

PRIMA EPOCA

CARTE

Alchemist's Gold (*Oro dell'Alchimista*)

Un giocatore di tua scelta deve pagare metà del suo incasso stampato alla banca. Tale penalità non può eccedere l'incasso corrente. L'incasso già speso per la difesa dal Patronage non è soggetto a questa carta. Annullata con le Laws of Matter. Se tutti i giocatori hanno le Laws of Matter, questa carta diventa un Misery Burden.

Armor (*Armatura*)

Un Vantaggio militare incrementa le possibilità delle tue forze. Tu vinci tutti i pareggi sugli attacchi per questo turno (inclusa la War). Aggiungi un bonus di +1 ai tuoi totali di competizione sia in attacco che in difesa (per questo turno). Annullata per mezzo del Long Bow o Gunpowder. Se annullata, l'Armatura diventa un Misery Burden.

Civil War (*Guerra Civile*)

Un giocatore di tua scelta è sopraffatto da una guerra civile. Egli incrementa di uno scatto la sua Misery. Qualsiasi ● nella sua capitale è ridotto a un ■. Egli dovrà scegliere di perdere o la metà del suo incasso registrato oppure metà dei suoi "tokens". All'inizio della Expansion Phase, la sua posizione nell'ordine di gioco diventa l'ultima.

Enlightened Ruler (*Governante Illuminato*)

Giocala su te stesso per annullare gli effetti di Mysticism, Religious strife, Civil War, Revolutionary Uprisings, Rebellion e Alchemist's Gold per il resto del turno. Questa carta non annulla quegli effetti che oramai sono già stati subiti.

Famine (*Carestia*)

Tutti i giocatori guadagnano 4 scatti, sul Misery Index, meno 1 per ogni provincia Grain che essi dominano. Il possedere anche la Improved Agriculture riduce la penalità di uno scatto ulteriore.

Mysticism Abounds (*Il Misticismo Abbonda*)

Tutti i giocatori guadagnano 4 scatti, sul Misery Index, meno 1 per ogni progresso Science posseduto. Se tutti i giocatori possiedono i 4 progressi Science allora la carta diventa un Misery Burden.

A cura di Marco Fibbi 2000 © - Tutti i Diritti riservati.

Papal Decree (*Decreto Papale*)

Puoi proibire, a tutti i giocatori, l'acquisizione di un qualsiasi progresso in una delle seguenti discipline:

- Science
- Religion
- Exploration

Annullata da Religious Strife se giocata nello stesso turno. Quando Religious Strife viene giocata nella terza epoca, questa carta diventa un Misery Burden.

Pirates/Vikings (*Pirati/Vichinghi*)

Riduci un qualsiasi ●, che si trova in provincia di costa di tua scelta, in un ■. Se giocata durante l'epoca 2, riduci 2 ●. Se giocata durante l'epoca 3, riduci 3 ●.

Rebellion (*Ribellione*)

Un conflitto locale scoppia in una qualsiasi provincia di tua scelta (eccetto il nuovo mondo e le Capitali). Un eventuale ●, in quella provincia, è ridotto ad un ■.

Revolutionary Uprisings (*Sommossa Rivoluzionarie*)

Ogni giocatore incrementa il proprio Misery Index di 1 scatto per ciascun progresso nel Commerce posseduto.

Stirrups (*Staffe*)

Un temporaneo vantaggio militare incrementa le capacità delle tue forze. Tu vinci tutti i pareggi sugli attacchi per questo turno (inclusa la War). Aggiungi un bonus di +1 ai tuoi totali di competizione sia in attacco che in difesa (per questo turno). Annullata per mezzo del Long Bow o Gunpowder. Se annullate, le Staffe diventano un Misery Burden.

The Crusades (*Le Crociate*)

Piazza una tua pedina ● in qualsiasi posto all'interno dell'area VI e rimuovi ogni eventuale altra pedina in quella provincia. Aumenta di 1 scatto la tua Misery. Questa carta aumenta i crediti per Walter the Penniless se viene giocato nel turno di questa carta. Annullata da Mongol Armies nell'epoca 2 oppure nell'epoca 3 diventa un Misery Burden.

War!
(Guerra)

Dichiara guerra ad un altro giocatore. Ciascun giocatore lancia un dado. Nationalism e vantaggi militari, modificano il dado con +1. Chi realizza il totale più alto guadagna 1 scatto di Misery, il totale più basso ne guadagna 2. La differenza tra i due totali è l'ammontare di ● che il perdente deve cedere al vincitore (a scelta del difensore). Se il lancio è alla pari allora entrambi i giocatori guadagnano 1 scatto e continuano a combattere nei round seguenti fino a che non esce un vincitore.

SECONDA EPOCA

CARTE

Black Death
(Peste)

Scegli un'area che sarà colpita dalla Pestilenza. Tutti i ■ nell'area vengono riposti nei rispettivi Stocks. Quindi tutti i ●, presenti nell'area vengono ridotti ad 1 ■.

Gunpowder
(Polvere da Sparo)

Un temporaneo vantaggio militare incrementa le capacità delle tue forze. Tu vinci tutti i pareggi sugli attacchi per questo turno (inclusa la War). Aggiungi un bonus di +1 ai tuoi totali di competizione sia in attacco che in difesa (per questo turno). Annulla Armor e Stirrups, e li trasforma Misery Burden.

Long Bow
(Arco Lungo)

Un temporaneo vantaggio militare incrementa le capacità delle tue forze. Tu vinci tutti i pareggi sugli attacchi per questo turno (inclusa la War). Aggiungi un bonus di +1 ai tuoi totali di competizione sia in attacco che in difesa (per questo turno), eccetto che contro il giocatore che sta utilizzando la Gunpowder. Annulla Armor e Stirrups e li trasforma Misery Burden.

Mongol Armies
(Armata Mongole)

Incassa \$10 dalla banca. Se d'ora innanzi viene giocato Marco Polo i crediti da lui forniti sono considerati raddoppiati. Da adesso The Crusades diventa un Misery Burden.

Religious Strife
(Lotte Religiose)

Tutti i giocatori aumentano il proprio Misery Index di 1 scatto per ciascun progresso in Religion che possiedono. Annulla il Papal Decree se giocato in questo turno. Se giocata nell'epoca 3, il Papal Decree diventa un Misery Burden.