

	Nome	Età	Tecn	Costr	Rendita	2p	3p	4p
Fattoria	Agricoltura	A		2	1	2	3	4
	Irrigazione	I	3	4	2	2	2	2
	Allevamento Selettivo	II	5	6	3	1	2	3
	Agricoltura Meccanizzata	III	7	8	5	1	2	2
Miniera	Bronzo	A		2	1	2	3	4
	Ferro	I	5	5	2	2	2	3
	Carbone	II	7	8	3	1	2	2
	Petrolio	III	9	11	5	1	2	2

Laboratorio	Filosofia	A		3	1	2	3	4
	Alchimia	I	4	6	2	2	2	3
	Metodo Scientifico	II	6	8	3	2	2	2
Tempio	Computer	III	8	11	5	2	2	2
	Religione	A		3	1	1	2	3
	Teologia	I	2	5	1	2	1	2
Arena	Religione Organizzata	II	4	7	1	3	2	2
	Panem et Circenses	I	3	3	1	2	1	2
	Sport di Squadra	II	5	5	2	3	1	1
Libreria	Sport Professionistici	III	7	8	3	4	1	1
	Stampa	I	3	3	1	1	2	2
	Giornalismo	II	6	8	2	2	1	2
Teatro	Multimedia	III	9	11	3	3	2	2
	Drammaturgia	I	3	4	2	1	1	2
	Opera	II	7	8	3	1	2	2
	Cinema	III	10	11	4	1	2	2

Fanteria	Guerrieri	A		2	1	2	3	4
	Spadaccini	I	4	3	2	2	2	2
	Fucilieri	II	6	5	3	1	2	2
Cavalleria	Fanteria Moderna	III	10	7	5	1	2	2
	Cavalieri Medievali	I	5	3	2	2	2	3
	Cavalieri Rinascimentali	II	6	5	3	2	2	2
Artig	Carri armati	III	9	7	5	1	2	2
	Cannoni	II	6	5	3	2	2	3
	Missili	III	8	7	5	1	2	2
Av	Forze Aeree	III	12	7	5*	2	2	3

	Nome	Età	Tecn/Costr	Effetto	2p	3p	4p
Govern	Despotismo	A		4	2	2	4
	Teocrazia	I	1 (6)	4	3	3	1
	Monarchia	I	2 (8)	5	3	3	2
	Repubblica	II	3 (13)	7	2	3	2
	Monarchia Costituzionale	II	6 (12)	6	4	3	2
	Comunismo	III	5 (19)	7	5	4	1
	Fondamentalismo	III	7 (18)	6	5	4	-2
	Democrazia	III	9 (17)	7	3	4	3
Guerra	Arte della Guerra	I	5	1	1	2	2
	Strategia	II	8	3	2	1	1
	Teoria Militare	III	11	5	3	1	2
Legge	Codice di Leggi	I	6	1	2	2	2
	Sistema Giudiziario	II	7	1	3	1	1
	Pubblica Amministrazione	III	10	2	3	1	1
Esploraz	Cartografia	I	4	1	2	1	1
	Navigazione	II	6	2	3	1	1
	Satelliti	III	8	3	4	1	1
Costruz.	Edilizia	I	3	2 stadi/	↑:-1	/M (max 1)	1
	Architettura	II	6	3 stadi/	↑:-1	/M (max 2)	1
	Ingegneria	III	9	4 stadi/	↑:-1	/M (max 3)	1
Meraviglia	Giardini Pensili	A	2 2 2	1	2	2	
	Biblioteca di Alessandria	A	1 4 1	1	1	1	; carte in mano civili & mil +1
	Colosso di Rodi	A	3 3	2	1	1	
	Piramidi	A	3 2 1	1	1	1	
	Grande Muraglia	I	2 2 3 2	1	1	1	; 1 /fanteria e artiglieria
	Basilica di San Pietro	I	4 4	2	1	1	+1 a ogni altra con
	Università Carolina	I	3 3 3	1	2	1	
	Taj Mahal	I	2 4 2	3	1	1	; Se rimpiazzai leader: costa -2
	Ferrovia Transcontinentale	II	3 3 3 3	4	1	1	; la miglior miniera produce doppio
	Torre Eiffel	II	3 7 3	4	1	1	
	Cremlino	II	4 4 4	2	1	1	1
	Servizio Transatlantico	II	4 2 2 4	1/round, +1	1	1	per 0 e 0
	Hollywood	III	5 6 5	+2	1	1	prod. di teatri e librerie
Internet	III	2 3 4 3 2	+1	1	1	, o / i tuoi producono	
Volo Spaziale	III	1 2 4 9	+1	1	1	/livello di ogni tecnologia	
Catene di Fast Food	III	4 4 4 4	+2	1	1	/fatt. & miniera; +1 / & mil.	

Azione civile	Cibo	Forza	Felicità	Fanteria
Azione militare	Risorsa	Bonus colonizzazione	Infelicità	Cavalleria
Segnalino risorsa	Scienza	Edificio Urbano	Popolazione	Artiglieria
Segnalino popolazione	Cultura	Carta militare	Lavoratore insoddisfatto	

	Nome	Età	Effetto
Leader	Giulio Cesare	A	1 🗡️ 1 🔴 ; Una volta per partita, tu puoi giocare una seconda azione politica
	Omero	A	1 😊; 1 🏠/turno per militare; Quando lo rimpiazzi, lo puoi mettere sotto una meraviglia (rende 😊), non recuperi 🏠
	Mosè	A	Aumenta la popolazione per -1 🏠
	Hammurabi	A	Una volta per turno, puoi usare 🔴 come fosse 🏠 ; Prendere un leader ti costa -1 🏠
	Aristotele	A	+1 🏠 ogni volta che prendi una carta Tecnologia
	Alessandro il Grande	A	1 🗡️/unità militare; Come azione politica, lo puoi rimuovere dal gioco per 1 🟡
	Michelangelo	I	1 😊/😊 dai tempi, teatri e meraviglie; non paghi extra 🏠 quando compri una Meraviglia
	Giovanna d'Arco	I	1 🔴 1 😊 ; 1 🗡️/😊 dai tempi e governi; All'inizio della fase politica, puoi guardare il prossimo Evento
	Leonardo Da Vinci	I	1 🏠/livello del miglior laboratorio o libreria; quando scopri una tecnologia: +1 🏠
	Genghis Khan	I	Puoi considerare 🏠 come 🗡️ per le tattiche; 3 😊 se la civiltà è una delle 2 più forti
	Cristoforo Colombo	I	Come az. politica, puoi rimuoverlo dal gioco per colonizzare un territorio direttamente dalla mano, no sacr. unità
	Federico Barbarossa	I	Spendi 🔴 per creare 1 unità militare direttamente dalla Riserva per -1 🏠 e -1 🏠
	William Shakespeare	II	1 😊 2 😊/coppia libr-teatro; scopri teatro per -1 🏠 e costruisci per -1 🏠 se hai libreria, e viceversa
	James Cook	II	2 😊/per prima colonia, 1 😊/per le altre; puoi scartare fino a 2 carte militari per +1 🏠
	Napoleone Bonaparte	II	2 🔴 ; 2 🗡️/tipo di unità militare
	Maximillien Robespierre	II	1 🔴 ; Rivoluzioni costano tutte 🔴 invece che tutte 🏠 ; +3 😊 quando fai una rivoluzione
	J.S. Bach	II	1 😊/teatro; scopri teatri per -2 🏠 ; 1/turno, usa 🏠 per trasformare un 🏠 in un teatro dello stesso livello o +
	Isaac Newton	II	1 🏠/livello del miglior lab. o libreria; quando scopri una tecnologia, recupera la 🏠
	Albert Einstein	III	1 🏠/livello del miglior lab. o libreria; +3 😊 quando scopri una Tecnologia
	Mahatma Gandhi	III	2 😊 non puoi giocare Aggressioni o Guerre; Aggressioni e Guerre contro di te costano 2x 🔴
Charlie Chaplin	III	2 😊 Il miglior teatro produce 2x 😊	
Bill Gates	III	Laboratori producono 1 🏠/livello; quando il gioco finisce, + 😊 pari a questa produzione extra	
Winston Churchill	III	Nel tuo turno, scegli se: +3 😊 oppure hai 3 🏠 e 3 🏠 per costruire o migliorare unità militari	
Sid Meier	III	Laboratori producono 1 😊/livello e producono -1 🏠	

	Nome	Effetto	Bonus				Quantità			
			A	I	II	III	A	I	II	III
Azioni	Scoperta Epocale	Scopri una tecnologia a prezzo pieno, poi +X 🏠	-	2	3	-	-	2	2	-
	Eredità Culturale	A: +1 🏠 e +4 😊 I: +2 🏠 e +2 😊	*	*	-	-	1	1	-	-
	Miglioramento Efficiente	Migliora fattorie, miniere e edifici urbani per -X 🏠	-	-	3	4	-	-	2	2
	Sovvenzioni per l'Arte	+6/3/2 😊 per ogni civiltà con più 😊 di te (2/3/4 giocatori)	-	-	-	*	-	-	-	1
	Genio Ingegneristico	Costruisci uno stadio di una meraviglia per -X 🏠	2	3	4	5	1	1	1	1
	Frugalità	Aumenta la popolazione a prezzo pieno, poi +X 🏠	1	2	3	-	2	2	1	-
	Escalation Militare	Per ogni civiltà più forte di te, prendi +8/5/3 🏠 per costruire un. militari nel round (2/3/4g)	-	-	-	*	-	-	-	1
	Patriottismo	Hai un'extra 🔴 e +X 🏠 per costruire unità militari in questo round	1	2	3	4	1	1	1	1
	Riserve	+X 🏠 o +X 🏠	-	2	3	4	-	2	2	3
	Idea Rivoluzionaria	+X 🏠	-	-	4	6	-	-	1	2
	Terra Ricca	Costruisci o migliora fattorie o miniere per -X 🏠	1	2	3	-	2	2	1	-
	Provviste	+1 🏠 e +1 🏠	*	-	-	-	1	-	-	-
	Sviluppo Urbano	Costruisci o migliora 🏠 per -X 🏠	1	2	3	4	2	2	1	2
	Ondata di Nazionalismo	Per ogni civiltà più forte di te, prendi +6/3/2 🏠 per costruire unità mil. nel round (2/3/4g)	-	-	*	-	-	-	1	-

Nome	Dif. Col. #	Azione Civile	Cibo	Forza	Felicità	Fanteria
Bonus Difesa / Colonizzazione I	+2 +1 6	Azione Militare	Risorsa	Coloniz. bonus	Infelicità	Cavalleria
Bonus Difesa / Colonizzazione II	+4 +2 6	Segnalino risorsa	Scienza	Edificio urbano	Popolazione	Artiglieria
Bonus Difesa / Colonizzazione III	+6 +3 6	Segnalino popolazione	Cultura	Carta militare	Lavoratore insoddisfatto	

Nome	Età	Costo	Nemico	Aggressore #
Schiavitù	I	●●	-1 🗑️	+2 🗑️ e +2 🗑️ 2
Saccheggio	I	●	Perde un totale di 3 🗑️ / 🗑️	Guadagna la stessa quantità 2
Incursione	I	●	-1 🏠 Livello I o A	+ 🗑️ pari a metà del costo, arrotondato per eccesso 2
Annessione	II	●●	Perde 1 colonia	Ottiene la colonia (solo effetto permanente) 1
Infiltrazione	II	●●	Scarta un leader o una meraviglia incompleta	+3 🗑️ /livello del leader o meraviglia 2
Saccheggio	II	●	Perde un totale di 5 🗑️ / 🗑️	Guadagna la stessa quantità 2
Incursione	II	●●	-1 🏠 Livello II-A, -1 🏠 Livello I-A	+ 🗑️ pari a metà del costo, arrotondato per eccesso 2
Spionaggio	II	●	-5 🗑️	Ottiene la stessa quantità 2
Intervento Armato	III	●●●	-7 🗑️	+7 🗑️ 4
Saccheggio	III	●	Perde un totale di 7 🗑️ / 🗑️	Guadagna la stessa quantità 2
Incursione	III	●●●	-1 🏠 Livello III-A, -1 🏠 Livello II-A	+ 🗑️ pari a metà del costo, arrotondato per eccesso 2

Nome	Età	Costo	Perdente	Vincitore #
Guerra Tecnologica	II	●●	- 🗑️ pari a 🗑️ di vantaggio del vincitore	+ 🗑️ persa; tecn. blu possono essere rubate 2
Guerra Territoriale	II	●●	- 🗑️ pari a 1 + 1/5 🗑️ di vant. del vincitore	Guadagna quella quantità di 🗑️ 2
Guerra Culturale	III	●●●	- 🗑️ pari a 5 + 🗑️ di vantaggio del vincitore	Guadagna quella quantità di 🗑️ 6

Nome	Età	Simm.	A	B	#
Accordo di Frontiere Aperte	I	Sì	1 🗑️; se uno attacca l'altro, +2 🗑️ all'attaccante		1
Accordo di Rotte Commerciali	I	No	Può usare 1 🗑️ invece di 1 🗑️ ogni turno	Può usare 1 🗑️ invece di 1 🗑️ ogni turno	1
Accettazione della Supremazia	II	No	1 🗑️, non può attaccare B	-1 🗑️, non può attaccare A	1
Accordo di Commercio Internazionale	II	No	1 🗑️	1 🗑️	1
Promessa di Protezione Militare	II	No	1 🗑️	Finisce se uno attacca l'altro +4 🗑️ e -1 🗑️	1
Cooperazione Scientifica	II	Sì	Scopre una tecnologia per -2 🗑️, l'altro paga 1 🗑️		1
Turismo Internazionale	III	Sì	+1 🗑️ per ogni meraviglia completata che ha l'altro giocatore		1
Perdita di Sovranità	III	No	2 🗑️	-2 🗑️; nessuno può dichiarare guerra a B	1
Alleanza Militare	III	Sì	3 🗑️; finisce se uno attacca l'altro		1
Trattato di Pace	III	Sì	1 🗑️; A non può attaccare B, e viceversa		1

Nome	Età	Esercito	Bonus #	Nome	Età	Esercito	Bonus #	Nome	Età	Esercito	Bonus #
Manipolo	I	🗑️🗑️🗑️	1 2	Esercito Classico	II	🗑️🗑️🗑️🗑️	8 (4) 1	Trincee	III	🗑️🗑️🗑️	9 (5) 1
Cavalleria Pesante	I	🐎🐎🐎	4 2	Conquistadores	II	🗑️🐎🐎	5 (3) 1	Esercito Meccanizzato	III	🐎🗑️🗑️	10 (5) 2
Legione	I	🗑️🗑️🗑️🗑️	2 2	Esercito Difensivo	II	🗑️🗑️🗑️	6 (3) 1	Esercito Moderno	III	🗑️🗑️🗑️🗑️	13 (7) 2
Esercito Medievale	I	🗑️🐎	2 2	Fortificazioni	II	🗑️🗑️	5 (3) 1	Truppe d'Assalto	III	🗑️🐎🐎	11 (6) 1
Falange	I	🗑️🗑️🗑️🐎	3 2	Artiglieria Mobile	II	🐎🗑️	5 (3) 1				
				Esercito Napoleonico	II	🗑️🐎🗑️	7 (4) 1				

File originale creato da **Walter Kolczynski**

Nome	Età	Effetto	
Sviluppo Agricolo	A	Ogni civiltà +2 🏠	
Sviluppo della Civilizzazione	A	Ogni civ. può +1 🏠 per -1 🏠, costr. fatt/miniera/ 🏠 per -1 🏠, o scoprire tecnologia per -1 🏠	
Sviluppo dell'Artigianato	A	Ogni civiltà +2 🏠	
Sviluppo Economico	A	Ogni civiltà +2 🏠 o +2 🏠 (a scelta)	
Sviluppo Politico	A	Ogni giocatore +3 🏠	
Sviluppo Religioso	A	Ogni giocatore con 🏠 può costruire gratuitamente un tempio	
Sviluppo Scientifico	A	Ogni civiltà +2 🏠	
Sviluppo degli Insediamenti	A	Ogni civiltà +1 🏠 gratuitamente	
Sviluppo delle Rotte Commerciali	A	Ogni civiltà +1 🏠, +1 🏠, e +1 🏠	
Sviluppo Bellico	A	Ogni giocatore con 🏠 può costruire gratuitamente un guerriero	
Barbari	I	Se 🏠 leader è 1 delle 2 civiltà più deboli, perde 1 🏠	
Conflitto di Confine	I	La civiltà più debole perde 1 edificio urbano, fattoria o miniera; la più forte produce 3 🏠	
Crociate	I	La civiltà più forte +4 🏠; la più debole -4 🏠	
Influenza Culturale	I	Ogni civiltà + 🏠 pari alla produzione di 🏠	
Razzia	I	Le 2 civiltà più forti producono un totale di 3 🏠/🏠	
Buon Raccolto	I	Tutte le fattorie di ogni giocatore producono immediatamente; ignora consumo & corruzione	
Immigrazione	I	La(e) civiltà con maggior 🏠 +1 🏠	
Nuovi Giacimenti	I	Tutte le miniere di ogni giocatore producono immediatamente; ignora la corruzione	
Pestilenza	I	Ogni civiltà -1 🏠	
Predoni	I	Le 2 civiltà più deboli perdono un totale di 2 🏠/🏠	
Topi	I	Ogni civiltà perde tutto il 🏠 immagazzinato	
Ribellione	I	Ogni giocatore perde 2 azioni civili/🏠 (nel proprio prossimo turno)	
Regno del Terrore	I	La civiltà più debole -1 🏠	
Scoperta Scientifica	I	Ogni civiltà + 🏠 pari alla produzione di 🏠	
Confini Incerti	I	La civiltà più debole dà 1 🏠 dalla sua Riserva a quella della civiltà più forte	
Territorio Sviluppato	I	Immediato: +3 🏠	Permanente: 1 🏠 1 🏠
Territorio Storico	I	Immediato: +6 🏠	Permanente: 1 🏠
Territorio Abitato	I	Immediato: +1 🏠	Permanente: 2 🏠
Territorio Strategico	I	Immediato: +3 🏠	Permanente: 2 🏠
Territorio Esteso	I	Immediato: +3 🏠	Permanente: 3 🏠 -1 🏠
Territorio Ricco	I	Immediato: +5 🏠	Permanente: 3 🏠
Disordine Civile	II	Ogni civiltà -4 🏠/🏠; Tutte le civiltà con più 🏠: -1 🏠; Se no 🏠, nessun effetto	
Guerra Fredda	II	Le civiltà più forti +6 🏠	
Ondata Criminale	II	Le 2 civiltà più deboli -3 🏠 e -1 🏠	
Progresso Economico	II	Tutte le miniere e fattorie di ogni giocatore producono; considera consumo & corruzione	
Emigrazione	II	Ogni civiltà perde metà dei propri 🏠, arrotondato per eccesso (rimetti nella Riserva)	
Iconoclastia	II	Scarta tutti i leader che non sono dell'era attuale	
Dichiarazione di Indipendenza	II	La civiltà più debole perde 1 colonia (a propria scelta)	
Accordo Internazionale	II	La civ. più forte può spendere 5 🏠 per prendere carte; salta la pross. azione politica; riempi la fila di carte	
Orgoglio Nazionale	II	La civiltà con più punti 🏠 +5 🏠	
Diplomazia Aggressiva	II	La civiltà più forte +5 🏠; la civiltà più debole -3 🏠; se in Era IV, invece ± 🏠	
Divulgazione Scientifica	II	Ogni civiltà + 🏠 pari alla produzione di 🏠	
Prosperità	II	Ogni civiltà +1 🏠/🏠 (max 8)	
Segni del Tempo	II	Ogni giocatore gira a faccia in giù le meraviglie di Era A o I; perdono l'effetto, producono 2 🏠	
Rifugiati	II	La civiltà più debole -3 🏠 e -1 🏠; la più forte +3 🏠 e +1 🏠	
Terrorismo	II	La civiltà con meno 🏠 distrugge 1 🏠 di ogni altra civiltà	
Territorio Sviluppato	II	Immediato: +5 🏠	Permanente: 2 🏠 2 🏠
Territorio Storico	II	Immediato: +11 🏠	Permanente: 2 🏠
Territorio Abitato	II	Immediato: +2 🏠	Permanente: 3 🏠
Territorio Strategico	II	Immediato: +5 🏠	Permanente: 4 🏠
Territorio Esteso	II	Immediato: +4 🏠	Permanente: 4 🏠 -1 🏠
Territorio Ricco	II	Immediato: +9 🏠	Permanente: 4 🏠
Impatto dell'Agricoltura	III	Ogni civiltà + 🏠 pari alla produzione delle fattorie, +4 🏠 se produzione supera il consumo	
Impatto dell'Architettura	III	Ogni civiltà + 🏠/livello di 🏠	
Impatto dell'Equilibrio	III	Ogni civiltà + 🏠 pari a 2x di quello che produce meno tra (🏠/🏠/🏠/🏠)	
Impatto delle Colonie	III	Ogni civiltà +3 🏠/colonia	
Impatto della Competizione	III	Ogni civiltà + 🏠/livello di unità militari e Arene	
Impatto del Governo	III	Ogni civiltà +2 🏠/🏠 e +1 🏠/🏠	
Impatto della Felicità	III	Ogni civiltà +2 🏠/🏠 e -2 🏠/🏠	
Impatto dell'Industria	III	Ogni civiltà + 🏠 pari alla propria produzione di risorse dalle miniere	
Impatto della Popolazione	III	Ogni civiltà +2 🏠/🏠 oltre i 10	
Impatto del Progresso	III	Ogni civiltà +2 🏠/livello del governo e delle tecnologie speciali (blu)	
Impatto della Scienza	III	Ogni civiltà + 🏠 in base al tasso di 🏠: 10/0 per 2g, 14/7/0 per 3g, 15/10/5/0 per 4g	
Impatto della Forza	III	Ogni civiltà + 🏠 in base alla forza 🏠: 10/0 per 2g, 14/7/0 per 3g, 15/10/5/0 per 4g	
Impatto della Tecnologia	III	Ogni civiltà +4 🏠/tecnologie di livello III	
Impatto della Varietà	III	Ogni civiltà +2 🏠/tipo di unità militare, 🏠, e tecnologie speciali (blu)	
Impatto delle Meraviglie	III	Ogni civiltà + 🏠 per le proprie meraviglie: 5 per Età A, 4 per Età I, 3 per Età II, 2 per Età III	

Eventi