

## Carte Dei

<b><i>VULCAN</i></b> Distrucci una carovana qualunque di un avversario a tua scelta.	<b><i>HERMES</i></b> Produci 3 carte merci in piÙ di ogni merce che giÙ produci. Questa abilitÙ deve essere giocata durante la fase di commercio, dopo la raccolta ma prima della abilitÙ della carta "Dea Isis".	<b><i>BAAL</i></b> Distrucci una cittÙ qualunque di un avversario a tua scelta.	<b><i>MARS</i></b> Aggiungi +6 al totale di ogni singolo combattimento dopo aver visto il risultato.
<b><i>ISHTAR</i></b> Annulla il potere di un qualunque altro Dio, quando sei il bersaglio.	<b><i>POSEIDON</i></b> Puoi distruggere una Trireme nemica qualunque, anche mentre il proprietario la sta utilizzando come trasporto o È giÙ coinvolta in un combattimento.	<b><i>ISIS</i></b> Dopo la produzione, scegliete una carta risorsa segretamente per ogni giocatore e dategliela (anche a voi stessi).	<b><i>ATHENA</i></b> Aggiungi +2 per assumere un Ruolo qualunque.

## Carte Meraviglie

<b><i>COLOSSUS</i></b> <b>COLOSSO</b> Prendi una carta tasse aggiuntiva durante ogni fase di commercio.	<b><i>HANGING GARDENS</i></b> <b>GIARDINI PENSILI</b> Puoi tenere due carte merce alla fine di ogni fase di costruzione.	<b><i>TEMPLE OF ARTEMIS</i></b> <b>TEMPIO DI ARTEMIDE</b> Prendi una carta merce aggiuntiva durante ogni fase di commercio.	<b><i>STATUE OF ZEUS</i></b> <b>STATUA DI ZEUS</b> Puoi costruire due Fortezze per provincia. Prendi una Fortezza gratis quando questa Meraviglia viene acquistata.
<b><i>LIGHTHOUSE</i></b> <b>FARO</b> Puoi piazzare i marcatori di influenza in province non attigue a quelle che controlli, durante la fase di costruzione. Prendi un marcatore di influenza gratis quando questa Meraviglia viene acquistata.	<b><i>MAUSOLEUM</i></b> <b>MAUSOLEO</b> La costruzione di marcatori di influenza, carovane, cittÙ, templi e mercati costa -1.	<b><i>THE PYRAMIDS</i></b> <b>PIRAMIDI</b> Paga 12 carte merci o 12 carte tasse e costruisci le Piramidi. Vinci la partita.	