



Comandante

L'Impero Attivo può tirare tre dadi in attacco, finché non ottiene tre numeri uguali. Se un tale tiro si verifica il Comandante muore in battaglia e l'Impero torna ad attaccare con due dadi.

Comandante

L'Impero Attivo può tirare tre dadi in attacco, finché non ottiene tre numeri uguali. Se un tale tiro si verifica il Comandante muore in battaglia e l'Impero torna ad attaccare con due dadi.

Comandante

L'Impero Attivo può tirare tre dadi in attacco, finché non ottiene tre numeri uguali. Se un tale tiro si verifica il Comandante muore in battaglia e l'Impero torna ad attaccare con due dadi.

Alleati

L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno. Queste possono essere usate normalmente tranne per il fatto che ogni armata acquistata con le monete può essere usata esclusivamente per espandersi in Terre non occupate, e mai per attaccare.

Alleati

L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno. Queste possono essere usate normalmente tranne per il fatto che ogni armata acquistata con le monete può essere usata esclusivamente per espandersi in Terre non occupate, e mai per attaccare.

Astronomia

L'Impero Attivo può piazzare una flotta in qualunque mare (non Oceano) all'inizio del turno. Questo in aggiunta ai mari eventualmente già assegnati in controllo.

Astronomia

L'Impero Attivo può piazzare una flotta in qualunque mare (non Oceano) all'inizio del turno. Questo in aggiunta ai mari eventualmente già assegnati in controllo.

Barbari

Piazzare un'armata da un'Epoca lontana in una Terra Povera (Barren Land) e attaccare da qui una Terra occupata da avversari. Se l'esito è positivo, lasciare l'armata barbara nella Terra conquistata, piazzare un'altra armata nella Terra Povera e attaccare un'altra Terra occupata da avversari. Continuare in questo modo finché un'armata barbara sia sconfitta oppure tutte le Terre adiacenti occupate siano state conquistate.

Barbari

Piazzare un'armata da un'Epoca lontana in una Terra Povera (Barren Land) e attaccare da qui una Terra occupata da avversari. Se l'esito è positivo, lasciare l'armata barbara nella Terra conquistata, piazzare un'altra armata nella Terra Povera e attaccare un'altra Terra occupata da avversari. Continuare in questo modo finché un'armata barbara sia sconfitta oppure tutte le Terre adiacenti occupate siano state conquistate.

Carestia

Scegliere un'Area. Tutte le armate in Terre di quell'Area devono tirare un dado. Se esce 1 allora quell'armata (insieme ad un'eventuale fortificazione) viene distrutta.

Costruzioni

Se l'Impero Attivo ha una capitale, aggiungere due fortificazioni alla propria dotazione di partenza.

Costruzioni

Se l'Impero Attivo ha una capitale, aggiungere due fortificazioni alla propria dotazione di partenza.

Valore d' assedio

Le armate dell'Impero Attivo si avvalgono di un bonus di +1 al tiro del dado quando attaccano una Terra che contiene una fortificazione o una capitale o una città. Inoltre, quando con un attacco si vince contro una Terra con fortificazione, il difensore perde allo stesso tempo armata e fortificazione. Una Terra con fortificazione e città (o capitale) permette un solo bonus (e non due) di aggiunta +1.

Valore d' assedio

Le armate dell'Impero Attivo si avvalgono di un bonus di +1 al tiro del dado quando attaccano una Terra che contiene una fortificazione o una capitale o una città. Inoltre, quando con un attacco si vince contro una Terra con fortificazione, il difensore perde allo stesso tempo armata e fortificazione. Una Terra con fortificazione e città (o capitale) permette un solo bonus (e non due) di aggiunta +1.

Tradimento

Nominare una Terra controllata da un avversario. Durante questo turno, se si attacca quella Terra, l'attacco è automaticamente considerato vincente. Se la Terra non viene attaccata in questo turno, allora questa carta è spreca.

Crociata

Piazzare tre armate dalla I Epoca nello specchio d'acqua del Mar Mediterraneo Orientale. Queste armate possono espandersi dal mare secondo le normali regole di espansione. Attaccano con aggiunta di 1 al tiro dei dadi. Se la Palestina è presa dai Crociati, piazzare nella Terra una fortificazione e una città.

Disastro

Scegliere due Terre con monumenti e distruggerli. Vengono automaticamente distrutte città e fortificazioni in quelle terre, mentre una capitale viene ribaltata e ridotta ad una città.

Disastro

Scegliere due Terre con monumenti e distruggerli. Vengono automaticamente distrutte città e fortificazioni in quelle terre, mentre una capitale viene ribaltata e ridotta ad una città.

Disastro

Scegliere due Terre con monumenti e distruggerli. Vengono automaticamente distrutte città e fortificazioni in quelle terre, mentre una capitale viene ribaltata e ridotta ad una città.

Disastro

Scegliere due Terre con monumenti e distruggerli. Vengono automaticamente distrutte città e fortificazioni in quelle terre, mentre una capitale viene ribaltata e ridotta ad una città.

Elite Troops Foreste

Le armate dell'Impero Attivo non subiscono la penalità del terreno di tipo FORESTA.

Elite Troops Montagne

Le armate dell'Impero Attivo non subiscono la penalità del terreno di tipo MONTAGNA.

Elite Troops Stretti

Le armate dell'Impero Attivo non subiscono la penalità del terreno di tipo STRETTI.

Truppe Elite

Le armate dell'Impero Attivo vincono anche in caso di pareggio finché non perdono la prima armata in combattimento.

Truppe Elite

Le armate dell'Impero Attivo vincono anche in caso di pareggio finché non perdono la prima armata in combattimento.

Epidemia

Scegliere una Terra già occupata. L'armata in quella Terra deve tirare 4 dadi. Se viene fuori anche un solo 1, l'armata (e l'eventuale fortificazione) viene distrutta. Se l'armata soccombe, l'Epidemia si diffonde in una Terra adiacente a scelta, la cui armata occupante deve tirare 3 dadi. Anche in questo caso, un 1 elimina armata ed eventuale fortificazione. L'Epidemia continua a diffondersi con lo stesso meccanismo dei tre dadi finché una armata sopravvive oppure finché non incontra solo Terre vacanti o mari.

Guerra Civile

Piazzare tre armate di un'Epoca lontana in tre Terre differenti di qualunque Impero nemico. Queste armate attaccano quelle preesistenti nelle suddette Terre senza penalità per Terreni Difficili (ma persistono gli eventuali bonus dei difensori per le fortificazioni). In caso di vittoria, tali Terre cadono sotto il proprio controllo.

Guerra Civile

Piazzare tre armate di un'Epoca lontana in tre Terre differenti di qualunque Impero nemico. Queste armate attaccano quelle preesistenti nelle suddette Terre senza penalità per Terreni Difficili (ma persistono gli eventuali bonus dei difensori per le fortificazioni). In caso di vittoria, tali Terre cadono sotto il proprio controllo.

Guerra Civile

Piazzare tre armate di un'Epoca lontana in tre Terre differenti di qualunque Impero nemico. Queste armate attaccano quelle preesistenti nelle suddette Terre senza penalità per Terreni Difficili (ma persistono gli eventuali bonus dei difensori per le fortificazioni). In caso di vittoria, tali Terre cadono sotto il proprio controllo.

Jihad

L'Impero Attivo usa tre dadi per attaccare e vince tutti i combattimenti con risultato di parità, finché non perde la prima armata in combattimento; a questo punto attacca usando due dadi, ma mantenendo la facoltà di vittoria nei pareggi. Alla perdita della seconda armata in combattimento, i pareggi tornano ad essere tali ed i combattimenti normali per il resto del proprio turno.



Incremento Demografico

L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno.



Incremento Demografico

L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno.



Incremento Demografico

L'Impero Attivo riceve due monete all'inizio del turno.



Migranti: N. America

Piazzare due armate in due terre a scelta in America del Nord dalla I Epoca. Queste armate devono occupare Terre vacanti. Non possono costruire monumenti o attaccare.



Migranti: Africa

Piazzare due armate in due terre a scelta in Africa dall' Epoca I. Queste armate devono occupare Terre vacanti. Non possono costruire monumenti o attaccare.



Migranti: Australia

Piazzare due armate in due terre a scelta in Australia da qualsiasi Epoca (no la VII). Queste armate devono occupare Terre vacanti. Non possono costruire monumenti o attaccare.



Potenza Navale

Le armate dell'Impero Attivo subiscono una penalità minore quando attaccano una Terra dal mare. I difensori possono difendersi da questi attacchi navali solo con due dadi (anziché tre).



Peste

Scegliere due Aree adiacenti. Ogni armata in Terre di queste Aree deve tirare un dado. Se il risultato è 1, l'armata (insieme a eventuali fortificazioni) viene eliminata.



Pestilenza

Scegliere una Terra. Qualsiasi armata in quella Terra deve tirare tre dadi. Se viene fuori anche un solo 1, l'armata (e l'eventuale fortificazione) è distrutta. Inoltre tutte le armate presenti nelle Terre adiacenti devono tirare due dadi. Anche in questo caso, anche un solo 1 distrugge l'armata (e l'eventuale fortificazione).



Potenza Navale

Le armate dell'Impero Attivo subiscono una penalità minore quando attaccano una Terra dal mare. I difensori possono difendersi da questi attacchi navali solo con due dadi (anziché tre).



Regno: Zimbabwe

Piazzare un'armata dall'Epoca I e una città in Africa Orientale. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.



Regno: Tiahuanaco

Piazzare un'armata dall'Epoca I e una città sulle Ande Meridionali. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.



Regno: Thai

Piazzare un'armata dall'Epoca I e una città nella penisola di Malesia. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.



Regno: Mali

Piazzare un'armata dall'Epoca I e una città sulla costa d' oro. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.



Regno: Kush

Piazzare un'armata dall'Epoca VII e una città sul Nilo Superiore. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.



Regno: Etruscans

Piazzare un'armata dall'Epoca VII e una città sugli Appennini Settentrionali. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.



Regno: Cannanites

Piazzare un'armata dall'Epoca VII e una città in Palestina. Qualsiasi armata (e fortificazione) già presenti in quella Terra sono distrutte.



Rivolta Ebraica

Appare in Palestina un'armata da un'Epoca lontana e vi attacca un'armata presente, usando tre dadi. Non subisce alcuna penalità da Terreni Difficili (ma resta per il difensore il bonus per un'eventuale fortificazione). In caso di vittoria, la Palestina cade sotto il proprio controllo.



Servizio Civile

L'Impero Attivo riceve una moneta all'inizio del turno. Se l'Impero ha una capitale, riceve un bonus di un'altra moneta. Se possiede flotte, un ulteriore bonus di una moneta. I due bonus sono cumulabili.



Servizio Civile

L'Impero Attivo riceve una moneta all'inizio del turno. Se l'Impero ha una capitale, riceve un bonus di un'altra moneta. Se possiede flotte, un ulteriore bonus di una moneta. I due bonus sono cumulabili.



Servizio Civile

L'Impero Attivo riceve una moneta all'inizio del turno. Se l'Impero ha una capitale, riceve un bonus di un'altra moneta. Se possiede flotte, un ulteriore bonus di una moneta. I due bonus sono cumulabili.



Tradimento

Nominare una Terra controllata da un avversario. Durante questo turno, se si attacca quella Terra, l'attacco è automaticamente considerato vincente. Se la Terra non viene attaccata in questo turno, allora questa carta è sprecata.