

CARTA	GRUPPO	COSTO	FASE	ABILITA
POTTERY	CRAFTS	45	11. Calamità	Riduce FAMINE: -4 unità per ogni carta Grain.
CLOTH MAKING	CRAFTS	45	5. Movimento	+1 nave.
METALWORKING	CRAFTS	80	6. Conflitto	Rimuovo i tokens dopo i giocatori senza METALWORKING.
AGRICULTURE	CRAFTS	110		+1 limite popolazione territori senza coesistenza o conflitto.
ROADBUILDING	CRAFTS	140	5. Movimento	+1 terrestre. Aggrava EPIDEMIC, CIVIL DISORDER, ICONOCLAMS & HERESY
MINING	CRAFTS	160	12. Acquisto carte civilizzazione	+1 al n* di carte per punteggio Iron, Bronze, Silver, Gems e Gold.
ENGINEERING	CRAFTS/SCIENCES	140	6. Conflitto 11. Calamità	+1 attacco città [6/5]; +1 difesa [8/7]; se tutte due si annulla Riduce FLOOD. Riduce EARTHQUAKE.
ASTRONOMY	SCIENCES	80	5. Movimento	Consente movimento in mare aperto.
COINAGE	SCIENCES	110	1. Tassazione	Fissa valore tasse: 1, 2, 3 monete.
MEDICINE	SCIENCES	140	11. Calamità	Riduce EPIDEMIC
MATHEMATICS	SCIENCES/ARTS	230		Molti Crediti!!
DRAMA & POETRY	ARTS	60	11. Calamità	Riduce CIVIL WAR e CIVIL DISORDER.
MUSIC	ARTS	60	11. Calamità	Riduce CIVIL WAR e CIVIL DISORDER.
ARCHITECTURE	ARTS	120	7. Costruire città	Puoi pagare ½ valore in monete per costruire una città.
LITERACY	ARTS/CIVICS	110		Molti crediti!!
LAW	CIVICS	170		Riduce CIVIL DISORDER, ICONOCLAMS & HERESY.
DEMOCRACY	CIVICS	200	2. Tassazione	Città immune alle rivolte.
MILITARY	CIVICS	180	5. Movimento	Muove sempre per ultimo. Aggrava CIVIL WAR, CIVIL DISORDER.
PHILOSOPHY	CIVICS	240		Riduce ICONOCLAMS & HERESY. Modifica CIVIL WAR.
MYSTICISM	ARTS/RELIGION	50	11. Calamità	Riduce SUPERSTITION.
DEISM	RELIGION	80	11. Calamità	Riduce SUPERSTITION.
ENLIGHTENMENT	RELIGION	150	11. Calamità	Immune a SUPERSTITION. Riduce SLAVE REVOLT.
MONOTHEISM	RELIGION	220	11. Calamità	Ogni turno, converti un territorio adiacente via terra con i tuoi tokens Aggrava ICONOCLAMS & HERESY.
THEOLOGY	RELIGION	250	11. Calamità	Rende immune a Monotheism. Riduce effetto ICONOCLAMS & HERESY.

