un'area controllata. Pescate una carta. Se il suo valore è > dell'epoca dell'impero che controlla l'area, potete rimuovere o le unità, o leaders o ridurre di un livello la città (o una qualunque combinazione), tanti quanti sono i punti di differenza. Quindi effettuate lo stesso controllo per ogni area adiacente. Continuate fino a che il controllo non produce un risultato negativo. Non potete selezionare nè un'area neutrale nè due volte la stessa.
19	Steppe Nomads	2-4 (& 1 se un qualsiasi Grano non è neutrale).	-5	era x 7	-1	No Città <4	Costo della Cavalleria iniziale 2. 1 Manovra gratis dopo il setup. Se voi conquistate un'area terrestre ad un altro impero, il suo Progresso cala di 1 punto. Prima dell'era 4, potete lasciare vacanti le vostre aree.	1 per ogni conflitto vinto contro un altro giocatore.	Meraviglie della meccanica: Giocare durante la fase <i>Production</i> . Quando dovete decidere quali unità può costruire un impero di vostra scelta, considerate il suo livello come se fosse maggiorato di 4 punti.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
20	Goths	3 (& 2 se i Romans sono in gioco).	-6	20	-1	No Città <3	Costo della Cavalleria è 2 se voi controllate meno di 4 aree. Abbassate di 1 livello di un impero più progredito, per ogni area terrestre che voi gli conquistate.	1 per ogni terra conquistata ad un impero più avanzato, controllato da un altro giocatore.	La Patria in pericolo: Giocare quando un impero inizia la fase Production (solo se World War non è in gioco). Dimezzate il costo delle sue unità prodotte. Rimuovete 1 segnalino elite (se ne ha).
21	Franks	3 (& 2 se i Romans sono in gioco) e solo se i French non sono sulla mappa.	-5	25	0	No Città <3	1 Manovra gratis dopo il setup.		Inondazione: Giocatela immediatamente dopo a <i>Bumper Harvest, Fire o Drought</i> per cancellarne gli effetti. In alternativa, ogni area terrestre bagnata da un fiume che attraversa un impero di vostra scelta, riceve un segnalino <i>disorder</i> (indipendentemente a quale impero appartenga il territorio).
22	Japanese	2 - 7	-4	20	+0/+1 (nell'era 6) /+2 (nell'era 7)	-	1 segnalino elite. Le navi costano 4 nelle ere 6 & 7. Considerate tutte le aree come fossero fertili ai fini dell'urbanizzazione.		Gloria? No, Grazie!: Giocatela durante la fase <i>Harvest Glory</i> . Nessuno riceverà punto Gloria.
23	Saxons	3 (& 2 se i Romans sono in gioco).	-5	20	-1	No Città <3	Durante l'era 2: le navi costano 3 e 2 unità terrestri possono essere trasportate su una nave.		Maremoto: Giocatela su una qualunque area di mare (non di oceano). Tutte le navi presenti sono distrutte.
24	Arabs	3 - 7	0	20	+1/+2 (nelle epoche 3 e 4).	-	Il costo della Cavalleria è 3 prima dell'era 5. I Deserti contano nella fase <i>Harvest Glory</i> & e fanno guadagnare 1 durante la <i>Production</i> . Durante l'era 3: 1 segnalino elite & 2 manovre gratis dopo il setup.		Oi! E' il MIO turno!: Giocatela all'inizio di un turno. Questo sarà il vostro turno (prendete il segnalino di Turno).

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
25	Khmers	3 - 6	-2	15	+1	-	+1 al valore di supporto degli Elefanti.		Nuovo Mondo: Giocatela su un qualsiasi impero Cristiano nelle ere 4 o 5. Il Papa gli garantisce l'esclusivo controllo di massimo 4 aree terrestri neutrali adiacenti situate in N o S America. Muovete un'unità, presa da qualunque posto, su ognuna di queste aree (attenzione a che nessuna area di origine resti vacante).
26	Slavs	2, 3	-5	era x 7	0	No Città <3	+1 al valore frontale della Fanteria nelle foreste.		Ribellione: Giocatela per distruggere tutte le unità, i leaers, i fortini e gli artefatti presenti all'interno di ogni area in preda ai disordini, controllate da un impero di vostra scelta.
27	Srivijayans, Javanese	3 - 7	-2	18	-1/+1 (nell'era 3).	-	Le navi costano 4. Potete tenere entrambe le carte quando perdetevi un scambio commerciale.		Aggiramento: Scegliete un lato, durante la risoluzione di un combattimento. Questi dimezza il valore delle sue unità.
28	Swedes	3 - 7	-5	18	0/+1 (nell'era 7)	No Città <3	Le navi iniziali costano 3.		Disgregazione di un impero: Assegnate a 2 o più fazioni, le aree di un impero di vostra scelta. Pescate una carta. Se il suo valore è > del numero di fazioni, il giocatore che controlla l'impero ne sceglie una. A turno, andando verso sinistra, ogni giocatore, capace di far iniziare un nuovo impero, può selezionare una fazione. Le fazioni non scelte ritornano al giocatore originario. Ciascuna fazione inizia con le stesse caratteristiche dell'impero da cui si è distaccata.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
29	Modern Chinese	6, 7	-3	25	+1	-	Costo della Fanteria iniziale 1. 1 manovra gratis dopo il setup.		Miniera d'oro: Da giocare in qualsiasi momento per guadagnare 15 ori. Se giocata durante la fase <i>Civilize</i> di un impero, questo guadagnerà due volte l'ammontare (30 ori).
30	Vikings, Danes	3 - 7	-6	15	0	No Città <4	Navi iniziali costano 3. Le vostre Galee possono entrare negli oceani. Contate le aree Tundra durante la fase <i>Harvest Glory</i> . Durante le ere 2 & 3, per ciascuna area terrestre conquistata ad un impero più avanzato questo pere un livello di Progresso.		Tradimento: Giocatela al momento che inizia la risoluzione di un conflitto. Scegliete il lato che vincerà. L'altro lato dovrà ritirarsi senza combattere (distruggetelo qualora la ritirata sia impossibile).
31	Ghana, Mali	3 - 5	-6	12	0	-	1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria. La Fanteria iniziale costa 1.	1 se vincete un scambio commerciale contro un impero più progredito.	Mercenari: Giocatela all'inizio della fase produttiva. Un impero di vostra scelta potrà acquistare quelle unità (ad eccezione degli elefanti) che un qualunque altro impero nel suo raggio d'azione è in grado di produrre.
32	French	4 - 7 (& 3 se i Franks sono in gioco).	-3	25	+1/+2 (nell'ere 4, 5)	-	Convertite eventuali Franchi presenti nelle vostre aree di origine. 1 Manovra gratuita dopo il setup. Considerate le Foreste come aree fertili durante la fase di <i>Urbanising</i> .		A me la Gloria: Giocatela all'inizio della fase <i>Harvest Glory</i> . Solo un impero di vostra scelta potrà guadagnare Punti Gloria.
33	Germans	3 - 7 (& 2 se i Romans sono in gioco).	-5	era x 5	-1/0 (nelle ere 4, 5)/ +2 (nelle ere 6, 7).	-	Convertite eventuali Franchi presenti nelle vostre aree di origine. 1 Manovra gratuita dopo il setup. Aggiungete +2 al valore frontale dei vostri Carri Armati quando Attivi.		Sono veramente Gloriosi! Giocatela all'inizio dalla fase <i>Harvest Glory</i> . Un impero di vostra scelta guadagnerà il doppio dei punti Gloria previsti per questo turno.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
34	Russians	4 - 7 (& 3 se gli Slaves sono in gioco).	-5	era x 5	0/+1 (nelle ere 6, 7).	-	Cavalleria leggera costa 3. La Fanteria iniziale costa 1. +1 al valore frontale delle fanterie che difendono.		Un impero collassa: Giocatela per distruggere tutte le unità, i leaers, i fortini e gli artefatti presenti all'interno di ogni area in preda ai disordini, controllate da un impero di vostra scelta. Piazzate un segnalino <i>disorder</i> in tutte le restanti aree dell'impero.
35	Spanish	4 - 7 (& 3 se i Moors sono in gioco).	-4	20	+1	-	Le navi costano 3 nell'era 4.		Imperi Galore!: Giocatela quando un giocatore ha appena finito la sua fase Star Empire. Questo potrà far partire un altro impero immediatamente (a patto che non abbia già raggiunto il suo limite massimo).
36	Normans	3	-3	15	0	-	1 segnalino elite. Le cavallerie e le unità da tiro iniziali costano 2, la fanteria iniziale costa 1.		Eureka!: Giocatela non appena le carte relative ad un scambio commerciale sono state rivelate. Uno dei due contendenti (a vostra scelta) può cambiare la carta che ha giocato.
37	English	4 - 7 (& 3 se Vikings, Danes, Normans o Saxons sono in England).	-2	25	+1	-	Convertite qualsiasi unità si trovi nelle vostre aree iniziali. Le navi costano 3 nelle ere 5 & 6. +1 ai valori frontali e di supporto delle navi.		Vizier: Giocatela in qualsiasi momento per prendere la carta in cima al mazzo degli scarti.
38	Manchus	4 - 5 (& 6 - 7 se Modern Chinese non è in gioco).	-5	25	0	No Città <4	I Cavalieri costano 3.		Squarcio temporale: Giocatela durante la fase Start Empire. Il giocatore selezionato potrà aggiungere o sottrarre 1 alle epoche di ingresso di un impero.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
39	Poles	4 - 7	-2	15	-1	-	Le Cavallerie costano 3. +1 al valore frontale dei cavalieri.		Pestilenza: Scegliete un'area controllata. Pescate una carta. Se il suo valore è > dell'epoca dell'impero che controlla l'area, potete rimuovere o le unità, o leaders o ridurre di un livello la città (o una qualunque combinazione), tanti quanti sono i punti di differenza. Quindi effettuate lo stesso controllo per ogni area adiacente. Continuate fino a che il controllo non produce un risultato negativo. Non potete selezionare nè un'area neutrale nè due volte la stessa.
40	Portuguese	4 - 7 (& 3 se gli Spanish sono in gioco).	-2	12	0/+1 (nell'era 4)	-	Le navi costano 3 nell'era 4.		Stella cadente: Giocatela quando un giocatore inizia un impero. Questo non partirà e la relativa carta verrà scartata.
41	Mongols	3, 4	-5	30	0	No Città <4	1 segnalino elite. Cavalleria iniziale costa 2. 2 manovre gratuite dopo il setup. Per ogni area terrestre che conquistate ad un altro impero questo perde 1 punto Progresso. Prima dell'era 4 potete lasciare delle aree vacanti.	1/Terra & 1/Città conquistate ad un impero, appartenente ad un altro giocatore, più avanzato. +1 per ogni impero adiacente che viene scartato da un altro giocatore.	Bad Augury: Da giocare quando una carta Evento viene giocata. Scartatela. Essa non avrà alcun effetto.
42	Zimbabweans	3 - 7	-6	15	-1	No Cavalleria	Nessuno	2 per ogni scambio commerciale vinto	Incendi: Scegliete un'area di terra (che non sia un Deserto) controllata da un impero. Piazzatevi un segnalino <i>disorder</i> e uno in ogni area adiacente (eccettuato i deserti).

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
43	Venetians	3, 4 (& solo se gli Italians non sono in gioco).	+1	era x 4	+1	-	Le navi costano 3. Potete commerciare il doppio di volte durante la fase <i>Trade & Progress</i> . Raggio d'azione +1.		Terremoto: Piazzate un segnalino disorder in una qualsiasi area di montagna e un altro in ognuna delle aree adiacenti non neutrali di Montagna, Giungla e Foresta. Gli imperi coinvolti perdono un punto Progresso per ogni area colpita. Qualunque città presente in una delle aree perde 1 livello.
44	Italians	4 - 7	0	15	+1/+2 (nelle ere 4, 5)	-	Convertite le unità di Papal States, Roman e Venetian presenti nella vostra area di origine.		Tempeste: Giocatela a seguito dell'evento Fires, per annullarlo. In alternativa, giocatela su qualunque area di mare o di oceano. Distruggete 1 nave (di vostra scelta) nell'area colpita ed 1 in ciascuna di quelle adiacenti.
45	Ethiopians	3 - 7	-4	era x 3	-1	-	1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria.	1 per scambio commerciale vinto.	Miniera d'argento: Da giocare in qualsiasi momento per guadagnare 10 ori. Se giocata durante la fase <i>Civilize</i> di un impero, questo guadagnerà due volte l'ammontare (20 ori).
46	Hapsburgs	4 - 6	-1	era + 15	+1/0 (nelle ere 6 & 7).	-	Convertite le unità Franche o Germaniche presenti nelle vostre aree di origine. Durante ognuna delle vostre azioni, voi potete maritarvi con un altro impero. Questo impero perde 3 punti Gloria qualora, le sue unità, durante la sua prossima azione entrino in qualsiasi area controllata dagli Hapsburgs.		Guerra lampo: Giocatela quando un impero sta per iniziare la sua fase <i>Manoeuvre</i> . Tutti i suoi leader, per tutta la durata della fase, godono delle prerogative dei leader tattici e strategici.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
47	Ottomans	4 - 7	-3	25	0	No Città <4	1 segnalino elite. Cavalleria iniziale costa 2. 2 manovre gratuite dopo il setup nell'era 4. Prima dell'era 6, piazzate una Fanteria gratuita in ogni area che voi prendete ad un impero Cristiano.		Vulcano: Scegliete un'area di montagna. Distruggete tutte le unità che vi sono dentro e l'impero che la controlla dovrà perdere un livello di Progresso.
48	Mughals	4 - 6	-5	25	+1/0 (nelle ere 5 - 7)	-	Cavalleria iniziale costa 3. 1 segnalino elite. 1 manovra gratuita dopo il setup.		Artefatto esotico: Giocatela quando una carta artefatto viene giocata. Tale artefatto potrà entrare in gioco in un'epoca precedente o successiva a quella specificata (a vostra scelta).
49	Dutch	4 - 7	0	15	+2	-	Le navi costano 3. +1 ai valori frontali delle Navi durante le ere 4 e 5.		Gloria?: Giocatela durante la fase <i>Harvest Glory</i> . Ogni impero ne riceverà la metà del previsto.
50	United States	5 - 7	-2	era x 3	+2	-	Convertite le unità presenti nella vostra area di origine. +1 al valore frontale e di supporto delle Navi e degli Aerei durante l'era 7.		Gloria estesa: Giocatela all'inizio della fase <i>Harvest Glory</i> . Tutti i numeri della gloria di un impero di vostra scelta, saranno raddoppiati. (Es. il numero dentro il cerchio World della presente carta diverrebbe 4 con questo evento).
51	Zulus	5 - 7	-5	12	0	No Cavalleria, No Navi	Fanteria iniziale costa 1. 1 manovra gratuita dopo il setup. Per ogni area terrestre che conquistate ad un impero più avanzato, questo perde 1 livello di Progresso.	1 per ogni terra conquistata ad un impero più avanzato, controllato da un altro giocatore.	Illuminismo: Giocatela durante la fase <i>End of Turn</i> . Un impero di vostra scelta potrà comunque ottenere il suo livello di progresso gratuito sia che abbia scelto un'azione <i>Wild Card</i> , sia che trovi in una <i>Dark Age</i> o sotto gli effetti di <i>Go Slow</i> .

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
52	Etruscans	1 (& se i Romans sono in gioco).	-2	15	0	-	Nessuna Cavalleria iniziale.		Carica!!: Giocatela a favore di un lato, durante la risoluzione di un conflitto, prima che entrambe le parti abbiano scelto quante unità impiegare. I valori frontali delle Cavallerie del lato scelto, saranno raddoppiati per questo round.
53	Vandals	3	-6	20	-1	No Città <3	Cavalleria iniziale costa 3. Per ogni area terrestre che conquistate ad un impero più avanzato, questo perde 1 livello di Progresso.	1 per ogni terra conquistata ad un impero più avanzato, controllato da un altro giocatore.	Leader ambiziosi: Giocatela durante la fase <i>Leader Promotion</i> . Un impero di vostra scelta potrà promuovere un leader extra (sempre che non ecceda il suo massimo). In alternativa, giocatela per promuovere un leader in un'epoca precedente o successiva a quella specificata.
54	Byzantines	3, 4 (& solo se Hellenic Greeks, Romans o Macedonians sono in gioco).	Speciale	Prendete metà dell'oro dei Romani dei Greci e dei Macedoni.	+1	-	+1 ai valori frontali dei Cavalieri. Convertite tutte le unità presenti nelle vostre aree iniziali.		Araba Fenice: Giocatela quando un impero è scartato. Quel giocatore potrà iniziarne immediatamente un altro.
55	Jurchens	3, 4	-4	18	0	No Città <4	Le Cavallerie iniziali costano 3 nella 3 epoca.		Rotta: Giocatela quando un lato si ritira a seguito della risoluzione di un Conflitto. Le sue unità, anziché fuggire saranno distrutte.
56	Syracusans	2 (& 1 se Hellenic Greeks sono in gioco).	0	15	+2	-	La navi costano 3. Convertite le unità Hellenic Greeks presenti nella vostra area di origine.		Ipnottizzare: Giocatela durante la risoluzione di un conflitto. Per tutta la durata del conflitto, voi deciderete quale valore (delle carte giocate) sarà utilizzato da un lato e quale dall'altro.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
57	Teotihuacan, Olmec	2 (& 3 se i Mayans non sono in gioco).	-7	10	-2	No Cavalleria, No Navi	Nessuno		Riforme agrarie: Giocatela su un impero di vostra scelta per fargli scartare l'artefatto <i>Concentrated land Ownership</i> . In alternativa, giocatela per rimuovere tutti i segnalini <i>disorder</i> presenti in un impero di vostra scelta.
58	Mayans	3 (& 2 se gli Olmecs sono in gioco).	-5	12	-1	No Cavalleria, No Navi	Nessuno		Mobilizzazione: Giocatela quando un impero inizia la fase produttiva. Non ci saranno limiti al numero di nuove unità che tale impero potrà piazzare sulla mappa.
59	Cimmerians	1 (& solo se almeno un'area terrestre in Europa è non neutrale).	-6	10	-2	-	Potete costruire la Cavalleria leggera a partire dal livello 3.		Guerriglia urbana: Ridurre di 1 tutte le città di livello 3, 5 e 7 di un impero di vostra scelta.
60	Chavin, Mochica	2 (& 3 se gli Inca non sono in gioco).	-7	10	-2	No Cavalleria, No Navi	Nessuno		Karma: Giocatela su un impero di vostra scelta per fargli scartare l'artefatto <i>Religious Strife</i> . In alternativa potete giocarla per rimuovere tutti i segnalini <i>disorder</i> da un impero di vostra scelta.
61	Chimu	3, 4	-6	13	-1	No Cavalleria, No Navi	Nessuno		Barricata: Giocatela durante la fase di risoluzione dei conflitti di un impero. Il valore di supporto delle sue unità da tiro è raddoppiato per il resto del conflitto.
62	Minoans	1 (& 2 se Hellenic Greeks non sono in gioco).	+1	10	+1	-	Le navi costano 4. Le Galee possono essere costruite a partire dal livello 1. Potete commerciare un numero doppio di volte durante la fase <i>Trade & Progress</i> .		Beccato!: Pescate a caso 2 carte dalla mano di un giocatore avversario e scartatele entrambe.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
63	Satavahana	2, 3	-5	18	-1	-	Nessuno		Si è trattato di un incidente...: Potete effettuare un Assassino (vedi regole) pescando fino ad un massimo di 4 carte.
64	Tamils	2 - 4	-4	15	0	-	Le navi costano 4 nelle epoche 2 & 3.		Tassazione eccessiva: Giocatela quando un impero non Barbarico inizia la sua fase produttiva. Raddoppiate la sua normale rendita. Piazzate un segnalino <i>disorder</i> nella sua Capitale.
65	Sinhalese	2 - 5	-5	17	0	-	Raggio d'azione +1		Nuova dinastia: Se siete in grado di poter attivare un altro impero, giocatela su un impero che abbia almeno due aree in disordine. Da ora voi controllate questa nazione. Prendete la relativa carta e rimpiazzate le sue unità con le vostre. A questo punto il giocatore che ne ha perso il controllo, può piazzare un segnalino <i>disorder</i> in ogni area che ancora non ne ha uno.
66	Armenians	2 - 5	-5	15	-1	-	+1 al valore frontale della Fanteria quando difende in area montane.		Alto comando: Scegliete una parte all'inizio di una fase di combattimento. In ciascun round, la parte scelta, potrà esaminare le unità avversarie e selezionare 1, 2 o 3 unità che dovranno necessariamente essere impiegate in questo round (in aggiunta a quelle che il proprietario vorrà ingaggiare).

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
67	Benin	3 - 6	-5	15	-1	-	Nessuno	1 per ogni progresso acquisito per messo di un scambio commerciale.	Guerra Civile: Potete giocarla solamente se avete la possibilità di iniziare un altro impero. Un impero di vostra scelta sceglie 1 aera, quindi voi ne scegliete un'altra, poi ritocca a lui a sceglierne una e poi a voi e così via. Entrambi utilizzerete la medesima carta Impero. Ognuno adesso controlla le forze all'interno delle proprie aree (rimpiazzate le unità dell'avversario con le vostre). Muovete indietro di un livello entrambi i livelli di progresso.
68	Huns	2, 3	-2	25	-2	No Città <4	Catapulte iniziali costano 5 & le Cavallerie 3. 1 segnalino elite. 1 manovra gratuita dopo il setup. Per ogni città che voi conquistate ad un altro impero, questo perde 1 livello di Progresso. Potete lasciare aree vacanti nelle epoche dalla 1 alla 3.	Il valore di ogni città conquistata ad altri giocatori. +2 se questo se, a causa delle vostre conquiste, un impero scende di un epoca.	Caos: Rimuovete un artefatto e un livello di progresso da un impero di vostra scelta.
69	Moors	4 (& 3 se gli Arabs sono in gioco).	-2 (Arabs)	15	+1	-	Cavalleria iniziale costa 3. Convertite le unità degli Arabi presenti nelle vostre zone di origine.		Sabotaggio industriale: Giocatela dopo che la carte per i commerci sono state rivelate. Il vincitore del scambio commerciale non farà alcun progresso mentre il perdente guadagnerà tanti livelli quanti avrebbero dovuto essere quelli del vincitore.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
70	Norwegians	4 - 7 (& 3 se Vikings o Danes sono in gioco).	-4 (Vikings, Danes)	15	0	-	Costo delle Navi iniziali 3. Convertite ogni Vichingo e/o Danese presente nella vostra area di origine. Ogni area di tundra apporta 2 di rendita per fase produttiva. Contate le area di Tundra durante la fase Harvest Glory.		Corrugamento temporale: Mettete questa carta su un segnalino azione quando tutti sono stati piazzati. Ogni impero che ha scelto quell'azione, potrà effettuarla una seconda volta, non appena tutte le altre azioni saranno concluse (dopo la fine della fase <i>Discard Empire</i>).
71	Koreans	3 - 7	-4	15	0/+1 (nell'era 7)	-	Durante ogni fase Destiny, ricevete la rendita di ogni città Coreana.		Controspionaggio: Giocatela immediatamente per cancellare gli effetti di uno dei seguenti eventi: <i>Busted! I Spy! Local Guides, Treachery o Industrial Spionage</i> . In alternativa potete usare questa carta per guarda la mano di un avversario e rubargli una carta per metterla fra le vostre.
72	Magyars	3, 4	-5	18	0	-	Cavalleria iniziale costa 3. Catapulte costano 5 nelle epoche dalla 1 alla 3. +2 al valore frontale degli Arceri a cavallo. 1 manovra gratis dopo il setup.		Travolgimento: Giocatela quando un impero conclude una fase di manovra. Questo potrà effettuare un'altra manovra immediatamente.
73	Polynesians	2 - 7	-6	12	-2/0 (nell'era 7)	No Cavalleria, No Città <6	Costo iniziale delle Navi 4. Le Galee possono entrare nelle aree oceaniche.		Caos: Rimuovete un artefatto e un livello di progresso da un impero di vostra scelta.
74	Picts, Scots	2 - 5	-6	15	-1	No Città <4	+2 al valore frontale delle vostre Fanterie durante il primo round di ogni combattimento.		Tributo: Piazzate un segnalino Tributo sul confine tra un'area controllata da un impero di vostra scelta ed un'area neutrale. Fintanto che il controllo di nessuna delle due aree, resta invariato, il segnalino tributo rimane in mappa e l'impero guadagna la rendita dell'area neutrale durante ogni fase produttiva.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
75	Plains Americans	2 - 6	-7	10	-1	No Cavalleria, No Navi, No Città <4	La Cavalleria costa 3. 1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria.	1 per ogni terra conquistata ad un impero più avanzato, controllato da un altro giocatore.	Finanziere brillante: Giocatela durante la fase produttiva di un impero, il suo incasso sarà raddoppiato.
76	Woods Americans	2 - 6	-6	12	-1	No Cavalleria, No Navi	+1 al valore frontale della Fanteria nelle aree di foresta.		Kismet!: Giocatela durante la fase Destiny. Un impero di vostra scelta potrà scartare fino a 3 carte di quelle pescate dal mazzo. La carta da scartare dovrà essere decisa prima di vedere quella che la rimpiazzerà.
77	Siamese	2 - 7	-5	15	0	-	Nessuno		Raccolto eccezionale: Giocatela per annullare l'evento Drought. In alternativa potete giocarla nella fase produttiva di un impero di vostra scelta. La rendita che questo riceverà dalle sue aree terrestri, sarà raddoppiata (eccetto che per le Città ed il petrolio).
78	Australians	2 - 7	-7	10	-2/+2 (nell'era 7)	No Cavalleria, No Navi, No Città <6	1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria.		Marce Forzate: Giocatela quando un impero inizia la sua fase di manovra. Tutte le sue navi, cavallerie e aerei avranno un movimento incrementato di 2 punti. +1 punto a quello di tutte le altre unità.
79	Melanesians	2 - 7	-7	8	-2/+1 (nell'era 7)	No Cavalleria, No Città <6	Nessuno		Mobilizzazione segreta: Da giocare quando un impero effettua la sua fase produttiva. Qualunque unità che questo dovesse costruire, sarà tenuta come riserva sopra la sua carta. All'inizio della sua prossima fase di manovra, il giocatore che lo controlla potrà piazzarle ovunque nelle sue aree di terra.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
80	Sudanese	3 - 7	-6	16	-1	-	+2 al valore frontale della Fanteria nel primo round di ogni conflitto. 1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria.		Ribellione sventata: Giocatela per annullare uno dei seguenti eventi: <i>Civil war, Empire collapses, Empire fragments, New dynasty, Rebellion, Shooting star o Uprising.</i> Voi guadagnate 1 punto Gloria.
81	Sanga	2, 3	-7	12	-1	No Cavalleria, No Navi	Nessuno		Mercenari fedeli: Se un impero di vostra scelta, può permettersi di promuovere un altro leader, scegliete un leader senza nome da quelli disponibili.
82	Hausa City States	6 (& 3 se i Kanem o i Bornu sono in gioco).	-5	14	0	-	1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria. Ogni volta che vincete uno scambio commerciale, incassate in oro i punti di differenza fra i valori di commercio.		Joint Venture: Giocatela quando un scambio commerciale si è concluso.
83	Kanem, Borna	3 - 5 (& 6 se Hausa City States non è in gioco).	-6	15	-1	-	1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria.		Milizia: Giocatela su un impero che sta effettuando la sua fase produttiva. Questo non pagherà i costi di mantenimento delle proprie truppe ma perderà un segnalino elite (se ne ha uno).
84	Vietnamese	3 - 7	-3	18	0	-	1 segnalino elite. Potete ritirarvi prima di combattere un conflitto, 1 volta per ogni vostra azione.		Sfondamento!: Giocatela durante la fase manovra. Le unità di un impero di vostra scelta possono liberamente muovere attraverso aree controllate da un altro impero, a patto che lasci almeno 1 unità in ciascuna delle aree in cui entra.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
85	Chams	2 - 4	-4	15	0	-	Ogni volta che vincete uno scambio commerciale, incassate in oro i punti di differenza fra i valori di commercio.		Maestro: Giocatela durante la fase <i>Start Empire</i> o <i>Civilize</i> per promuovere un leader con nome, in un'epoca precedente o successiva a quella specificata sulla carta Impero.
86	Ancient Iranians	1 (& 2 se sia gli Aryans che i Medes non sono in gioco).	-7	10	-1	No Città 1	Possono lasciare aree vacanti durante l'epoca 1.		Febbre equina: Distruggete tutte le unità di cavalleria (eccetto Carri Armati) presenti in un'area di vostra scelta.
87	Irish	2 - 7	-5	12	0	-	Ignorate i modificatori delle invasioni, quando invadete durante le ere 2 & 3.		Cura a base di erbe: Giocatela per cancellare gli effetti di uno dei seguenti eventi: <i>Plague</i> o <i>Pestilence</i> . In alternativa potete giocarla per prevenire la morte di un leader durante la fase del libero Progresso alla fine del turno.
88	Inuits	2 - 4	-7	8	-2	No Cavalleria, No Navi, No Città <6	Un'area di Tundra è considerata fertile durante tutte le vostre fasi di Manovra. Le Tundre contano ai fini del punteggio dei vostri punti Gloria.		Affare: Giocatela quando un impero di vostra scelta conclude la propria fase <i>Trade & Progress</i> . Questo potrà iniziare subito un altro scambio commerciale.
89	Papal States	4, 5 (& solo se Italians non sono in gioco).	-5	12	-1	-	Convertete tutte le unità di imperi Cristiani che sono presenti nell'area di origine. Se voi siete Cristiano, ogni impero Cristiano, all'interno del vostro raggio di azione, dovrà donarvi 1 oro ogni volta che incassa la sua rendita.		Si è trattato di un incidente...: Potete effettuare un Assassino (vedi regole) pescando fino ad un massimo di 3 carte.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
90	Mitanni	2 (& 1 se i Sumerians sono in gioco).	-4	18	0	-	I Carri costano 3 e possono essere costruiti a partire dal livello 1.		Sollevarzione: Potete pescare sino 3 carte, una alla volta. Ovvero per pescare la seconda o la terza dovrete aver scartato quella precedente. L'ultima va tenuta in mano. Un impero di vostra scelta farà lo stesso. Rivelate le carte. Se la vostra carta è più alta, piazzate, all'interno dell'impero scelto, tanti segnalini <i>disorder</i> (1 per area di terra) quant'è il doppio della differenza fra le due carte. In caso di parità, piazzate un solo segnalino <i>disorder</i> .
91	Ukrainians	5 - 7	-3 (Russians se in gioco)	15	0	-	Convertite tutte le unità Russe o Slave se presenti nella vostra area di origine.		Cura Miracolosa: Giocatela nel momento in cui un leader muore. Questi verrà salvato da una morte prematura. Se non è ammassato con unità amiche, potete spostarlo in un'area che contenga unità del suo impero.
92	Carthaginians	2 (& 1 se i Phoenicians sono in gioco).	-1	18	0/+1 (nell'era 2)	-	Le navi costano 3. +1 al raggio di azione. Convertite unità Fenicie eventualmente presenti nella vostra area di origine. Ogni volta che vincete uno scambio commerciale, incassate in oro i punti di differenza fra i valori di commercio.		Vizier: Giocatela in qualsiasi momento per prendere la carta in cima al mazzo degli scarti.
93	Seljuks	3 (& 4 se Ottomans non sono in gioco).	-4	20	+1	No Città <3	Le Cavallerie leggere & gli Arceri a Cavallo costano 3. Potete lasciare delle aree vacanti durante le epoche 1 e 2.		Amministrazione corrotta: Giocatela quando un giocatore sta per pescare le carte nella fase Destiny. Ridurre di 3 il numero di carte che pescherà (minimo 0).

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
94	Early Finns	1	-7	12	-2	No Città 1	Un'area di Tundra è considerata fertile durante tutte le vostre fasi di Manovra. Le Tundre contano ai fini del punteggio dei vostri punti Gloria.		Miniera di Rame: Da giocare in qualsiasi momento per guadagnare 5 ori. Se giocata durante la fase <i>Civilize</i> di un impero, questo guadagnerà due volte l'ammontare (10 ori).
95	Cushites, Nubians	1, 2	-6	11	-2	No Città <4	1 oro per ogni area di Deserto durante la fase produttiva. I Deserti contano ai fini del conteggio dei punti Gloria.		Miniera di Rame: Da giocare in qualsiasi momento per guadagnare 5 ori. Se giocata durante la fase <i>Civilize</i> di un impero, questo guadagnerà due volte l'ammontare (10 ori).
96	Kushans	2, 3	-6	17	0	No Città 1	Potete lasciare vacanti delle aree durante l'epoca 1. Le Cavallerie costano 2 nell'epoca 2.		Miniera di Rame: Da giocare in qualsiasi momento per guadagnare 5 ori. Se giocata durante la fase <i>Civilize</i> di un impero, questo guadagnerà due volte l'ammontare (10 ori).
97	Amazons	1	-4	12	0	-	Quando perdete uno scambio commerciale, potete tenere entrambe le carte.		Alliance: Giocatela nel momento in cui viene rivelato il segnalino azione di un impero, controllato da un altro giocatore, che si trovi entro il raggio di azione di uno dei vostri. Anziché giocare l'azione da lui scelta, voi deciderete per lui (anche se fuori dalla sequenza del turno regolare). Come azione, non potete scendere nè <i>Star Empire</i> nè <i>Discard Empire</i> .
98	Pirate State	Qualsiasi	-5	20 - era	-1	No Cavalleria	Le Navi costano 4. Guadagnate 1 oro ogni volta che un impero adiacente effettua uno scambio commerciale.	1 per ogni conflitto vinto in un'area di mare o di oceano.	Puzza di pesce!: Giocatela quando un avversario inizia la fase produttiva. Non guadagnerà alcunchè da tutte le proprie aree di mare e di oceano.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
99	Free State	Qualsiasi	-4	era + 10	0	No Cavalleria, No Navi	Convertite tutte le unità nella vostra area di origine.		Concomitanza singolare: Giocatela immediatamente dopo che tutti gli imperi hanno scelto la loro azione, ma prima che i segnalini vengano rivelati. Specificate un tipo di azione che sarà automaticamente convertita in un turno di passo (l'evento riguarderà tutti i giocatori ovviamente).
100	Ch'in	2 (& 1 se i Chou sono in gioco).	-4	20	0	-	1 fortino gratuito durante il setup.		Siccità: Giocatela per annullare gli effetti di uno dei seguenti eventi: Bumper Harvest, Storm o Flood. In alternativa, la potete giocare durante la fase produttiva su un impero di vostra scelta. La sole rendite che percepirà dalle aree terrestri saranno solamente quelle relative alle Città e al Petrolio.
101	Han	2 (& 3 se i Tang non sono in gioco).	-3	20	+1	-	Le vostre unità pagano 1 solo punto movimento quando entrano in aree montane e di foresta da voi controllate.		Guastatori: Giocatela durante la risoluzione di un conflitto. Le città ed i fortini non saranno considerati ai di questo conflitto.
102	T'ang	3 (& 4 se i Sung non sono in gioco).	-2	15	0/+1 (nell'era 3)	-	Nessuno		Rinforzi: Giocatela su un lato di vostra scelta, all'inizio di un qualunque round di un conflitto che non sia il primo. A ciascun round, la parte da voi scelta, potrà muovere sue unità, verso l'area del combattimento, che provengano dalla medesima area adiacente (che però non contenga unità di un altro impero). Per poter effettuare questa mossa, tali rinforzi dovrebbero essere capaci di poter effettuare il movimento in una fase di manovra.

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
103	Sung	3 (& 4 se i Ming non sono in gioco).	-1	18	+1	-	Raggio d'azione +1.		Favore degli dei: Giocatela all'inizio di una qualsiasi fase <i>Destiny</i> . Prima di scartare le carte, un impero di vostra scelta, potrà giocare degli eventi come se stesse effettuando una fase <i>Civilize</i> .
104	Ming	4, 5 (& 3 se i Mongols sono in gioco).	0	25	+1	-	Potete costruire la Navi-di-Linea a partire da livello 20.		Gloria gloriosa: Giocatela all'inizio della fase <i>Harvest Glory</i> . Raddoppiate i punti Gloria, di ogni giocatore, guadagnati in questo turno (positivi e negativi).
105	Modern State	6, 7	-2	15	0	-	Convertite tutte le unità, che si trovano nell'area di origine, la cui capitale è in un'altra regione. Potete promuovere un leader dopo il setup.		Addestramento alpino: Da giocare durante la risoluzione di un conflitto. Tutti gli effetti dovuti alla Montagna saranno ignorati in questo combattimento.
106	Medes	2 (& 1 se gli Ancient Iranians sono in gioco).	-5	18	0	No Città 1	Cavalleria iniziale costa 3.		Guide locali: Giocatela durante la risoluzione di un combattimento. Gli unici modificatori di terreno conteggiati, saranno quelli relativi alle città e i fortini.
107	Babylonians	1, 2	-4	15	+1	-	Nessuno		Sollevarzione: Potete pescare sino 4 carte, una alla volta. Ovvero per pescare la seconda, la terza o la quarta dovrete aver scartato quella precedente. L'ultima va tenuta in mano. Un impero di vostra scelta farà lo stesso. Rivelate le carte. Se la vostra carta è più alta, piazzate, all'interno dell'impero scelto, tanti segnalini <i>disorder</i> (1 per area di terra) quant'è il doppio della differenza fra le due carte. In caso di parità, piazzate un solo segnalino <i>disorder</i> .

TRADUZIONE CARTE IMPERO

Carta No.	Impero	Ages (Epoche)	Setup	Money (Soldi)	Trade (Commercio)	Limitations (Limitazioni)	Special	Condizioni di Gloria Immediata	Event
108	Chou	1 (& 2 se Ch'in non è in gioco).	-5	15	-1	-	Nessuno		Alleato cieco: Giocatela quando uno scambio commerciale viene concluso. Riportate al livello originario, uno degli imperi che è avanzato, a vostra scelta.
109	Assassins	3	-1	10	-1	-	1 fortino gratuito durante il setup. Durante la fase Civilize, potete effettuare un tentativo di <i>Assassinio</i> gratuito (vedere regole).	2 per ogni leader che riuscite ad assassinare.	Migrazione di Massa: Giocatela durante una fase di manovra. Un impero di vostra scelta può lasciare delle aree vacanti durante questo turno.
110	Latin Americans	5 - 7	-3	15	0	-	Convertite tutte le unità presenti nella vostra area di origine.		Manipolazione: Giocatela al momento in cui un evento viene giocato. Voi gestirete l'evento (es. chi è il bersaglio e così via), a patto che un bersaglio sia presente.