



Carte Evoluzione ITA

Tradotte amatorialmente da:
Davide Crescini (crescio88)

RICERCATORE



1AD



Rivela le prime 5 carte
del mazzo evoluzione.
Puoi comprare una
carta progresso che si
trovi tra di esse al prezzo
più basso indicato.
Scarta tutte le altre carte.



Λ01 / 48



PIRATA



Distruggi una nave nemica presente sulla stessa regione di una delle tue navi.

Il proprietario della nave distrutta deve consegnarti una delle sue risorse, a sua scelta. Se non ne ha, deve provarlo alzando il suo schermo.



Aoz / 48



9

ESPLORATORE



Durante l'esplorazione,
pesca i primi 3 esagoni
dal mazzo e sceglينه uno.
Scarta gli altri due.



A03 / 48



CACCIATORE DI TESTE



1AD



Rivela le prime 5 carte del mazzo evoluzione.
Puoi comprare una carta personaggio che si trovi tra di esse al prezzo più basso indicato.
Scarta tutte le altre carte.



A04 / 48



8

ASSASSINA



1AD



Elimina un personaggio controllato da uno dei giocatori. Paga il costo minimo del personaggio e rimuovilo dal gioco. L'Assassina non può autoeliminarsi.



A05 / 48



6

VESCOVO



Λ06 / 48



ARCIVESCOVO



PAPA



Λο8 / 48

FALSO PROFETA



Puoi far migrare un cittadino per ogni tempio che controlli.



A09 / 48

MINISTRO DEL
LAVORO



*Work
for
Hire*

A10 / 48

SCOUT



Durante la fase di esplorazione, puoi eseguire una seconda esplorazione dopo la prima.



Απ / 48



RE



Quando si determina l'ordine di gioco, il Re aggiunge automaticamente un bonus di 3f ai fiorini puntati dal controllore.



A12 / 48



RECLUTATORE



Puoi reclutare un
lavoratore disoccupato
senza spendere dischi
azione, ma semplicemente
pagandone il costo
corrente.



A13 / 48

9

MISSIONARIO



2

Durante la fase di esplorazione, una delle capanne della regione può produrre un cittadino attivo del tuo colore invece di un lavoratore disoccupato.



3


A14 / 48




SPIA



Guarda la carta obiettivo di un giocatore a tua scelta, incluso il giocatore che possiede la spia, se così desideri. Non puoi rivelare le informazioni contenute sulla carta.



MERCANTE



2

Puoi comprare o vendere un numero illimitato di cubetti risorsa dello stesso tipo sul mercato domestico. I fiorini per la compravendita vanno o vengono dalla banca.



A16 / 48



CONSULENTE FINANZIARIO



Per ogni 5f che possiedi
e che riveli ai tuoi
avversari, ne guadagni un
altro dalla banca.



=



A17 / 48



LADRA



Scegli un giocatore. Il bersaglio deve prendere due cubetti risorsa da dietro al suo schermo, nascondendone ognuno in un pugno. Il giocatore che ha attivato la Ladra sceglie una delle due mani, e prende quella risorsa. L'altra risorsa torna al proprietario.



A18 / 48



9

BARBARO



Scegli una regione che occupi con almeno un'unità non ingaggiata e non ribelle.

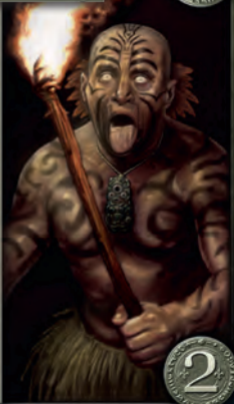
Puoi prendere una risorsa di terra (no pesce) per ogni simbolo non occupato che si trovi in quella regione.

Piazza 1f preso da dietro al tuo schermo su ognuna delle risorse depredate.



A19 / 48

2



MINISTRO DELL' AGRICOLTURA



Aggiungi sino a due
risorse bestiame e/o frutta
esotica al mercato domes-
tico, prendendole dalla
banca.




Azo / 48


REGINA

Quando si determina l'ordine di gioco, la Regina aggiunge automaticamente un bonus di 2f ai fiorini puntati dal controllore.





ESPORTATORE



Puoi comprare o vendere un numero illimitato di cubetti risorsa dello stesso tipo sul mercato d'exportazione. I fiorini per la compravendita vanno o vengono dalla banca.



AMMIRAGLIO



Puoi far migrare ognuna
delle tue navi sino a 3
regioni di distanza.



A23 / 48

MINISTRO DEL COMMERCIO



Puoi trasferire sino a due cubetti risorsa dal mercato domestico a quello d'esportazione o viceversa.



9

CANALI DI IRRIGAZIONE

4



1



x2



A25 / 48

3

PESCA COMMERCIALE



x2



A26 / 48



SEGHERIA

9

4



1



x2



A27 / 48

3



CAVA



x2



A28 / 48



MINERA DI FERRO

9



1



x2



A29 / 48



FATTORIA



x2



A30 / 48

STRADE



Durante la migrazione, tutti i tuoi cittadini possono muovere di una regione addizionale.

A31/48

9

COSTRUZIONE
NAVALE

L



Costruisci una barca in una regione dove hai un cittadino non ingaggiato e non ribelle senza spendere un disco azione.

4

A32 / 48

ESPANSIONISMO



Puoi fare un'azione di migrazione senza spendere un disco azione.



A33/48

ANFITEATRO

8



A34 / 48



ESPORTAZIONE



Aggiungi o rimuovi un cubetto risorsa a tua scelta dal mercato d'esportazione, da o per la banca.



A35 / 48



SCHIAVITU'



Disimpegna tutti i cittadini sotto il tuo controllo.
Essi possono fare un'altra azione immediatamente.



A36 / 48



COLOSSO



A37 / 48

PIRAMIDE



A38/48

EMIGRAZIONE



A39 / 48



GRANDE FARO



Λ40/48

CATTEDRALE

9

∞



A41/48



IMMIGRAZIONE



Λ2 / 48



ARCHITETTURA



Puoi fare un azione di costruzione senza spendere un disco azione.



A43 / 48



COMMERCIO LOCALE



Puoi effettuare una transazione a tua scelta sul mercato domestico senza spendere un disco azione.

A44/48

4

PACE E
PROSPERITA'



A45/48

2

EDUCAZIONE



A46/48

DITTATURA



Rialza tutti i ribelli sotto il tuo controllo.
Essi tornano cittadini attivi.



A47/48

REGALIDAL CLERO

