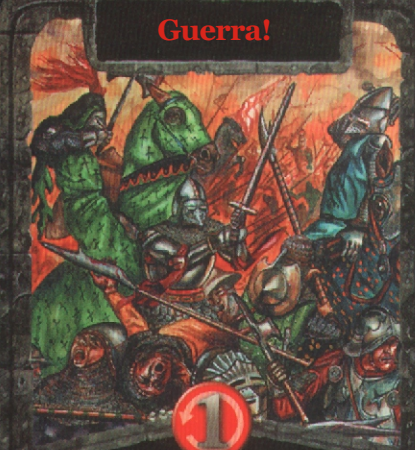




Guerra!



1

Dichiara Guerra a un altro giocatore. Entrambi tirate un dado. **Nazionalismo [W]** e i **Vantaggi Militari** aggiungono +1. Chi ha il totale più alto guadagna **1 livello** di Malcontento, l'altro **2**. La differenza tra i due valori ottenuti è il numero di **province controllate** che lo sconfitto cede (a scelta) al vincitore, purché gli siano raggiungibili. In caso di parità, il Malcontento sale di **1 livello** per entrambi, e i dadi vanno tirati a ogni Fase Storica successiva fino alla vittoria di una delle parti.

Carestia



1

Ogni giocatore guadagna **4 livelli** di Malcontento, **-1** per ogni **provincia controllata** che produce **Grano**, **-1** se possiede **Agronomia [J]**.

Le Crociate



1

Metti una tua **pedina di Controllo** in una provincia a tua scelta dell'**Area VI**, rimuovendo le eventuali pedine presenti, e guadagnando **1 livello** di Malcontento. Aumenta il credito di **Gualtiero Senza Averi** se è stato giocato nello stesso turno. È annullata da **Invasione dei Mongoli** nella **Seconda e Terza Epoca**, e diventa un **ardello**.

Misticismo



1

Ogni giocatore guadagna **4 livelli** di Malcontento, **-1** per ogni **progresso scientifico** che possiede. Diventa un **ardello** se tutti i giocatori possiedono tutti i progressi scientifici.





