

### CULTURA

**Fase Status:**  
Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti "Cultura".

2

### LEGGENDA

**Immediatamente dopo una battaglia** (indipendentemente dal risultato) sia contro una città di livello 5 oppure una città con una Meraviglia.  
Devi attaccare con un'armata di 4 unità.

### CONSOLATI

**Fase Status:**  
Devi avere un'influenza culturale in almeno 2 differenti città straniere.

2

### GRANDE BATTAGLIA

**Immediatamente dopo aver vinto una battaglia** che coinvolge almeno 6 unità militari (barbari compresi).

### CIVILIZZAZIONE!

**Fase Status:**  
Devi avere almeno 6 città.

2

### COSCRITTI

**Immediatamente dopo un'azione di "costruzione"** due volte in un turno e usando l'avanzamento "Coscritti" in ognuno per pagare un'unità con segnalini umore.

### SCIENZA

**Fase Status:**  
Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti "Scienza".

2

### ATTACCO ANFIBIO

**Immediatamente dopo aver conquistato** una città con un'Armata attaccante da una Nave.

### MERCANTE

**Fase Status:**  
Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti "Economia".

2

### PREDONE

**Immediatamente dopo una battaglia** dove hai eliminato un Colono o una Nave che faceva parte di una rotta commerciale. Guarda l'avanzamento "Rotte Commerciali".

### CITTADELLA

**Fase Status:**  
Devi avere almeno 1 città di livello 5.

2

### SIGNORE DELLA GUERRA

**Immediatamente dopo aver eliminato** almeno 3 unità armate in una battaglia (inclusi i Barbari).

### NAVIGATORE

**Fase Status:**  
Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti "Marina".

2

### AGGRESSORE

**Immediatamente dopo aver eliminato** almeno 2 unità armate in una battaglia iniziata da te contro un altro giocatore.

### GOVERNO

**Fase Status:**  
Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti in una categoria di governo tra "Democrazia", "Autocrazia" o "Teocrazia".  
(Puoi completare solo 1 obiettivo "Governo" per gioco.)

2

### CIVILIZZATORE

**Immediatamente dopo aver catturato** un insediamento barbaro difeso da almeno due unità barbare.

### GOVERNO

**Fase Status:**  
Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti in una categoria di governo tra "Democrazia", "Autocrazia" o "Teocrazia".  
(Puoi completare solo 1 obiettivo "Governo" per gioco.)

2

### AGGRESSORE

**Immediatamente dopo aver eliminato** almeno due unità armate in una battaglia iniziata da te contro un altro giocatore.

### DOMINIO

**Fase Status:**

Devi avere almeno 4 città senza nessuna altra città negli spazi adiacenti (nessuna delle tue città, città di altri giocatori o insediamenti Barbari.)

2

### POTENZA MILITARE

**Fase Status:**

hai una combinazione di almeno 12 Armate/Navi. (Non puoi completare gli obiettivi "Potenza Militare" o "Esercito Occupante" durante la stessa Fase Status.)

### NUOVO FONDATORE

**Immediatamente dopo aver**

**fondato una città** ad almeno 5 spazi di distanza dalla tua città di origine.

2

### SFIDA

**Immediatamente dopo una**

**battaglia** dove sei stato attaccato ed hai eliminato almeno 2 Armate Barbari inclusi).

### COMMERCIANTE

**Fase Status:**

Devi avere almeno 3 rotte commerciali. Guarda l'avanzamento "Rotte Commerciali". (Non si possono completare gli obiettivi "Rotte Marittime" e "Commerciante" insieme nella stessa Fase Status.)

2

### SFIDA

**immediatamente dopo una**

**battaglia** dove sei stato attaccato ed hai eliminato almeno 2 Armate (Barbari inclusi).

### ROTTE MARITTIME

**Fase Status:**

Devi avere 2 o più rotte commerciali usando navi. Guarda l'avanzamento "Rotte Commerciali". Non si possono completare gli obiettivi "Rotte Marittime" e "Commerciante" insieme nella stessa Fase Status.)

2

### TIRANNO

**Immediatamente se hai 4 o più città in rivolta.**

### BILANCIATO

**Fase Status:**

Devi avere degli avanzamenti in tutte le categorie (per la forma di Governo ne è richiesta una)

2

### AUDACE

**immediatamente dopo aver vinto una battaglia** contro un giocatore con più avanzamenti "Guerra", oppure contro un'Armata con più unità rispetto alla tua (Barbari inclusi).

### INFLUENZA

**Fase Status:**

Devi avere il maggior numero di edifici nemici sotto tua influenza culturale rispetto ad ogni altro giocatore.

2

### CIVILIZZATORE

**Immediatamente dopo aver catturato un insediamento barbaro difeso da almeno 2 unità barbare.**

### MERAVIGLIOSO

**Immediatamente dopo aver costruito la prima Meraviglia del gioco oppure...**

**Fase Status:**

Sei stato l'unico a costruire una Meraviglia in questo Round.

2

### AVAMPOSTO

**Fase Status:**

Devi avere almeno 3 Armate su differenti terre che non sono adiacenti alla tua città o in una delle tue città.

### COLONIA

**Fase Status:**

Devi avere almeno una città che è distante 5 o più spazi lontana dallo spazio su cui è situata la tua città di origine. (Non puoi completare l'obiettivo "Colonia" se hai già completato "Nuovo Fondatore" in questo Round.)

2

### MINACCIA

**Fase Status:**

Devi avere almeno 4 Armate adiacenti alla città di un avversario. (Le tue Armate possono essere sia sullo stesso spazio di terreno che differenti.)

### ACCADEMICO

**Fase Status:**

Devi avere il maggior numero di città con Accademie rispetto ad ogni altro giocatore.

2

### CONQUISTATORE

**Immediatamente dopo aver conquistato un'altra città difesa dall'avversario (che abbia almeno un'unità Armata e/o Fortezza).**

### CULTURA COSTIERA

**Fase Status:**

Devi avere il maggior numero di città con Porti rispetto ad ogni altro giocatore.

2

### GUERRAFONDAIO

**Immediatamente dopo aver combattuto** due differenti

Armate/Città avendone vinta/catturata almeno una durante il tuo turno (Barbari inclusi).

### AVANZATO

**Fase Status:**

Devi avere più avanzamenti rispetto ad ogni altro giocatore (devi avere almeno 6 avanzamenti).

2

### GUERRAFONDAIO

**Immediatamente dopo aver combattuto** due differenti

Armate/Città avendone vinta/catturata almeno una durante il tuo turno (Barbari inclusi).

### RELIGIOSO

**Fase Status:**

Devi avere il maggior numero di città con Templi rispetto ad ogni altro giocatore.

2

### SIGNORE DELLA GUERRA

**Immediatamente dopo aver**

**eliminato** almeno 3 unità Armate in una battaglia (Barbari inclusi).

### URBANISTA

**Fase Status:**

Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti "Costruzione"

2

### GRANDE BATTAGLIA

**Immediatamente dopo aver vinto**

una battaglia che ha coinvolto un totale di 6 unità Armate (Barbari inclusi).

### IDEE!

**Fase Status:**

Devi avere almeno 5 risorse Idea. Quindi paga 2 Idee per completare quest'obiettivo - l'Oro non può esser utilizzato.

2

### CONTRO OGNI PREVISIONE

**Immediatamente dopo aver vinto**

una battaglia (di terra o mare) contro un altro giocatore dove tu eri in svantaggio di un'unità Armate o Navi.

### FELICITA'

**Fase Status:**

Devi avere almeno 4 città "felici".

2

### CONQUISTATORE

**Immediatamente dopo aver**

**conquistato** un'altra città difesa dall'avversario (che abbia almeno un'unità Armata e/o Fortezza).

### ILLUMINATO

**Fase Status:**

Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti "Educazione".

2

### BLOCCO

**Fase Status:**

Devi avere almeno 2 Navi nello spazio di mare dove un avversario ha il porto.

### OTTIMA FORNITURA

**Fase Status:**

Devi avere almeno 3 Cibi, 3 Minerali e 3 Legnami.

2

### ATTACCO ANFIBIO

**Immediatamente dopo aver**

**conquistato** una città con un'Armata attaccante da una Nave.

### RICCO

**Fase Status:**

Devi avere almeno 5 Ori. Quindi paga 2 Ori per completare quest'obiettivo.

2

### GRANDE FLOTTA NAVALE

**Fase Status:**

Devi avere almeno 4 Navi, oppure 2 in più rispetto ad ogni altro giocatore.

### MINERALI!

**Fase Status:**  
Devi avere almeno 5 Minerali.  
Quindi paga 2 Minerali per  
completare quest'obiettivo - l'Oro  
non può esser usato.

2

### GRANDE ARMATA

**Fase Status:**  
Devi avere almeno più di 4 unità  
Armate rispetto ad ogni altro  
giocatore.

### LEGNO!

**Fase Status:**  
Devi avere almeno 5 Legnami.  
Quindi paga 2 Legnami per  
completare quest'obiettivo - l'Oro  
non può esser usato.

2

### FORTIFICATO

**Fase Status:**  
Devi avere il maggior numero di città  
con Fortezze rispetto ad ogni altro  
giocatore.

### CIBO!

**Fase Status:**  
Devi avere almeno 5 Cibi.  
Quindi paga 2 Cibi per  
completare quest'obiettivo - l'Oro  
non può esser usato.

2

### ESERCITO OCCUPANTE

**Fase Status:**  
Devi avere almeno 4 città con  
un'unità Armata.  
(Non puoi completare "Potenza  
Militare" e "Esercito Occupante"  
durante la stessa Fase status.)

### DIVERSO

**Fase Status:**  
Devi avere ogni edificio della  
città sulla mappa (gli edifici sotto  
Influenza Culturale nelle tue città  
o in quelle nemiche non contano).

2

### L'ARTE DELLA GUERRA

**Fase Status:**  
Devi avere tutti gli avanzamenti  
"Guerra".

### CONCENTRATO

**Fase Status:**  
Devi avere più categorie di  
avanzamenti con tutti i progressi  
completati rispetto ad ogni altro  
giocatore.

2

### AUDACE

**Immediatamente dopo aver vinto**  
una battaglia contro un giocatore con  
più avanzamenti in "Guerra", oppure  
contro un'Armata con più unità  
rispetto alle tue (Barbari inclusi).

## AVANZAMENTO

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Azione libera :**  
esegui 1 avanzamento senza costo di cibo.

### Lancieri (Armata):

Prima di un tiro di combattimento, tira un dado per ogni unità della tua Armata. Se ottieni almeno un "colpito", puoi cancellare un risultato "colpito" ottenuto dal successivo tiro del tuo avversario.

## AVANZAMENTO

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Azione libera :**  
esegui 1 avanzamento senza costo di cibo.

### Cavalleria (Armata):

Se durante il tuo tiro di combattimento elimini lo stesso numero o più unità Armate rispetto al tuo avversario, tira un dado per ogni tua unità rimanente. Con questo secondo tiro puoi eliminare un'unità aggiuntiva.

## ISPIRAZIONE

### Azione libera:

Duplica un avanzamento dalla civiltà di un altro giocatore a zero costo cibo.  
Devi avere un'unità o città entro 2 spazi dalla città/armata di un altro giocatore.

### Cavalleria (Armata):

Se durante il tuo tiro di combattimento elimini lo stesso numero o più unità Armate rispetto al tuo avversario, tira un dado per ogni tua unità rimanente. Con questo secondo tiro puoi eliminare un'unità aggiuntiva.

## ISPIRAZIONE

### Azione libera:

Duplica un avanzamento dalla civiltà di un altro giocatore a zero costo cibo.  
Devi avere un'unità o città entro 2 spazi dalla città/armata di un altro giocatore.

### Lanciere (Armata):

Prima di un tiro di combattimento, tira un dado per ogni unità della tua Armata. Se ottieni almeno un "colpito", puoi cancellare un risultato "colpito" ottenuto dal successivo tiro del tuo avversario.

## LUME DELLA CONOSCENZA

### Azione libera :

Prendi 1 segnalino Idea per ogni Accademia che possiedi.

### Altura (Armata/Fortezza)

Un tiro di 6 può esser ritirato e aggiunto al risultato. Ogni dado può esser ritirato solo una volta. Non può esser usato quando attacchi una città.

## LUME DELLA CONOSCENZA

### Azione libera :

Prendi 1 segnalino Idea per ogni Accademia che possiedi.

### Sorpresa Tattica

(Armata/Fortezza/Nave):  
Se ottieni almeno un "colpito", ne ottieni automaticamente un'altro.

## BUONE IDEE

Giocala dopo aver sconfitto un'unità nemica o aver conquistato una città (Barbari inclusi)

Prendi 2 segnalini Idea.

**L'Assedio (Armata):** giocala nel primo Round di combattimento contro una città: tira un dado per ogni unità Armata prima del tiro di combattimento. Il tuo avversario tira un dado in meno nel suo tiro di combattimento per ogni tuo tiro andato a "segno".

## BUONE IDEE

Giocala dopo aver sconfitto un'unità nemica o aver conquistato una città (Barbari inclusi)

Prendi 2 segnalini Idea.

### Altura (Armata/Fortezza)

Un tiro di 6 può esser ritirato ed aggiunto al risultato. Ogni dado può esser ritirato solo una volta. Non può esser usato quando attacchi una città.

## MERCENARI

### Giocala Come Un'Azione:

Usa i Barbari per attaccare una città nemica. Sia una delle tue città che quella sotto bersaglio devono esser entro 2 spazi dall'insediamento Barbaro scelto. Si applicano le normali regole di combattimento dei Barbari.

### Per il Popolo

(Armata/Fortezza):  
Se stai difendendo una città, aggiungi 1 dado al tuo tiro di combattimento.

## MERCENARI

**Giocala Come Un'Azione:**  
usa i Barbari per attaccare una città nemica. Sia una delle tue città che quella sotto bersaglio devono esser entro 2 spazi dall'insediamento Barbaro scelto. Si applicano le normali regole di combattimento dei Barbari.

**Difesa provocatoria (Armata/Fortezza/Nave):**  
se sei il difensore , aggiungi 1 al Valore di Combattimento del tuo tiro di combattimento per ogni Unità nemica (Armata o Nave).

## SOGGEZIONE CULTURALE

Dopo aver dichiarato l'azione "Influenza Culturale" , gioca questa carta su un insediamento Barbaro anziché in quello di un giocatore (si applicano tutte le regole).  
Se hai successo , rimpiazza l'insediamento con uno dei tuoi.  
Se ci sono unità Barbare , puoi convertirne una in un Colono o Armata e rimuovere il resto.

**Difesa provocatoria (Armata/Fortezza/Nave):**  
se sei il difensore , aggiungi 1 al Valore di Combattimento del tuo tiro di combattimento per ogni Unità nemica (Armata o Nave).

## SOGGEZIONE CULTURALE

Dopo aver dichiarato l'azione "Influenza Culturale" , gioca questa carta su un insediamento Barbaro anziché in quello di un giocatore (si applicano tutte le regole).  
Se hai successo , rimpiazza l'insediamento con uno dei tuoi.  
Se ci sono unità Barbare , puoi convertirne una in un Colono o Armata e rimuovere il resto.

**Difese Migliorate (Armata/Fortezza):**  
Se stai difendendo una città , annulla un risultato "colpito" da un tiro di combattimento.

## CRESCITA DELLA CITTA'

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Giocala Come Un'Azione:**  
Senza pagar risorse, puoi attivare una città e farla crescere di livello (si applicano le altre regole per la crescita della città).

**Ritirata Tattica (Armata):**  
[Non giocabile se in difesa di una città] Il combattimento finisce prima di ogni tiro, e ogni carta Combattimento è scartata. Muovi la tua Armata di uno spazio verso una delle tue città (il tuo avversario vince la battaglia).

## CRESCITA DELLA CITTA'

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Giocala Come Un'Azione:**  
senza pagar risorse, puoi attivare una città e farla crescere di livello (si applicano le altre regole per la crescita della città).

**Lanciere (Armata):**  
Prima di un tiro di combattimento, tira un dado per ogni unità della tua Armata. Se ottieni almeno un "colpito" , puoi cancellare un risultato "colpito" ottenuto dal successivo tiro del tuo avversario.

## RACCOLTA CONCENTRATA

Gioca questa carta quando "Riscuoti" risorse.

Ti è permesso "Riscuotere" più volte dalla stessa Terra (tuttavia puoi ancora raccogliere la stessa quantità di risorse).

**Ritirata Tattica (Armata):**  
[Non giocabile se in difesa di una città] Il combattimento finisce prima di ogni tiro, e ogni carta Combattimento è scartata. Muovi la tua Armata di uno spazio verso una delle tue città (il tuo avversario vince la battaglia).

## RACCOLTA CONCENTRATA

Gioca questa carta quando "Riscuoti" risorse.

Ti è permesso "Riscuotere" più volte dalla stessa Terra (tuttavia puoi ancora raccogliere la stessa quantità di risorse).

**Lanciere (Armata):**  
Prima di un tiro di combattimento, tira un dado per ogni unità della tua Armata. Se ottieni almeno un "colpito" , puoi cancellare un risultato "colpito" ottenuto dal successivo tiro del tuo avversario.

## ESPLORATORI

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Giocala come un'Azione:**  
1. Rivelare una regione vicina ad una delle tue città.  
2. Piazzare gratuitamente un Colono su una delle tue città a scelta.

**Cavalleria (Armata):**  
Se durante il tuo tiro di combattimento elimini lo stesso numero o più unità Armate rispetto al tuo avversario , tira un dado per ogni tua unità rimanente. Con questo secondo tiro puoi eliminare un'unità aggiuntiva.

## ESPLORATORI

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Giocala come un'Azione:**  
1. Rivelare una regione vicina ad una delle tue città.  
2. Piazzare gratuitamente un Colono su una delle tue città a scelta.

**Difesa pronta (Armata/Fortezza/Nave):**  
Se stai difendendo , aggiungi 1 dado al tuo tiro di combattimento.

## SPIE

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Giocala Come Un'Azione:**

Guarda le carte Azione e Obiettivo di un altro giocatore.

Puoi scambiare la stessa categoria di una delle tue carte con una di quelle del tuo avversario.

**Morale Alto (Armata/Nave/Fortezza):**  
Aggiungi +2 al tuo Valore di combattimento.

## SPIE

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Giocala Come Un'Azione:**

guarda le carte Azione e Obiettivo di un altro giocatore.

Puoi scambiare la stessa categoria di una delle tue carte con una di quelle del tuo avversario.

**Difesa provocatoria (Armata/Fortezza/Nave):**  
se sei il difensore , aggiungi 1 al Valore di Combattimento del tuo tiro di combattimento per ogni Unità nemica (Armata o Nave).

## GENERALE EROICO

**Giocala dopo aver vinto una battaglia contro un'Armata nemica (Barbari inclusi).**

1. Incrementa gratuitamente l'umore di una delle tue città a scelta (senza azioni o spesa di segnalini Umore).
2. Poi , puoi svolgere un "Miglioramento Civico" senza costo di azione.

**Formazione a Cuneo (Armata):**  
Se stai attaccando , acquisisci +1 Valore di Combattimento al tuo tiro per ogni unità nemica.

## GENERALE EROICO

**Giocala dopo aver vinto una battaglia contro un'Armata nemica (Barbari inclusi).**

1. Incrementare gratuitamente l'umore di una delle tue città a scelta (senza azioni o spesa di segnalini Umore).
2. Poi , puoi svolgere un "Miglioramento Civico" senza costo di azione.

**Morale Alto (Armata/Nave/Fortezza):**  
Aggiungi +2 al tuo Valore di combattimento.

## NEGOZIATI

Paga 1 segnalino Cultura per giocare.

**Azione gratuita alla fine del tuo turno.**

Scegli un giocatore e questo non può attaccarti nel suo prossimo turno.

**Esploratori (Armata/Nave/Fortezza):**  
Gli effetti della carta Combattimento del tuo avversario sono cancellati ed inoltre aggiungi quella carta alla tua mano.

## NEGOZIATI

Paga 1 segnalino Cultura per giocare.

**Azione gratuita alla fine del tuo turno.**

Scegli un giocatore e questo non può attaccarti nel suo prossimo turno.

**Martire (Armata/Nave):**  
Prima di un qualsiasi tipo di tiro, sacrifica un'Armata/Nave per eliminare un'Armata/Nave nemica e cancellare la sua carta Combattimento. (ad eccezione della carta Combattimento "Esploratori" che ignora questo effetto)

## COMANDO

Paga 1 segnalino Cultura per giocare.

Ottieni un'azione extra questo turno.

**Altura (Armata/Fortezza)**  
Un tiro di 6 può esser ritirato ed aggiunto al risultato.  
Ogni dado può esser ritirato solo una volta. Non può esser usato quando attacchi una città.

## COMANDO

Paga 1 segnalino Cultura per giocare.

Ottieni un'azione extra questo turno.

**Arcieri (Armata):**  
Tira un dado per ognuna delle tue unità prima di un tiro di combattimento.  
Se ottieni almeno un "colpito" l'avversario rimuove un'unità prima del suo tiro di combattimento.

## ASSASSINIO DEL LEADER

Paga 1 segnalino Cultura per giocare.

**Azione gratuita:**

Scegli un giocatore e questo svolgerà un'azione in meno nel suo prossimo turno.  
(Non possono esser attaccati giocatori che già subiscono gli effetti di questa carta.)

**Altura (Armata/Fortezza)**  
Un tiro di 6 può esser ritirato ed aggiunto al risultato.  
Ogni dado può esser ritirato solo una volta. Non può esser usato quando attacchi una città.

### ASSASSINIO DEL LEADER

Paga 1 segnalino Cultura per giocare.

#### Azione gratuita:

Scegli un giocatore e questo svolgerà un'azione in meno nel suo prossimo turno.

(Non possono esser attaccati giocatori che già subiscono gli effetti di questa carta.)

#### Arcieri (Armata):

Tira un dado per ognuna delle tue unità prima di un tiro di combattimento.

Se ottieni almeno un "colpito" l'avversario rimuove un'unità prima del suo tiro di combattimento.

### RACCOLTA DI MASSA

Gioca questa carta quando "Riscuoti" risorse.

Puoi raccogliere 2 risorse aggiuntive del normale (non può esser combinata con "Raccolta Concentrata" o un'altra carta "Raccolta di Massa")

#### Difesa pronta

(Armata/Forzezza/Nave):

Se stai difendendo, aggiungi un dado al tuo tiro di combattimento.

### RACCOLTA DI MASSA

Gioca questa carta quando "Riscuoti" risorse.

Puoi raccogliere 2 risorse aggiuntive del normale (non può esser combinata con "Raccolta Concentrata" o un'altra carta "Raccolta di Massa")

#### Cavalleria (Armata):

Se durante il tuo tiro di combattimento elimini lo stesso numero o più unità Armate rispetto al tuo avversario, tira un dado per ogni tua unità rimanente.

Con questo secondo tiro puoi eliminare un'unità aggiuntiva.

### NUOVI OBIETTIVI

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

#### Giocala Come Un'Azione:

pesca 2 carte obiettivi. Puoi scambiare uno dei tuoi Obiettivi con uno tra i 2 appena pescati. Mischia le carte scartate nel mazzo.

#### Aggirare (Armata)

Se stai attaccando, aggiungi un dado al tuo tiro di combattimento.

### NUOVI OBIETTIVI

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

#### Giocala Come Un'Azione:

pesca 2 carte obiettivi. Puoi scambiare uno dei tuoi Obiettivi con uno tra i 2 appena pescati. Mischia le carte scartate nel mazzo.

#### Morale Alto

(Armata/Nave/Forzezza)

Aggiungi +2 al tuo Valore di combattimento.

### SINERGIA TECNOLOGICA

Gioca questa carta dopo aver acquisito un avanzamento.

Acquisisci un altro avanzamento (pagandone il costo).

Il nuovo avanzamento deve appartenere alla stessa categoria.

#### Difesa pronta

(Armata/Forzezza/Nave):

Se stai difendendo, aggiungi 1 dado al tuo tiro di combattimento.

### SINERGIA TECNOLOGICA

Gioca questa carta dopo aver acquisito un avanzamento.

Acquisisci un altro avanzamento (pagandone il costo).

Il nuovo avanzamento deve appartenere alla stessa categoria.

#### Arcieri (Armata):

Tira un dado per ognuna delle tue unità prima di un tiro di combattimento.

Se ottieni almeno un "colpito" l'avversario rimuove un'unità prima del suo tiro di combattimento.

### INSEGNACI ADESSO

Gioca questa carta dopo aver conquistato una città avversaria.

Copia gratuitamente uno degli avanzamenti dell'avversario.

(Questo mantiene comunque il suo avanzamento.)

#### Difesa pronta

(Armata/Forzezza/Nave):

Se stai difendendo, aggiungi 1 dado al tuo tiro di combattimento.

### INSEGNACI ADESSO

Gioca questa carta dopo aver conquistato una città avversaria.

Copia gratuitamente uno degli avanzamenti dell'avversario.

(Questo mantiene comunque il suo avanzamento.)

#### Arcieri (Armata):

Tira un dado per ognuna delle tue unità prima di un tiro di combattimento.

Se ottieni almeno un "colpito" l'avversario rimuove un'unità prima del suo tiro di combattimento.

## MILIZIA

**Paga 1 segnalino cultura per giocare.**

**Azione gratuita:**  
Ottieni un'unità Armata gratuitamente in una città a tua scelta (la città non deve essere attivata).

**Formazione a Cuneo (Armata):**  
Se stai attaccando, acquisisci +1 Valore di Combattimento al tuo tiro per ogni unità nemica.

## MILIZIA

**Paga 1 segnalino cultura per giocare.**

**Azione gratuita:**  
Ottieni un'unità Armata gratuitamente in una città a tua scelta (la città non deve essere attivata).

**Morale Alto (Armata/Nave/Fortezza):**  
Aggiungi +2 al tuo Valore di combattimento.

## SCAMBIO TECNOLOGICO

**Azione gratuita:**  
Tu ed un'altro giocatore potete copiarvi un avanzamento senza costi in Cibo.  
Dovete avere unità o città distanti tra loro di massimo 2.

**Sorpresa Tattica (Armata/Fortezza/Nave):**  
Se ottieni almeno un "colpito", ne ottieni automaticamente un'altro.

## SCAMBIO TECNOLOGICO

**Azione gratuita:**  
Tu ed un'altro giocatore potete copiarvi un avanzamento senza costi in Cibo.  
Dovete avere unità o città distanti tra loro di massimo 2.

**Altura (Armata/Fortezza)**  
Un tiro di 6 può esser ritirato ed aggiunto al risultato. Ogni dado può esser ritirato solo una volta. Non può esser usato quando attacchi una città.

## SINERGIA INVENTIVA

**Gioca questa carta dopo aver acquisito un avanzamento.**

Prendi 2 risorse Idea.

**Morale Alto (Armata/Nave/Fortezza):**  
Aggiungi +2 al tuo Valore di combattimento.

## SINERGIA INVENTIVA

**Gioca questa carta dopo aver acquisito un avanzamento.**

Prendi 2 risorse Idea.

**Aggirare (Armata)**  
Se stai attaccando, aggiungi un dado al tuo tiro di combattimento.

**UN BUON ANNO**



Tu prendi 1 cibo.

**UN BUON ANNO**



Tutti i giocatori prendono 1 cibo.

**UN BUON ANNO**



Tu prendi 1 cibo.

Scegli un'altro giocatore che prende 1 Cibo.  
(se possibile, devi selezionarne uno che abbia riquadri liberi in magazzino).

**UN OTTIMO ANNO**



Tu prendi 2 cibo.

**UN OTTIMO ANNO**



Tutti i giocatori prendono 2 cibo.

**UN OTTIMO ANNO**



Tu prendi 2 cibo.

Scegli un giocatore che prende 2 Cibi, o due giocatori prendono 1 Cibo a testa.  
(se possibile, devi selezionarne uno che abbia riquadri liberi in magazzino).

**GRANDE ESPLORATORE**

Metti questa carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Marina".
- Rivelare una regione nascosta adiacente ad un'altra dove il giocatore ha una città.

Dopo il giocatore può pagare 2 Cibi per piazzare una città in quella regione.

Poi scarta questa carta.

**GRANDE ARTISTA**

Metti questa carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Cultura".
- Far diventare una città felice.

Poi scarta questa carta.

**GRANDE PROFETA**

Metti questa carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Spiritualità".
- Incrementare il "Livello di una città" a sua scelta con un Tempio senza attivarla (si applicano le normali restrizioni/regole e costi in risorse).

Poi scarta questa carta.

### GRANDE FILOSOFO

Metti questa  
carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Educazione".
- Prendere 2 risorse Idea.

Poi scarta questa carta.

### GRANDE SCIENZIATO

Metti questa  
carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Scienza".
- Prendere 2 risorse Idea.

Poi scarta questa carta.

### GRANDE STATISTA

Metti questa  
carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Governò" disponibile
- Pescare 2 carte Azione.

Poi scarta questa carta.

### GRANDE SIGNORE DELLA GUERRA

Metti questa  
carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Guerra".
- Svolgere un'azione di "Movimento". Se questa azione genera dei Combattimenti, uno di essi può essere combattuto tirando un dado extra per ogni tiro.

Poi scarta questa carta.

### GRANDE MERCANTE

Metti questa  
carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Economia".
- Se un giocatore possiede l'avanzamento "Rotte Commerciali": genera una entrata per ogni "Rotta Commerciale".

Poi scarta questa carta.

### GRANDE INGEGNERE

Metti questa  
carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Costruzione" disponibile
- Incrementa il "livello di una Città" senza attivarla (si applicano le normali restrizioni/regole e costi in risorse).

Poi scarta questa carta.

### BOOM DELLA POPOLAZIONE



Posiziona gratuitamente un Colono in una delle tue città. Dopo seleziona un avversario che riceve anch'esso un Colono in una delle sue città. (Se possibile devi selezionarne uno che ha un Colono tra le sue riserve).

### BOOM DELLA POPOLAZIONE



Posiziona gratuitamente un Colono in una delle tue città. Dopo seleziona un avversario che riceve anch'esso un Colono in una delle sue città. (Se possibile devi selezionarne uno che ha un Colono tra le sue riserve).

### VULCANO

*Se possiedi almeno quattro città:*

Prendi una delle tue città. Questa città viene distrutta insieme alle sue unità (rimuovila dalla mappa).

Mantieni questa carta da parte e posizionatevi tutti gli edifici delle città distrutte sopra.

Ogni edificio attribuisce 2 PV al giocatore che possiede il pezzo.

## CARESTIA

### **Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

### **Tu perdi 1 Cibo.**

Se non hai Cibo , devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta"

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

## CARESTIA

### **Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

### **Tu perdi 1 Cibo.**

Se non hai Cibo , devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta"

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

## CARESTIA

### **Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

### **Tutti i giocatori perdono 1 Cibo.**

Se non hai Cibo , devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta"

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

## CARESTIA

### **Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

### **Tu perdi 2 Cibo.**

Se non hai Cibo , devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta" per ogni Cibo non pagato

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

## CARESTIA

### **Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

### **Tu perdi 2 Cibo.**

Se non hai Cibo , devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta" per ogni Cibo non pagato

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

## CARESTIA

### **Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

### **Tutti i giocatori perdono 2 Cibo.**

Se non hai Cibo , devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta" per ogni Cibo non pagato

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

## TERREMOTO

*Se possiedi almeno tre città:*  
Riduci il livello di una delle tue città di 1-3 livelli (a tua scelta).

Se una città si riduce di livello ma non viene distrutta con l'azione , allora riduci il suo morale.  
Mantieni questa carta da parte e posizionatevi tutti gli edifici delle città distrutte sopra.

Ogni edificio attribuisce **2 VP** al giocatore che possiede il pezzo.

## TERREMOTO MAGGIORE

*Tutti i giocatori con almeno tre città:*  
Devono ridurre una delle loro città di 1-3 livelli (a loro scelta).

Se una città si riduce di livello ma non viene distrutta con l'azione , allora riduci il suo morale.  
Mantieni questa carta da parte e posizionatevi tutti gli edifici delle città distrutte sopra.

Ogni edificio attribuisce **2 VP** al giocatore che possiede il pezzo.

## ALLUVIONE LOCALE

**Tu** devi ridurre l'umore ad **una** delle tue città adiacenti a spazi di mare (se possibile).

### ALLUVIONE MAGGIORE

**Tutti i giocatori** devono ridurre l'umore ad **una** delle loro città adiacenti a spazi di mare (se possibile).

### MIGRAZIONE



**Tu** devi fare entrambe :

1. Scegliere un altro giocatore che prende un Colono in una delle sue città di sua scelta (se possibile, scegli un giocatore che abbia un Colono nella sua riserva).
2. Ridurre di **1** il livello di umore ad una delle tue città (se possibile).

### MIGRAZIONE



**Tu** devi fare entrambe:

1. Scegliere un altro giocatore che prende un Colono in una delle sue città di sua scelta (se possibile, scegli un giocatore che abbia un Colono nella sua riserva).
2. Ridurre di **1** il livello di umore ad una delle tue città (se possibile).

### PESTE

**Fognature:** i giocatori che hanno l'avanzamento "Fognature" possono ignorare gli effetti di questa carta. I giocatori che lo acquisiscono possono ignorare il secondo effetto.

1. **Tutti i giocatori** riducono di uno il loro livello di umore in una delle loro città (oppure due se hanno l'avanzamento "Strade") e...
2. Nessuna città può aumentare il suo livello (per nessuna ragione) fino alla prossima Fase Status.

### EPIDEMIA

**Fognature:** i giocatori che hanno l'avanzamento "Fognature" possono ignorare gli effetti di questa carta.

**Tutti i giocatori** rimuovono una delle loro unità da **1** Terreno (oppure due se posseggono l'avanzamento "Strade").

I giocatori che non posseggono il quantitativo richiesto di unità da rimuovere devono ridurre il livello di umore di una città per ogni unità mancante.

### RIVOLUZIONE



**Tu** devi fare entrambe:

1. Perdere un'azione in questo turno se ne hai ancora , e...
2. Trasferire tutti i tuoi avanzamenti da una forma di Governo ad un'altra alla quale hai accesso (se possibile)

Puoi ignorare uno degli effetti sopra descritti per ogni Armata che scegli di eliminare.

### GUERRA CIVILE

Se possiedi delle città "neutrali" o in "rivolta" con Armate , selezionane una.

Rimuovi un'Armata dalla città scelta e riducine l'umore (se possibile).

Se non possiedi città con questi requisiti, allora riduci di **1** il livello di una tua città.

### GUERRA CIVILE

Se possiedi delle città "neutrali" o in "rivolta" con Armate , selezionane una.

Rimuovi un'Armata dalla città scelta e riducine l'umore (se possibile).

Se non possiedi città con questi requisiti, allora riduci di **1** il livello di una tua città.

### UN ANNO SPLENDIDO



**Tu** prendi **3** Cibi.

Dopo distribuisce altrettanti **3** Cibi agli altri giocatori a tuo piacere. (se possibile, devi selezionarne uno che abbia riquadri liberi in magazzino).

**UN ANNO  
SPLENDIDO**



Tu prendi 3 Cibi.

**UN ANNO  
SPLENDIDO**



Tutti i giocatori prendono 3 Cibi.

**MERAVIGLIA  
GRANDE  
FARO**



**Requisiti:**  
- Deve esser costruito in una città col porto  
- Ingegneria - Cartografia

**Benefici:**  
- Ottieni gratuitamente una Nave dopo Aver costruito questa Meraviglia (nella città dove l'hai costruita).  
- Puoi "Muovere" una Nave dopo Aver attivato la città con questa Meraviglia.

5

**MERAVIGLIA  
GRANDE  
MURAGLIA**



**Requisiti:**  
- Ingegneria - Assedio

**Benefici:**  
- I Barbari non possono attaccare alcuna tua città.  
- I giocatori non possono attaccare le tue città con Fortezze finchè non hanno sviluppato "Assedio" (non devono pagare per utilizzare il suo potere).

5

**MERAVIGLIA  
GRANDI  
GIARDINI**



**Requisiti:**  
- Ingegneria - Irrigazione

**Benefici:**  
- Dopo che hai raccolto le risorse nella Città con questa Meraviglia prendi 1 Cibo.  
- **Giocala Come un'Azione:** Paga un segnalino Umore per aumentare di un livello l'Umore di una delle tue città.

5

**MERAVIGLIA  
GRANDE  
STATUA**



**Requisiti:**  
- Ingegneria - Monumenti

**Benefici:**  
- Questa Meraviglia aggiunge +1 al raggio d'azione di "Influenza Culturale".  
- La città con questa Meraviglia, insieme alle città all'interno di 2 spazi da essa, non possono esser bersaglio di "Influenza Culturale" avversaria.

5

**MERAVIGLIA  
GRANDE  
BIBLIOTECA**



**Requisiti:**  
- Ingegneria - Filosofia

**Benefici:**  
- Prendi 2 risorse Idea non appena costruisci questa Meraviglia.  
- Prendi 1 risorsa Idea quando il giocatore alla tua sinistra, nel suo turno, prende un avanzamento che tu non possiedi.

5

**MERAVIGLIA  
GRANDI  
PIRAMIDI**



**Requisiti:**  
- Ingegneria - Rituali

**Benefici:**  
- La proprietà di questa Meraviglia conferisce il vantaggio nel caso di pareggio di Punti Vittoria a fine partita.  
- Quando questa Meraviglia è costruita, la città che la detiene può svolgere due azioni di "Influenza Culturale" senza nessun costo.

5

**MERAVIGLIA  
GRANDE  
MAUSOLEO**



**Requisiti:**  
- Ingegneria - Sacerdozio

**Benefici:**  
- I giocatori attaccanti devono pagare 1 segnalino Umore o Cultura per ogni unità Armata che attacca la città con questa Meraviglia.  
- Quando "Incrementi il Livello di una città" con Templi, le tue città non vengono attivate.

5

### PESTE

**Fognature:** i giocatori che hanno l'avanzamento "Fognature" possono ignorare gli effetti di questa carta.

I giocatori che lo acquisiscono possono ignorare il secondo effetto.

1. **Tutti i giocatori** riducono di uno il loro livello di umore in una delle loro città (oppure due se hanno l'avanzamento "Strade") e...
2. Nessuna città può aumentare il suo livello (per nessuna ragione) fino alla prossima Fase Status.

### EPIDEMIA

**Fognature:** i giocatori che hanno l'avanzamento "Fognature" possono ignorare gli effetti di questa carta.

**Tutti i giocatori** rimuovono una delle loro unità da ogni Terreno (oppure due se posseggono l'avanzamento "Strade").

I giocatori che non posseggono il quantitativo richiesto di unità da rimuovere devono ridurre il livello di umore di una città per ogni unità mancante.

### GRANDE PROFETA

Metti questa carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare 1 segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Spiritualità".
- Incrementare il "Livello di una città" a sua scelta con un Tempio senza attivarla (si applicano le normali restrizioni/regole e costi in risorse).

Poi scarta questa carta.

### TERREMOTO

*Se possiedi almeno tre città:*  
Riduci il livello di una delle tue città di 1-3 livelli (a tua scelta).

Se una città si riduce di livello ma non viene distrutta con l'azione, allora riduci il suo morale. Mantieni questa carta da parte e posizionatevi tutti gli edifici delle città distrutte sopra.

Ogni edificio attribuisce 2 VP al giocatore che possiede il pezzo.

### TERREMOTO MAGGIORE

*Tutti i giocatori con almeno tre città:*  
Devono ridurre una delle loro città di 1-3 livelli (a loro scelta).

Se una città si riduce di livello ma non viene distrutta con l'azione, allora riduci il suo morale. Mantieni questa carta da parte e posizionatevi tutti gli edifici delle città distrutte sopra.

Ogni edificio attribuisce 2 VP al giocatore che possiede il pezzo.

### OTTIMA FORNITURA

**Fase Status:**  
Devi avere almeno 3 Cibi, 3 Minerali e 3 Legnami.

2

### ATTACCO ANFIBIO

**Immediatamente dopo aver conquistato** una città con un'Armata attaccante da una Nave.

### SCIENZA

**Fase Status:**  
Devi avere tutti e 4 gli avanzamenti "Scienza".

2

### ATTACCO ANFIBIO

**Immediatamente dopo aver conquistato** una città con un'Armata attaccante da una Nave.

### SOGGEZIONE CULTURALE

Dopo aver dichiarato l'azione "Influenza Culturale", gioca questa carta su un insediamento Barbaro anziché in quello di un giocatore (si applicano tutte le regole).

Se hai successo, rimpiazza l'insediamento con uno dei tuoi. Se ci sono unità Barbare, puoi convertirne una in un Colono o Armata e rimuovere il resto.

#### Difesa provocatoria

(Armata/Forzezza/Nave): se sei il difensore, aggiungi 1 al Valore di Combattimento del tuo tiro di combattimento per ogni Unità nemica (Armata o Nave).

### MERCENARI

**Gioca Come Un'Azione:** usa i Barbari per attaccare una città nemica. Sia una delle tue città che quella sotto bersaglio devono esser entro 2 spazi dall'insediamento Barbaro scelto. Si applicano le normali regole di combattimento dei Barbari.

#### Difesa provocatoria

(Armata/Forzezza/Nave): se sei il difensore, aggiungi 1 al Valore di Combattimento del tuo tiro di combattimento per ogni Unità nemica (Armata o Nave).

### SPIE

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Gioca Come Un'Azione:** guarda le carte Azione e Obiettivo di un altro giocatore. Puoi scambiare la stessa categoria di una delle tue carte con una di quelle del tuo avversario.

#### Difesa provocatoria

(Armata/Forzezza/Nave): se sei il difensore, aggiungi 1 al Valore di Combattimento del tuo tiro di combattimento per ogni Unità nemica (Armata o Nave).

### SPIE

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

**Gioca Come Un'Azione:** Guarda le carte Azione e Obiettivo di un altro giocatore. Puoi scambiare la stessa categoria di una delle tue carte con una di quelle del tuo avversario.

#### Morale Alto

(Armata/Nave/Forzezza) Aggiungi +2 al tuo Valore di combattimento.

### LUME DELLA CONOSCENZA

**Azione libera :** Prendi 1 segnalino Idea per ogni Accademia che possiedi.

#### Sorpresa Tattica

(Armata/Forzezza/Nave): Se ottieni almeno un "colpito", ne ottieni automaticamente un'altro.

### SCAMBIO TECNOLOGICO

**Azione gratuita:** Tu ed un'altro giocatore potete copiarvi un avanzamento senza costi in Cibo. Dovete avere unità o città distanti tra loro di massimo 2.

#### Sorpresa Tattica

(Armata/Forzezza/Nave): Se ottieni almeno un "colpito", ne ottieni automaticamente un'altro.

### SCAMBIO TECNOLOGICO

#### Azione gratuita:

Tu ed un'altro giocatore potete copiarvi un avanzamento senza costi in Cibo. Dovete avere unità o città distanti tra loro di massimo 2.

#### Altezza (Armata/Forzezza)

Un tiro di 6 può esser ritirato ed aggiunto al risultato. Ogni dado può esser ritirato solo una volta. Non può esser usato quando attacchi una città.

### ESPLORATORI

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

#### Gioca come un'Azione:

1. Rivelare una regione vicina ad una delle tue città.
2. Piazzare gratuitamente un Colono su una delle tue città a scelta.

#### Cavalleria (Armata):

Se durante il tuo tiro di combattimento elimini lo stesso numero o più unità Armate rispetto al tuo avversario, tira un dado per ogni tua unità rimanente. Con questo secondo tiro puoi eliminare un'unità aggiuntiva.

### ESPLORATORI

Paga 1 segnalino cultura per giocare.

#### Gioca come un'Azione:

1. Rivelare una regione vicina ad una delle tue città.
2. Piazzare gratuitamente un Colono su una delle tue città a scelta.

#### Difesa pronta

(Armata/Forzezza/Nave): Se stai difendendo, aggiungi 1 dado al tuo tiro di combattimento.

### CARESTIA

**Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

**Tu perdi 2 Cibo.**

Se non hai Cibo, devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta" per ogni Cibo non pagato

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

### CARESTIA

**Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

**Tu perdi 2 Cibo.**

Se non hai Cibo, devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta" per ogni Cibo non pagato

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

### CARESTIA

**Irrigazione:**

l'avanzamento "Irrigazione" ti permette d'ignorare questa carta.

**Tutti i giocatori perdono 2 Cibo.**

Se non hai Cibo, devi ridurre l'umore di una delle tue città direttamente "in rivolta" per ogni Cibo non pagato

L'Oro non può esser usato come sostituto del Cibo in questo caso.

### EPIDEMIA

**Fognature:** i giocatori che hanno l'avanzamento "Fognature" possono ignorare gli effetti di questa carta.

**Tutti i giocatori** rimuovono una delle loro unità da **1 Terreno** (oppure due se posseggono l'avanzamento "Strade").

I giocatori che non posseggono il quantitativo richiesto di unità da rimuovere devono ridurre il livello di umore di una città per ogni unità mancante.

### GUERRA CIVILE

Se possiedi delle città "neutrali" o in "rivolta" con Armate, selezionane una.

Rimuovi un'Armata dalla città scelta e riducine l'umore (se possibile).

Se non possiedi città con questi requisiti, allora riduci di **1** il livello di una tua città.

### GUERRA CIVILE

Se possiedi delle città "neutrali" o in "rivolta" con Armate, selezionane una.

Rimuovi un'Armata dalla città scelta e riducine l'umore (se possibile).

Se non possiedi città con questi requisiti, allora riduci di **1** il livello di una tua città.

### GRANDE SIGNORE DELLA GUERRA

Metti questa carta sul tavolo.



**Giocala come un Azione**

Il primo giocatore a pagare **1** segnalino Cultura nel suo turno può sia :

- Ottenere gratuitamente un avanzamento "Guerra".
- Svolgere un'azione di "Movimento". Se questa azione genera dei Combattimenti, uno di essi può essere combattuto tirando un dado extra per ogni tiro.

Poi scarta questa carta.

### URBANISTA

**Fase Status:**

Devi avere tutti e **4** gli avanzamenti "Costruzione"

**2**

### GRANDE BATTAGLIA

**Immediatamente dopo aver vinto** una battaglia che ha coinvolto un totale di **6** unità Armate (Barbari inclusi).

### ILLUMINATO

**Fase Status:**

Devi avere tutti e **4** gli avanzamenti "Educazione".

**2**

### BLOCCO

**Fase Status:**

Devi avere almeno **2** Navi nello spazio di mare dove un avversario ha il porto.

