

AGE OF RENAISSANCE

✎ SCIENZA (300)

A	I Cieli 30 20 Cr ✎ 5MR	Permette il transito di un Mare come se fosse una Provincia Costiera.	Prerequisiti - ②③
B	Corpo Umano 60 20 Cr ✎ 10MR	Riduce la Sofferenza di 1 spazio. Riduce la Sofferenza del Misticismo.	Prerequisiti - ③④
C	Leggi della Materia 90 20 Cr ✎ 5MR	Annulla l'Oro dell'Alchimista e riduce la Sofferenza del Misticismo.	Prerequisiti - ④
D	Corpo Umano 60 20 Cr ✎ 50MR	Dimezza il costo del Sollievo della Sofferenza e diminuisce la Sofferenza del Misticismo.	Prerequisiti - ③④⑤

✎ COMUNICAZIONI (300)

N	Documento Scritto 30 10 Cr ✎ 5MR	Aumenta il credito di un Leader di 10\$ (includere le pretese di Protezione).	Prerequisiti - ①①①
O	Parola Stampata 60 10 Cr ✎ 10MR	Fa guadagnare uno sconto di riduzione di Leader per qualsiasi Progresso posseduto.	Prerequisiti N ②②②
P	Laurea 90 10 Cr ✎ 5MR	Puoi scartare una carta per turno senza subire alcun effetto nella fase di Acquisto delle Carte.	Prerequisiti O ④
Q	Rinascimento 120 100MR	1v./turno fa cambiare l'Ordine di Gioco con giocatori adiacenti non-possessori.	Prerequisiti P ②③④

REGISTRO DEI PROGRESSI

✎ RELIGIONE (300)

E	Protezione 30 & 1 IS 20 Cr ✎ 10MR	Permette di investire nei Leader giocati da altri giocatori.	Prerequisiti - ①
F	Santa Indulgenza 60 & 1 IS 20 Cr ✎ 0MR	Fa intascare due Espansioni □ /turno da ogni giocatore non-possessore.	Prerequisiti -
G	Proselitismo 90 & 1 IS 20 Cr ✎ 0MR	Fa vincere gli attacchi se il risultato del dado colorato è >= all'Ordine di Gioco.	Prerequisiti -
H	Cattedrale 120 & 1 IS 20 Cr ✎ 25MR	Fa vincere automaticamente 1 attacco/turno contro ogni giocatore non-possessore.	Prerequisiti F

★ ESPLORAZIONE (400)

R	Oriente via Terra 40 20 Cr ★ 5MR	Permette il transito nell'Area V	Prerequisiti - ①①②
S	Vascelli d'Alto Mare 80 20 Cr ★ 5MR	Puoi entrare in tutte le Provincie Costiere tranne che in Estremo Oriente e nel Nuovo Mondo.	Prerequisiti -
T	Navigazione Oceanica 120 20 Cr ★ 5MR	Permette il transito in Estremo Oriente.	Prerequisiti A,S ②②②
U	Nuovo Mondo 160 25MR	Puoi entrare nel Nuovo Mondo. Fa ridurre l'Indice di Sofferenza di 1spazio/Fase degli Inroiti.	Prerequisiti V,T ②

(2100)

✎ COMMERCIO (300)

I	Carovana 20 10 Cr ✎ 5MR	Puoi piazzare dei □ attraverso una Provincia non Controllata.	Prerequisiti -
J	Mulino a Vento/Acqua 40 10 Cr ✎ 5MR	Puoi comperare un tentativo di scambio con uno Mercato sconfitto. Dr<=Mercato#.	Prerequisiti I
K	Agricoltura Avanzata 50 10 Cr ✎ 25MR	Riduce la Sofferenza di 1 spazio. Riduce l'effetto della Carestia (Famine).	Prerequisiti J
L	Interesse & Profitto 80 10 Cr ✎ 0MR	Raddoppia i contanti dopo l'Espansione ma solo fino al valore degli Introiti.	Prerequisiti K
M	Industria 110 5MR	Accresce il valore dei prodotti di una casella costo.	Prerequisiti L

↗ OPERE CIVICHE (500)

V	Supremazia Urbana 20 10 Cr ↗ 5MR	Puoi acquistare 1 carta extra per 10\$, ogni turno.	Prerequisiti -
W	Nazionalismo 60 20 Cr ↗ 5MR	Aggiungi uno a tutti i totali di Attacco Nella tua Area di Origine.	Prerequisiti - ①
X	Ricerca Istituzionale 100 30 Cr ↗ 10MR	Stanzia 10 Crediti per ciascun progresso eccetto che nei settori Religione e Opere Civiche.	Prerequisiti - ②②
Y	Cosmopolitismo 150 40 Cr ↗ 25MR	Puoi aggiungere i tuoi Satelliti ■ negli attacchi alle provincie ad essi adiacenti.	Prerequisiti R ②②③
Z	Classe Media 170 50 Cr ↗ 50MR	Aumenta gli introiti di 10\$ per turno. Dimezza i costi per la Stabilizzazione.	Prerequisiti K

