



Ho pensato di tradurre le diverse abilità speciali presenti su buona parte delle carte del gioco in modo tale da poter essere consultate facilmente anche da chi mastica poco la lingua inglese. Spero possa esservi utile!

Si da ovviamente per scontato che si conosca il Regolamento Ufficiale in quanto questo documento fa solo da supporto ed utilizza termini specifici del gioco che solo con la lettura del Regolamento sarà possibile comprendere correttamente.

Chiarimenti per partite a 5 giocatori: Gli EVENTI positivi influenzano i primi 2 giocatori e non solo il primo, salvo in caso di parità, (esempi: se ci sono esattamente 2 giocatori in assoluto pareggio come punteggio più alto entrambi godranno del bonus mentre chi è al secondo posto non ottiene nulla; se vi è un solo giocatore che ha il punteggio più alto e vi sono 2 o più giocatori in assoluta parità al secondo posto solo il giocatore al primo posto ottiene il bonus; se 3 o più giocatori sono in assoluto pareggio come punteggio più alto nessuno ottiene il bonus!); stesso discorso per gli EVENTI negativi che riguardano sia chi ha il punteggio più basso che chi ha il secondo punteggio più basso, inclusi i casi di parità, (esempi: se ci sono 2 o più giocatori in assoluto pareggio come punteggio più basso tutti subiranno il malus e non si considera in questo caso il giocatore con il secondo punteggio più basso; se vi è un solo giocatore con il punteggio più basso e 2 o più giocatori in assoluto pareggio con il secondo punteggio più basso tutti questi giocatori subiranno il malus, in questo caso è possibile che in alcune situazioni tutti i 5 giocatori subiscano il malus!), per ulteriori chiarimenti fate riferimento al Regolamento Ufficiale (pag. 21)

- N.B.: Alcune Carte Evento riportano il termine errato RIMUOVI, il termine corretto è RESTITUISCI. Maggiori dettagli su queste Carte sono riportati più avanti nella sezione Carte Evento.
- I termini Assumere, Prendere, Restituire, Rimuovere, Ritirare e Schierare sono specificati nel Regolamento Ufficiale (pag. 10)
- In fondo al documento vi è una piccola modifica, da me ideata, della Variante in Solitario.

CARTE PROGRESSO

-Consiglieri-

Epoca I

ANNIBALE: il valore di razzia delle tue carte militari è aumentato di 1. Tutti i tuoi avversari, invece, se vogliono acquistare le carte Battaglia devono pagarle 1 moneta in più.

ARCHIMEDE: ottieni un architetto privato non appena acquisisci Archimede e successivamente lo ottieni ad ogni round (l'effetto non è cumulativo, se durante un round non lo usi l'architetto viene rimosso per poi ottenerne nuovamente uno privato all'inizio del nuovo round).

AUGUSTO: durante la fase di produzione se hai la forza militare più alta guadagni 2 pietre.

BUDDHA: devi saltare il tuo primo turno di gioco ad ogni round (non devi applicare questa regola quando acquisti la carta ma a partire dal round successivo).

BUDICCA: in qualunque fase del gioco se hai (o posizioni) un operaio su una carta esercito devi rimuovere Budicca dal gioco (se ottieni forza militare in altri modi la carta non viene rimossa).

CIRO IL GRANDE: durante la fase di produzione ottieni 3 monete se hai acquistato almeno una

Colonia nel round corrente (non ottieni monete aggiuntive se nel round corrente acquisti più Colonie).

HATSHEPSUT: ottieni 3 punti Gloria ogni volta che completi la costruzione di una meraviglia. (non ottieni punti Gloria per le meraviglie costruite precedentemente l'acquisizione di Hatshepsut; se costruisci la meraviglia Titanic e decidi di rimuovere Hatshepsut guadagni comunque i tre punti Gloria).

QIN SHI HUANG: in qualunque fase del gioco se ti ritrovi con la stabilità più bassa devi rimuoverlo dal gioco.

SANT'AGOSTINO: durante la fase di produzione se hai la stabilità più alta ottieni 2 punti Gloria.

SUN TZU: esegui 2 azioni al tuo primo turno di gioco di ogni round (non devi applicare questa regola quando acquisti la carta ma a partire dal round successivo; puoi eseguire entrambe le azioni anche se decidi di sostituirlo con un altro Consigliere durante la prima azione; anche "passare il turno" è considerata come azione).

CARTE PROGRESSO

-Consiglieri-

Epoca II

ABU BAKR: quando compri una carta Battaglia oltre ad ottenere le risorse in base al tuo valore di razzia guadagni 2 punti Gloria.

ALHAZEN: una volta per round, come azione, puoi scegliere 2 carte sulla Plancia del Progresso e scambiarle di posto con altre 2 carte (questa vale come azione a tutti gli effetti quindi non puoi immediatamente comprare una carta o posizionare un operaio, devi necessariamente attendere il tuo prossimo turno; posiziona sulla carta Alhazen un segnalino usato come promemoria, rimuovilo all'inizio del nuovo round).

ANNA COMNENA: durante la fase di produzione tutti i costi di mantenimento dei propri operai sulle carte esercito vanno ignorati (il file in inglese precisa che va ignorato anche il costo in stabilità riportato su alcune carte esercito, non so se si tratta di un errore ma secondo me, anche in base a quanto riportato sulla Carta e sul regolamento ufficiale a pag. 23, vanno considerati solo i costi durante la fase di produzione e non la stabilità).

ELEONORA D'AQUITANIA: durante la fase di produzione ottieni 5 monete se hai acquistato almeno una Colonia nel round corrente (non ottieni monete aggiuntive se nel round corrente acquisti più Colonie).

GENGHIS KHAN: tutti i giocatori, te compreso, scendete di 3 punti sulla scala della stabilità

(questa condizione permane fino a quando Genghis Khan rimane in gioco).

HARALD HARDRADA: in qualunque fase del gioco se ti ritrovi con la forza militare più bassa devi rimuoverlo dal gioco.

MANSA MUSA: se durante il tuo turno spendi la tua ultima moneta ottieni come beneficio 2 punti Gloria e 1 cibo (devi già avere Mansa Musa per ottenere questo beneficio, non è possibile spendere l'ultima moneta per acquistare Mansa Musa e quindi attivarlo; è possibile sfruttare più volte il suo bonus se durante lo stesso round sei in grado di ottenere con altre azioni una nuova moneta per poi spenderla nuovamente; il bonus si attiva anche se spendi la tua ultima moneta per acquistare un nuovo Consigliere, prima di rimuovere Mansa Musa dal gioco utilizzi per un'ultima volta il suo beneficio).

MARCO POLO: una volta per round, come azione, è possibile pagare 2 cibo o 2 pietre per ottenere 4 monete (posiziona sulla carta Marco Polo un segnalino usato come promemoria, rimuovilo all'inizio del nuovo round).

SEJONG IL GRANDE: quando acquisti una carta Età dell'Oro ottieni anche 2 pietre.

TOMMASO D'AQUINO: durante la fase di produzione se hai la stabilità più alta ottieni 4 punti Gloria.

CARTE PROGRESSO

-Consiglieri-

Epoca III

ELISABETTA: ottieni un momentaneo +8 come forza militare solo se viene giocata una carta Guerra.

GALILEO GALILEI: una volta per round, come azione, puoi acquistare una carta Età dell'Oro o una carta Meraviglia gratuitamente (i normali costi da pagare per ottenere eventualmente 1 Punto vittoria dalla carta Età dell'Oro o i costi in pietra per costruire la Meraviglia vengono applicati normalmente; posiziona sulla carta Galileo Galilei un segnalino usato come promemoria, rimuovilo all'inizio del nuovo round).

ISABELLA: durante la fase di produzione ottieni 3 monete per ogni Colonia Rinascimentale (Epoca III) che possiedi sulla tua Plancia di gioco (il bonus si applica solo ed esclusivamente per le Colonie di epoca III).

MARTIN LUTERO: qualsiasi Nazione, te compreso, che subisce una sconfitta a causa di una carta Guerra deve pagare 4 cibo extra (oltre al normale costo da pagare riportato sulla carta Guerra). E' possibile, come sempre, mitigare la perdita di risorse grazie al livello di Stabilità che si possiede, seguendo l'ordine inverso del turno di gioco ogni giocatore, te compreso, decide quali risorse risparmiare in base al livello di stabilità che possiede, è possibile anche mitigare tale perdita utilizzando parte del valore di stabilità per i 4 cibo extra e parte per le risorse richieste dalla carta Guerra).

MONTEZUMA: ogni volta che compri una carta Guerra o Battaglia ottieni immediatamente 3 punti Gloria.

NICCOLO' MACHIAVELLI: quando è il momento di pescare una nuova carta Evento pescane 2 e mostrale anche agli altri giocatori, dopo scegli quale vuoi utilizzare per il round corrente mentre l'altra viene eliminata dal gioco.

PIETRO IL GRANDE: durante la fase di produzione se la tua forza militare è maggiore della forza militare di chi ha scatenato la Guerra puoi scegliere uno fra i seguenti bonus 5 pietre/ 5 monete/ 5 punti Gloria (il bonus si attiva solo ed esclusivamente se viene giocata una carta Guerra e se la tua forza militare è superiore).

POCAHONTAS: la forza militare richiesta per acquisire le carte Colonia è aumentata di 4 (esempio: la Colonia X richiede una forza militare pari a 14, quando entra in gioco Pocahontas la forza militare necessaria per ottenere la stessa Colonia è ora pari a 18), questa condizione vale per tutte le Nazioni, te compreso.

SOLIMANO I: durante la Fase delle Azioni se la tua forza militare è la più alta, come azione durante il tuo turno, puoi prendere un nuovo operaio dal proprio Indicatore di Popolazione (puoi sfruttare questa azione più volte nello stesso round fino a quando hai la forza militare più alta ed hai ancora operai da poter prelevare dal tuo Indicatore di Popolazione).

TOKUGAWA: durante la fase di produzione ottieni 2 pietre per ogni Costruzione ed Esercito dell' Era corrente (nell'epoca III solo le Costruzioni ed Eserciti dell'epoca III, nell'epoca IV solo Costruzioni ed eserciti di epoca IV; il bonus riguarda esclusivamente le carte dell'epoca corrente e non gli operai schierati su di esse).

CARTE PROGRESSO

-Consiglieri-

Epoca III (IV)

ABRAMO LINCOLN: come azione durante il tuo turno puoi prendere dal tuo Indicatore di Popolazione un nuovo operaio (puoi sfruttare questa azione più volte nello stesso round).

ALFRED NOBEL: non ti è possibile acquistare carte Guerra; durante la fase di produzione per ogni operaio schierato sulle Costruzioni Industriali (Carte blu di epoca IV) ottieni 3 pietre (il bonus si applica solo ed esclusivamente sulle carte Costruzioni di colore blu di epoca IV).

BENJAMIN DISRAELI: durante la fase di produzione ottieni 8 cibo se hai acquistato almeno una Colonia nel round corrente (non ottieni cibo aggiuntivo se nel round corrente acquisti più Colonie).

FEDERICO IL GRANDE: schierare un operaio sulle carte Esercito costa 2 pietre in meno (il costo minimo da pagare è di una pietra; lo sconto è applicabile solo ed esclusivamente sulle carte Esercito).

FLORENCE NIGHTINGALE: se subisci una sconfitta a causa di una carta Guerra e non hai risorse a sufficienza non perdi alcun Punto Vittoria

(le risorse insufficienti vengono comunque compensate con i punti Gloria o con altre risorse, sei esente solo dal perdere i PV per carenza di risorse; il Punto Vittoria che perdi a causa della carta Guerra, invece, devi pagarlo).

LIN ZEXU: durante la fase di produzione se la tua forza militare è la più bassa perdi immediatamente 8 punti Gloria.

MARIE CURIE: ottieni due architetti privati non appena acquisisci Marie Curie e successivamente li ottieni ad ogni round (l'effetto non è cumulativo, l'architetto o gli architetti non utilizzati ritornano nella riserva e all'inizio del nuovo round sulla carta ne vengono posizionati nuovamente due).

SHAKA ZULU: quando compri una carta Colonia tutti gli altri giocatori, tranne te, ottengono 5 pietre.

SIMON BOLIVAR: durante il tuo turno, come azione, puoi rimuovere una carta Colonia dalla tua plancia per ottenere 4 monete e 4 pietre (il bonus non si applica se rimuovi una carta Colonia per far spazio ad un'altra appena acquistata).

CARTE PROGRESSO

-Meraviglie-

Epoca I

COLOSSEO: puoi completarlo anche se non disponi del cibo necessario, in questo caso però dovrai perdere un Punto Vittoria e pagare con i punti Gloria.

ESERCITO DI TERRACOTTA: nel momento in cui viene completato chi ha la stabilità più bassa, compreso te, paga 4 monete.

GRANDE FARO: ogni volta che acquisti una carta pagando 3 monete guadagni immediatamente un punto Gloria (questo bonus si attiva anche se un giocatore avversario possiede Annibale come consigliere e tu acquisti dalla riga di 2 monete una carta Battaglia).

PETRA: una volta per round, come azione, è possibile pagare 1 cibo per ottenere 3 punti Gloria

o 3 monete o 3 pietre (posiziona sulla carta Petra un segnalino usato come promemoria, rimuovilo all'inizio del nuovo round).

SFINGE: ogni Meraviglia completata dopo la Sfinge ti fa guadagnare immediatamente 5 pietre (se la nuova Meraviglia va a sostituire la Sfinge guadagni comunque le 5 pietre per un'ultima volta).

TEMPIO DI SALOMONE: alla fine di ogni Era (dopo ogni due round) oltre agli eventuali Punti Vittoria che otterrai in base alla posizione del tuo segnalino sul tracciato dei punti Gloria guadagni un ulteriore punto Vittoria grazie al Tempio di Salomone. Non appena subisci una sconfitta a causa di una carta Guerra devi rimuoverlo dal gioco immediatamente.

CARTE PROGRESSO

-Meraviglie-

Epoca II

ALHAMBRA: ottieni un architetto privato non appena viene completato e successivamente lo ottieni ad ogni round (l'effetto non è cumulativo, se durante un round non lo usi l'architetto viene rimosso per poi ottenerne nuovamente uno privato all'inizio del nuovo round).

ANGKOR WAT: durante la fase di produzione se hai la forza militare più bassa perdi immediatamente 4 punti Gloria.

GRANDE MURAGLIA: se sei il primo a passare nel round corrente non perdi il Punto Vittoria in

caso di sconfitta in Guerra ed in caso di mancanza di risorse (devi però pagare le risorse riportate sulla carta Guerra).

NOTRE DAME: durante la fase di produzione se hai la stabilità più alta ottieni 3 punti Gloria aggiuntivi.

PIAZZA SAN MARCO: una volta per round, come azione, è possibile pagare 2 monete per ottenere 5 punti Gloria o 5 cibo o 5 pietre (posiziona sulla carta Piazza San Marco un segnalino usato come promemoria, rimuovilo all'inizio del nuovo round).

TORRE DI PORCELLANA: ti è consentito avere due consiglieri contemporaneamente, uno di essi va posizionato sulla Torre di Porcellana, se però a causa di alcuni effetti provocati da eventi o altre carte devi rimuovere il Consigliere sei costretto a

perderli entrambi. Puoi comunque piazzare un nuovo Consigliere sulla Torre di Porcellana e puoi anche sostituire uno già presente con uno appena acquistato.

CARTE PROGRESSO

-Meraviglie-

Epoca III

CAPPELLA SISTINA: ogni volta che assumi un architetto, da posizionare su una tua meraviglia in costruzione, guadagni immediatamente 3 punti Gloria.

FORTE ROSSO: ogni volta che acquisti una carta dalla Plancia del Progresso al costo di 1 moneta guadagni immediatamente 2 cibo.

PALAZZO DEL POTALE: valido esclusivamente per il punteggio di fine partita, ottieni 1 Punto Vittoria addizionale se hai un Consigliere (nel caso possiedi la Torre di Porcellana e quindi un secondo Consigliere guadagni 2 Punti Vittoria addizionali anziché uno).

ROYAL SOCIETY: una volta per round, come azione, è possibile schierare un operaio su una carta Costruzione o Militare senza pagare il costo in pietre (posiziona sulla carta Royal Society un segnalino usato come promemoria, rimuovilo all'inizio del nuovo round).

URANIBORG: quando acquisti una carta Età dell'Oro puoi utilizzare il bonus in entrambi i modi (se decidi di prendere le risorse ne guadagni 2 in più mentre se decidi di acquistare il Punto Vittoria paghi 2 risorse in meno; molteplici bonus sono cumulativi; un Punto Vittoria non può mai costare meno di zero; non è possibile pagare più risorse per ottenere più Punti Vittoria da una singola carta Età dell'Oro).

VERSAILLES: fino alla fine del round corrente hai la stabilità più bassa (non muovere il gettone sulla scala della stabilità) e bisogna tenerne conto in caso di eventi e/o altri effetti che riguardano la stabilità; in caso di sconfitta in guerra la perdita di risorse può essere mitigata tenendo conto della posizione del proprio gettone sulla scala della stabilità (ad inizio nuovo round la stabilità torna al valore normale dove è posizionato il proprio gettone).

CARTE PROGRESSO

-Meraviglie-

Epoca III (IV)

BIG BEN: valido esclusivamente per il punteggio di fine partita, ottieni 1 Punto Vittoria per ogni carta Colonia industriale (Epoca IV) che hai sulla tua plancia (le Colonie di altre Epoche non danno punti).

BRITISH MUSEUM: non appena completato la Nazione che ha la forza militare più bassa (te compreso) perde 10 punti Gloria.

PORTA DI BRANDEBURGO: non appena completata la Nazione che ha la forza militare più alta (te compreso) ottiene 6 monete e 6 pietre.

SPEDIZIONE AL POLO SUD: puoi completare la meraviglia anche se non hai cibo a sufficienza, in tal caso però perdi 1 Punto Vittoria e paghi la rimanenza con i punti Gloria.

STATUA DELLA LIBERTA': valido esclusivamente per il punteggio di fine partita, ottieni 2 Punti Vittoria aggiuntivi se hai la maggioranza di operai rispetto alle altre Nazioni. (non viene specificato ma credo si riferisca al maggior numero di operai schierati sulle carte, quelli nella riserva non dovrebbero essere considerati).

TITANIC: quando completato ogni Nazione (te compreso) sceglie se pagare 4 monete o rimuovere il Consigliere dalla propria plancia. La scelta va fatta seguendo l'ordine inverso del turno di gioco. Chi non ha il Consigliere ma non ha neanche monete a sufficienza perde un Punto Vittoria e paga la rimanenza con i punti Gloria. Chi rimuove il Consigliere e possiede la Torre di Porcellana con un secondo Consigliere perde entrambi i Consiglieri.

CARTE EVENTO

Epoca I

ASCETISMO GIAINISTA: chi ha la stabilità più alta recupera tutti i Punti Vittoria eventualmente persi a causa di una carta Guerra durante il round corrente (recupera sia il Punto Vittoria perso per la Guerra che i Punti Vittoria persi per mancanza di risorse).

CONVERSIONE DI ASHOKA: seguendo l'ordine inverso del turno di gioco è possibile ritirare gli operai dalle carte Esercito, per ogni operaio ritirato guadagni immediatamente 2 punti Gloria.

DINASTIA HAN: questa è una scelta, se accetti devi fare entrambe le cose.

ELLENISMO: solo chi ha la forza militare più alta guadagna le 2 pietre tutti gli altri perdono 2 cibo (se come forza militare più alta vi è una situazione di pareggio tra 2 o più Nazioni nessuna ottiene il bonus e tutti pagano i 2 cibo).

GIOCHI OLIMPICI: chi ha la stabilità più alta diventa primo mentre le altre posizioni restano invariate. Solo nelle partite a 5 giocatori l'ordine di gioco viene determinato dalla posizione del gettone sulla scala della stabilità per ogni singolo

giocatore. Chi ha la stabilità maggiore diventa primo, a seguire il secondo nella scala della stabilità diventa secondo e così fino al quinto (eventuali pareggi lasciano l'ordine di turno invariato).

POPOLI MARINARI: se decidi di rimuovere l'architetto devi rimuoverlo da una tua meraviglia in costruzione e non da Consiglieri (come Archimede) o altre situazioni che ti forniscono un architetto privato.

RIFIORITURA ZOROASTRISTA: chi ha la stabilità più alta decide se guadagnare 4 pietre o far perdere a tutti gli altri giocatori 3 cibo (se come stabilità più alta vi è una situazione di pareggio tra 2 o più nazioni l'evento non si attiva). In 5 giocatori chi ha la stabilità più alta fa la scelta ed in caso di pareggio si considera l'ordine di turno.

UNIFICAZIONE QIN: chi ha la forza militare maggiore del valore militare della Guerra ottiene un Punto Vittoria (se non viene giocata nessuna carta Guerra nel round corrente l'evento viene ignorato).

CARTE EVENTO

Epoca II

CATASTROFE ECOLOGICA: la scelta viene effettuata seguendo l'ordine inverso del turno di gioco.

HAIJ DAL MALI: se disponi di 2 monete o meno ignora l'evento.

PESTE NERA: il testo riporta "rimuovi" ma si tratta di un errore, il termine corretto è **restituisci** 1 operaio (e va messo nel proprio **Indicatore di Popolazione**).

QUARTA CROCIATA: chi ha la forza militare più bassa paga 4 punti Gloria solo se chi ha la forza militare più alta paga le 3 monete per ottenere il Punto Vittoria, se il giocatore non vuole o non può pagare le 3 monete chi ha la forza militare più bassa non paga più i 4 punti Gloria. In 5 giocatori chi ha la forza militare più alta decide (in caso di parità la decisione spetta a chi è primo nell'ordine di turno) cosa fare e il bonus si applica a entrambi i giocatori con la forza militare più alta, di conseguenza l'effetto negativo si applica ai 2 giocatori con la forza militare più bassa.

CARTE EVENTO

Epoca III

AFFONDAMENTO DEL VASA: se come stabilità più bassa vi è una situazione di pareggio tra 2 o più Nazioni la scelta va fatta seguendo l'ordine inverso del turno di gioco. La forza militare non può scendere al di sotto dello zero, in tal caso bisogna necessariamente optare per il pagamento delle 3 monete.

GIANNIZZERI: questa è una scelta, se accetti devi fare entrambe le cose.

INDULGENZA PAPAIE: chi ha la stabilità più alta può assumere gratuitamente un architetto dalla Riserva degli Architetti e posizionarlo su una propria Meraviglia in costruzione senza pagare alcun costo in pietra (se non puoi utilizzarlo va rimesso nella riserva), tutti gli altri giocatori pagano 2 monete. (se come stabilità più alta vi è una situazione di pareggio tra 2 o più Nazioni nessuna ottiene il bonus e tutti pagano le 2 monete).

MERCANTILISMO: questa scelta va fatta seguendo l'ordine inverso del turno di gioco.

PADRI PELLEGRINI: chi ha più cibo deve prendere un operaio dal proprio Indicatore di Popolazione e posizionarlo nella propria Area delle Risorse. Se come quantità maggiore di cibo vi è pareggio tra 2 o più Nazioni l'evento non si attiva.

PICCOLA ERA GLACIALE: questa scelta va fatta seguendo l'ordine inverso del turno di gioco.

PROCESSI ALLE STREGHE: se decidi di rimuovere il Consigliere ed hai anche la Meraviglia Torre di Porcellana con un secondo Consigliere attivo devi rimuovere entrambi i Consiglieri.

RIVOLUZIONE GLORIOSA: questa è una scelta e se viene accettata vanno fatte entrambe le cose. Nelle partite a 5 giocatori, chi detiene la seconda stabilità più alta sceglie per primo. Se entrambi scelgono di diventare ultimi, allora il detentore della seconda stabilità più alta diventa ultimo e quello della stabilità più alta diventa penultimo.

CARTE EVENTO

Epoca III (IV)

ANARCHIA: se hai 2 Consiglieri (grazie all'effetto della Torre di Porcellana) devi rimuoverli entrambi.

CALIFFATO DI SOKOTO: questa scelta va fatta seguendo l'ordine inverso del turno di gioco.

CAMPAGNA DI RUSSIA: questa non è una scelta, se possiedi almeno una Colonia devi rimuoverla.

CORSA ALL'AFRICA: chi possiede almeno una Colonia industriale (epoca IV) ottiene 1 Punto Vittoria (se possiedi più Colonie industriali non ottieni Punti Vittoria aggiuntivi), tutte le Colonie di altre epoche non fanno ottenere nulla.

EMIGRAZIONE: il testo riporta "rimuovi" ma in realtà si tratta di un errore, il termine corretto è **restituisci** 1 operaio (e va messo nel proprio **Indicatore di Popolazione**).

ENTENTE CORDIALE: gli operai possono essere distribuiti anche su due diverse carte militari, è possibile spostare un operaio da una carta militare ad un'altra.

GRANDE ESPOSIZIONE: puoi assumere gratuitamente due architetti dalla Riserva degli Architetti e posizionarli su una propria Meraviglia in costruzione senza pagare alcun costo in pietra (se non puoi utilizzarli vanno rimessi nella riserva).

RIVOLUZIONE AMERICANA: questa non è una scelta, se hai almeno una Colonia devi rimuoverla.

RIVOLUZIONE FRANCESE: questa non è una scelta, se disponi di uno o 2 Consiglieri (grazie all'effetto della Torre di Porcellana) devi rimuoverli entrambi.

RIVOLUZIONE INDUSTRIALE: solo chi ha la maggioranza di operai sulle Costruzioni industriali (carte blu di epoca IV) ottiene 1 Punto Vittoria, in caso di pareggio nessuno ottiene il Punto.

WELTPOLITIK: ottieni 5 monete e 5 pietre per ogni Colonia industriale (epoca IV) che hai sulla tua plancia. Tutte le Colonie di altre epoche non fanno ottenere nulla.

VARIANTE (NON UFFICIALE) A 1 GIOCATORE

Nella variante ufficiale se con il lancio del dado si ottiene un valore da 1 a 4 viene eliminata l'intera riga corrispondente di Carte Progresso, questo secondo me limita molto lo svolgere della partita.

Solitamente quando il valore del dado comprendete i valori 1-4 non elimino tutte le carte ma identifico solo la riga da dove eliminarle, successivamente ritiro il dado e con un risultato 1-2 elimino la Carta Progresso dal costo più basso (1 moneta) dalla riga corrispondente, se il risultato è 3-4 elimino la Carta Progresso da 2 monete e con un risultato di 5-6 elimino la Carta Progresso da 3 monete.

Questa piccola modifica rende, secondo me, più godibile la partita.

