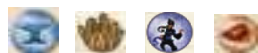


CARTE EVENTO CULTURALE - I LIVELLO

UN DONO DA LONTANO

(A GIFT FROM AFAR)

In qualsiasi momento:
Gioca questa carta al posto di una delle seguenti risorse. Scegli poi un altro giocatore. Quel giocatore aggiunge una MONETA alla sua Scheda Civiltà.



PANEM ET CIRCENSES

(BREAD AND CIRCUSES)

In qualsiasi momento:
Cancella un evento culturale che colpisce te, una delle tue pedine, o un quadrato o edificio di qualsiasi tua città.

DEFEZIONE

(DEFECTION)

Movimento:
Scegli una pedina all'interno di 4 quadrati (non diagonali) da una delle tue pedine o città. Distruggi la pedina scelta.

Questo interromperà il movimento della tua pedina.

DISORIENTAMENTO

(DISORIENTED)

Gestione Città:
Scegli un quadrato. Muovi tutte le pedine di un altro giocatore presenti in quel quadrato, fino a due quadrati di distanza (non in diagonale o attraverso caselle d'acqua). Le pedine non possono essere forzate a iniziare una battaglia.

SICCITA'

(DROUGHT)

Inizio del turno:
Scegli un quadrato non di montagna che non contenga alcun edificio o meraviglia. Posiziona una PEDINA DISASTRO nel quadrato, dal lato del deserto. Quel quadrato resterà deserto per il resto della partita.

SCAMBIO DI VEDUTA

(EXCHANGE OF IDEAS)

Inizio del turno:
Scegli un altro giocatore. Impara una sua tecnologia di Livello I a tua scelta gratuitamente. Quel giocatore impara poi una delle tue tecnologie di Livello I a sua scelta gratuitamente.

SABOTAGGIO

(SABOTAGE)

Inizio del turno:
Scegli un edificio all'interno di 4 quadrati (non diagonali) da una delle tue pedine o città. Distruggi l'edificio scelto e rimettilo nel Mercato.

I CITTADINI SONO IN RIVOLTA!

(THE CITIZENS ARE REVOLTING!)

Inizio del turno:
Scegli un altro giocatore. Il GOVERNO di quel giocatore cambia in ANARCHIA.

VIVA IL GIORNO DEL DESPOTA!

(WE LOVE THE DESPOT DAY!)

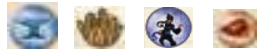
Gestione Città:
Scegli una delle tue città. Questo turno produrrà 4 PUNTI PRODUZIONE extra.

CARTE EVENTO CULTURALE - II LIVELLO

UN DONO GENEROSO

(A GENEROUS GIFT)

In qualsiasi momento:
Gioca questa carta al posto di una delle seguenti risorse.



CATASTROFE

(CATASTROPHE)

Inizio del turno:
Scegli un edificio all'interno di 6 quadrati (non diagonali) da una delle tue pedine o città. Distruggi l'edificio scelto e rimettilo nel Mercato.

DISBOSCAMENTO

(DEFORESTATION)

Inizio del turno:
Scegli un quadrato di foresta che non contenga alcun edificio o meraviglia. Posiziona una PEDINA DISASTRO nel quadrato, dal lato della pianura. Quel quadrato resterà pianura per il resto della partita.

GIOSTRA

(Jousting Tourney)

In qualsiasi momento:
Cancella un evento culturale.

CONDIVISIONE CONOSCENZE

(Knowledge Shared)

Inizio del turno:
Scegli un altro giocatore. Impara una sua tecnologia di Livello I o II a tua scelta gratuitamente. Quel giocatore impara poi una delle tue tecnologie di Livello I o II a sua scelta gratuitamente.

SPERDUTO

(Lost)

Gestione Città:
Scegli un quadrato. Muovi tutte le pedine di un altro giocatore presenti in quel quadrato, fino a tre quadrati di distanza (non in diagonale o attraverso caselle d'acqua). Le pedine non possono essere forzate a iniziare una battaglia.

DEFEZIONE DI MASSA

(Mass Defection)

Movimento:
Scegli un quadrato all'interno di 6 quadrati (non diagonali) da una delle tue pedine o città. Distruggi un GRANDE PERSONAGGIO o fino a due pedine all'interno del quadrato scelto.

Questo interromperà il movimento della pedina.

I CITTADINI SONO IN RIVOLTA!

(The Citizens are Revolting)

Inizio del turno:
Scegli un altro giocatore. Il GOVERNO di quel giocatore cambia in ANARCHIA.

VIVA IL GIORNO DELLA REGINA!

(I've Love the Queen Day)

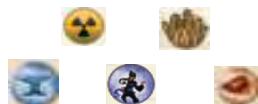
Gestione Città:
Scegli una delle tue città. Questo turno produrrà 6 PUNTI PRODUZIONE extra.

CARTE EVENTO CULTURALE - III LIVELLO

UN DONO PRINCIPESCO

(A PRINCELY GIFT)

In qualsiasi momento:
Gioca questa carta al posto di una delle seguenti risorse.



DISASTRO

(DISASTER)

Inizio del turno:
Distruggi fino a due edifici a tua scelta appartenenti a qualsiasi altro giocatore o giocatori e rimetti gli edifici distrutti nel Mercato.

FUORI POSIZIONE

(OUT OF POSITION)

Gestione Città:
Scegli un quadrato. Muovi tutte le pedine di un altro giocatore presenti in quel quadrato, fino a quattro quadrati di distanza (non in diagonale o attraverso caselle d'acqua).
Le pedine non possono essere forzate a iniziare una battaglia.

PRIMAVISIONE TV

(PRIMETIME TV)

In qualsiasi momento:
Cancella un evento culturale o un'abilità risorsa. Se si cancella un'abilità risorsa, la risorsa spesa per attivare l'abilità va persa.

GRUPPO D'ESPERTI

(THINK TANK)

Inizio del turno:
Scegli un altro giocatore. Impara una sua tecnologia di Livello III o minore a tua scelta gratuitamente. Quel giocatore impara poi una delle tue tecnologie di Livello III o minore a sua scelta gratuitamente.

VIVA IL GIORNO DEL PRESIDENTE!

(WE LOVE THE PRESIDENT DAY)

Gestione Città:
Scegli una delle tue città. Questo turno produrrà 8 PUNTI PRODUZIONE extra.

DEFEZIONE IN BLOCCO

(WHOLESALE DEFECTION)

Movimento:
Scegli un quadrato. Distruggi un GRANDE PERSONAGGIO o fino a due pedine all'interno del quadrato scelto.

Questo interromperà il movimento della pedina.