

BABILONIA

AVANZAMENTI SPECIALI	
Canali (Ingegneria)	
Se "Riscuoti" solo 1 cibo (indipendentemente dalle altre risorse), ottieni 1 cibo extra.	
Codice delle Leggi (Scrittura)	
Pesca una carta azione dopo un successo di "Influenza Culturale" (se non hai più di 4 carte Azioni).	
Mappa Celeste (Astronomia)	
Ottieni 1 segnalino Idea o 1 segnalino Cultura prima di attivare un evento.	
Ziggurats (Dogma)	
- Cancella il limite di idee del "Dogma" - Le Idee possono essere spese come risorsa di qualsiasi tipo quando usi l'azione "Incrementare Livello Città" con 1 Tempio.	

INDIA

AVANZAMENTI SPECIALI	
Elefanti Indiani (Coltura)	
- Le tue città possono "Costruire" Elefanti - Gli elefanti possono essere usati per stabilire "Rotte Commerciali", a meno che siano in una città in "Rivolta".	
Proselitismo (Religione di Stato)	
"Influenza Culturale": i Coloni possono essere usati per bersagliare città (dist. 2) e aggiungono distanza +1 alla città in cui sono o al colono nello stesso spazio.	
Prosperità (Rotte Commerciali)	
Le rotte commerciali possono fornire Umore al posto Cibo/Oro (o segnalini Cultura dalle città sotto la tua Influenza Culturale).	
Pace & Poesia (Teatro & Musica)	
"Avanzamento": Può essere pagato con 1 segnalino Umore al posto dei 2 Cibi (1pT).	

ROMA

AVANZAMENTI SPECIALI	
Acquedotti (Ingegneria)	
- Ignora gli Eventi Carestia - Puoi acquistare "Fognature" senza pagare Cibo, o senza spendere 1 Azione	
Strade Imperiali (Strade)	
Azione Gratis: 1 unità/gruppo può usare "Strade" per "Muovere" tra 2 città romane senza costi in risorse (1pT).	
Schiavismo (Baratto)	
- I segnalini Umore possono essere spesi come risorse per "Incrementare Livello Città" - Prendi 1 Oro e 1 segnalino Umore dopo ogni battaglia che vinci.	
Province (Autocrazia)	
- Tutte le tue città possono "Costruire" Cavalieri - Come passo finale per la cattura di una città, puoi farla diventare "neutrale" o "felice" pagando 1 segnalino Cultura.	

CINA

AVANZAMENTI SPECIALI	
Risaie (Irrigazione)	
Prendi +1 cibo da ogni Terreno Fertile con un Colono (senza città) quando usi "Riscuotere" (fino a 2 cibi extra per Azione "Riscuotere").	
Espansione (Coltura)	
Dopo aver "Costruito" 1 o più Coloni (o usato "Fognature") puoi "Muovere" 1 o più coloni dalla città senza spendere Azioni.	
Fuochi d'Artificio (Chimica)	
All'inizio del primo round di Combattimento puoi pagare 1 Minerale per non permettere all'avversario di giocare carte Combattimento in quel round.	
Squadre di Combatt. (Autocrazia)	
AAA: Scambia quanti Coloni vuoi in Armate e viceversa (1pT).	

PERSIA

AVANZAMENTI SPECIALI	
Elefanti (Coltura)	
- Le tue città possono "Costruire" Elefanti - Primo round di combattimento: Ogni Elefante annulla il bonus di 1 Cavalleria nemica.	
Immortali (Coscritti)	
Aggiungi +1 VC per ogni segnalino Cultura che spendi prima di ogni round di combattimento (fino a 4 per round).	
Zoroastrismo (Sacerdozio)	
"Influenza Culturale": puoi colpire un'Armata in una zona senza città (se hai successo sostituiscila con 1 tua Armata, poi combatti eventuali nemici).	
Bancario (Valuta)	
Inizio turno (prima delle rotte commerciali): se possiedi Oro, ottieni 1 segnalino Cultura o Oro.	

GRECIA

AVANZAMENTI SPECIALI	
Formazione (Ed. Pubblica)	
Prendi 1 segnalino Idea ogni volta che "Costruisci" unità in una città con Accademia.	
Spartani (Coscritti)	
- Puoi usare segnalini Cultura al posto di segnalini Umore per "Coscritti" - Gli attaccanti non possono usare carte Azione nel round in cui hai meno Armate.	
Ellenizzazione (Arte & Scultura)	
- Puoi tentare "Influenza Culturale" da Città nemiche sotto la tua influenza. - Puoi attivare "Arte & Scultura" con 2 segnalini Umore.	
Città-Stato (Voto)	
Dopo aver attivato una città la seconda volta puoi evitare la perdita di umore attivando un'altra città che abbia almeno lo stesso livello (1pT).	



EGITTO

AVANZAMENTI SPECIALI

Golene (Irrigazione)

Puoi "Riscuotere" Cibo o Legno da terreni Aridi e anche fondare Città.

Architettura (Ingegneria)

I segnalini Umore possono rimpiazzare Risorse e segnalini Cultura per la costruzione di Meraviglie o per l'azione "Incrementare Livello Città".

Imbalsamazione (Rituali)

- Dopo aver combattuto una battaglia prendi 1 segnalino Cultura (se ne hai 4 o meno)
- ogni volta che il tuo leader muore prendi 1 segnalino Cultura.

Uomo di Dio (Sacerdozio)

Ogni avanzamento "Teocrazia" da il potere dell'avanzamento "Autocrazia" alla sua sinistra (non è necessario il cubetto).



MAYA

AVANZAMENTI SPECIALI

Terrazzamento (Irrigazione)

- Puoi "Riscuotere" Minerali, Legno o Cibo dalle Montagne.
- Coloni e Leader possono ignorare la penalità dei terreni di Montagna.

Stele (Arte & Scultura)

Ottieni 1 segnalino Cultura quando:
- "Incrementi Livello Città" con un obelisco
- "Fondare una città"
- Catturi una città

Rimbalzi (Circo & Sport)

- "Riscuotere" o "Costruire" unità:
Paga 1 segnalino Umore per considerare +1 il livello della città
- Gli avanzamenti "Spiritualità" costano 1 Cibo in meno (1pT).

Calendario (Astronomia)

Puoi guardare in qualsiasi momento (senza rivelarla) la carta Evento; puoi pagare 1 segnalino Cultura per mettere la carta in fondo al mazzo.



FENICI

AVANZAMENTI SPECIALI

Città Indipendente (Pesca)

- Tutti i tuoi Porti hanno il potere dell'Obelisco e forniscono 1 ½ PV.
- Gli avanzamenti di Governo forniscono 0 PV.

Biremi (Navi da Guerra)

Battaglie navali: +1 colpo nel primo round di battaglia contro avversari (anche pirati) che non hanno "Navi da Guerra".

Alfabeto (Scrittura)

Fino a 2 rotte commerciali possono fornire 1 segnalino Cultura o 2 Idea al posto di Cibo/Oro.

Cedri & Tinture (Rotte Comm.li)

"Rotte Commerciali": Le tue Navi e Città con Porti possono scambiare con città di costa fino a 3 spazi di distanza.



CARTAGINE

AVANZAMENTI SPECIALI

Bestie da Guerra (Coltura)

- Tutte le tue città possono "Costruire" Elefanti
- Non sei obbligato ad annullare un colpo con 1 e 2, ma puoi decidere invece di aggiungerlo al valore di combattimento.

Egemonia (Cartografia)

AAA: Puoi "Fondare" una Colonia con una Nave adiacente ad un terreno senza nemici (rimuovi la nave e "Muovi" le eventuali unità dalla Nave sulla nuova Città).

Alleati dei Pirati (Navigazione)

Le tue unità (e Leader) possono muovere attraverso (e condividere) spazi Pirati; quando condivise, i Pirati si considerano come tue navi a **tutti gli effetti**.

Mercenari (Coscritti)

- L'Oro può sostituire i segnalini Umore (1:1) quando usi "Coscritti"
- Le città con porti possono usare "Coscritti" con le Navi.



VICHINGHI

AVANZAMENTI SPECIALI

Costruzione Navale (Pesca)

- Armate e Coloni possono "Muovere" in uno spazio di mare adiacente senza nemici ed essere convertiti in nave o viceversa.
- "Navigazione" non costa cibo.

Navi Vichinghe (Navi da Guerra)

- Le navi possono "Muovere" anche se hanno fatto battaglie in questo turno.
- Le navi trasportano fino a 3 unità Terrestri.

Pietre Runiche (Rituali)

Dopo ogni battaglia dove hai perso 2 o più unità Armate puoi piazzare un obelisco di fronte a te, conta come 1 PV.

Predoni (Rotte Commerciali)

"Rotte Commerciali": Quando le tue Navi scambiano con città adiacenti, il proprietario della città perde 1 risorsa se possibile (a sua scelta).

CELTI

AVANZAMENTI SPECIALI

Guerra Tribale (Tattiche)

Aggiungi +1 VC in battaglie Terrestri contro i giocatori per ogni Insegiamento di Barbari con almeno 2 barbari e a distanza massima di 2 dalla battaglia.

Alleanza Tribale (Coscritti)

- AAA: Produci Barbari come l'icona sulle carte Evento (1pT)
- Annulla 1 attacco dei Barbari contro di te pagando 1 cibo per ogni unità Barbara.

Influenza Druidica (Sacerdozio)

Puoi fare "Influenza Culturale" contro i Barbari: se hai successo, piazza 1 segnalino Cultura sotto la Colonia (1 PV) (rimuovilo se la Colonia viene catturata)

Commercio Tribale (Rotte Comm.li)

Puoi stabilire rotte commerciali con i Barbari (solo Cibo, niente Oro).

UNNI

AVANZAMENTI SPECIALI

Nomadi (Deposito)

Se attivi una città "Felice" di livello 1 la puoi "Muovere" su uno spazio senza città/nemici e ottenere 1 risorsa dal nuovo spazio.

Arcieri a Cavallo (Coltura)

- Tutte le città possono "Costruire" Cavalieri
- I tuoi Cavalieri non sono eliminati prima della Fanteria.

Predoni (Tattiche)

Coloni avversari a entro 2 spazi da Armate Unne non possono fondare città o essere utilizzati per le "Rotte Comm.li" a meno che siano con Armate, Leader o Città.

Tribù Unne (Autocrazia)

Paga 1 segnalino Cultura o 1 Oro per cancellare un attacco dei Barbari contro di te, o per mandarlo verso una città avversaria che può essere attaccata.

GIAPPONE

AVANZAMENTI SPECIALI

Ceramica (Deposito)

Quando 1 città "Riscuote" almeno 3 Cibi, ottieni 1 segnalino Cultura (1pT).

Equitazione (Coltura)

- Le tue città possono "Costruire" Cavalieri
- Le tue Armate con Cavalieri possono rilanciare 1 dado nel primo RdC (pagina 1 segnalino Cultura se non hai "Rituali").

Sotterfugio (Tattiche)

Scarta 1 carta Azione per annullare (come se non fosse stata giocata) una carta non combattimento giocata da un avversario distante max 2 spazi dalla tua città/armata.

Shogunato (Autocrazia)

- "AAA" Le carte azione possono essere giocate senza alcun costo (1pT)
- Puoi usare "Coscritti" per pescare 1 carta Azione al posto di piazzare 1 unità (1pT).

LEADER

AZTECHI

AVANZAMENTI SPECIALI

Prigionieri (Tattiche)

Piazza fino a 4 prigionieri qui (+½ PV ognuno); ogni armata nemica sconfitta in una battaglia terrestre può essere fatta prigioniera (prima della farmacia)

Sacrificio Umano (Rituali)

Rimuovi un prigioniero dopo che hai pescato una carta evento per annullarla i prigionieri possono essere spesi come segnalini cibo o cultura o umore(1:1)

Tributi all'Impero (Dogma)

Paga 2 segnalini umore per "riscuotere" da una città di livello 3 o inferiore senza sprecare azioni (1pT)

Oro Azteco (Arte & Scultura)

Una volta per turno un minerale "riscosso" da una montagna può essere 1 oro o 1 prigioniero.

AZTECHI

AVANZAMENTI SPECIALI

Prigionieri (Tattiche)

Piazza fino a 4 prigionieri qui (+½ PV ognuno); ogni armata nemica sconfitta in una battaglia terrestre può essere fatta prigioniera (prima della farmacia)

Sacrificio Umano (Rituali)

Rimuovi un prigioniero dopo che hai pescato una carta evento per annullarla i prigionieri possono essere spesi come segnalini cibo o cultura o umore(1:1)

Tributi all'Impero (Dogma)

Paga 2 segnalini umore per "riscuotere" da una città di livello 3 o inferiore senza sprecare azioni (1pT)

Oro Azteco (Arte & Scultura)

Una volta per turno un minerale "riscosso" da una montagna può essere 1 oro o 1 prigioniero.

CLASH OF CULTURES CIVILIZATIONS

AZIONI

- Avanzamento**  
Paga 2 Cibi (o Idee/Oro)
- Fondare una Città**
Rimuovi 1 Colono (terreno non arido)
- Attivare una Città** (scegli uno):
"Costruire" unità
"Riscuotere" risorse
"Incrementare Livello Città"
- Muovere**
Muovi fino a 3 differenti unità/ gruppi o un Leader
- Miglioramento Civico** 
Paga segnalini Umor uguali al Livello Città per step
- Influenza Culturale** 
Usa segnalini Cultura per incrementare raggio/valore (1Sp.T.)

FASE STATUS

- Obiettivi Completati?**
Il gioco finisce dopo il 6° Round oppure se 1 giocatore non ha città.
- Ricevi 1 Avanz. Gratis**
Scegli in ordine di turno.
- Pesca le Carte**
(1 Carta Azione +1 Carta Obiettivo).
- Distruggi 1 Città di Liv.1**
Prendi 1 Oro.
- Determina il 1° Giocatore**
Il giocatore con il Livello più alto di Cultura e Felicità combinate.
- Nuovo Leader**
Piazzalo in qualsiasi tua città.

Punti Vittoria

- 1 PV per Costruzione
- 1/2 PV per Avanzamento
- 5 PV per Meraviglia
- 2 PV per Obiettivo
- 2 PV per Leader nemico
- Qualsiasi Evento PV
- Qualsiasi Avanz. Speciale

Unità e Costruzioni

Unità	Costo	Informazioni
Colono	 	Non combatte. AAA: Fonda una città.
Armata	 	+1 dado per combattimento.
Nave Porto	 	+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto. Può trasportare fino a 2 Unità più 1 Leader.
Cavaliere Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Cavaliere aggiunge +1 VC al tiro di combattimento per ogni unità Fanteria nell'armata.
Elefante Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Elefante può utilizzare il valore di 1 o 2 nel tiro dei dadi combattimento per annullare un "Colpo" dell'avversario. I risultati in eccesso di 1 o 2 sono aggiunti al VC.
Costruzioni	Costo	Informazioni
Colonia Colono		- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
Tempio "Miti"	  	Prendi 1 segnalino Umor o Cultura quando viene costruito.
Fortezza "Tattiche"	  	Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
Accademia "Scrittura"	  	Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
Porto "Pesca"	  	- La città può "Costruire" Navi. - Avanzamento "Pesca": la città può "Riscuotere" 1 Oro o 1 Umor da 1 singolo adiacente spazio di mare anziché 1 Cibo.
Mercato "Baratto"	  	- Le città con il mercato possono costruire Elefanti e Cavalieri. - Guadagni massimo 1 oro, ogni volta che un avversario usa "Rotte Commerciali" con una tua città dove è presente un Mercato.
Obelisco "Arte & Scultura"	  	L'obelisco è immune all'influenza culturale e rimane del colore del costruttore anche se la città viene catturata.
Farmacia "Matematica"	  	Dopo una battaglia o una carta evento in cui perdi unità di terra puoi pagare 1 cibo per ogni unità persa per piazzare l'unità in una città con la farmacia (1 unità per farmacia).

CLASH OF CULTURES CIVILIZATIONS

AZIONI

- Avanzamento**  
Paga 2 Cibi (o Idee/Oro)
- Fondare una Città**
Rimuovi 1 Colono (terreno non arido)
- Attivare una Città** (scegli uno):
"Costruire" unità
"Riscuotere" risorse
"Incrementare Livello Città"
- Muovere**
Muovi fino a 3 differenti unità/gruppi o un Leader
- Miglioramento Civico** 
Paga segnalini Umor uguali al Livello Città per step
- Influenza Culturale** 
Usa segnalini Cultura per incrementare raggio/valore (1Sp.T.)

FASE STATUS

- Obiettivi Completati?**
Il gioco finisce dopo il 6° Round oppure se 1 giocatore non ha città.
- Ricevi 1 Avanz. Gratis**
Scegli in ordine di turno.
- Pesca le Carte**
(1 Carta Azione +1 Carta Obiettivo).
- Distruggi 1 Città di Liv.1**
Prendi 1 Oro.
- Determina il 1° Giocatore**
Il giocatore con il Livello più alto di Cultura e Felicità combinate.
- Nuovo Leader**
Piazzalo in qualsiasi tua città.

Punti Vittoria

- 1 PV per Costruzione
- 1/2 PV per Avanzamento
- 5 PV per Meraviglia
- 2 PV per Obiettivo
- 2 PV per Leader nemico
- Qualsiasi Evento PV
- Qualsiasi Avanz. Speciale

Unità e Costruzioni

Unità	Costo	Informazioni
Colono	 	Non combatte. AAA: Fonda una città.
Armata	 	+1 dado per combattimento.
Nave Porto	 	+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto. Può trasportare fino a 2 Unità più 1 Leader.
Cavaliere Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Cavaliere aggiunge +1 VC al tiro di combattimento per ogni unità Fanteria nell'armata.
Elefante Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Elefante può utilizzare il valore di 1 o 2 nel tiro dei dadi combattimento per annullare un "Colpo" dell'avversario. I risultati in eccesso di 1 o 2 sono aggiunti al VC.
Costruzioni	Costo	Informazioni
Colonia Colono		- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
Tempio "Miti"	  	Prendi 1 segnalino Umor o Cultura quando viene costruito.
Fortezza "Tattiche"	  	Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
Accademia "Scrittura"	  	Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
Porto "Pesca"	  	- La città può "Costruire" Navi. - Avanzamento "Pesca": la città può "Riscuotere" 1 Oro o 1 Umor da 1 singolo adiacente spazio di mare anziché 1 Cibo.
Mercato "Baratto"	  	- Le città con il mercato possono costruire Elefanti e Cavalieri. - Guadagni massimo 1 oro, ogni volta che un avversario usa "Rotte Commerciali" con una tua città dove è presente un Mercato.
Obelisco "Arte & Scultura"	  	L'obelisco è immune all'influenza culturale e rimane del colore del costruttore anche se la città viene catturata.
Farmacia "Matematica"	  	Dopo una battaglia o una carta evento in cui perdi unità di terra puoi pagare 1 cibo per ogni unità persa per piazzare l'unità in una città con la farmacia (1 unità per farmacia).

CLASH OF CULTURES CIVILIZATIONS

AZIONI

- Avanzamento**  
Paga 2 Cibi (o Idee/Oro)
- Fondare una Città**
Rimuovi 1 Colono (terreno non arido)
- Attivare una Città** (scegli uno):
"Costruire" unità
"Riscuotere" risorse
"Incrementare Livello Città"
- Muovere**
Muovi fino a 3 differenti unità/ gruppi o un Leader
- Miglioramento Civico** 
Paga segnalini Umore uguali al Livello Città per step
- Influenza Culturale** 
Usa segnalini Cultura per incrementare raggio/valore (1Sp.T.)

FASE STATUS

- 1) Obiettivi Completati?**
Il gioco finisce dopo il 6° Round oppure se 1 giocatore non ha città.
- 2) Ricevi 1 Avanz. Gratis**
Scegli in ordine di turno.
- 3) Pesca le Carte**
(1 Carta Azione +1 Carta Obiettivo).
- 4) Distruggi 1 Città di Liv.1**
Prendi 1 Oro.
- 5) Determina il 1° Giocatore**
Il giocatore con il Livello più alto di Cultura e Felicità combinate.
- 6) Nuovo Leader**
Piazzalo in qualsiasi tua città.

Punti Vittoria

- 1 PV per Costruzione
- 1/2 PV per Avanzamento
- 5 PV per Meraviglia
- 2 PV per Obiettivo
- 2 PV per Leader nemico
- Qualsiasi Evento PV
- Qualsiasi Avanz. Speciale

Unità e Costruzioni

Unità	Costo	Informazioni
Colono	 	Non combatte. AAA: Fonda una città.
Armata	 	+1 dado per combattimento.
Nave Porto	 	+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto. Può trasportare fino a 2 Unità più 1 Leader.
Cavaliere Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Cavaliere aggiunge +1 VC al tiro di combattimento per ogni unità Fanteria nell'armata.
Elefante Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Elefante può utilizzare il valore di 1 o 2 nel tiro dei dadi combattimento per annullare un "Colpo" dell'avversario. I risultati in eccesso di 1 o 2 sono aggiunti al VC.
Costruzioni	Costo	Informazioni
Colonia Colono		- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
Tempio "Miti"	  	Prendi 1 segnalino Umore o Cultura quando viene costruito.
Fortezza "Tattiche"	  	Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
Accademia "Scrittura"	  	Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
Porto "Pesca"	  	- La città può "Costruire" Navi. - Avanzamento "Pesca": la città può "Riscuotere" 1 Oro o 1 Umore da 1 singolo adiacente spazio di mare anziché 1 Cibo.
Mercato "Baratto"	  	- Le città con il mercato possono costruire Elefanti e Cavalieri. - Guadagni massimo 1 oro, ogni volta che un avversario usa "Rotte Commerciali" con una tua città dove è presente un Mercato.
Obelisco "Arte & Scultura"	  	L'obelisco è immune all'influenza culturale e rimane del colore del costruttore anche se la città viene catturata.
Farmacia "Matematica"	  	Dopo una battaglia o una carta evento in cui perdi unità di terra puoi pagare 1 cibo per ogni unità persa per piazzare l'unità in una città con la farmacia (1 unità per farmacia).

CLASH OF CULTURES CIVILIZATIONS

AZIONI

- Avanzamento**  
Paga 2 Cibi (o Idee/Oro)
- Fondare una Città**
Rimuovi 1 Colono (terreno non arido)
- Attivare una Città** (scegli uno):
"Costruire" unità
"Riscuotere" risorse
"Incrementare Livello Città"
- Muovere**
Muovi fino a 3 differenti unità/ gruppi o un Leader
- Miglioramento Civico** 
Paga segnalini Umore uguali al Livello Città per step
- Influenza Culturale** 
Usa segnalini Cultura per incrementare raggio/valore (1Sp.T.)

FASE STATUS

- Obiettivi Completati?**
Il gioco finisce dopo il 6° Round oppure se 1 giocatore non ha città.
- Ricevi 1 Avanz. Gratis**
Scegli in ordine di turno.
- Pesca le Carte**
(1 Carta Azione +1 Carta Obiettivo).
- Distruggi 1 Città di Liv.1**
Prendi 1 Oro.
- Determina il 1° Giocatore**
Il giocatore con il Livello più alto di Cultura e Felicità combinate.
- Nuovo Leader**
Piazzalo in qualsiasi tua città.

Punti Vittoria

- 1 PV per Costruzione
- 1/2 PV per Avanzamento
- 5 PV per Meraviglia
- 2 PV per Obiettivo
- 2 PV per Leader nemico
- Qualsiasi Evento PV
- Qualsiasi Avanz. Speciale

Unità e Costruzioni

Unità	Costo	Informazioni
Colono	 	Non combatte. AAA: Fonda una città.
Armata	 	+1 dado per combattimento.
Nave Porto	 	+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto. Può trasportare fino a 2 Unità più 1 Leader.
Cavaliere Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Cavaliere aggiunge +1 VC al tiro di combattimento per ogni unità Fanteria nell'armata.
Elefante Mercato	 	+1 dado per combattimento. Ogni Elefante può utilizzare il valore di 1 o 2 nel tiro dei dadi combattimento per annullare un "Colpo" dell'avversario. I risultati in eccesso di 1 o 2 sono aggiunti al VC.
Costruzioni	Costo	Informazioni
Colonia Colono		- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
Tempio "Miti"	  	Prendi 1 segnalino Umore o Cultura quando viene costruito.
Fortezza "Tattiche"	  	Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
Accademia "Scrittura"	  	Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
Porto "Pesca"	  	- La città può "Costruire" Navi. - Avanzamento "Pesca": la città può "Riscuotere" 1 Oro o 1 Umore da 1 singolo adiacente spazio di mare anziché 1 Cibo.
Mercato "Baratto"	  	- Le città con il mercato possono costruire Elefanti e Cavalieri. - Guadagni massimo 1 oro, ogni volta che un avversario usa "Rotte Commerciali" con una tua città dove è presente un Mercato.
Obelisco "Arte & Scultura"	  	L'obelisco è immune all'influenza culturale e rimane del colore del costruttore anche se la città viene catturata.
Farmacia "Matematica"	  	Dopo una battaglia o una carta evento in cui perdi unità di terra puoi pagare 1 cibo per ogni unità persa per piazzare l'unità in una città con la farmacia (1 unità per farmacia).