

A leader




Archimede

Guadagni un bonus di forza pari ai tuoi punti. Le tecnologie di unità militari hanno un costo di 1 in meno.



A leader



Ashoka

Posiziona 3 segnalini bianchi su Ashoka quando entra in gioco. In ogni turno puoi scartare un segnalino bianco per ottenere un'azione civile in più.



A leader



Cesare Augusto

Puoi spendere l'azione militare invece di un'azione civile per costruire edifici urbani e meraviglie.

A leader



Boudica

Aggiungi +1 alla tua forza. Guadagni 1 azione militare.



A leader



Cleopatra

Una volta per partita si può negare un'aggressione.



A leader



Confucio

Confucio dice: "L'uomo che gioca Confucio guadagna immediatamente 3 e 3. Le tecnologie del governo hanno un costo di 3 in meno."

A leader



Erodoto

Guadagni immediatamente 2. Quando giochi un evento futuro guadagni 2 in più.

A leader



Euclide

La costruzione di una parte di meraviglia, (quella al minor costo) viene creata automaticamente quando prendi la carta. Ogni tua meraviglia produce 2.



A leader



Hatshepsut

Guadagni 4 ogni volta che termini la costruzione di una meraviglia. Una volta per turno si ottiene 1 azione civile, se l'azione civile usata precedentemente è stata spesa per costruire un livello di una meraviglia.

A leader



Muhammad

Produci 2 in più dopo un'aggressione terminata con successo. Prendi 1 carta militare extra. (Ma non più di tre).



A leader



Pericle

Gli edifici urbani costano 1 in meno, sia per la costruzione sia per l'aggiornamento. Giocare una carta tecnologia per costruire edifici urbani (), ti costa 1 in meno.

A leader



Platone

Giocare tecnologie ti costa 1 in meno, o 2 in meno se si tratta di tecnologie di governo.

A leader



Ramses II

Ad ogni turno hai un costo di 1 in meno per la costruzione di edifici, miniere o meraviglie. Per una volta, riguadagni l'azione civile precedentemente usata per giocare Ramses II.

A leader



Salomone

Quando si crea una uova fattoria o miniera, produce immediatamente.



I leader



Avicenna

Ogni tuo laboratorio produce 1 .
Quando giochi una carta tecnologia, guadagni 1 e 1 .

?

I leader



Buddha

Ogni tuo tempio produce +2 , paga 1 consumo in meno.

?

I leader



Canuto Il Grande

Come azione politica si può formare un lavoratore non utilizzato, in un guerriero gratuitamente. Quando giochi un'aggressione il tuo guerriero ha +1 di forza.

?

I leader



Carlomagno

Il tuo governo ti dà +1 forza per ogni azione militare. Le unità spadaccini e cavalieri producono 1 ognuna.

? ?

I leader



Niccolò Copernico

Il tuo miglior tempio o libreria produce una quantità aggiuntiva di pari al suo livello. Ogni volta che giochi una carta tecnologia speciale (blu), ricevi 1 e 1 .

?

I leader



Enrico I

Perdi 1 punto forza. Guadagni 1 azione civile.

-1

I leader



Francesco Petrarca

Ogni tua libreria produce 1 in più. Ogni coppia produce 2 in più. Costruire edifici urbani costa 1 in meno.

?

I leader



Isabella I di Castiglia

Quando giochi Isabella I perdi 2 gettoni gialli. Ogni coppia fanteria-tempio produce 4 . Hai un ulteriore +2 di bonus quando colonizzi un nuovo territorio.

?

I leader



Kublai Khan

Ogni fattoria aggiunge +1 alla tua forza. Aggressioni e guerre hanno un costo di azione militare di +1.

?

I leader



Ferdinando Magellano

Ogni tua colonia produce 1 . Aumenta la tua forza di +2.

2

I leader



Manco Cápac

Ogni volta che giochi una carta azione, riguadagni l'azione civile precedentemente usata. Le tue meraviglie producono 1 extra.

?

I leader



Riccardo Cuor di Leone

Guadagni 1 azione militare. In guerre e aggressioni, si ha forza +4 se hai più visi felici del tuo avversario.

I leader



Solimano il Magnifico

Guadagni 1 azione militare. Ogni volta che vinci una guerra o aggressione produci 2 . Hai diritto ad un costo di 3 in meno sulle tecnologie che giochi.

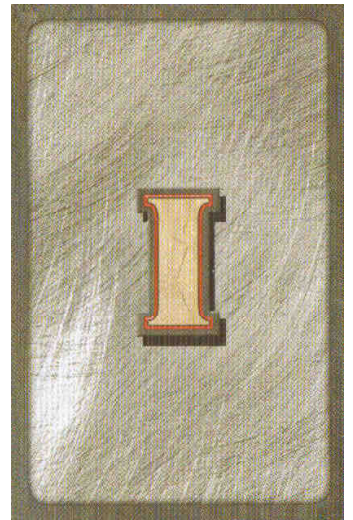
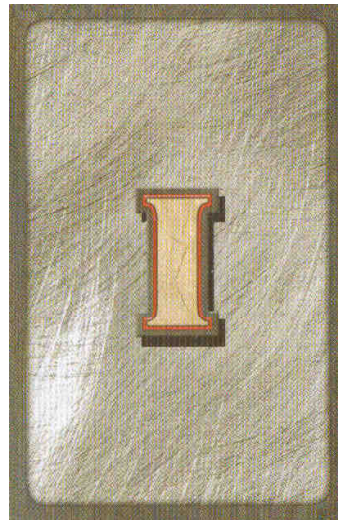
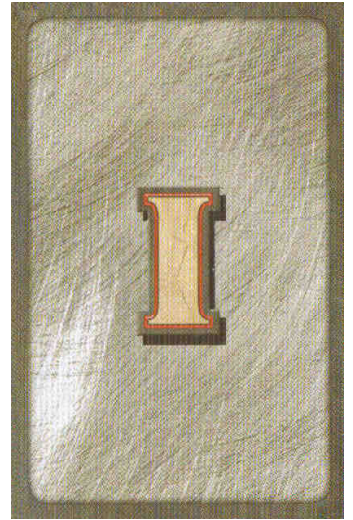
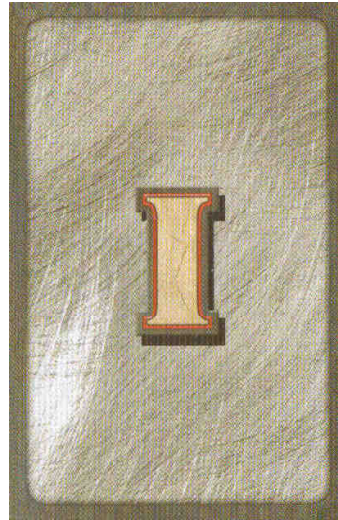
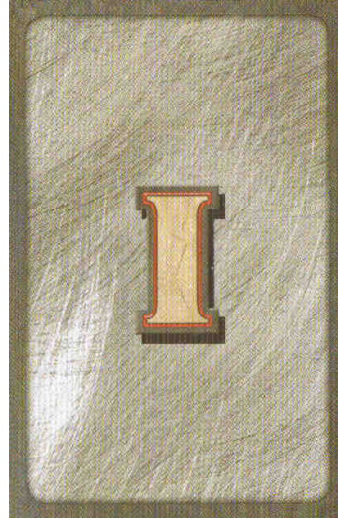
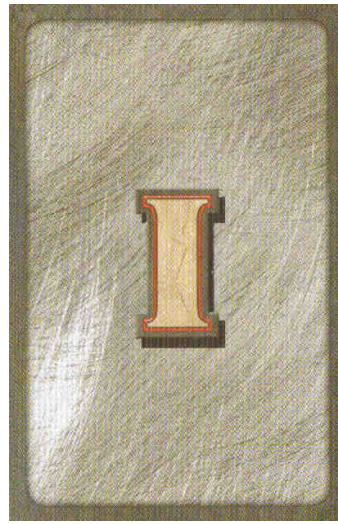
I leader



Tommaso D'Aquino

Il tuo migliore tempio o libreria produce una quantità aggiuntiva di pari al suo livello. Nei tuoi livelli I e II e costano 1 in meno.

?



II leader



Adam Smith

Nell'era II e nell'era III, fattorie e miniere hanno un costo di 1  in meno. Ogni volta che costruisci o aggiorni fattorie o miniere, riguadagni l'azione civile precedentemente usata.

 ? 

II leader



Barbanera

Guadagni 1 azione militare. Produci 1  extra per ogni colonia.

 ? 

II leader



Benjamin Franklin

Ogni volta che giochi una carta tecnologia guadagni 1 , 1  e 1 . Le carte difesa ti danno un bonus di +3 extra.

II leader



Cardinale Richelieu

Le tecnologie di governo costano 3  in meno.

II leader



Carlo XII di Svezia

Guadagni 1 azione militare. Posiziona 3 gettoni blu su Carlo XII. Questi gettoni possono essere utilizzati per la costruzione di città militari ad un costo di 1  in meno. *(Scarta i segnalini blu quando Carlo XII esce dal gioco).*

II leader



Dante Alighieri

Ogni tua libreria  produce il doppio di . Ogni coppia di libreria  e teatri  producono 2 .

 ?   ?

II leader



Gian Lorenzo Bernini

Puoi prendere una meraviglia dalla riga delle carte al costo di 1 azione civile. La costruzione di una parte di meraviglia, *(quella al minor costo)* viene creata automaticamente quando prendi la carta. Ogni meraviglia aggiunge un bonus di forza pari al suo livello.

 1  ?

II leader



Giuseppe Mazzini

Guadagni 1 azione politica. Ogni vostra libreria  produce +1 . Giocare tecnologie speciali ti costa 1  in meno.

 ?  

II leader



Luigi XIV

Ogni teatro  produce 1  extra. Ogni turno hai 2  in più per la costruzione di edifici urbani e/o meraviglie.

 ?

II leader



Pietro I il Grande

Ogni tecnologia militare riceve +2 di forza. Puoi aggiornare due unità militari al costo di una azione militare.

 ?

II leader



Gen. Radetzky

Giocare le tecnologie speciali ti costa minor punti scienza, pari al livello della tecnologia. Ogni libreria  produce +1  e +1 . Ricevi +2 di forza.

 ?  2  ?

II leader



Regina Vittoria

Guadagni 1 azione militare. Il bonus tattico del tuo miglior esercito si aggiunge di nuovo alla forza della tua civiltà.

 ?  

II leader



René Descartes

Tecnologie speciali e tecnologie di governo costano 2  in meno.

II leader



Tokugawa Ieyasu

Guadagni 1 azione militare. Ogni volta che sacrifichi una unità, produci  e aumenti temporaneamente *(fino alla fine del turno)* la tua forza, pari al livello dell'unità che hai sacrificato.

III leader



Adolf Hitler

Scoprire tecnologie militari costa 2  in meno. Costruire nuove unità militari costa 2  in meno. Quando un attacco fallisce Hitler muore.

 1 

III leader



Alan Turing

In ogni turno hai 3  per costruire o aggiornare laboratori  e librerie . I tuoi  e  ti forniscono un bonus di forza pari al loro livello.

 ?

III leader



Alexander Fleming

Il tuo miglior laboratorio produce  pari al suo livello. Una volta per turno quando aumenti la popolazione guadagni 2  e 2 .

 ?

III leader



Giovanni Paolo II

Ogni tuo tempio  produce una quantità di  pari al suo livello. Il tuo governo produce una quantità di  pari al suo livello.

 ?

III leader



Ho Chi Minh

Guadagni 1 azione militare. Le tue unità militari non sono mai antiquate. Produci 5  ogni volta che vinci una guerra o aggressione contro un giocatore con la produzione di risorse superiori alla tua.

III leader



Isaac Asimov

Per giocare una carta tecnologia si deve pagare un extra  pari al suo livello. Guadagni 4 .

 ?

III leader



John F. Kennedy

Il tuo governo produce  pari al suo livello. Due volte nel corso del turno è possibile usare un azione militare come azione civile. *(Questa regola si può usare solo dopo una rivoluzione).*

 ?

III leader



Mao Zedong

Quando Mao appare, tutti gli edifici urbani diventano nel conteggio templi  e  miniere. Ogni 2  /  produci 1 , 1 forza e 1 .

 ?  ?  ?

III leader



Osama Bin Laden

Guadagni 3 azioni militari. Hai un guadagno di forza pari alle unità sacrificate, sia per l'attacco sia per la difesa, quando si giocano carte aggressione.

 2   

III leader

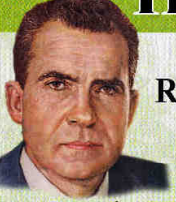


Pelè


Ogni tua arena  produce una quantità di  pari al suo livello.






 ?

III leader



Richard M. Nixon

Come azione politica si può sacrificare una unità militare e mettere un gettone giallo da parte della banca su Richard Nixon. Nixon aggiunge +3 alla forza e produce 3  per ogni gettone giallo su di lui.

 ?  ?   

III leader



Franklin D. Roosevelt

Prendi 2 azione politiche ogni turno. Esse non possono essere dello stesso tipo e non possono essere dirette allo stesso giocatore. Produci 1  per ogni azione militare inutilizzata dopo aver scartato le carte militari.

 ?

III leader



Joseph Stalin

La costruzione di unità militari costa 2  in meno. Ad ogni turno hai +1  per miniera, per costruzioni militari; oppure +2  per miniera se una guerra è stata dichiarata contro di te.



III leader



J.R.R. Tolkien

Tolkien produce 1 . Ogni vostra meraviglia produce +1  e +1 viso felice.

 ?  ?

III leader



Joseph Stalin

Guadagni 1 azione civile. Guadagni 1 azione militare. Una volta per turno si può prendere un gettone giallo da una miniera e metterlo su Stalin. Si producono 5  per ogni gettone giallo su Stalin. *(Scarta i gettoni gialli quando Stalin esce dal gioco).*

  ?  

A meraviglia

Colosseo



Guadagni 1 azione militare.

1 2 3 

 + 

A meraviglia

Cavallo di Troia



Quando giochi un' aggressione o una guerra, se il tuo livello di scienza è superiore al rivale, guadagni +2 di forza.

2 4 

 1 + 

A meraviglia

Esercito di Terracotta



Per una volta nell' era, all'inizio del tuo turno, puoi aggiungere +2 di forza fino all'inizio del tuo prossimo turno.

2 2 2 

 1 + 

A meraviglia

Oracolo



Quando finisci di costruire L' Oracolo prendi una carta tecnologia dal mazzo e mettila in gioco senza pagame il costo.

3 3 

A meraviglia

Teotihuacan




Le ultime 2 carte scartate dalla riga delle carte sono ancora disponibili per te, durante il tuo turno, ad un costo di 1 azione civile.


4 1 1 


 1


A meraviglia

Stonehenge



Riduci il consumo di 1 .

1 2 3 

 1

A meraviglia

Sfinge



Guadagni 2  per ogni unità sacrificata.

2 3 3 

 1  1

A meraviglia

Petra



Guadagni 1 azione civile che puoi utilizzare una volta per era.

2 4 

 2 

A meraviglia

Partenone



Il Partenone produce:

- Era A: 
- Era I: 
- Era II: 
- Era III: 

3 1 2 

+  + 

A meraviglia

Villa dei Misteri Eleusini



Riduci il consumo di 1 .

Il tuo migliore edificio urbano produce +1  per ogni livello.

3 2 4 

 ?

A meraviglia

Miniere di Laurium





Le miniere di Laurium producono 2  ogni turno. (Piazza un gettone blu sulle Miniere di Laurium).



3 2 1 

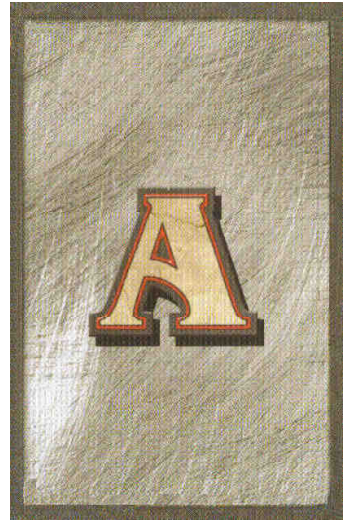
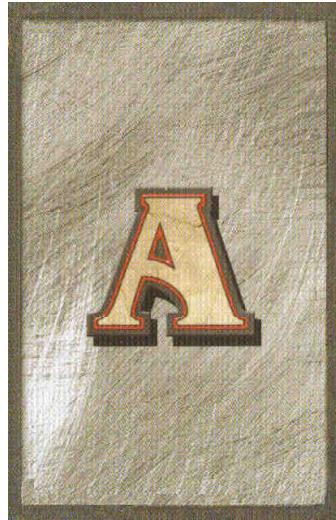
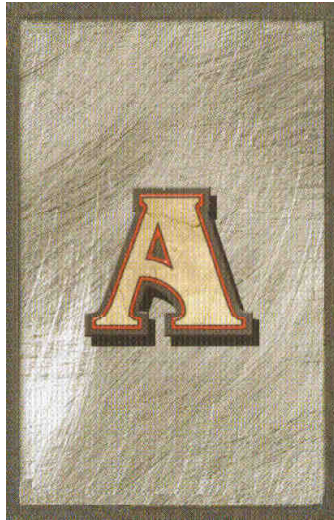
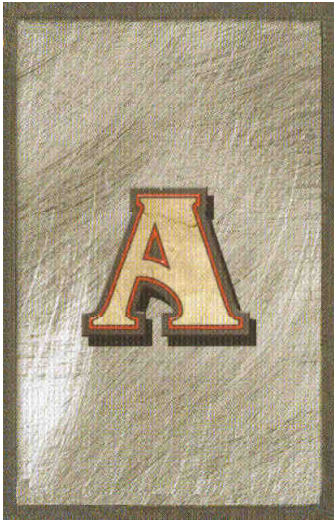
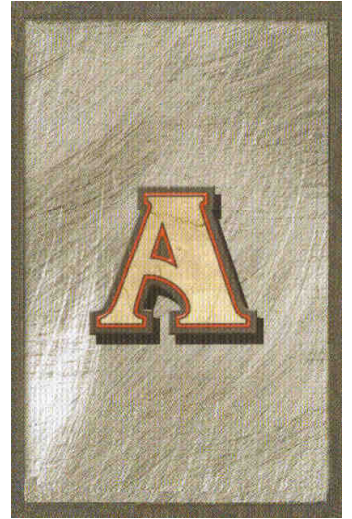
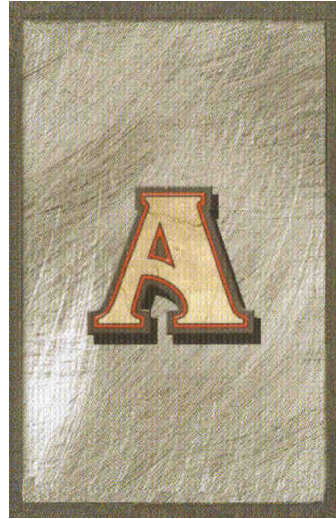
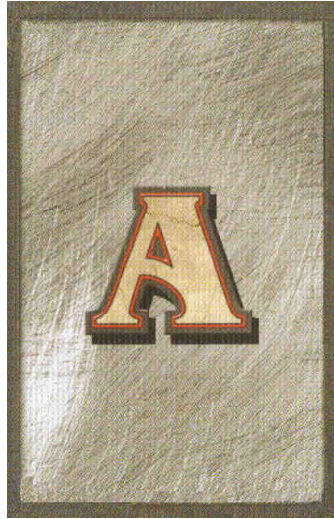
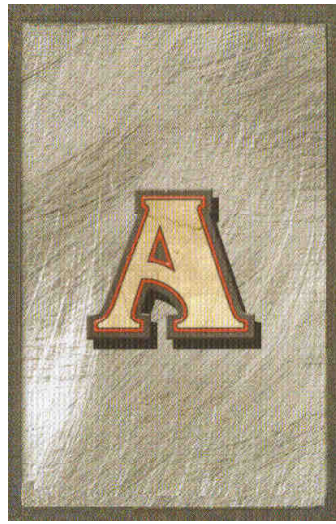
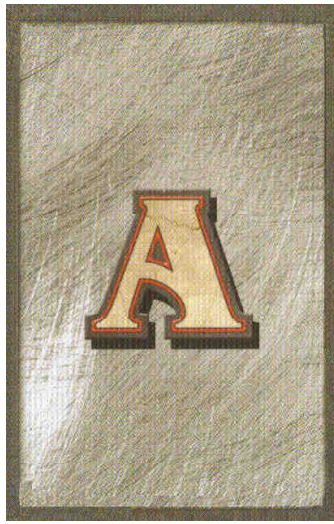
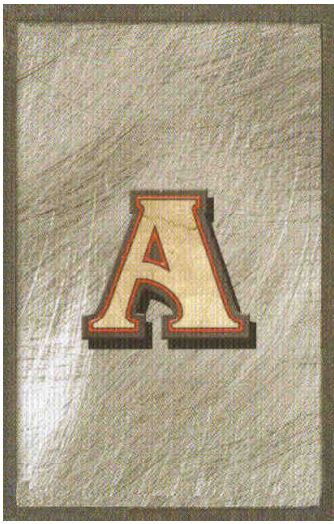
A meraviglia

Mausoleo




1 4 2 


 + 






I meraviglia

Alhambra



2 2 2 2 

 2 +  

I meraviglia

Angkor Wat



I templi producono 1  in più.
Ogni due edifici urbani ricevi
1 viso felice.

4 2 3 

 ?  ?

I meraviglia

Castello dei Windsor



Ogni tua fattoria produce un bonus
aggiuntivo di forza pari al suo
livello. Il consumo è ridotto di
1  per ogni fattoria.

3 5 

 ?

I meraviglia

Castello Osaka



Quando sei sotto attacco
ricevi +2 di forza.

2 3 4 

 2 + 

I meraviglia

Cattedrale di Aquisgrana



Ogni libreria  produce +2 .
Ogni volta che giochi una carta
tecnologia speciale,
guadagni +3 .

4 3 3 1 

 ?

I meraviglia

Faro D' Alessandria



Tutte le carte gialle
hanno un bonus di
+1 aggiuntivo.
*(Risorse, scienza, cibo etc.,
ma non azioni militari).*

2 3 4 

 2  1

I meraviglia

Machu Picchu



Una delle tue miniere di liv. A e I
produce il doppio di .
Una delle tue fattorie di liv. A e I
produce il doppio di .

4 1 4 

+  

I meraviglia

Moai



Ricevi un bonus di forza
doppio per ogni unità
sacrificata quando colonizzi
nuovi territori.

6 2 

 2

I meraviglia

Notre Dame



I tuoi  producono +1 .
Le tue  producono +1 .
I tuoi  producono +1 .

4 5 

 ?  ?  ?

I meraviglia

Palazzo del Potala



Posiziona 1 gettone blu su questa
carta durante la produzione.
Può essere utilizzato sia
come 2  o 2 .

2 4 2 1 2 

 2 +  

I meraviglia

Tempio di Kiyomizu



Ogni tempio  aggiunge un
bonus di forza, pari al suo livello.

2 3 3 3 

 3  ?

I meraviglia

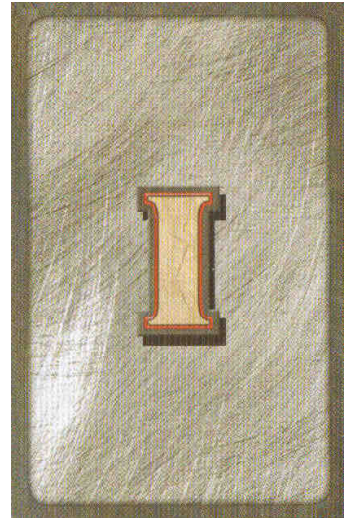
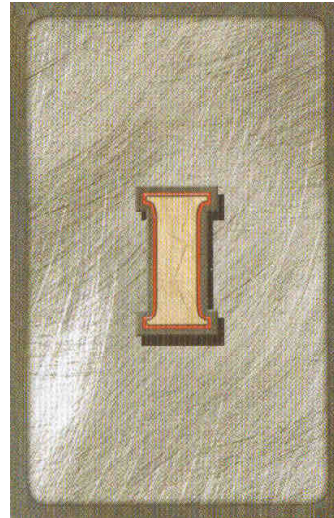
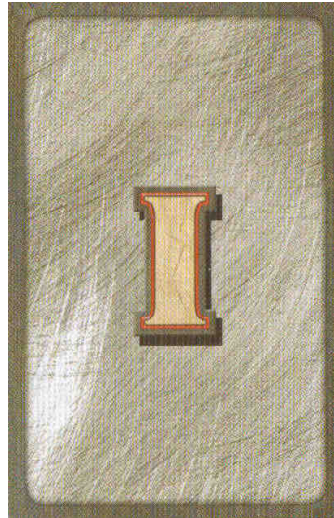
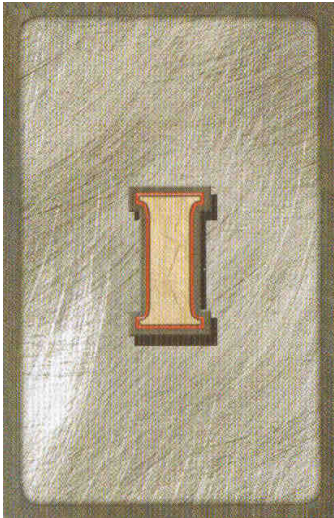
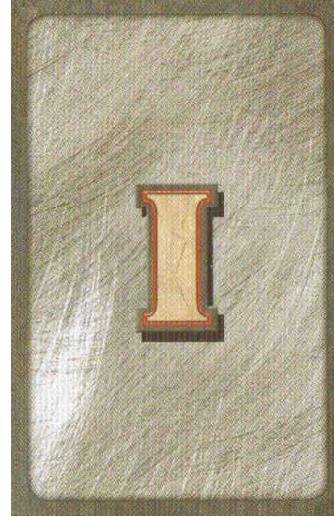
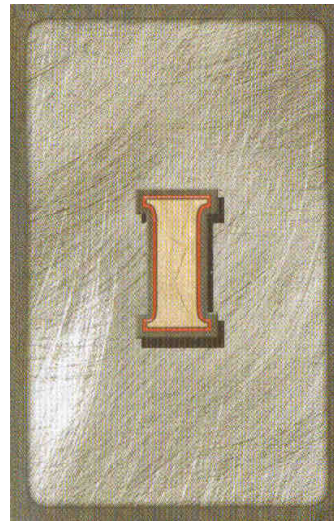
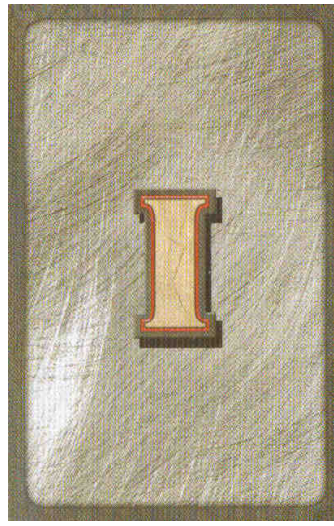
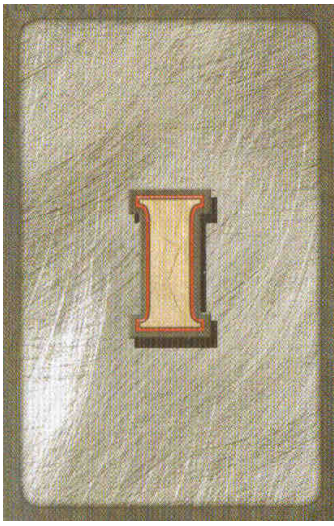
Timbuktu



Ogni tua fattoria produce +1 .

2 3 4 1 

 1 



II meraviglia

Arco di Trionfo



Doppio bonus alla forza militare prodotto da meraviglie, tecnologie e edifici urbani.
Il costo per produrre unità militari è di 1 in meno.

4 2 2 4

?

II meraviglia

Canale di Suez



Tutti gli aggiornamenti costano 1 in meno.

3 6 3

1 +

II meraviglia

Royal Academy



Ogni volta che giochi una carta tecnologia speciale guadagni 5.

5 2 5

3 -

II meraviglia

Palazzo Ducale Venezia



Durante l'era II guadagni un bonus di forza pari al doppio dei che possiedi.
Durante l'era III guadagni pari alle che possiedi.

4 6 4

? ?

II meraviglia

Musei Vaticani



Ricevi 1 azione politica.
Una delle tue migliori librerie produce pari al suo livello.

2 4 3 3

? ☺ +

II meraviglia

Fabbrica Guinness



Guadagni 2 visi felici extra.
Ogni tua fattoria produce:
Livello A e I: 1
Livello II e III: 2

5 4 3

? ☺☺

II meraviglia

Expò



Guadagni 1 ogni volta che una civiltà gioca una carta tecnologia speciale.

2 3 3 2

☺ 2

II meraviglia

Cristo Redentore



I tuoi templi producono 1 per livello.

2 3 3 2

? ☺ ?

II meraviglia

Compagnia Indie Orientali



Si può costruire l'ultimo livello di questa meraviglia scartando una carta territorio dalla tua mano invece di pagare.

4 5 6

2 +

II meraviglia

Città Proibita



Tu produci 1 in più di , , e .

5 4 2

1 ☺ +

II meraviglia

Castello di Neuschwanstein



Ogni volta che giochi una carta tecnologia speciale guadagni 5.

5 2 5

3 -

II meraviglia

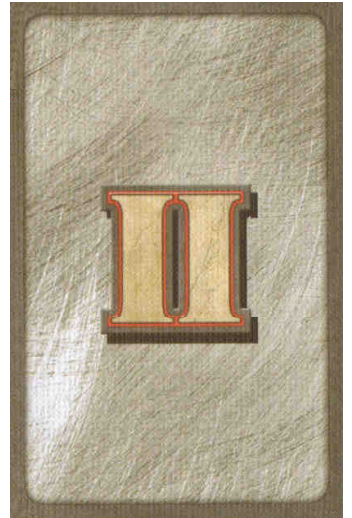
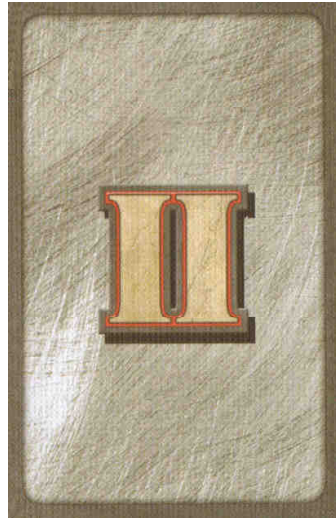
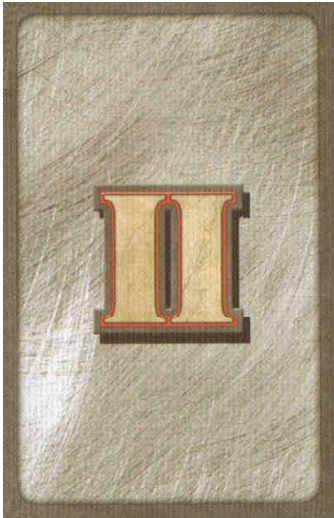
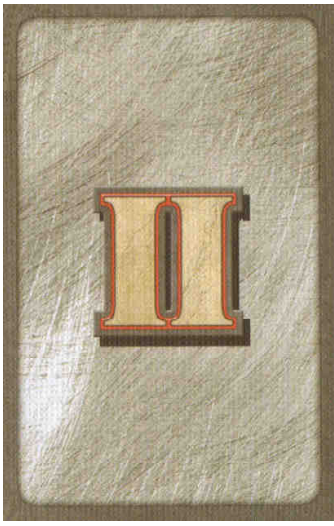
Statua della Libertà



Ogni tecnologia di governo costa 8 in meno. Quando ti difendi da una guerra, ottieni un bonus di forza pari al numero di azioni civili che hai.

3 3 3 3

2



III meraviglia

Golden Gate



Ad ogni turno posiziona un gettone blu sul golden Gate. Ogni tre gettoni blu guadagni un lavoratore. Guadagni un bonus di scienza pari al livello del tuo migliore laboratorio.

5 4 4 3 2

3 ☺

III meraviglia

Ingegneria Genetica



Incrementa la tua popolazione gratuitamente. Salta la fase di produzione alimentare e la fase di consumo alimentare.

2 3 4 3 2

III meraviglia

Ingegneria Genetica



Incrementa la tua popolazione gratuitamente.

2 3 4 3 2

III meraviglia

Ingegneria Genetica



Guadagni pari al numero di prodotto dalle tue fattorie e pari al numero di prodotto dalle tue miniere.

8 8

?

III meraviglia

ONU



Guadagni 5 per ogni azione civile non usata in questo turno. Scarta la meraviglia nell'era IV se non è stata completata.

0 0 10 6

III meraviglia

Progetto Manhattan



La tua civiltà è una potenza nucleare. Una volta per partita puoi distruggere un edificio urbano di ogni avversario, al costo di 1 azione politica cadauna.

10 8

9 ☹

III meraviglia

Progetto Manhattan



La tua civiltà è una potenza nucleare. Una volta per partita puoi distruggere un edificio urbano avversario, al costo di 1 azione politica.

10 8

9 ☹

III meraviglia

Progetto Manhattan



La tua civiltà è una potenza nucleare. Puoi distruggere un edificio urbano avversario, al costo di 1 azione politica.

10 8

9 ☹

III meraviglia

Programma S.E.T.I.



Aumenta il tuo livello di scienza del 50% (Arrotonda per difetto). Guadagni pari al livello di scienza.

2 3 4 3 2

?

III meraviglia

Arte Moderna



Guadagni 2 per ogni lavoratore sopra il livello II.

6 2 6 2

III meraviglia

Cannone Ionico Orbitante



Una sola volta per partita, puoi distruggere un edificio urbano di ogni altro giocatore al costo di 1 azione politica cadauna.

4 5 5 4

10

III meraviglia

Cannone Ionico Orbitante



Puoi distruggere un edificio urbano di un altro giocatore al costo di 1 azione politica.

4 5 5 4

10

III meraviglia

Cannone Ionico Orbitante



Una sola volta per partita, puoi distruggere un edificio urbano di un altro giocatore al costo di 1 azione politica.

4 5 5 4

10

III meraviglia

Educazione Pubblica



Guadagni 2 extra. Ogni tua libreria produce pari al suo livello. Ogni tuo laboratorio produce pari al suo livello.

2 4 4 4 2

?

III meraviglia

Empire State Building



Guadagni pari al livello della tua civiltà e 1/4/9/16 per il numero 1/2/3/4 delle tue tecnologie speciali.

5 3 3 5

III meraviglia

Giochi Olimpici



Guadagni 2 per ogni livello di ogni arena. Guadagni 1 per ogni livello di ogni libreria.

4 4 8

III

Giochi Olimpici



Hai bisogno di 2 arene 🏟️ o più per terminare la meraviglia. Immediatamente guadagnate 🏆 pari hai vostri visi felici +15. Gli avversari guadagnano 1 😊.

5 3 3 5 🍌



III

Wall Street



Guadagni 🏆 pari alla media produzione mineraria delle due civiltà più ricche.

7 2 7 🍌

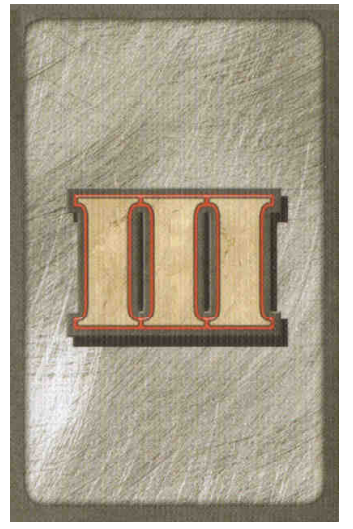
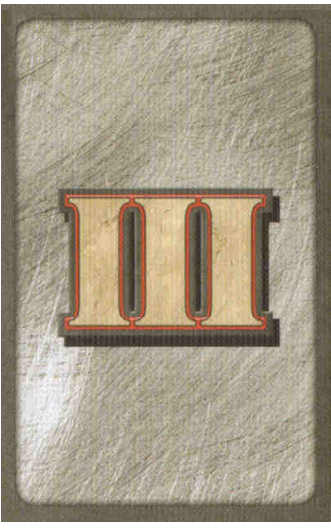
III

Telescopio Hubble



Guadagni 🏆 pari al doppio dei tuoi punti 💡.

7 7 7 🍌



A Marina

Trireme

5

2

A wooden trireme with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

A Marina

Trireme

5

2

A wooden trireme with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

3+ A Marina

Trireme

5

2

A wooden trireme with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

4+ A Marina

Trireme

5

2

A wooden trireme with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

I Marina

Caravella

5

6

3

A wooden caravel with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

I Marina

Caravella

5

6

3

A wooden caravel with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

3+ I Marina

Caravella

5

6

3

A wooden caravel with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

4+ I Marina

Caravella

5

6

3

A wooden caravel with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

II Marina

Galeone

8

7

5

A large wooden galleon with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

II Marina

Galeone

8

7

5

A large wooden galleon with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

3+ II Marina

Galeone

8

7

5

A large wooden galleon with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

4+ II Marina

Galeone

8

7

5

A large wooden galleon with three masts and square sails, shown from a side profile on a blue sea.

III Marina

Corazzata

9

9

9

A modern grey corazzata (cruiser) with a radar dome and gun turrets, shown from a side profile on a blue sea.

III Marina

Corazzata

9

9

9

A modern grey corazzata (cruiser) with a radar dome and gun turrets, shown from a side profile on a blue sea.

3+ III Marina

Corazzata

9

9

9

A modern grey corazzata (cruiser) with a radar dome and gun turrets, shown from a side profile on a blue sea.

4+ III Marina

Corazzata

9

9

9

A modern grey corazzata (cruiser) with a radar dome and gun turrets, shown from a side profile on a blue sea.

I**Carovane**

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

I**Carovane**

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

3+

I**Carovane**

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

4+

I

speciale

Carovane

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

II

speciale

Mercati

Il giocatore può cambiare
 1 per 1 o fino a
 1 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

II

speciale

Mercati

Il giocatore può cambiare
 1 per 1 o fino a
 1 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

3+

II

speciale

Mercati

Il giocatore può cambiare
 1 per 1 o fino a
 1 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

4+

II

speciale

Mercati

Il giocatore può cambiare
 1 per 1 o fino a
 1 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

III

speciale

Autostrade

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

III

speciale

Autostrade

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

3+

III

speciale

Autostrade

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

4+

III

speciale

Autostrade

Il giocatore può cambiare
 2 per 1 o fino a
 2 per 1 o acquistare
 1 per 2 / .

(Non puoi avere più di una di questa tecnologia)

