

CARTE TECNOLOGIA - I LIVELLO

ALLEVAMENTO ANIMALI <i>(ANIMAL HUSBANDRY)</i>		I
Una volta per battaglia guarisci fino a 3 DANNI di una tua unità.		
	Gestione Città: Una delle tue città produce 3 PUNTI PRODUZIONE extra questo turno.	

CODICE DELLE LEGGI <i>(CODE OF LAWS)</i>		I
REPUBBLICA 		
Una volta per turno, dopo aver vinto una battaglia, aggiungi una MONETA a questa tecnologia (max 4).		BASE COMMERCIALE <i>(Trading Post)</i>
		 7

VALUTA <i>(CURRENCY)</i>		I
	Gestione Città: Guadagni 3 GETTONI CULTURA	MERCATO <i>(Market)</i>
		 7

EQUITAZIONE <i>(HORSEBACK RIDING)</i>		I
Velocità di spostamento: 3		
	Mercato: Guadagni 9 PUNTI MERCATO. Un altro giocatore a tua scelta ne guadagna poi 6.	

MURATURA <i>(MASONRY)</i>		I
Raggruppamento Limite: 3		
Puoi costruire la CINTA MURARIA nelle tue città, al costo di 7 PUNTI PRODUZIONE.		

METALLURGIA <i>(METALWORKING)</i>		I
	Battaglia: Quando giochi un'unità aggiungi 3 alla forza del suo attacco.	CASERMA <i>(Barracks)</i>
		 7

NAVIGAZIONE <i>(NAVIGATION)</i>		I
Puoi attraversare l'acqua, ma non puoi concludere il tuo movimento in mare.		
		PORTO <i>(Harbour)</i>
		 7

FILOSOFIA <i>(PHILOSOPHY)</i>		I
	Gestione Città: Guadagni un GRANDE PERSONAGGIO casuale.	TEMPIO <i>(Temple)</i>
		 7

CERAMICA <i>(POTTERY)</i>		I
Limite Carte Culturali: +1 		
	Gestione città: Aggiungi una MONETA a questa tecnologia (max 4).	GRANAIO <i>(Granary)</i>
		 5

SCRITTURA <i>(WRITING)</i>		I
	Gestione Città: Cancella un'azione svolta da un altro giocatore (tranne abilità risorse)	BIBLIOTECA <i>(Library)</i>
		 5

CARTE TECNOLOGIA - II LIVELLO

CAVALLERIA (CHIVALRY) II	
FEUDALESIMO 	
	Gestione Città: Guadagni 5 GETTONI CULTURA
LIV. 2	CAVALIERE  7

SERVIZIO CIVILE (CIVIL SERVICE) II	
1 MONETA 	
Limite Carte Culturali: +1 	
	In qualsiasi momento: Cancella un evento culturale

COSTRUZIONE (CONSTRUCTION) II	
	Gestione Città: Una delle tue città produce 5 PUNTI PRODUZIONE extra questo turno
	LABORATORIO (Workshop)  7

DEMOCRAZIA (DEMOCRACY) II	
DEMOCRAZIA 	
Gestione Città: Una volta per turno, puoi spendere 6 PUNTI MERCATO per aggiungere una MONETA a questa tecnologia (max 4).	
LIV. 2	PICCHIERE  7

INGEGNERIA (ENGINEERING) II	
Una volta per turno, quando spendi PUNTI PRODUZIONE da una città, puoi dividere i PUNTI PRODUZIONE per acquistare due prodotti invece di uno.	ACQUEDOTTO (Aqueduct)  8

IRRIGAZIONE (IRRIGATION) II	
Numero massimo Città: 3	

MATEMATICA (MATHEMATICS) II	
	Battaglia: Mentre sei in battaglia, cura fino a 3 PUNTI FERITA e ridistribiscili su unità nemiche a tua scelta.
LIV. 2	CATAPULTA  7

MONARCHIA (MONARCHY) II	
MONARCHIA 	
	Gestione Città: Rendi obsoleta 1 MERA-VIGLIA antica, oppure distruggi 1 unità casuale dalla guarnigione di un altro giocatore.

STAMPA (PRINTING PRESS) II	
Raggruppamento Limite: 4	UNIVERSITA' (University)  8
Gestione città: Una volta per turno, puoi spendere 5 GETTONI CULTURA per aggiungere 1 MONETA a questa tecnologia (max 4).	

VELA (SAILING) II	
Velocità di spostamento: 4	
Puoi attraversare o finire il tuo turno in una casella d'acqua.	

CARTE TECNOLOGIA - III LIVELLO

BANCA (BANKING)		III
	Gestione Città: Una delle tue città produce 7 PUNTI PRODUZIONE extra questo turno	BANCA (Bank) ^  10

BIOLOGY (BIOLOGIA)		III
Raggruppamento Limite: 5		
Una volta per battaglia, guarisci tutti i PUNTI FERITA da una tua unità in gioco.		

COMUNISMO (COMMUNISM)		III
COMUNISMO 		
	Movimento: Scegli un quadrato. Nessuna pedina può lasciare quel quadrato durante questo turno.	

POLVERE DA SPARO (GUNPOWDER)		III
	Gestione Città: Rendi obsoleta una MERAVIGLIA antica o medioevale, o distruggi un edificio a tua scelta.	
LIV. 3	FUCILIERE	 9

FUSIONE DEL METALLO (METAL CASTING)		III
1 MONETA 		
	Gestione Città: Guadagni 7 GETTONI CULTURA	
LIV. 3	CANNONE	 9

SCIENZA MILITARE (MILITARY SCIENCE)		III
Ciascuna tua città produce 1 PUNTO PRODUZIONE extra ogni 3 MONETE in tuo possesso.		
ACCADEMIA (Academy) ^  10		

FERROVIA (RAILROAD)		III
MINIERA DI FERRO (Iron Mine) ^  10		
LIV. 3	CAVALLERIA	 9

ENERGIA A VAPORE (STEAM POWER)		III
Velocità di spostamento: 5		
Puoi attraversare e finire i movimenti in acqua.		
	Gestione Città: Muovi tutte le tue pedine in un quadrato d'acqua a tua scelta. Le pedine non potranno muoversi ancora in questo turno.	

TEOLOGIA (THEOLOGY)		III
FONDAMENTALISMO 		
Limite Carte Culturali: +1 		
CATTEDRALE (Cathedral) ^  10		

CARTE TECNOLOGIA - IV LIVELLO

TEORIA ATOMICA (ATOMIC THEORY)		IV
	Gestione Città: Hai un'azione extra per ognuna delle tue città.	
	Movimento: Distruggi una città non-capitale avversaria e tutto quanto è presente nella sua periferia.	

COMBUSTIONE (COMBUSTION)		IV
Una volta per turno, quando una delle tue armate conclude il suo movimento su un edificio, lo distrugge. Se attacchi una città fortificata, le mura vengono distrutte prima della battaglia.		
LIV. 4	CARROARMATO	 11

VOLO (FLIGHT)		IV
Puoi attraversare e finire i movimenti in acqua. Inoltre puoi ignorare le pedine nemiche, villaggi, accampamenti, e città, quando ti muovi.		
LIV. 4	AEROPLANO	 12

COMPONENTISTICA (REPLACEABLE PARTS)		IV
Raggruppamento Limite: 6		
LIV. 4	FANTERIA MODERNA	 11

BALISTICA (BALLISTICS)		IV
	Battaglia: Mentre sei in battaglia, cura fino a 6 PUNTI FERITA e ridistribuiscili su unità nemiche a tua scelta.	
LIV. 4	ARTIGLIERIA MOBILE	 11

COMPUTERS		IV
1 MONETA		
Il numero di CARTE GUARNIGIONE e il limite di CARTE CULTURA aumenta di 1 ogni 5 MONETE in tuo possesso.		

MASS MEDIA		IV
I tuoi eventi culturali non possono essere cancellati, indipendentemente dagli altri effetti di gioco.		
	In qualsiasi momento: Cancella un'abilità risorsa.	