



CARTE AZIONE



SAILOR

MARINAIO
GUADAGNA UN GETTONE STRETTO ESSENDO PRESENTE SU UNA SOLA DELLE SUE ESTREMITÀ.



HUNTER

CACCIATORE
GUADAGNA UN GETTONE CACCIA DA UN TERRITORIO VERDE ADIACENTE.



NAVIGATOR

NAVIGATORE
PER QUESTA MIGRAZIONE PUOI MUOVERE ATTRAVERSO UN MARE. OGNI STRETTO ATTRAVERSATO CONTA COME 1 SPAZIO MOVIMENTO.



VOLCANIC ERUPTION

ERUZIONE VULCANICA
PRENDI UNA QUALSIASI CARTA GIALLA SCARTATA.



CONTROL

CONTROLLO
PUOI ESEGUIRE UN'AZIONE DI SCAMBIO CON UNA TRIBÙ CON QUALSIASI VALORE DI FORZA.

* (NT: PRATICAMENTE SI CONSIDERANO I MARI DEGLI SPAZI DELIMITATI DAI CONTINENTI E DAGLI STRETTI)



TRIBAL WAR

GUERRA TRIBALE
QUANDO SI ESEGUIRE UN'AZIONE DI SCAMBIO CON UN AVVERSAIO, GUARDA LA SUA MANO E PRENDI UNA SUA CARTA.



TRIBAL WAR

GUERRA TRIBALE
QUANDO SI ESEGUIRE UN'AZIONE DI SCAMBIO CON UN AVVERSAIO, PRENDI UNA DELLE SUE TESSERE INNOVAZIONE.

* (NT: SEGUIRE LE NORMALI RESTRIZIONI)



TRIBAL WAR

GUERRA TRIBALE
QUANDO SI ESEGUIRE UN'AZIONE DI SCAMBIO CON UN AVVERSAIO, PRENDI LA SUA TESSERA STRETTO DI VALORE MINORE.



INVENTOR

INVENTORE
PRENDI QUALSIASI CARTA O QUALSIASI TESSERA INNOVAZIONE DALLA PLANCIA DELLE RICOMPENSE.



GREAT SHAMAN:

GRANDE SCIAMANO
QUANDO FAI UN'AZIONE EVOLUZIONE, SCEGLI QUALSIASI TRIBÙ INDIPENDENTEMENTE DALLE REGOLE.

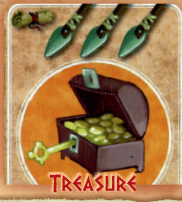


CARTE PERMANENTI



WAR TROPHIES

TROFEI DI GUERRA
OGNI VOLTA FAI UN'AZIONE DI SCAMBIO, PRENDI UNA PEDINA TRIBÙ DALLA RISERVA. OGNI PEDINA TI FARÀ GUADAGNARE 2 PUNTI A FINE PARTITA.



TREASURE

TESORO
OGNI CARTA ANCORA NELLA TUA MANO ALLA FINE DELLA PARTITA TI FARÀ GUADAGNARE UN PUNTO ADDIZIONALE.



OBSERVATION KIT

STRUMENTI D'OSSERVAZIONE
QUANDO PESCHI CARTE, PRENDINE UNA EXTRA, SCEGLINE UNA DA TENERE E RIPONI LE ALTRE.



PARCHMENT

PERGAMENA
QUANDO PRENDI UNA TESSERA INNOVAZIONE, LA PUOI SCEGLIERE DA QUALSIASI COLONNA.



POWER

POTERE
A PARTIRE DA ORA, PUOI ESEGUIRE L'AZIONE SCAMBIO TRA PEDINE CON LA STESSA FORZA.



MAP

MAPPA
PUOI AVERE PIÙ DI 3 CARTE OBIETTIVO NELLA TUA MANO.



CARRIAGE

TRASPORTO
+2 MOVIMENTO.



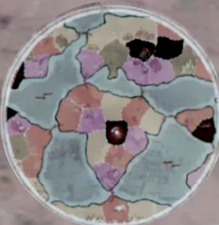
SHAMAN

SCIAMANO
QUANDO FAI UN'AZIONE EVOLUZIONE, PUOI PIAZZARE UNA PEDINA TRIBÙ CON UNA SOLA CARATTERISTICA SIMILE A QUELLA VICINA.



CART

CARRICATA
+1 MOVIMENTO.



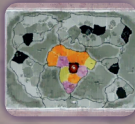
CARTE OBIETTIVO



2 PEDINE TRIBÙ PER OGNI COLORE



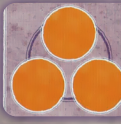
2 PEDINE TRIBÙ IN TERRITORI VERDI



3 PEDINE TRIBÙ IN AFRICA



3 PEDINE TRIBÙ IN TERRITORI GIALLI



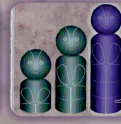
2 PEDINE TRIBÙ IN TERRITORI VERDI



2 PEDINE TRIBÙ IN TERRITORI MARRONI



3 PEDINE TRIBÙ PER OGNI LIVELLO DI FORZA



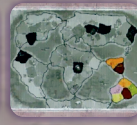
3 PEDINE TRIBÙ PER OGNI LIVELLO DI ALTEZZA



3 LIVELLI DI TESSERE



3 PEDINE TRIBÙ IN EURASIA



3 PEDINE TRIBÙ IN OCEANIA



PRESENZA IN ALMENO 4 DEI 6 CONTINENTI



3 GETTONI STRETTO



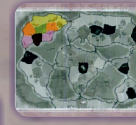
4 PEDINE TRIBÙ ADIACENTI NELLO STESSO CONTINENTE



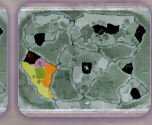
4 PEDINE TRIBÙ ADIACENTI IN ALMENO 2 CONTINENTI



3 PEDINE TRIBÙ IN ANTARTIDE



3 PEDINE TRIBÙ IN NORD AMERICA



3 PEDINE TRIBÙ IN SUD AMERICA



2 TESSERE INNOVAZIONE DI LIVELLO 3



3 TESSERE INNOVAZIONE DI LIVELLO 2

ESPANSIONE DADO RANGER

- IL GIOCATORE PESCA 1 CARTA AZIONE
- IL GIOCATORE PESCA 1 CARTA PERMANENTE
- IL GIOCATORE PESCA 1 CARTA OBIETTIVO
- IL GIOCATORE PRENDE 1 DELLE TESSERE INNOVAZIONE DAL PIATTO DEI PREMI
- IL GIOCATORE PRENDE IL GETTONE NON PIAZZATO SUL PIATTO GIOCATO IN ANTICPO*
- IL GIOCATORE NON PRENDE NIENTE

* SE QUESTO GETTONE È GIÀ STATO PRESO, IL GIOCATORE NON PUÒ PRENDERE NIENTE.