




ESERCITO

8-8-4



Scarta .

Ogni giocatore (te compreso) scarta 1  dello stesso Dominio.




RELIGIONE

8-8-0



+2 al limite di mano.

Prendi tutte le  da un giocatore, poi restituiscigli un pari numero di carte.



ECONOMIA

4-4-8



Scarta , gioca .

Impedisci a un giocatore di giocare una carta in un Dominio nel suo turno successivo.



SCIENZA

4-8-8



Scambia  con .

Pesca 5 , poi scarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un effetto permanente.



UTOPIA

0-0-16



Prendi .

Aumenta di 1 la condizione di Vittoria per Egemonia in un Dominio di un giocatore.



ESERCITO

8-8-4



Scarta .

Ogni giocatore (te compreso) scarta 1 dello stesso Dominio.



RELIGIONE

8-8-0



+2 al limite di mano.

Prendi tutte le da un giocatore, poi restituiscigli un pari numero di carte.



ECONOMIA

4-4-8



Scarta , gioca .

Impedisci a un giocatore di giocare una carta in un Dominio nel suo turno successivo.



SCIENZA

4-8-8



Scambia con .

Pesca 5 , poi scarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un effetto permanente.



UTOPIA

0-0-16



Prendi .

Aumenta di 1 la condizione di Vittoria per Egemonia in un Dominio di un giocatore.



ESERCITO

8-8-4



Scarta .

Ogni giocatore (te compreso) scarta 1 dello stesso Dominio.



RELIGIONE

8-8-0



+2 al limite di mano.

Prendi tutte le da un giocatore, poi restituiscigli un pari numero di carte.



ECONOMIA

4-4-8



Scarta , gioca .

Impedisci a un giocatore di giocare una carta in un Dominio nel suo turno successivo.



SCIENZA

4-8-8



Scambia con .

Pesca 5 , poi scarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un effetto permanente.



UTOPIA

0-0-16



Prendi .

Aumenta di 1 la condizione di Vittoria per Egemonia in un Dominio di un giocatore.




ESERCITO

8-8-4



Scarta .

Ogni giocatore (te compreso) scarta 1  dello stesso Dominio.




RELIGIONE

8-8-0



+2 al limite di mano.

Prendi tutte le  da un giocatore, poi restituiscigli un pari numero di carte.



ECONOMIA

4-4-8



Scarta , gioca .

Impedisci a un giocatore di giocare una carta in un Dominio nel suo turno successivo.



SCIENZA

4-8-8



Scambia  con .

Pesca 5 , poi scarta 5 .



CULTURA

4-4-8



Copia un effetto permanente.



UTOPIA

0-0-16



Prendi .

Aumenta di 1 la condizione di Vittoria per Egitto in un Dominio di un giocatore.