

AGRICOLTURA

Coltivazione

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.

Irrigazione

- Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi.
- Ignora gli Eventi "Carestia".

Deposito

Non sei più limitato a 2 Cibi.

Coltura

Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE

Estrazione

Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.

Ingegneria

- Rivela una carta Meraviglia.
- AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.

Fognature (Ingegneria)

- Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono
- Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"

Strade (Ingegneria)

Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città:
- Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo)
- Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA

Pesca Porto

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.

Cartografia

- AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)

Navi da Guerra

Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1pR)

Navigazione (Cartografia)

Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE

Scrittura Accademia

Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.

Educazione Pubblica

Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.

Educazione Libera

Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).

Filosofia

Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzam. "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA

Tattiche Fortezza

- Puoi "Muovere" Armate
- Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.

Assedio

Annulla l'abilità Fortezza:
- di attacco (paga 2 Legname)
- di can. 1 colpo (paga 2 Minerali)

Armi d'Acciaio

(Paga 2 Minerali per acquisire)
Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate senza AA.

Coscritti

Azione "Costruzione Unità":
Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'

Miti Tempio

Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.

Rituali

Le risorse (Idee escl.) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.

Sacerdozio

Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).

Religione di Stato

Azione "Aumenta il livello di una città":
Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA

Baratto

- AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).

Rotte Commerciali

Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)

Valuta

Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.

Tassazione (Valuta)

- AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA

Arte & Scultura

Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).

Circo & Sport

"Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).

Monumenti

1) Rivela la prima carta Meraviglia
2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.

Teatro & Musica

Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA

Matematica

"Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Astronomia

"Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Chimica

"Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.

Metallurgia (Chimica)

- "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale
- Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA

Voto

Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.

Separazione dei Poteri

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.

Libertà Civili

- AAA: prendi 3 segnalini Umore.
- Avanzamento "Coscritti"
1 Armata costa 2 segnalini Umore.

Libertà Economica

- La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita.
- Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA

Nazionalismo

Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.

Totalitarismo

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.

Potere Assoluto

Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT).

Lavoro Forzato

Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA

Dogma

Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. Lim. 2 Idee.

Devozione

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.

Conversione

Su tiri "Influenza Culturale":
- successo con un tiro 4+
- successo prendi 1 segnalino Cultura.

Fanatismo

Battaglie nelle città con Templi:
- +2 Valore Combattimento 1RC
- Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.

AGRICOLTURA

Coltivazione

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.

Irrigazione

- Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi.
- Ignora gli Eventi "Carestia".

Deposito

Non sei più limitato a 2 Cibi.

Coltura

Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE

Estrazione

Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.

Ingegneria

- Rivela una carta Meraviglia.
- AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.

Fognature (Ingegneria)

- Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono
- Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"

Strade (Ingegneria)

Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città:
- Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo)
- Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA

Pesca Porto

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.

Cartografia

- AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)

Navi da Guerra

Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1pR)

Navigazione (Cartografia)

Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE

Scrittura Accademia

Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.

Educazione Pubblica

Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.

Educazione Libera

Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).

Filosofia

Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzam. "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA

Tattiche Fortezza

- Puoi "Muovere" Armate
- Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.

Assedio

Annulla l'abilità Fortezza:
- di attacco (paga 2 Legnami)
- di canc. 1 colpo (paga 2 Minerali)

Armi d'Acciaio

(Paga 2 Minerali per acquisire)
Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate senza AA.

Coscritti

Azione "Costruzione Unità":
Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'

Miti Tempio

Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.

Rituali

Le risorse (Idee escl.) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.

Sacerdozio

Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).

Religione di Stato

Azione "Aumenta il livello di una città":
Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA

Baratto

- AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).

Rotte Commerciali

Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)

Valuta

Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.

Tassazione (Valuta)

- AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA

Arte & Scultura

Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).

Circo & Sport

"Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).

Monumenti

1) Rivela la prima carta Meraviglia
2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.

Teatro & Musica

Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA

Matematica

"Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Astronomia

"Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Chimica

"Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.

Metallurgia (Chimica)

- "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale
- Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA

Voto

Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.

Separazione dei Poteri

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.

Libertà Civili

- AAA: prendi 3 segnalini Umore.
- Avanzamento "Coscritti"
1 Armata costa 2 segnalini Umore.

Libertà Economica

- La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita.
- Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA

Nazionalismo

Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.

Totalitarismo

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.

Potere Assoluto

Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT).

Lavoro Forzato

Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA

Dogma

Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. Lim. 2 Idee.

Devozione

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.

Conversione

Su tiri "Influenza Culturale":
- successo con un tiro 4+
- successo prendi 1 segnalino Cultura.

Fanatismo

Battaglie nelle città con Templi:
- +2 Valore Combattimento 1RC
- Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.

AGRICOLTURA

Coltivazione

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.

Irrigazione

- Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi.
- Ignora gli Eventi "Carestia".

Deposito

Non sei più limitato a 2 Cibi.

Coltura

Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE

Estrazione

Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.

Ingegneria

- Rivela una carta Meraviglia.
- AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.

Fognature (Ingegneria)

- Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono
- Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"

Strade (Ingegneria)

Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città:
- Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo)
- Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA

Pesca Porto

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.

Cartografia

- AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)

Navi da Guerra

Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1pR)

Navigazione (Cartografia)

Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE

Scrittura Accademia

Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.

Educazione Pubblica

Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.

Educazione Libera

Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).

Filosofia

Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzam. "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA

Tattiche Fortezza

- Puoi "Muovere" Armate
- Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.

Assedio

Annulla l'abilità Fortezza:
- di attacco (paga 2 Legnami)
- di canc. 1 colpo (paga 2 Minerali)

Armi d'Acciaio

(Paga 2 Minerali per acquisire)
Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate senza AA.

Coscritti

Azione "Costruzione Unità":
Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'

Miti Tempio

Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.

Rituali

Le risorse (Idee escl.) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.

Sacerdozio

Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).

Religione di Stato

Azione "Aumenta il livello di una città":
Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA

Baratto

- AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).

Rotte Commerciali

Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)

Valuta

Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.

Tassazione (Valuta)

- AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA

Arte & Scultura

Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).

Circo & Sport

"Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).

Monumenti

1) Rivela la prima carta Meraviglia
2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.

Teatro & Musica

Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA

Matematica

"Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Astronomia

"Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Chimica

"Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.

Metallurgia (Chimica)

- "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale
- Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA

Voto

Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.

Separazione dei Poteri

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.

Libertà Civili

- AAA: prendi 3 segnalini Umore.
- Avanzamento "Coscritti"
1 Armata costa 2 segnalini Umore.

Libertà Economica

- La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita.
- Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA

Nazionalismo

Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.

Totalitarismo

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.

Potere Assoluto

Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT).

Lavoro Forzato

Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA

Dogma

Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. Lim. 2 Idee.

Devozione

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.

Conversione

Su tiri "Influenza Culturale":
- successo con un tiro 4+
- successo prendi 1 segnalino Cultura.

Fanatismo

Battaglie nelle città con Templi:
- +2 Valore Combattimento 1RC
- Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.

AGRICOLTURA

Coltivazione

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.

Irrigazione

- Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi.
- Ignora gli Eventi "Carestia".

Deposito

Non sei più limitato a 2 Cibi.

Coltura

Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE

Estrazione

Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.

Ingegneria

- Rivela una carta Meraviglia.
- AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.

Fognature (Ingegneria)

- Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono
- Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"

Strade (Ingegneria)

Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città:
- Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo)
- Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA

Pesca Porto

Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.

Cartografia

- AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)

Navi da Guerra

Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1pR)

Navigazione (Cartografia)

Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE

Scrittura Accademia

Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.

Educazione Pubblica

Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.

Educazione Libera

Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).

Filosofia

Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzam. "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA

Tattiche Fortezza

- Puoi "Muovere" Armate
- Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.

Assedio

Annulla l'abilità Fortezza:
- di attacco (paga 2 Legnami)
- di can. 1 colpo (paga 2 Minerali)

Armi d'Acciaio

(Paga 2 Minerali per acquisire)
Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate senza AA.

Coscritti

Azione "Costruzione Unità":
Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'

Miti Tempio

Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.

Rituali

Le risorse (Idee escl.) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.

Sacerdozio

Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).

Religione di Stato

Azione "Aumenta il livello di una città":
Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA

Baratto

- AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).

Rotte Commerciali

Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)

Valuta

Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.

Tassazione (Valuta)

- AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA

Arte & Scultura

Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).

Circo & Sport

"Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).

Monumenti

1) Rivela la prima carta Meraviglia
2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.

Teatro & Musica

Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA

Matematica

"Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Astronomia

"Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.

Chimica

"Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.

Metallurgia (Chimica)

- "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale
- Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA

Voto

Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.

Separazione dei Poteri

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.

Libertà Civili

- AAA: prendi 3 segnalini Umore.
- Avanzamento "Coscritti"
1 Armata costa 2 segnalini Umore.

Libertà Economica

- La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita.
- Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA

Nazionalismo

Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.

Totalitarismo

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.

Potere Assoluto

Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT).

Lavoro Forzato

Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA

Dogma

Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. Lim. 2 Idee.

Devozione

Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.

Conversione

Su tiri "Influenza Culturale":
- successo con un tiro 4+
- successo prendi 1 segnalino Cultura.

Fanatismo

Battaglie nelle città con Templi:
- +2 Valore Combattimento 1RC
- Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.

AGRICOLTURA
Coltivazione
Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.
Irrigazione
- Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi. - Ignora gli Eventi "Carestia".
Deposito
Non sei più limitato a 2 Cibi.
Coltura
Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE
Estrazione
Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.
Ingegneria
- Rivela una carta Meraviglia. - AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.
Fognature (Ingegneria)
- Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono. - Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"
Strade (Ingegneria)
Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città: - Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo) - Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA
Pesca Porto
Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.
Cartografia
- AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)
Navi da Guerra
Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1RC)
Navigazione (Cartografia)
Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE
Scrittura Accademia
Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.
Educazione Pubblica
Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.
Educazione Libera
Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).
Filosofia
Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzamento "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA
Tattiche Fortezza
- Puoi "Muovere" Armate - Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.
Assedio
Annulla l'abilità Fortezza: - di attacco (paga 2 Legnami) - di canc. 1 colpo (paga 2 Minerali)
Armi d'Acciaio
(Paga 2 Minerali per acquisire) Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate 1RC senza Armi Acc.
Coscritti
Azione "Costruzione Unità": Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'
Miti Tempio
Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.
Rituali
Le risorse (Idee escluse) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.
Sacerdozio
Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).
Religione di Stato
Azione "Aumenta il livello di una città": Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA
Baratto
- AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).
Rotte Commerciali
Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)
Valuta
Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.
Tassazione (Valuta)
- AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA
Arte & Scultura
Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).
Circo & Sport
"Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).
Monumenti
1) Rivela la prima c. Meraviglia 2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.
Teatro & Musica
Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA
Matematica
"Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Astronomia
"Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Chimica
"Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.
Metallurgia (Chimica)
- "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale - Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA
Voto
Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.
Separazione dei Poteri
Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.
Libertà Civili
- AAA: prendi 3 segnalini Umore. - Avanzamento "Coscritti" 1 Armata costa 2 segnalini Umore.
Libertà Economica
- La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita. - Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA
Nazionalismo
Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.
Totalitarismo
Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.
Potere Assoluto
Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT)
Lavoro Forzato
Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA
Dogma
- Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. - Limite 2 Idee.
Devozione
Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.
Conversione
Su tiri "Influenza Culturale": - successo con un tiro 4+ - successo prendi 1 segn. Cultura.
Fanatismo
Battaglie nelle città con Templi: - +2 Valore Combattimento 1RC - Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.

AGRICOLTURA
Coltivazione Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.
Irrigazione - Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi. - Ignora gli Eventi "Carestia".
Deposito Non sei più limitato a 2 Cibi.
Coltura Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE
Estrazione Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.
Ingegneria - Rivela una carta Meraviglia. - AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.
Fognature (Ingegneria) - Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono. - Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"
Strade (Ingegneria) Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città: - Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo) - Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA
Pesca Porto Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.
Cartografia - AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)
Navi da Guerra Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1RC)
Navigazione (Cartografia) Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE
Scrittura Accademia Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.
Educazione Pubblica Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.
Educazione Libera Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).
Filosofia Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzamento "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA
Tattiche Fortezza - Puoi "Muovere" Armate - Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.
Assedio Annulla l'abilità Fortezza: - di attacco (paga 2 Legnami) - di canc. 1 colpo (paga 2 Minerali)
Armi d'Acciaio (Paga 2 Minerali per acquisire) Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate 1RC senza Armi Acc.
Coscritti Azione "Costruzione Unità": Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'
Miti Tempio Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.
Rituali Le risorse (Idee escluse) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.
Sacerdozio Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).
Religione di Stato Azione "Aumenta il livello di una città": Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA
Baratto - AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).
Rotte Commerciali Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)
Valuta Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.
Tassazione (Valuta) - AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA
Arte & Scultura Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).
Circo & Sport "Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).
Monumenti 1) Rivela la prima c. Meraviglia 2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.
Teatro & Musica Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA
Matematica "Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Astronomia "Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Chimica "Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.
Metallurgia (Chimica) - "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale - Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA
Voto Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.
Separazione dei Poteri Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.
Libertà Civili - AAA: prendi 3 segnalini Umore. - Avanzamento "Coscritti" 1 Armata costa 2 segnalini Umore.
Libertà Economica - La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita. - Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA
Nazionalismo Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.
Totalitarismo Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.
Potere Assoluto Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT)
Lavoro Forzato Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA
Dogma - Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. - Limite 2 Idee.
Devozione Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.
Conversione Su tiri "Influenza Culturale": - successo con un tiro 4+ - successo prendi 1 segn. Cultura.
Fanatismo Battaglie nelle città con Templi: - +2 Valore Combattimento 1RC - Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.

AGRICOLTURA
Coltivazione
Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.
Irrigazione
- Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi. - Ignora gli Eventi "Carestia".
Deposito
Non sei più limitato a 2 Cibi.
Coltura
Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE
Estrazione
Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.
Ingegneria
- Rivela una carta Meraviglia. - AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.
Fognature (Ingegneria)
- Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono. - Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"
Strade (Ingegneria)
Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città: - Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo) - Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA
Pesca Porto
Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.
Cartografia
- AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)
Navi da Guerra
Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1RC)
Navigazione (Cartografia)
Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE
Scrittura Accademia
Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.
Educazione Pubblica
Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.
Educazione Libera
Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).
Filosofia
Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzamento "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA
Tattiche Fortezza
- Puoi "Muovere" Armate - Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.
Assedio
Annulla l'abilità Fortezza: - di attacco (paga 2 Legnami) - di canc. 1 colpo (paga 2 Minerali)
Armi d'Acciaio
(Paga 2 Minerali per acquisire) Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate 1RC senza Armi Acc.
Coscritti
Azione "Costruzione Unità": Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'
Miti Tempio
Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.
Rituali
Le risorse (Idee escluse) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.
Sacerdozio
Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).
Religione di Stato
Azione "Aumenta il livello di una città": Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA
Baratto
- AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).
Rotte Commerciali
Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)
Valuta
Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.
Tassazione (Valuta)
- AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA
Arte & Scultura
Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).
Circo & Sport
"Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).
Monumenti
1) Rivela la prima c. Meraviglia 2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.
Teatro & Musica
Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA
Matematica
"Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Astronomia
"Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Chimica
"Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.
Metallurgia (Chimica)
- "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale - Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA
Voto
Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.
Separazione dei Poteri
Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.
Libertà Civili
- AAA: prendi 3 segnalini Umore. - Avanzamento "Coscritti" 1 Armata costa 2 segnalini Umore.
Libertà Economica
- La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita. - Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA
Nazionalismo
Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.
Totalitarismo
Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.
Potere Assoluto
Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT)
Lavoro Forzato
Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA
Dogma
- Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. - Limite 2 Idee.
Devozione
Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.
Conversione
Su tiri "Influenza Culturale": - successo con un tiro 4+ - successo prendi 1 segn. Cultura.
Fanatismo
Battaglie nelle città con Templi: - +2 Valore Combattimento 1RC - Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.

AGRICOLTURA
Coltivazione Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Fertili e Legname dai Boschi.
Irrigazione - Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da terreni Aridi. - Ignora gli Eventi "Carestia".
Deposito Non sei più limitato a 2 Cibi.
Coltura Paga 1 Cibo (0 se hai "Strade") per "Riscuotere" da terreni a 2 spazi di distanza (1pT).

COSTRUZIONE
Estrazione Le tue città possono "Riscuotere" Minerali dai terreni di Montagna.
Ingegneria - Rivela una carta Meraviglia. - AAA: Attiva una città "non in rivolta" e costruisci una Meraviglia.
Fognature (Ingegneria) - Quando "Aumenti il livello della città" paga 1 Cibo per avere 1 Colono. - Ignora Eventi "Peste" ed Epidemia"
Strade (Ingegneria) Quando "Muovi" una unità/ Gruppo da/in una tua città: - Muoviti di 2 spazi (paga 1 Cibo) - Ignora il terreno (paga 1 Minerale)

MARINA
Pesca Porto Le tue città possono "Riscuotere" Cibo da un esagono di mare adiacente.
Cartografia - AAA: Prendi 1 segnalino Idea e 1 segnalino Cultura per ogni regione con almeno una tua Nave. (1pT)
Navi da Guerra Battaglie Navali e Terrestri nelle quali le tue Armate lasciano una Nave: Annulla 1 Colpo. (1RC)
Navigazione (Cartografia) Le Navi possono "Muovere" attorno ai bordi della mappa nel più vicino spazio di Mare nella direzione scelta.

EDUCAZIONE
Scrittura Accademia Pesca 1 carta Azione e 1 carta Obiettivo se hai un qualsiasi Av.Gov. o quando prendi il primo.
Educazione Pubblica Prendi 1 segnalino Idea quando "Riscuoti" da una città con Accademia.
Educazione Libera Prendi 1 segnalino Umore quando compri un avanzamento usando Oro, Idee o mix di queste (1pT).
Filosofia Prendi 1 segnalino Idea quando acquisisci un avanzamento "Scienza" e quando acquisisci questo avanzamento.

GUERRA
Tattiche Fortezza - Puoi "Muovere" Armate - Puoi usare gli effetti di combattimento sulle Carte Azione.
Assedio Annulla l'abilità Fortezza: - di attacco (paga 2 Legnami) - di canç. 1 colpo (paga 2 Minerali)
Armi d'Acciaio (Paga 2 Minerali per acquisire) Le tue Armate infliggono "+1 Colpo" contro Armate 1RC senza Armi Acc.
Coscritti Azione "Costruzione Unità": Una singola Armata può essere pagata con 1 segnalino Umore.

SPIRITUALITA'
Miti Tempio Puoi pagare 1 segnalino Umore per evitare di ridurre l'Umore di una città a causa di Carte Eventi.
Rituali Le risorse (Idee escluse) possono essere spese come segn. Umore per il "Migl.Civico" rapporto 1:1.
Sacerdozio Gli avanzamenti "Scienza" possono essere acquisiti senza pagare Cibo (1pT).
Religione di Stato Azione "Aumenta il livello di una città": Costruisci il Tempio senza pagare Cibo (1pT).

ECONOMIA
Baratto - AAA: scambia fino a 3 risorse in Oro o segnalini Cultura (oppure un mix).
Rotte Commerciali Inizio turno: Prendi 1 Cibo per Colono/Nave entro 2 spazi da 1 singola città Avv. non in "Rivolta". (4)
Valuta Le "Rotte Commerciali" possono, del tutto o in parte, produrre Oro al posto di Cibo.
Tassazione (Valuta) - AAA: Paga 1 segnalino Umore e prendi 1 Oro per ogni città che possiedi (1pT).

CULTURA
Arte & Scultura Paga 1 segnalino Cultura per usare l'azione "Influenza Culturale" senza alcun costo (1pT).
Circo & Sport "Miglioramento Civico": Le tue città sono considerate di un Liv. inferiore di quello attuale (1pT).
Monumenti 1) Rivela la prima c. Meraviglia 2) Scegli 1 Meraviglia: solo tu puoi costr. e non sprechi un'azione.
Teatro & Musica Scambia 1 segnalino Umore per 1 Cultura e viceversa (1pT).

SCIENZA
Matematica "Ingegneria" e "Strade" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Astronomia "Cartografia" e "Navigazione" possono essere acquisiti senza costi di Cibo.
Chimica "Metallurgia" può essere acquisita senza costi di Cibo.
Metallurgia (Chimica) - "Armi d'Acciaio" non costano più Cibo o Minerale - Prendi 2 Minerali se hai già "Armi d'Acciaio".

DEMOCRAZIA
Voto Paga 1 segnalino Umore per svolgere un'azione "Miglioramento Civico" senza alcun costo.
Separazione dei Poteri Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città Felici.
Libertà Civili - AAA: prendi 3 segnalini Umore. - Avanzamento "Coscritti" 1 Armata costa 2 segnalini Umore.
Libertà Economica - La tua prima azione "Riscuotere" di ogni turno è gratuita. - Le azioni "Riscuotere" addiz. costano 2 segnalini Umore.

AUTOCRAZIA
Nazionalismo Prendi 1 segnalino Umore o Cultura dopo aver "Costruito" almeno una Nave o Armata.
Totalitarismo Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Armate.
Potere Assoluto Paga 2 segnalini Umore per svolgere 1 azione extra (1pT)
Lavoro Forzato Paga 1 segnalino Umore per far risultare "neutrali" tutte le tue città "in rivolta" in questo turno quando attivate (solo 1 volta per "città in rivolta").

TEOCRAZIA
Dogma - Ottieni gratis un avanzamento "Teocrazia" ogni volta che costruisci un Tempio. - Limite 2 Idee.
Devozione Gli avversari non possono aumentare il raggio/tiro di "Influenza Culturale" contro le tue Città con Templi.
Conversione Su tiri "Influenza Culturale": - successo con un tiro 4+ - successo prendi 1 segn. Cultura.
Fanatismo Battaglie nelle città con Templi: - +2 Valore Combattimento 1RC - Battaglia persa: guadagni una Armata gratis in una delle tue città.





AZIONI

- **Avanzamento**  
- **Fondare una Città** (richiede colono)
- **Attivare una Città** (scegliere uno)
"Costruire" unità
"Riscuotere" risorse
"Incrementare Livello Città"
- **Muovere** (3 unità/gruppi)
- **Miglioramento Civico**
- **Influenza Culturale**

FASE STATUS

- 1) Obiettivi Completati?**
*Il gioco finisce dopo il 6° Round
oppure se 1 giocatore non ha città.*
- 2) Ricevi 1 Avanz. Gratis**
- 3) Pesca le Carte**
(1 Carta Azione + 1 Carta Obiettivo)
- 4) Distruggi 1 Città di Liv.1**
- 5) Determina il 1° Giocatore**

Unità e Costruzioni


Unità	Costo	Informazioni
● Colono	 	Non combatte. AAA: Fonda una città.
● Armata	 	+1 dado per combattimento.
● Nave	 	+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto.

Costruzioni	Costo	Informazioni
● Colonia	Colono	- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
● Tempio	  	Prendi 1 segnalino Umore o Cultura quando viene costruito.
● Fortezza	  	Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
● Accademia	  	Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
● Porto	  	- 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.

Punti Vittoria

- 5 PV per Meraviglia
- 1 PV per Costruzione
- 2 PV per Obiettivo
- 1/2 PV per Avanzamento
- Qualsiasi Evento PV

AZIONI

- **Avanzamento** 
- **Fondare una Città** (richiede colono)
- **Attivare una Città** (scegliere uno)
 - “Costruire” unità
 - “Riscuotere” risorse
 - “Incrementare Livello Città”
- **Muovere** (3 unità/gruppi)
- **Miglioramento Civico**
- **Influenza Culturale**

FASE STATUS

1) Obiettivi Completati?

*Il gioco finisce dopo il 6° Round
oppure se 1 giocatore non ha città.*

2) Ricevi 1 Avanz. Gratis

3) Pesca le Carte

(1 Carta Azione + 1 Carta Obiettivo)

4) Distruggi 1 Città di Liv.1

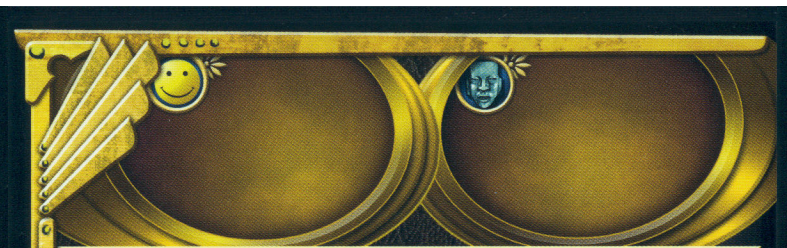
5) Determina il 1° Giocatore

Unità e Costruzioni



Unità	Costo	Informazioni
● Colono 		Non combatte. AAA: Fonda una città.
● Armata 		+1 dado per combattimento.
● Nave 		+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto.
Costruzioni	Costo	Informazioni
● Colonia Colono		- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
● Tempio 		Prendi 1 segnalino Umore o Cultura quando viene costruito.
● Fortezza 		Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
● Accademia 		Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
● Porto 		- 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.

Punti Vittoria

- 1 PV per Costruzione
- 1/2 PV per Avanzamento
- 5 PV per Meraviglia
- 2 PV per Obiettivo
- Qualsiasi Evento PV



AZIONI

- **Avanzamento**  
- **Fondare una Città** (richiede colono)
- **Attivare una Città** (scegliere uno)
 "Costruire" unità
 "Riscuotere" risorse
 "Incrementare Livello Città"
- **Muovere** (3 unità/gruppi)
- **Miglioramento Civico**
- **Influenza Culturale**

FASE STATUS

- 1) Obiettivi Completati?**
*Il gioco finisce dopo il 6° Round
 oppure se 1 giocatore non ha città.*
- 2) Ricevi 1 Avanz. Gratis**
- 3) Pesca le Carte**
(1 Carta Azione + 1 Carta Obiettivo)
- 4) Distruggi 1 Città di Liv.1**
- 5) Determina il 1° Giocatore**



Unità e Costruzioni

Unità	Costo	Informazioni
Colono	 	Non combatte. AAA: Fonda una città.
Armata	 	+1 dado per combattimento.
Nave	 	+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto.
Costruzioni	Costo	Informazioni
Colonia	Colono	- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
Tempio	  	Prendi 1 segnalino Umore o Cultura quando viene costruito.
Fortezza	  	Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
Accademia	  	Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
Porto	  	- 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.

Punti Vittoria

- 5 PV per Meraviglia
- 1 PV per Costruzione
- 2 PV per Obiettivo
- 1/2 PV per Avanzamento
- Qualsiasi Evento PV

AZIONI

- **Avanzamento**  
- **Fondare una Città** (richiede colono)
- **Attivare una Città** (scegliere uno)
 - "Costruire" unità
 - "Riscuotere" risorse
 - "Incrementare Livello Città"
- **Muovere** (3 unità/gruppi)
- **Miglioramento Civico**
- **Influenza Culturale**

FASE STATUS

- 1) Obiettivi Completati?**
Il gioco finisce dopo il 6° Round oppure se 1 giocatore non ha città.
- 2) Ricevi 1 Avanz. Gratis**
- 3) Pesca le Carte**
(1 Carta Azione + 1 Carta Obiettivo)
- 4) Distruggi 1 Città di Liv.1**
- 5) Determina il 1° Giocatore**

Unità e Costruzioni

Unità	Costo	Informazioni
● Colono  		Non combatte. AAA: Fonda una città.
● Armata  		+1 dado per combattimento.
● Nave  		+1 dado per combattimento. Può essere costruita in uno spazio di mare con Porto.
Costruzioni	Costo	Informazioni
● Colonia	Colono	- La Fondazione della Città. - Non può essere bersaglio di Inf. Culturale.
● Tempio   		Prendi 1 segnalino Umore o Cultura quando viene costruito.
● Fortezza   		Durante il 1° tiro di dadi di una battaglia: - +1 dado per battaglia - Annulla un colpo.
● Accademia   		Prendi 2 segnalini Idea quando viene costruita.
● Porto   		- 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.

Punti Vittoria

- 1 PV per Costruzione
- 1/2 PV per Avanzamento
- 5 PV per Meraviglia
- 2 PV per Obiettivo
- Qualsiasi Evento PV