



Valore Prec. Person. Credito

Effetti

Amb Lon Par Bar Gen Ven

### SCIENZA

						[A]	Astronomia	30	-	<b>2 3</b>	20	Puoi attraversare <i>un</i> mare come se fosse una provincia costiera.
						[B]	Anatomia	60	-	<b>3 3</b>	20	Riduci il Malcontento di un livello all'acquisto.
						[C]	Fisica	90	-	<b>3</b>	20	Sei immune agli effetti dell' <i>Alchimia</i> .
						[D]	Illuminismo	120	-	<b>3 3</b>	20	Riduce il Malcontento di un livello a ogni turno.

### RELIGIONE

						[E]	Patrocinio	30+M	-	<b>1</b>	10	Puoi usare gli sconti concessi dai Personaggi degli altri giocatori.
						[F]	Indulgenze	60+M	-		20	Ogni turno prendi 2 Pedine Espansione per ogni giocatore senza F.
						[G]	Fede	90+M	-		30	Quando attacchi aggiungi +1 al dado verde.
						[H]	Conversione	120+M	<b>F</b>		20	Vinci automaticamente un attacco per turno contro ogni giocatore senza H.

### COMMERCIO

						[I]	Carovana	20	-		10	Puoi espanderti attraversando le province adiacenti non controllate.
						[J]	Agronomia	40	<b>I</b>		10	Riduce il Malcontento di un livello all'acquisto.
						[K]	Mulini	50	<b>J</b>		10	Puoi modificare l'eccesso/penuria di Grano, Vino, Stoffe o Metalli.
						[L]	Economia	80	<b>K</b>		10	Ogni turno raddoppia la tua cassa (fino a un massimo pari all'incasso).
						[M]	Manifattura	110	<b>L</b>		0	Aumenta di un livello il profitto delle merci.

### CULTURA

						[N]	Manoscritti	30	-	<b>1 1 1</b>	30	Puoi scambiare una carta (a caso) con un giocatore sconfitto senza N.
						[O]	Stampa	60	<b>N</b>	<b>2 2 2</b>	20	Incassi gli sconti offerti dai Personaggi sui progressi che possiedi.
						[P]	Arte & Tecnica	90	<b>O</b>	<b>3</b>	10	Una volta per turno puoi scartare una carta a scelta dalla mano.
						[Q]	Rinascimento	120	<b>P</b>	<b>2 3 3</b>	0	Una volta per turno scambia l'ordine di gioco con un tuo vicino senza Q.

### ESPLORAZIONE

						[R]	Via della Seta	40	-	<b>1 1 2</b>	20	Puoi accedere alla Regione V.
						[S]	Tre Alberi	80	-		20	Miglioramento della flotta: puoi raggiungere tutte le province costiere.
						[T]	Galeoni	120	<b>A, S</b>	<b>2 2 2</b>	20	Miglioramento della flotta: puoi raggiungere l'Estremo Oriente.
						[U]	Nuovo Mondo	160	<b>V, T</b>	<b>2</b>	0	Miglioramento della flotta: puoi raggiungere il Nuovo Mondo.

### SOCIETÀ

						[V]	Urbanistica	20	-		20	Una volta per turno puoi pagare 10 ducati per pescare una carta.
						[W]	Nazionalismo	60	-	<b>1</b>	30	Aumenta di +1 la tua potenza militare nella regione della tua capitale.
						[X]	Mecenatismo	100	-	<b>2 2</b>	40	Tutti i progressi (eccetto Religione e Società) ti costano 10 ducati in meno.
						[Y]	Cosmopolitismo	150	<b>R</b>	<b>2 2 3</b>	50	Le province satelliti ti aiutano anche in attacco.
						[Z]	Borghesia	170	<b>K</b>		60	Dimezza il tuo costo di Stabilizzazione; aumenta le entrate di 10 ducati.

### Scelta delle capitali

1° \_\_\_\_\_ 4° \_\_\_\_\_  
 2° \_\_\_\_\_ 5° \_\_\_\_\_  
 3° \_\_\_\_\_ 6° \_\_\_\_\_

Puntata iniziale: \_\_\_\_\_ ducati

Tot.	Tr.	Pedine	Ducati
_____	1	_____	_____
_____	2	_____	_____
_____	3	_____	_____
_____	4	_____	_____
_____	5	_____	_____
_____	6	_____	_____
_____	7	_____	_____
_____	8	_____	_____
_____	9	_____	_____
_____	10	_____	_____
_____	11	_____	_____
_____	12	_____	_____
_____	13	_____	_____
_____	13	_____	_____
_____	14	_____	_____
_____	15	_____	_____
_____	16	_____	_____
_____	17	_____	_____
_____	18	_____	_____

### Punteggio finale

Scienza (300) \_\_\_\_\_  
 Religione (300) \_\_\_\_\_  
 Commercio (300) \_\_\_\_\_  
 Cultura (300) \_\_\_\_\_  
 Esplorazione (400) \_\_\_\_\_  
 Società (500) \_\_\_\_\_  
 Progr. Tot. (2100) \_\_\_\_\_  
 Cassa \_\_\_\_\_  
 Malcontento \_\_\_\_\_

**TOTALE** \_\_\_\_\_