

<p>Volcano – distrugge tutte le unità adiacenti. (<i>Engineering</i> non ha effetti.) Earthquake – distrugge 1 città costiera e un'altra città costiera adiacente di un'altra nazione. <i>Engineering</i> → la città è ridotta; immune come vittima secondaria.</p>
<p>Treachery – una città diventa della nazione che ha scambiato la carta (sua scelta); 1 città ridotta se non scambiata.</p>
<p>Famine – perdi 10 unità, gli altri ne perdono 20, fino ad 8 per giocatore. <i>Pottery</i> → -4 per Grain usato.</p>
<p>Superstition – 3 città ridotte. <i>Mysticism</i> → 2, <i>Deism</i> → 1, <i>Enlightenment</i> → 0 (non cumulative)</p>
<p>Civil War – 15+20 unità alla prima fazione. <i>Music</i> → +5, <i>Drama & Poetry</i> → +5, <i>Democracy</i> → +10 (cumulative); <i>Philosophy</i> → 15 solo per la prima fazione, <i>Military</i> → 5 units distrutte da ogni fazione.</p>
<p>Slave Revolt – 15 unità non supportano le città, <i>Mining</i> → +5, <i>Enlightenment</i> → -5 (cumulative)</p>
<p>Flood – distruggi 17 unità su una pianura alluvionale, 10 alle altre vittime sulla stessa pianura alluvionale. <i>Engineering</i> → max 7. Se non c'è una pianura alluvionale, viene distrutta 1 città costiera. <i>Engineering</i> → città è ridotta.</p>
<p>Barbarian Hordes – 15 unità di barbari entrano nell'area di partenza e si muovono causando il Massimo danno. I Barbari hanno navi costiere e possono attraversare. Crete è immune.</p>
<p>Epidemic – perdi 16 unità, gli altri ne perdono 25, fino a 10 per giocatore; il giocatore che l'ha scambiata è immune. Una unità deve rimanere in ogni area. <i>Medicine</i> → -8 unità alla vittima primaria, -5 alle secondarie; <i>Road Building</i> → +5 (cumulative).</p>
<p>Civil Disorder – Sono ridotte tutte le città tranne 3. <i>Music</i> → +1, <i>Drama & Poetry</i> → +1, <i>Law</i> → +1, <i>Democracy</i> → +1, <i>Military</i> → -1, <i>Road Building</i> → -1 (cumulative)</p>
<p>Iconoclasm & Heresy – 4 città vengono ridotte. <i>Law</i> → -1, <i>Philosophy</i> → -1, <i>Theology</i> → -1, <i>Monotheism</i> → +1, <i>Road Building</i> → +1, (cumulative). La vittima secondaria riduce 2 città; <i>Philosophy</i> → 1, <i>Theology</i> → immune. Il giocatore che l'ha scambiata è immune come vittima secondaria.</p>
<p>Piracy – perdi 2 città costiere che diventano pirata – a scelta di chi l'ha scambiata. 2 vittime secondarie perdono 1 città costiera ognuno – a scelta delle vittima primaria. Il giocatore che l'ha scambiata è immune come vittima secondaria.</p>

