

SID MEIER'S  
**CIVILIZATION:**  
THE BOARDGAME

**STRATEGY**

## CACCIA

PER CHI GIOCA LA CARTA

Sposta fino a due unità in territori adiacenti non occupato da pezzi avversari.

Scartate questa carta quando entrate nella terza era.

PER TUTTI

Raccogli 10 crediti per ogni territorio boschivo e montano o truppa a cavallo che possiedi.

+10

## ESPANSIONE

PER CHI GIOCA LA CARTA

Metti in gioco un'unità militare a tua scelta pagandola solo 5 crediti.

Scartate questa carta quando entrate nella terza era.

PER TUTTI

Puoi muovere una unità a tua scelta.

+10

## SPLENDORE

PER CHI GIOCA LA CARTA

Guadagni un punto felicità valido solo per il successivo conteggio dei punti vittoria.

PER TUTTI

Effettuate un conteggio per l'assegnazione di punti vittoria.

+5

## PESCA

PER CHI GIOCA LA CARTA

Raccogli 5 crediti per colono che possiedi.

Scartate questa carta quando entrate nella seconda era.

PER TUTTI

Raccogli 10 crediti per ogni zona di mare occupata.

+5

## RACCOLTO

PER CHI GIOCA LA CARTA

Raccogli 10 crediti per ogni colono su terreno libero da unità militari.

Scartate questa carta quando entrate nella seconda era.

PER TUTTI

Raccogli 5 crediti per ogni insediamento o simbolo di produzione posseduto.

+10

## IMPERO

PER CHI GIOCA LA CARTA

Fonda gratuitamente un nuovo insediamento dove è presente un tuo colono.

Scartate questa carta quando entrate nella terza era.

PER TUTTI

Nei territori dove sono presenti i vostri coloni potete fondare nuovi insediamenti oppure migliorare quelli già presenti.

+5

## CONQUISTA

PER CHI GIOCA LA CARTA

Costruisci fino a 3 nuove unità in territori adiacenti a tuoi.



PER CHI HA LE TECNOLOGIE MILITARI PIU' AVANZATE

Puoi costruire una unità militare del tipo da te scoperto.

+10

## GENIO

PER CHI GIOCA LA CARTA

Acquisisci gratuitamente una tecnologia a tua scelta.



Scartate questa carta quando entrate nella quarta era.

PER TUTTI

Puoi acquistare una struttura o una unità militare a tua scelta.

+10

## MIGRAZIONE

PER CHI GIOCA LA CARTA

Puoi estrarre un nuovo talloncino risorsa da piazzare in un territorio a tua scelta oppure guadagnare una struttura gratuita.

Scartate questa carta quando entrate nella seconda era.

PER TUTTI

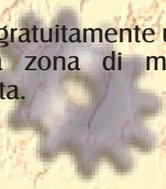
Puoi spostare fino a due unità a tua scelta. Non puoi con questo movimento entrare in un territorio occupato da un'unità militare nemica.

+10

## PESCA

### PER CHI GIOCA LA CARTA

Piazza gratuitamente una flotta in una zona di mare non occupata.



### PER TUTTI

Raccogli 10 crediti per ogni zona di mare occupata.



+10



## RELIGIONE

### PER CHI GIOCA LA CARTA

Acquisisci gratuitamente un "temple", se non l'hai già. Ruba 10 crediti ad ogni giocatore che possiede un "temple". Se non li possiede lo perde.

Scartate questa carta quando entrate nella terza era.

### PER TUTTI

Se non possiedi una struttura "temple" puoi comprarla anche se appartiene all'era precedente.

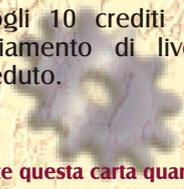


+5

## RACCOLTO

### PER CHI GIOCA LA CARTA

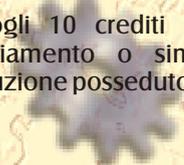
Raccogli 10 crediti per ogni insediamento di livello due posseduto.



Scartate questa carta quando entrate nella terza era.

### PER TUTTI

Raccogli 10 crediti per ogni insediamento o simbolo di produzione posseduto.



+10



## CROCIATA

### PER CHI GIOCA LA CARTA

Puoi spostare fino a 3 unità a tua scelta. Non puoi con questo movimento conquistare più di un territorio.

Scartate questa carta quando entrate nella terza era.

### PER TUTTI

Puoi spostare un' unità di cavalleria tua scelta.



+10

## COMMERCIO

### PER CHI GIOCA LA CARTA

Puoi estrarre un nuovo talloncino risorsa da piazzare in un territorio a tua scelta, da scegliere in anticipo.



### PER TUTTI

Raccogli 5 crediti per ogni risorsa posseduta o zona di mare controllata.



+5

## ARTIGIANATO

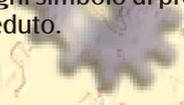
### PER CHI GIOCA LA CARTA

Raccogli 10 crediti per ogni risorsa posseduta.



### PER TUTTI

Raccogli 5 crediti per ogni insediamento di livello 2 o più e per ogni simbolo di produzione posseduto.



+5



## INDUSTRIA

### PER CHI GIOCA LA CARTA

Costruisci gratuitamente una struttura.



### PER TUTTI

Raccogli 20 crediti per ogni insediamento di livello 3 o più o simbolo di produzione posseduto.



+10



## ESERCITO

### PER CHI GIOCA LA CARTA

Puoi comprare fino a 2 unità di tua scelta.



### PER TUTTI

Potete aggiornare una o più delle vostre unità di fanteria pagando 10 crediti ognuna.



+10

## STATO

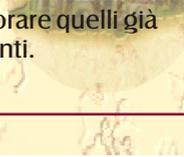
### PER CHI GIOCA LA CARTA

Migliora gratuitamente un insediamento dove è presente un tuo colono.



### PER TUTTI

Nei territori dove sono presenti vostri coloni potete fondare nuovi insediamenti oppure migliorare quelli già presenti.



+5



## SPEDIZIONE

PER CHI GIOCA LA CARTA

Piazza gratuitamente una flotta.



Scartate questa carta quando entrate nella quarta era.

PER TUTTI

Potete comprare fino a 3 nuove flotte.



+10

## RICERCA

PER CHI GIOCA LA CARTA

Acquisisci uno sconto alle tecnologie acquisite in questo turno pari a 10 punti per ogni simbolo posseduto.



PER TUTTI

Puoi acquistare una tecnologia.



+5

## GUERRA

PER CHI GIOCA LA CARTA

Puoi muovere fino a 3 unità.



PER TUTTI

Puoi muovere una unità. Non puoi, con questo movimento, conquistare un territorio che contenga unità o insediamenti di un altro giocatore.



+10

## FORTIFICARE

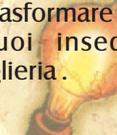
PER CHI GIOCA LA CARTA

Piazza gratuitamente 2 artiglierie da piazzare in territori con tuoi insediamenti. Se sono già presenti unità militari trasformale in coloni.



PER CHI HA SCOPERTO INGEGNERIA

Puoi trasformare un'unità in uno tuoi insediamenti in un'artiglieria.



+5

## SPERIMENTAZIONE

PER CHI GIOCA LA CARTA

Guadagni gratuitamente una struttura.



Scartate questa carta quando entrate nella terza era.

PER I GIOCATORI CHE POSSEGGONO ALMENO UN SIMBOLO DI PRODUZIONE

Puoi acquistare una tecnologia.



+5

## PROSPEZIONE

PER CHI GIOCA LA CARTA

Pesca 3 talloncini risorsa, sceglينه uno e piazzalo in un tuo territorio. Butta gli altri.



PER TUTTI

Pagate 5 crediti per ogni unità militare che possedete o eliminatela.

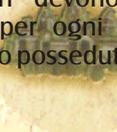


+5

## CRISI

PER CHI GIOCA LA CARTA

Scegli una risorsa. Tutti i giocatori devono pagare 30 crediti per ogni talloncino di quel tipo posseduto o perderlo.



PER TUTTI

Muovete una unità militare. Se avete perso dei talloncini muovetene 3.



+5

## SCIENZA

PER CHI GIOCA LA CARTA

Acquisisci gratuitamente una tecnologia a tua scelta.



PER TUTTI

Puoi acquistare una struttura o un'unità militare.



+10

## GOVERNO

PER CHI GIOCA LA CARTA

Raccogli 10 crediti per ogni simbolo di felicità posseduto.



PER TUTTI

Pagate 5 crediti per ogni unità militare che possedete o eliminatela.



+10