

	Milizia: ogni volta che un avversario attacca una provincia di un impero dotato di milizia, il numero di pedine necessarie aumenta di uno.	
	Fortificazioni: alla fine di ogni turno il giocatore può piazzare una fortezza in una propria provincia, una sola volta per turno.	
	Astronomia: l'espansione può avvenire attraverso una o più zone di mare aperto.	
	Medicina: il popolo riceve una pedina supplementare all'inizio di ogni suo turno, compreso il primo.	
	Messaggeri: l'impero non considera la regola di coesione.	
	Diplomazia: prima di iniziare il proprio turno, si sceglie un avversario cui imporre la pace.	
	Barbari: nessuna caratteristica speciale.	
	Specializzazione: tutti i modificatori dell'altra tessera sono raddoppiati.	
	Rinascimento: il declino si può dichiarare alla fine del turno di gioco, dopo il conteggio dei punti.	
	Eredità: il popolo attivo e quello in declino possono entrare in contatto.	
	Rivoluzione: la civiltà può scegliere di iniziare in qualsiasi provincia.	

	Milizia: ogni volta che un avversario attacca una provincia di un impero dotato di milizia, il numero di pedine necessarie aumenta di uno.	
	Fortificazioni: alla fine di ogni turno il giocatore può piazzare una fortezza in una propria provincia, una sola volta per turno.	
	Astronomia: l'espansione può avvenire attraverso una o più zone di mare aperto.	
	Medicina: il popolo riceve una pedina supplementare all'inizio di ogni suo turno, compreso il primo.	
	Messaggeri: l'impero non considera la regola di coesione.	
	Diplomazia: prima di iniziare il proprio turno, si sceglie un avversario cui imporre la pace.	
	Barbari: nessuna caratteristica speciale.	
	Specializzazione: tutti i modificatori dell'altra tessera sono raddoppiati.	
	Rinascimento: il declino si può dichiarare alla fine del turno di gioco, dopo il conteggio dei punti.	
	Eredità: il popolo attivo e quello in declino possono entrare in contatto.	
	Rivoluzione: la civiltà può scegliere di iniziare in qualsiasi provincia.	



Agricoltura: le province agricole danno un punto vittoria supplementare.



Allevamento: le province di pianura danno un punto vittoria supplementare.



Porti: le province portuali danno un punto vittoria supplementare.



Miniere: le province minerarie danno 2 punti supplementari.



Conio: ogni provincia, comprese quelle montane, dà un punto vittoria supplementare.



Schiavitù: ogni pedina avversaria o neutrale, eliminata per l'espansione dell'impero, dà un punto vittoria.

Galere: conquistare una provincia costa una pedina in meno se la provincia di partenza e quella attaccata hanno una costa in comune.



Montanari: conquistare una provincia montana costa una pedina in meno. Inoltre, tali province danno un punto supplementare.



Armamenti: ogni conquista di una nuova provincia costa una pedina in meno.



Generale: 7 ulteriori pedine all'inizio del turno, da restituire alla fine del turno, prima della verifica della coesione.



Spionaggio: una volta per turno si può conquistare una provincia al costo fisso di due pedine.



Agricoltura: le province agricole danno un punto vittoria supplementare.



Allevamento: le province di pianura danno un punto vittoria supplementare.



Porti: le province portuali danno un punto vittoria supplementare.



Miniere: le province minerarie danno 2 punti supplementari.



Conio: ogni provincia, comprese quelle montane, dà un punto vittoria supplementare.



Schiavitù: ogni pedina avversaria o neutrale, eliminata per l'espansione dell'impero, dà un punto vittoria.

Galere: conquistare una provincia costa una pedina in meno se la provincia di partenza e quella attaccata hanno una costa in comune.



Montanari: conquistare una provincia montana costa una pedina in meno. Inoltre, tali province danno un punto supplementare.



Armamenti: ogni conquista di una nuova provincia costa una pedina in meno.



Generale: 7 ulteriori pedine all'inizio del turno, da restituire alla fine del turno, prima della verifica della coesione.



Spionaggio: una volta per turno si può conquistare una provincia al costo fisso di due pedine.

