

GRANDI EVENTI

LEADER

Quando attacca, l'Impero attivo lancia tre dadi a meno che non ottiene tre valori uguali. Qualunque risultato con tre valori uguali indica la morte del suo Leader e l'Impero ritorna ad attaccare con due dadi.

MINOR EMPIRE

Risolvete questa carta prima di piazzare le vostre armate.
I territori conquistati non valgono ai fini della costruzione di monumenti.

REALLOCATION

Dopo aver piazzato tutte le Flotte ma prima dell'espansione, l'Impero Attivo può rimuovere quante Flotte desidera e rimpiazzarle con delle monete.

WEAPONRY

In questo turno l'Impero Attivo aggiunge +1 ad ogni dado lanciato.

EVENTI MINORI

ALLIES

All'inizio del suo turno, l'Impero Attivo riceve due monete. Queste monete possono essere usate normalmente, ma qualunque armata acquistata con tali monete può essere usata solo per espandersi in territori vuoti. Queste armate non potranno essere usate per attaccare.

ASTRONOMY

All'inizio del turno, l'Impero Attivo può piazzare una Flotta in qualunque mare (non oceano). Questa Flotta è in aggiunta a qualunque altra Flotta che si riceve normalmente.

BARBARIANS

Piazzate un'armata di un'epoca remota in una terra arida e attaccate un territorio nemico occupato. Se avete successo, lasciate l'armata dei barbari nella terra appena conquistata, piazzate un'altra armata nella stessa terra arida e attaccate un altro territorio nemico occupato. Continuate questo processo fino a che i barbari non vengono sconfitti o fino a che tutti i territori adiacenti sono stati conquistati.

BLACK DEATH

Scegliete due aree adiacenti. Ogni armata in una terra di queste aree deve lanciare un dado. Con un risultato di 1, l'armata è eliminata (assieme a qualunque Forte).

CIVIL SERVICE

All'inizio del suo turno, l'Impero Attivo riceve una moneta. Se l'Impero ha una capitale, riceve una moneta aggiuntiva. Se l'Impero ha la navigazione, riceve una moneta aggiuntiva. I due bonus sono cumulabili, se applicabili.

CIVIL WAR

Piazzate tre armate di un'epoca remota in tre diverse terre di un qualunque impero nemico. Queste armate attaccano le armate presenti in quella terra senza penalità sulla Difficoltà del Terreno (i bonus dei Forti verranno comunque applicati al difensore). Se vincerete, queste terre passeranno sotto il vostro controllo.

CRUSADE

Piazzate tre armate dell'Epoca I nello spazio Eastern Mediterranean Sea. Queste armate possono espandersi dal mare usando le regole normali dell'espansione. Esse attaccano con +1 sul lancio del dado. Se la Palestina è catturata dai crociati, piazzate un Forte e una Città in questa terra.

DISASTER

Scegliete fino a due terre che contengono dei Monumenti. Distruggete i monumenti in queste terre. Qualunque Città o Forte in queste terre è distrutto. Qualunque Capitale in queste terre è ridotta a Città.

ELITE TROOPS

Le armate dell'Impero Attivo vincono tutti i pareggi a meno che non perdono un armata in combattimento.

ENGINEERING

Se l'Impero Attivo ha una Capitale, aggiungete due Forti alla riserva di tale armata.

EXPERT TROOP:FOREST

Le armate dell'Impero Attivo non soffrono delle penalità sul Terreno Difficile attraverso le Foreste.

EXPERT TROOP:MOUNTAINS

Le armate dell'Impero Attivo non soffrono delle penalità sul Terreno Difficile attraverso le Montagne.

EXPERT TROOP:STRAITS

Le armate dell'Impero Attivo non soffrono delle penalità sul Terreno Difficile quando attaccano attraverso gli stertti.

FAMINE

Scegliete un'area. Tutte le armate nelle terre di quell'area devono lanciare un dado. Un risultato di 1 indica che quell'armata (e qualunque Forte) è distrutta.

JEWISH REVOLT

Un'armata di un'Epoca remota appare in Palestina e attacca qualunque armata presente, usando tre dadi. Questa armata attacca senza avere le penalità sul Terreno Difficile (i bonus sui Forti vengono comunque applicati ai difensori). Se vittoriosa, la Palestina diventa sotto il vostro controllo.

JIHAD

L'Impero Attivo usa tre dadi per attaccare, e vince tutti i pareggi a meno che non perda un'armata; se ciò succede, l'armata seguente attacca con due soli dadi ma continua a vincere i pareggi. Dopo aver perso la sua seconda armata, l'Impero attivo non vince più i pareggi e attacca normalmente per il resto del turno.

KINGDOM:CANNANITES

Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in Palestina. Qualunque armata (e Forte) già presenti qui, sono distrutti.

KINGDOM:ETRUSCANS

Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in Northern Appennines. Qualunque armata (e Forte) già presenti qui, sono distrutti.

KINGDOM:KUSH

Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in Upper Nile. Qualunque armata (e Forte) già presenti qui, sono distrutti.

KINGDOM:TIAHUANACO

Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in Southern Andes. Qualunque armata (e Forte) già presenti qui, sono distrutti.

KINGDOM:MALI

Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in Gold Coast. Qualunque armata (e Forte) già presenti qui, sono distrutti.

KINGDOM:THAI

Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in Malayan Peninsula. Qualunque armata (e Forte) già presenti qui, sono distrutti.

KINGDOM:ZIMBABWE

Piazzate un'armata (dall'Epoca VII) e una città in East Africa. Qualunque armata (e Forte) già presenti qui, sono distrutti.

MIGRANT:AFRICA

Piazzate due armate dell'Epoca I in due terre qualunque in Africa. Queste armate devono occupare delle terre libere. Esse non possono costruire monumenti oppure attaccare.

MIGRANT:AUSTRALIA

Piazzate due armate di qualunque Epoca (eccetto la VII) in due terre qualunque in Australia. Queste armate devono occupare delle terre libere. Esse non possono costruire monumenti oppure attaccare.

MIGRANT:NORTH AMERICA

Piazzate due armate dell'Epoca I in due terre qualunque in North America. Queste armate devono occupare delle terre libere. Esse non possono costruire monumenti oppure attaccare.

NAVAL POWER

Le armate dell'Impero Attivo soffrono di una penalità quando attaccano una terra da una Flotta. Il difensore lancia 2 dadi contro questi attacchi navali.

PESTILENCE

Scegliete una terra. Qualunque armata in quella terra deve lanciare tre dadi. Se si ottiene un 1 l'armata (e ogni Forte) in quella terra è distrutta. Tutte le terre adiacenti alla prima devono lanciare due dadi. Ancora, un 1 distrugge l'armata (e ogni Forte) in quella terra.

PLAGUE

Scegliete una terra occupata. L'armata in quella terra deve lanciare 4 dadi. Se si ottiene un 1 l'armata (e ogni Forte) in quella terra è distrutta. Se l'armata è sconfitta, la Calamità si sparge in una terra adiacente a vostra scelta, e in tale terra l'armata contenuta deve lanciare 3 dadi. Ancora una volta, un 1 elimina qualunque armata e Forte presenti. La Calamità continua la sua espansione usando 3 dadi fino a che un'armata non sopravvive oppure mancano terre o mari liberi.

POPULATION EXPLOSION

All'inizio del suo turno, l'Impero Attivo riceve due monete.

SIEGECRAFT

L'armata dell'Impero Attivo guadagna un bonus di +1 sul dado quando attacca una terra che contiene un Forte, una Capitale o una Città. Inoltre, quando l'armata attaccante è vittoriosa contro una terra che contiene un Forte, il difensore perde sia il Forte che l'armata in difesa. Una terra che contiene sia un Forte che una Città (o una Capitale), riceve solo un bonus di +1.

TREACHERY

Quando giocate questa carta, nominate una terra controllata dal nemico. Durante questo turno, se attaccate quella terra, vincete automaticamente. Se non attaccate quella terra in questo turno, allora la carta è sprecata.