

7 Agesプレイヤーズシート

ターンの手順

アクションマーカーの配置

7種のアクションマーカーを選び、各帝国のカードの上に置く。またはワイルドカードマーカーを置く。保有できる帝国の上限に満たないプレイヤーは追加の1枚のアクションマーカーを置く。

保有できる帝国の数

- 2人プレイ … 7帝国
- 3人プレイ … 6帝国
- 4人プレイ … 4帝国
- 5人プレイ以上 … 3帝国

1. 帝国の建国 Start Empire

- (a) 帝国カードのプレイ
- (b) 帝国色の選択・マーカーの配置
- (c) 有名リーダーの登用
- (d) ユニットの生産・セットアップ
- (e) 戦闘解決(あれば)
- (f) 首都の建設・要塞建築(あれば)

2. 生産 Production

- (a) 収入
- (b) ユニットの維持
- (c) ユニットの生産

3. 交易と発展 Trade & Progress

4. 軍事行動 Manoeuvre

- (a) ユニットの移動
- (b) 戦闘解決(あれば)

5. 運命 Destiny

- (a) 不要なカードを捨てる
- (b) カードデッキからカードを引く(手札は6枚まで)

6. 文明化 Civilise

- (a) 文化遺産カード・イベントカード(暗殺を含む)のプレイ
- (b) リーダーの更迭
- (c) リーダーの登用
- (d) 宗教・政治形態の採用
- (e) ユニットのアップグレード
- (f) 都市の建設・レベルアップ
- (g) 混乱マーカーの除去

7. 帝国の廃棄 Discard Empire

自然発展 Free Progress

栄光の獲得 Harvesting Glory

ユニットの生産コスト

コスト	ユニットタイプ []内の数字は生産に必要な発展レベル
1	各ユニットの維持費
2	歩兵ユニット… 槍兵[1] 剣士[12] ライフル兵[28] 自動車化歩兵[40]
3	砲撃ユニット… 弓兵[1] カタパルト[11] カノン砲[25] 砲兵[31]
4	騎兵ユニット… チャリオット[3] 軽騎兵[6] 弓騎兵[8] 戦象[10] 騎士[17] 牽引砲[34] 戦車[43]
5	海軍ユニット… ガレー船[4] 戦列艦[23] 巡洋艦[36] 戦艦[39]
7	航空ユニット… 戦闘機[44] 爆撃機[46] 核兵器[47] 攻撃衛星[49]
5	要塞の建築
7	混乱マーカーの除去(文明化アクション時のみ)
10	エリートマーカー
20	1栄光ポイント(栄光の獲得時のみ、ルネッサンスをもっている)
50	1栄光ポイント(栄光の獲得時のみ、ルネッサンスをもっていない)

カードの説明(No.1~10)

No	カードの種類	効果
1	古代エジプト 7	開始: Egypt(M6) 時代: 1,2 セットアップ: -1 資金: 15 リーダー: 3(トマス3世~1,クレオパトラ~2) 交易: +0(時代1は+1) 特殊: チャリオットのコストが3
	ルネッサンス(4~7)	栄光: ホームラント, アフリカ1(S/L), 全世界2(S/L), 文化遺産2
	すばらしき哀れみ	目標の帝国は、栄光ポイントが自分の次に高いプレイヤーとの栄光ポイントの差の半分を栄光トラックに加えることができる(すでにトップにいる帝国は意味がない)。
2	シュメール 5	開始: Mesopotamia(N5) 時代: 1 セットアップ: -1 資金: 15 リーダー: 2(サルゴン~1) 交易: +1
	儒教*(2~7)	特殊: 範囲+1 セットアップ時に無償の要塞 栄光: ホームラント, アジア1(S/L), 発展レベル2, 小麦エリア
	活気に満ちた後継者 特定のイベントがプレイされたときも使用可	いつでも、内戦(67)、帝国の瓦解(34)、帝国の分裂(28)、新王朝(65)、叛乱(26)、星を撃つ者(40)がプレイされたとき、このカードを出すことにより無効にできる。または、目標の帝国のすべての都市のレベルを(レベルアップが可能ならば)1段階上げる。
3	ハラッパ 3	開始: Sindh(Q5) 時代: 1 セットアップ: -1 資金: 10 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 範囲+1
	国際連合*(全時代)	栄光: ホームラント, インド1(S/L), 発展レベル2
	寝過ごした! 各アクションの初め	プレイヤーがアクションマーカーを裏返したときにプレイする。そのプレイヤーのアクションはパスアクションとなり、何もできない。
4	殷(商) 0	開始: Honan(R2) 時代: 1 セットアップ: -4 資金: 12 リーダー: 1 交易: +0 特殊: なし
	革命*(全時代)	栄光: ホームラント, 中国1(L), 全世界1(L)
	上陸トレーニング 戦闘解決時	1つの戦闘解決(1エリア)の間、渡河、海峡越え、侵攻を行ったことによる不利な修正を受けない。
5	古代ギリシャ 6	開始: Greece(L5) 時代: 2(1: ミア文明がプレイ) セットアップ: -2 資金: 12 交易: +1(時代2は+2) リーダー: 3(アリストテレス~2, ホメロス~2, ピタゴラス~2) 特殊: エリートマーカー1 船のコストが4
	普通選挙権*(5~7)	栄光: ホームラント, 全世界2(S), 文化遺産3
	悪しき古い イベントがプレイされた時	イベントカードがプレイされたときにプレイする。イベントカードは捨て札になり、何も起こらない。
6	アッシリア 2	開始: Assyria(N5) 時代: 2(1: シュメールがプレイ) セットアップ: -4 資金: 15×時代 交易: -1 リーダー: 3(アッシュールバニパル~2) 特殊: エリートマーカー1 チャリオットのコストが3(発展レベル1で建造可) カタパルトを発展レベル8で建造可 戦闘で勝利すると除去された敵1ユニットを自軍に加える
	聖戦*(1~5)	栄光: ホームラント, アジア1(L), 陸軍ユニット2
	新官庁 運命アクション時	プレイヤーがカードを引こうとしているときにプレイ。そのプレイヤーは引けるカードの枚数が3枚増える(一時的に手札が6枚を超えても構わない)。
7	アーリア人 0	開始: Oxiana(P4) 時代: 2(1: ハラッパがプレイ) セットアップ: -4 資金: 15 リーダー: 2(フッタ~2)
	産業革命(6,7+)	交易: +0 特殊: なし 栄光: インド2(S/L), 他プレイヤーの帝国の最後のエリアを解放する毎に3
	兵舎の暴動	カードを1枚引き、その値から目標の帝国のリーダー値を引く。あなたはその数だけ、目標の帝国より2つ以上のユニットがいるエリアを選択する。ユニットとリーダーを2つに分割し、帝国はそのどちらかを選択し、あなたは残ったほうをコントロールする。帝国側を防御側として戦闘を解決する。勝ち残ったユニットは元の帝国に帰属する。
8	ヒッタイト 2	開始: Cappadocia(M4) 時代: 2(1: Assyria(N5)が中立でないこと) セットアップ: -2 資金: 15
	ヒンズー教*(全時代)	リーダー: 3 交易: +0 特殊: エリートマーカー1 チャリオットのコストが3 栄光: ホームラント, アジア1(L), 小麦エリア
	奇妙な徴候 文化遺産カードプレイ時	文化遺産カードがプレイされたときにプレイする。文化遺産カードははただちに捨て札となる。
9	フェニキア 2	開始: Syria(M5) 時代: 1,2 セットアップ: +0 資金: 12 リーダー: 1 交易: +1
	資本主義*(5~7)	特殊: 船のコストが3 支配下のエリアに侵入したアクティブプレイヤーの敵1ユニットにつき、戦闘前に相手に資金1を支払うことで強制的に退却させることができる 栄光: ホームラント, ヨーロッパ1(S), 全世界1(S), 発展レベル1
	スパイ! 戦闘解決時	すべての戦闘解決(全戦闘エリア)における各戦闘ラウンドについて使用できる。あなたは戦闘参加ユニットを決定する前に相手のカードを調べることができる。
10	トルテカ アステカ 5	開始: Mexico(B3) 時代: 3,4 セットアップ: -5 資金: 18 リーダー: 2(イツコトル~4) 交易: -1
	儒教*(2~7)	特殊: 戦闘で勝利すると、除去された敵1ユニットを自軍に加える ×騎兵 ×海軍 栄光: ホームラント, アメリカ1(S/L), 都市レベル2, 資金2
	交渉決裂 交易と発展アクション時	目標の帝国は、このターンは交易ができない。

カードの説明(No.11~19)

No	カードの種類	効果
11	インカ帝国	4 開始: Peru(B6) 時代: 3,4 セットアップ: -5 資金: 15 リーダー: 2(パチャケティ~4) 交易: -1 特殊: 都市の建設/レベルアップのとき、山岳エリアは肥沃エリアとして扱う × 騎兵 × 海軍
	仏教*(2~7)	栄光: ホームラント, アメカ2(S/L), 都市レベル2
	銀鉱 いつでも	いつでもプレイしたときに資金10を得る。目標の帝国が文明化アクション時にプレイすると2倍(20)の資金を得る。
12	ローマ帝国	7 開始: Rome(K5) 時代: 2(1: エトルリアがプレイ) セットアップ: -2 資金: 20 交易: +1 リーダー: 4(カエサル~2, イス=キリスト~2) 特殊: 初期の歩兵コストが1 セットアップ後に1回のフリー軍事行動 剣士の前線値+1 そのターンに陸地エリアを解放するとエリートマーカ+1 リーダーが死亡する毎にエリートマーカを1つ失う 栄光: ホームラント, ヨーロッパ3(S/L), 文化遺産2, 小麦エリア
	イスラム教*(3~7)	栄光: ホームラント, ヨーロッパ3(S/L), 文化遺産2, 小麦エリア
	時の波紋 帝国の建国時	目標の帝国の建国できる時代の範囲を変更できる。時代の数値に+1または-1できる。
13	ペルシア王国	6 開始: Persia(O5) 時代: 2~7 セットアップ: -3 資金: 20 交易: +0(時代2,3は+1) リーダー: 3(ゾロアスター~2, キュロス~2, オマル・カヤム~3) 特殊: エリートマーカ-1 セットアップ後に1回のフリー軍事行動 弓騎兵の支援値+1 栄光: ホームラント, アジア2(S/L), イスラム教1(S/L), 小麦エリア
	公平なルール*(全時代)	目標の帝国はすべての資金を失う。
	通貨危機	目標の帝国はすべての資金を失う。
14	ケルト人 ガリア人	3 開始: Black Forest(J4)と(または)Austria(K4) 時代: 1,2 セットアップ: -1 資金: 17 交易: -1 リーダー: 2(ホーティッカ~2) 特殊: なし × 都市<3
	ラジオ*(6,7)	栄光: ヨーロッパ3(L), そのターンに、自国より発展した帝国の陸地エリアを解放すると1
	脱走兵 戦闘解決時	1つの戦闘解決(1エリア)における各戦闘ラウンドについて使用できる。戦闘参加ユニットを決定する前に相手の戦闘参加ユニットを見ることができる(カードは見れない)。
15	マケドニア王国	5 開始: Illyria(K4) 時代: 2(1: 古代ギリシアがプレイ) セットアップ: -3 資金: 18 交易: +0(時代2は+1) リーダー: 3(アレキサンダー大王~2) 特殊: 軽騎兵の前線値と槍兵の支援値が+1 時代2ならば、エリートマーカ-1、また、セットアップ後に2回のフリー軍事行動
	コンピュータ*(6,7)	栄光: ホームラント, アジア2(S/L), 全世界2(S/L)
	珍しい接点 アクション終了時	目標の帝国がアクションを終えた後にプレイする。ただちに2回目のアクションを実行できる。2回目のアクションはどのようなアクションも実行できる(手順通りでなくとも構わない)。
16	パルチア	5 開始: Parthia(O4) 時代: 2 セットアップ: -4 資金: 20 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 初期の騎兵のコストが3 騎士を発展レベル11で建造可
	社会主義*(5~7)	栄光: ホームラント, アジア1(S/L), 全世界2(L)
	貴重な商品 交易と発展アクション時	交易でカードを明らかにしたときにプレイする。帝国はこの交易でカードが交換するか、しないかを選択できる。訳注: 交易で双方のカードを受け取れるタイプの帝国にも適用。
17	マウリア朝 グプタ朝	3 開始: Hyderabad(R4) 時代: 2,3 セットアップ: +0 資金: 18 リーダー: 3(アショカ王~2) 交易: +0 特殊: なし
	月面着陸*(7)	栄光: ホームラント, インド1(S/L), 全世界2(S/L)
	重点攻撃目標 戦闘解決時	戦闘解決時、戦闘参加ユニットを決定した後、お互いの戦力を明かす前にプレイする。その戦闘ラウンドの間だけ、ユニットの前線値、支援値が2倍になる。
18	マラータ同盟	5 開始: Maharashtra(Q5) 時代: 5~7 セットアップ: -3 資金: 20 リーダー: 2(ガンジー~7) 交易: +0
	ディアナ神殿(1,2)	特殊: なし 栄光: ホームラント, インド1(S/L), アジア2(S/L), 資金3
	ペスト	あなたは帝国支配下のエリアを1つ指定する。カードデッキからカードを1枚引き、その値が目標の帝国の時代より大きかった場合、あなたは数値の差の分のユニットやリーダーを除去、または都市のレベルダウンができる(どのような組み合わせでも可)。続いて隣接するエリアを選び、同じチェックを行い、チェックが失敗するまで続ける。あなたは中立エリアを選ぶことはできない。また、同じエリアを2度選ぶこともできない。
19	中央アジア遊牧民	4 開始: 草原エリアのどこでも 時代: 2~4(1: 小麦エリアのいずれかが中立でないこと) セットアップ: -5 資金: 時代×7 リーダー: 2 交易: -1 特殊: 初期の騎兵のコストが2 セットアップ後に1回のフリー軍事行動 そのターンにいずれか帝国の陸地エリアを解放すると、その帝国の発展レベルを1下げる 時代1~3ならば、エリアを空にして移動できる × 都市<4
	鉄道*(5~7)	栄光: アジア1(L), 他プレイヤーに対し、陸上戦闘に勝利する毎に1
	驚くべき機械技術 生産アクション時	帝国はユニットの購入に関して、現在の発展レベルより4つ高い発展レベルまでのユニットを購入できる。

カードの説明(No.20~28)

No	カードの種類	効果
20	ゴート族 1	開始: Baltic(K3) 時代: 3(2:ローマ帝国がプレイ) セットアップ: -6 資金: 20 交易: -1 リーダー: 2(アラルク~2) 特殊: エリア数が4未満のとき、騎兵のコストが2 自国より発展した帝国の陸地エリアを解放すると、エリア毎にその帝国の発展レベルを1下げる ×都市<3
	ヒンズー教*(全時代) 祖国の危機 生産アクション時	栄光: ヨーロッパ2(L), 他プレイヤーの自国より発展した帝国の陸地エリアを解放する毎に1 世界大戦がプレイされていないことが条件。目標の帝国は新ユニットの生産コストが半減する。(もしあれば)エリートマーカーを1つ失う。
21	フランク王国 1	開始: BurgundyかBlack ForestかLow Countries(J4) 時代: 3(2:ローマ帝国がプレイ) フランスがプレイされていないときだけ セットアップ: -5 資金: 25 リーダー: 3(カール大帝~3) 交易: +0 特殊: セットアップ後に1回のフリー軍事行動 栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(L), 全世界1(L)
	インターネット*(7) 洪水 特定のイベントがプレイされたときも使用可	いつでも、豊作(77)、大火事(42)、旱魃(100)がプレイされたとき、このカードを出すことにより無効にできる。または、1つの川を選択し、その川が流れているすべての帝国支配下のエリアに混乱マーカーを置く(複数の帝国に及んでもすべて被害を受ける)。
22	日本 7	開始: Honsyu(S0) 時代: 2~7 セットアップ: -4 資金: 20 交易: +0(時代6は+1 時代7は+2) リーダー: 3(徳川家康~4, 北斎~5) 特殊: エリートマーカー1 時代6と7の船のコスト4 都市の建設/レベルアップのとき、全エリアを肥沃エリアとして扱う 栄光: ホームラント, 全世界2(S), 資金2, 小麦エリア
	空中庭園(1,2) 栄光?まやかした! 栄光の獲得時	栄光の獲得の初めにプレイ。このターンは誰も栄光ポイントを獲得できない。
23	サクソン人 2	開始: Germany(J4) 時代: 3(2:ローマ帝国がプレイ) セットアップ: -5 資金: 20 交易: -1 リーダー: 3(アルフレッド大王~3) 特殊: 時代2ならば、船のコストが3、また、ユニット毎に2ユニットを海上輸送できる ×都市<3 栄光: ブリテン2(S/L), ヨーロッパ2(S/L)
	ファロス灯台(1,2) 津波	近海エリア(海洋エリアではない)を1つ選ぶ。そこにいる海軍ユニットをすべて除去する。
24	アラブ 7	開始: Medina(N6) 時代: 3~7 セットアップ: +0 資金: 20 交易: +1(時代3と4は+2) リーダー: 2(時代3は3)(イブン アルハイサム~3, モハメッド~3) 特殊: 時代1~4の騎兵のコストが3 砂漠エリアを栄光の獲得時にカウント 砂漠エリア1につき生産時に収入1 時代3ならば、エリートマーカー1、また、セットアップ後に2回のフリー軍事行動
	神託(1,2) おい!それは私のだ! ターン開始時	栄光: ホームラント, 全世界2(S/L), イスラム教3(S/L), 文化遺産1 そのターンは、カードをプレイしたプレイヤーからターンが始まる。ターンマーカーをそのプレイヤーの前に移す。
25	クメール朝 3	開始: Cambodia(U4) 時代: 3~6 セットアップ: -2 資金: 15 交易: +1 リーダー: 2(イントラヴァルマン1世~3) 特殊: 戦象の支援値+1
	巨像(1,2) 新大陸	栄光: ホームラント, 東南アジア1(S/L), 文化遺産2 時代4か5にあるキリスト教の帝国によってプレイされる。教皇から南北アメリカにある4エリアまでの隣接した中立エリアの支配権を承認される。マップ上の帝国のいずれかのエリアからそれぞれのエリアにユニットを移動させる(各エリアに最低1ユニットは残しておく必要がある)。
26	スラブ人 3	開始: Ukraine(L4) 時代: 2,3 セットアップ: -5 資金: 7×時代 リーダー: 2 交易: +0
	封建制度*(3~7) 叛乱	特殊: 森での歩兵の前線値が+1 ×都市<3 栄光: ヨーロッパ2(L), 全世界2(L) 目標となる帝国のすべての混乱エリアが破壊される。混乱マーカーのあるエリアのユニット、リーダー、要塞、文化遺産をすべて除去する。
27	スリヴィジャヤ帝国 4	開始: JavaまたはSrivijaya(U5) 時代: 3~7 セットアップ: -2 資金: 18 交易: -1(時代3は+1) ジャワ リーダー: 2 特殊: 船のコスト4 交易で敗北したとき両方のカードを手札にできる
	インターネット*(7) 両翼包囲攻撃 戦闘解決時	栄光: ホームラント, 東南アジア2(S/L), 全世界2(S) 1つの戦闘解決(1エリア)において、どちらかの陣営を選ぶ。選択された陣営は戦闘解決の間、すべてのユニットの数値が半減する。
28	スウェーデン 5	開始: Sweden(J3) 時代: 3~7 セットアップ: -5 資金: 18 交易: +0(時代7は+1) リーダー: 2(グスタフ・アドルフ~4, カロス12世~5) 特殊: 初期の船のコスト3 ×都市<3
	巨像(1,2) 帝国の分裂	栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(S/L), 外ヨーロッパ1(S/L), 海軍ユニット2 あなたは目標となる帝国を2つ以上の断片に分ける。カードを引き、そのカードの値が帝国の断片の数より大きかった場合、帝国は分裂する。帝国の元の所有者はそのうちの1つを選択する。プレイヤーから順番に右まわりに、選ばれなかった帝国の断片を新たな帝国としてプレイするかどうかが決定していく。誰にも選ばれなかった断片は帝国の元の所有者に帰属する。新たに開始される帝国の断片は、元の帝国と同じ能力をもつ。

カードの説明(No.29~37)

No	カードの種類	効果
29	中華人民共和国 7	開始: 中国のどこでも 時代: 6,7 セットアップ: -3 資金: 25 交易: +1 リーダー: 3(毛沢東~7) 特殊: 初期の歩兵のコスト1 セットアップ後に1回のフリー軍事行動
	イスラム教*(3~7)	栄光: アジア2(S/L), 全世界3(S/L), 都市レベル2, 資金2
	金鉱 いつでも	いつでもプレイしたときに資金15を得る。目標の帝国が文明化アクション時にプレイすると2倍(30)の資金を得る。
30	ヴァイキング デー人 5	開始: Denmark(J3) 時代: 3~7 セットアップ: -6 資金: 15 リーダー: 2(赤毛のEric~3) 交易: +0 特殊: 初期の船のコストが3 ガレ船が海洋エリアに入れる ツントラエリアを栄光の獲得時にカウント 時代2と3ならば、自国より発展した帝国の陸地エリアを解放すると、エリア毎にその帝国の発展レベルを1下げる ×都市<4 栄光: ホームラント, プリテン1(S/L), 全世界3(S), 外ヨーロッパ1(S/L)
	神託(1,2)	
	裏切り 戦闘解決時	戦闘解決時に使用すると、選択した陣営が勝利する。相手側は戦闘せずに退却する。退却できるエリアがなければ全滅する。
31	ガーナ帝国 マリ帝国 3	開始: Mali(I6) 時代: 3~5 セットアップ: -6 資金: 12 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリアをカウント 初期の歩兵コストが1
	空中庭園(1,2)	栄光: ホームラント, アフリカ2(S/L), 資金1, 自国より発展した帝国に交易で勝利する毎に1
	傭兵 生産アクション時	帝国は、自国の範囲内にある他の帝国が購入可能なすべてのタイプのユニットを購入できる(戦象ユニットは除く)。
32	フランス 7	開始: Burgundy(I4)またはNormandyとそれに隣接するフランク王国のエリアすべて 時代: 4~7(3: フランク王国がプレイ) セットアップ: -3 資金: 25 交易: +1(時代4,5は+2) リーダー: 3(ジャンヌ・ダルク~4, ナポレオン~5, ウォルテール~5, キュリー夫人~6) 特殊: 開始エリアのフランク王国ユニットをコンバートする セットアップ後に1回のフリー軍事行動 都市の建設/レベルアップのとき、森エリアを肥沃エリアとして扱う 栄光: ホームラント, 外ヨーロッパ3(S/L), ヨーロッパ2(S/L), 文化遺産2
	神託(1,2)	
	我に栄光を! 栄光の獲得時	栄光の獲得の初めにプレイ。このターンは目標となった帝国のみ栄光を獲得できる(プレイヤーではなく、選択された1帝国であることに注意)。
33	ドイツ帝国 7	開始: Black Forest(J4)またはGermanyとそれに隣接するフランク王国のエリアすべて 時代: 3~7(2: ローマ帝国がプレイ) セットアップ: -5 資金: 5×時代 交易: -1(時代4,5は0, 時代6,7は+1) リーダー: 3(ルター~4, ベートーヴェン~5, フリードリッヒ大王~5, アインシュタイン~6, マルクス~6) 特殊: 開始エリアのフランク王国ユニットをコンバートする セットアップ後に1回のフリー軍事行動 攻撃側のときの戦車の前線値が+2 栄光: ホームラント, ヨーロッパ3(L), 文化遺産3, 石油エリア
	巨像(1,2)	
	私は実に栄光に満ちている 栄光の獲得時	栄光の獲得の初めにプレイ。このターンは目標となった帝国が獲得する栄光ポイントは2倍になる(プレイヤーではなく、選択された1帝国であることに注意)。
34	帝政ロシア 7	開始: Muscovy(M3)かUkraine(L4) 時代: 4~7(3: スラブ人がプレイ) セットアップ: -5 資金: 5×時代 リーダー: 3(ピョートル大帝~5, トルストイ~6) 交易: +0(時代6,7は+1) 特殊: 軽騎兵のコストが3 初期の歩兵のコストが1 防御側のときの歩兵の前線値が+1
	万里の長城(2~4)	栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(S/L), アジア3(L), インド1(L)
	帝国の瓦解	目標となる帝国のすべての混乱エリアが破壊される。混乱マーカーのあるエリアのユニット、リーダー、要塞、文化遺産をすべて除去する。残るエリアすべてに混乱マーカーを置く。
35	スペイン 6	開始: Castille(H4) 時代: 4~7(3: ムア人がプレイ) セットアップ: -4 資金: 20 交易: +1 リーダー: 2(コロンブス~4, マゼラン~4, ピカリ~6) 特殊: 時代4の船のコストが4
	土地所有権の拡大*(全時代)	栄光: ホームラント, 外ヨーロッパ2(S/L), キリスト教2(S/L), 資金2
	帝国の建国ラッシュ 帝国の建国時	帝国の建国を終えた直後にプレイする。ただちに2つ目の帝国を建国することができる(保有できる帝国の上限を超えて建国することはできない)。
36	ノルマン人 1	開始: Normandy(I4) 時代: 3 セットアップ: -3 資金: 15 リーダー: 3(ウィリアム1世~3) 交易: +0 特殊: エリートマーカー1 初期の騎兵と砲撃ユニットのコストが2 初期の歩兵のコストが1
	国際連合*(全時代)	栄光: ホームラント, プリテン1(S/L), ヨーロッパ2(S/L)
	見つけたぞ! 交易と発展アクション時	交易でカードが明らかにされた直後にプレイする。交易者のどちらか(あなたが選択する)は出したカードを(手札と)交換することができる。
37	大英帝国 7	開始: England(I4) 時代: 4~7(3: ヴァイキング, デーン人かノルマン人かサクソン人がEnglandにいる) セットアップ: -2 資金: 25 リーダー: 2(エリザベス1世~4, シェイクスピア~4, ニュートン~5, ダーウィン~6) 交易: +1 特殊: 開始エリアのユニットをコンバートする 時代5と6の船のコストが3 海軍ユニットの前線値と支援値が+1 栄光: ホームラント, 外ヨーロッパ3(S/L), 資金2, 海軍ユニット2
	仏教*(2~7)	
	大臣 いつでも	いつでも捨て札の一番上のカードを引いて、手札に加えることができる。

カードの説明(No.38~45)

No	カードの種類	効果
38	清(満州族) 6	開始: Manchuria(Q1) 時代: 4,5(6,7: 中華人民共和国がプレイされていない) セットアップ: -5 資金: 25 リーダー: 3(ヌルハチ~4) 交易: +0 特殊: 騎士のコストが3 ×都市<4
	鉄道*(5~7)	栄光: ホームラント, 中国1(S/L), アジア3(S/L), 文化遺産2
	時の波紋 帝国の建国時	目標の帝国の建国できる時代の範囲を変更できる。時代の数値に+1または-1できる。
39	ポーランド 5	開始: Poland(K4) 時代: 4~7 セットアップ: -2 資金: 15 交易: -1 リーダー: 2(カジミェシュ大王~4, コペルニクス~4) 特殊: 騎兵のコストが3 騎士の前線値が+1
	ディアナ神殿(1,2)	栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(L), キリスト教2(S/L), 騎兵ユニット1
	疫病	あなたは帝国支配下のエリアを1つ指定する。カードデッキからカードを1枚引き、その値が目標の帝国の時代より小さかった場合、あなたは数値の差の分のユニットやリーダーを除去、または都市のレベルダウンができる(どのような組み合わせでも可)。続いて隣接するエリアを選び、同じチェックを行い、チェックが失敗するまで続ける。あなたは中立エリアを選ぶことはできない。また、同じエリアを2度選ぶこともできない。
40	ポルトガル 6	開始: Portugal(H5) 時代: 4~7(3: スペインがプレイ) セットアップ: -2 資金: 12 リーダー: 3(エンリケ航海王子~4) 交易: +0(時代4は+1) 特殊: 時代4の船のコストが3
	大図書館(2,3)	栄光: ホームラント, 外ヨーロッパ2(S/L), 全世界2(S), キリスト教2(S/L)
	星を撃つ者 帝国の建国時	新帝国が建国されるたびにプレイ。その帝国は建国できず、帝国カードは捨て札になる。
41	モンゴル 5	開始: Mongolia(P2) 時代: 3,4 セットアップ: -5 資金: 30 リーダー: 3(チンギス・ハーン~3, チムール~4) 交 易: +0 特殊: エリートマーカ-1 初期の騎兵のコストが2 セットアップ後に2回のフリー軍事行動 他の帝 国の陸地エリアを解放すると、エリア毎にその帝国の発展レベルを1下げる 時代1~3ならば、エ リアを空にして移動できる ×都市<4 栄光: ホームラント, 北東アジア2(S/L), 全世界2(L), 自国より 発展した他プレイヤーの帝国の陸地エリアと都市を解放する毎にそれぞれ1, 隣接する他プレイヤー の帝国が廃棄されると1
	産業革命(6,7+)	
	悪しき古い イベントがプレイされた時	イベントカードがプレイされたときにプレイする。イベントカードは捨て札になり、何も起こらない。
42	ジンバブエ 1	開始: Zimbabwe(M8) 時代: 3~7 セットアップ: -6 資金: 15 リーダー: 2 交易: -1 特殊: なし ×騎兵
	異端宗教*(全時代)	栄光: ホームラント, アフリカ2(S/L), 交易で勝利する毎に2
	大火事	あなたは任意の帝国支配下の陸地エリアを1つ指定する(砂漠エリアは除く)。指定された エリアとそれに隣接するエリアすべて(砂漠エリアは除く)に混乱マーカ-を置く。
43	ヴェネチア 4	開始: Cisalpine(J4) 時代: 3,4(イタリアがプレイされていないこと) セットアップ: +1 資金: 4×時代 リーダー: 2(マルコ・ポーロ~3, ガリレオ~4) 交易: +1 特殊: 船のコストが3 交易と発展で2回の交易が できる 範囲+1 栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(S), キリスト教1(S/L), 海軍ユニット2
	社会主義*(5~7)	
	地震	あなたは山岳エリアを1つ指定する。指定されたエリアとそれに隣接する中立でない山 岳、森、ジャングルエリアすべてに混乱マーカ-を置く。影響を受けた帝国は、それぞれ置 かれた混乱マーカ-の数だけ発展レベルが後退する。それらのエリアにある都市のうちの 1つがレベルダウンする。
44	イタリア 6	開始: Cisalpine(J4) 時代: 4~7 セットアップ: +0 資金: 15 交易: +1(時代4,5は+2) リーダー: 2(ダヴィンチ~4, ミケランジェロ~4) 特殊: 開始エリアのローマ教皇領かローマ帝国かヴェネチアユ ニットをコンバートする 栄光: イタリア1(S/L), アフリカ1(S/L), キリスト教2(S/L), 都市レベル3
	ファロス灯台(1,2)	
	大嵐 大火事イベントがプレ イされたときも使用可	いつでも大火事(42)がプレイされたとき、このカードを出すことにより無効にできる。また は、あなたは近海、海洋エリアを1つ指定する。指定されたエリアとそれに隣接する近海、 海洋エリアにいる海軍ユニットをそれぞれ1ユニットずつ除去する(あなたが選択する)。
45	エチオピア 5	開始: Ethiopia(M7) 時代: 3~7 セットアップ: -4 資金: 3×時代 リーダー: 2(ハイレ・セラシエ1世~7) 交易: -1 特殊: 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリアをカウント
	キリスト教*(2~7)	栄光: ホームラント, アフリカ2(S/L), 資金1, 交易で勝利する毎に1
	銀鉱 いつでも	いつでもプレイしたときに資金10を得る。目標の帝国が文明化アクション時にプレイすると 2倍(20)の資金を得る。

カードの説明(No.46~54)

No	カードの種類	効果
46	ハプスブルク家 4	開始: Austria(K4) 時代: 4~6 セットアップ: -1 資金: 15+時代 交易: +1(時代6,7は+0) リーダー: 2(カルロス5世~4, モーツァルト~5) 特殊: 開始エリアのドイツ帝国またはフランク王国ユニットをコンバートする アクションを行うとき、他の帝国と婚姻ができる。婚姻した帝国は次のハプスブルク家のアクションまでの間、ハプスブルク家のエリアに軍を動かすと3栄光ポイントを失う。
	儒教*(2~7)	栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(L), キリスト教2(S/L)
	電撃戦 軍事行動アクション時	目標となる帝国のすべてのリーダーは、この軍事行動アクションの間は戦略家(St)と戦術家(Ta)の両方の能力を使用できる。
47	オスマン=トルコ 6	開始: Cappadocia(N5) 時代: 4~7 セットアップ: -3 資金: 25 交易: +0 リーダー: 3(スレイマン大帝~4) 特殊: エリートマーカ-1 初期の騎兵のコストが2 時代4ならば、セットアップ後に2回のフリー軍事行動 時代1~5ならば、キリスト教のエリアを得る毎に無償で1歩兵ユニットをそのエリアに置く ×都市<4 栄光: ホームラント, アジア2(L), ヨーロッパ2(S/L), イスラム教1(S/L)
	フォーラム(全時代)	あなたは山岳エリアを1つ指定する。指定されたエリアのすべてのユニットが破壊される。影響を受けた帝国は発展レベルが1後退する。
	火山の噴火	
48	ムガル帝国 4	開始: Trans-Oxiana(O3) 時代: 4~6 セットアップ: -5 資金: 25 交易: +1(時代5~7は+0) リーダー: 2(アクバル帝~4) 特殊: 初期の騎兵のコストが3 エリートマーカ-1 セットアップ後に1回のフリー軍事行動 栄光: インド1(S/L), アジア2(L), イスラム教2(S/L)
	大ピラミッド(1~3)	文化遺産カードをプレイするとき使用する。通常文化遺産が建設できる時代範囲より1つ早い時代、または1つ遅い時代に文化遺産を建設できる。
	エジプト的な文化遺産	
49	オランダ 6	開始: Low Countries(J4) 時代: 4~7 セットアップ: +0 資金: 15 交易: +2 リーダー: 2(レンブラント~4) 特殊: 船のコストが3 時代4,5の海軍ユニットの前線値が+1
	異端宗教*(全時代)	栄光: ホームラント, 外ヨーロッパ2(S/L), 文化遺産2, 資金2
	栄光? 栄光の獲得時	栄光の獲得の初めにプレイ。このターンはすべての帝国で得られる栄光ポイントが半減する。
50	アメリカ合衆国 7	開始: 帝国支配下の北アメリカの陸地エリア 時代: 5~7 セットアップ: -2 資金: 3×時代 交易: +2 リーダー: 2(ジェファーソン~5, エジソン~6, ルーズベルト~7) 特殊: 開始エリアのユニットをコンバートする 時代7の海軍, 航空ユニットの前線値, 支援値ともに+1
	聖戦*(1~5)	栄光: アメリカ2(S/L), 全世界2(S), キリスト教2(S/L), 資金3
	拡張された栄光 栄光の獲得時	栄光の獲得の初めにプレイ。このターンは目標となる帝国の栄光値がすべて2倍になる。例えば、このカードの場合、アメリカ合衆国の全世界の海域エリアによる栄光値は4になる。
51	ズールー 3	開始: Zululand(M9) 時代: 5~7 セットアップ: -5 資金: 12 リーダー: 2(シャカ~6) 交易: +0 特殊: 初期の歩兵のコストが1 エリートマーカ-1 セットアップ後に1回のフリー軍事行動 目標より発展した帝国の陸地エリアを解放すると、エリア毎にその帝国の発展レベルを1下げる ×騎兵 ×海軍 栄光: アフリカ2(L), 全世界2(L), 自国より発展した他プレイヤーの帝国の陸地エリアを解放する毎に1
	キリスト教*(2~7)	
	啓発 自然発展時	ターン終了時の自然発展のときにプレイ。目標の帝国は、ワイルドカードを使用したことによるペナルティーを受けず、自然発展できる。また、暗黒時代(Dark Age)やGo Slow(選択ルール)の影響も受けることなく自然発展できる。
52	エトルリア 0	開始: Cisalpine(J4) 時代: 1(2: ローマ帝国がプレイされていないこと) セットアップ: -2 資金: 15
	舗装道路(2~7)	リーダー: 2 交易: +0 特殊: 初期に騎兵をもてない 栄光: ホームラント, イタリア1(S/L), ヨーロッパ1(S/L)
	突撃! 戦闘解決時	戦闘解決時に双方の陣営が戦闘参加ユニットを決定した直後にプレイする。どちらかの陣営を選び、その陣営はこの戦闘ラウンドの間のみ、騎兵ユニットの前線値が2倍になる。
53	ヴァンダル族 1	開始: Black Forest(J4) 時代: 3 セットアップ: -6 資金: 20 リーダー: 3 交易: -1 特殊: 初期の騎兵のコストが3 自国より発展した帝国の陸地エリアを解放すると、エリア毎にその帝国の発展レベルを1下げる ×都市<3 栄光: アフリカ2(S/L), ヨーロッパ2(S/L), 自国より発展した他プレイヤーの帝国の陸地エリアを解放する毎に1
	資本主義*(5~7)	
	野心家のリーダー	リーダーの登用時にプレイ。目標の帝国はリーダーの採用枠を超えていなければ、2人目のリーダーを登用できる。または名前のあるリーダーを1つ早い時代もしくは1つ遅い時代に登用できる。
54	ビザンチン帝国 3	開始: East Mediterranean(L5)に隣接する古代ギリシア, マケドニア王国, ローマ帝国のすべてのエリア 時代: 3,4(古代ギリシア, マケドニア王国, ローマ帝国のいずれかがプレイされていること) セットアップ: 古代ギリシアかマケドニア王国かローマ帝国と同じ 資金: 古代ギリシア, マケドニア王国, ローマ帝国のそれぞれの半分を譲渡される リーダー: 3(ユスチニアヌス帝~3) 交易: +1 特殊: 騎士の前線値が+1 すべての開始エリアのユニットをコンバートする 栄光: ホームラント, イタリア1(S/L), アジア2(S/L), 都市レベル2
	普通選挙権*(5~7)	
	不死鳥 帝国の廃棄時	いつでも帝国が廃棄されたときにプレイ。プレイヤーはただちに新しい帝国を建国できる。

カードの説明(No.55~65)

No	カードの種類	効果
55	金(女真族) 2	開始: Manchuria(Q1) 時代: 3,4 セットアップ: -4 資金: 18 リーダー: 2 交易: +0
	印刷技術*(4~7)	特殊: 時代3の初期の騎兵のコストが2 ×都市<4 栄光: ホームラント, 中国1(S/L), アジア2(S/L)
	潰走 戦闘退却時	戦闘解決で退却が行われたときにプレイする。退却する軍ユニットはただちに除去される。
56	シラクサ 2	開始: Sicily(J5) 時代: 2(1: 古代ギリシアがプレイ) セットアップ: +0 資金: 15 交易: +2 リーダー: 2(アルキメデス~2) 特殊: 船のコストが3 開始エリアの古代ギリシアユニットをコンバートする
	舗装道路(2~7)	栄光: ホームラント, 全世界2(S), 発展レベル1
	催眠術師 戦闘解決時	1つの戦闘が解決する(勝者が決定する)までの間、あなたは戦闘で引いたカードをどちらの陣営が使用するか決定できる(カードを交換できる)。
57	ティオティワカン オルメカ 2	開始: Mexico(B3) 時代: 2(3: マヤがプレイされていないこと) セットアップ: -7 資金: 10 交易: -2 リーダー: 1 特殊: なし ×騎兵 ×海軍
	人工衛星*(7)	栄光: ホームラント, アメリカ1(S/L), 都市レベル2
	農地改革	目標となる帝国の土地所有権の拡大マーカーを除去する。または、帝国の混乱マーカーをすべて除去する。
58	マヤ 2	開始: Yucatan(B4) 時代: 3(2: ティオティワカン, オルメカがプレイ) セットアップ: -5 資金: 12 リーダー: 2 交易: -1 特殊: なし ×騎兵 ×海軍
	キリスト教*(2~7)	栄光: ホームラント, 北アメリカ1(S/L), アメリカ1(S/L), 都市レベル2
	動員令 生産アクション時	ユニット生産時の配置制限がなくなる。帝国はどのエリアにも無制限のユニットを生産できる。
59	キンメリア 2	開始: Ukraine(L4) 時代: 1(いずれかのヨーロッパエリアが中立でないこと) セットアップ: -6 資金: 10 リーダー: 2 交易: -2 特殊: 軽騎兵を発展レベル3で建造可
	ヒンズー教*(全時代)	栄光: ヨーロッパ1(L), 全世界3(L)
	都市暴動	目標となる帝国のレベル3,5,7のすべての都市が1段階レベルが下がる。影響を受けたエリアすべてに混乱マーカーを置く。
60	チャヴィン文明 モティカ文明 0	開始: Peru(B6) 時代: 2(3: インカ帝国がプレイされていないこと) セットアップ: -7 資金: 10 交易: -2 リーダー: 1 特殊: なし ×騎兵 ×海軍
	人工衛星*(7)	栄光: ホームラント, 南アメリカ1(L), 全世界2(L)
	業(カルマ)	目標となる帝国の宗教闘争マーカーを除去する。または、1つの帝国の混乱マーカーをすべて除去する。
61	チムー帝国 2	開始: Ecuador(B5) 時代: 3,4 セットアップ: -6 資金: 13 リーダー: 2 交易: -1
	宗教闘争*(全時代)	特殊: なし ×騎兵 ×海軍 栄光: 南アメリカ1(L), アメリカ1(L), 全世界2(L), 資金1
	弾幕 戦闘解決時	1つの戦闘解決(1エリア)の間、砲撃ユニットの支援値はすべて2倍になる。
62	ミノア文明 4	開始: Crete(L5) 時代: 1(2: 古代ギリシアがプレイされていないこと) セットアップ: +1 資金: 10 リーダー: 2 交易: +1 特殊: 船のコストが4 ガレー船を発展レベル1で建造可 交易と発展で2回の交易ができる 栄光: ホームラント, 全世界2(S), 海軍ユニット2
	民主主義(2~7)	栄光: ホームラント, 全世界2(S), 海軍ユニット2
	破壊!	目標となるプレイヤーの手札をランダムに2枚引き、捨て札にする。
63	サータヴァーハナ朝 (アーンドラ朝) 2	開始: Palava(R5) 時代: 2,3 セットアップ: -5 資金: 18 リーダー: 2 交易: -1 特殊: なし
	印刷技術*(4~7)	栄光: ホームラント, インド1(L), 全世界2(L)
	あれは不幸な事故であった!	暗殺アクションを行える(後述)。引けるカードは4枚まで。
64	タミール人 3	開始: Pandya(R5) 時代: 2~4 セットアップ: -4 資金: 15 リーダー: 2 交易: +0
	ルネッサンス(4~7)	特殊: 時代2と3の船のコストが4 栄光: ホームラント, インド1(S/L), 全世界2(S/L), 海軍ユニット1
	重税 生産アクション時	蛮族ではない帝国の収入が2倍になる。首都に混乱マーカーを置く。
65	シンハラ人 4	開始: Sinhara(S5) 時代: 2~5 セットアップ: -5 資金: 17 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 範囲+1
	鉄道*(5~7)	栄光: ホームラント, インド1(S/L), 全世界3(S/L)
	新王朝	もし、あなたが新たな帝国を建国するのが可能ならば、2つ以上の混乱エリアをもつ帝国を篡奪し、自分の帝国にしてプレイすることができる。帝国カードを相手から取り上げ、すべてのユニットを自分のものに変換する。帝国を失ったプレイヤーは、すべての混乱していないエリアに混乱マーカーを置くことができる。

カードの説明(No.66~74)

No	カードの種類	効果
66	アルメニア 4	開始: Armenia(N4) 時代: 2~5 セットアップ: -5 資金: 15 リーダー: 2 交易: -1 特殊: 山岳で防御するときの歩兵の前線値+1 栄光: ホームラント, アジア2(L), キリスト教2(S/L)
	印刷技術*(4~7) 大統領命令 戦闘解決時	1つの戦闘解決(1エリア)の間、どちらかの陣営を選択する。各ラウンドにおいて相手側のユニットを調べ、1~3ユニットまでをユニットを選び、その戦闘ラウンドに強制的に参加させる(所有者が望めば、選択されたユニットの他に戦闘に参加させたいユニットを追加できる)。
67	ベナン 5	開始: Benin(J7) 時代: 3~6 セットアップ: -5 資金: 15 リーダー: 1 交易: -1 特殊: なし
	巨像(1,2) 内戦 帝国の建国時	栄光: ホームラント, アフリカ1(S/L), 全世界2(S/L), 交易により発展レベルを得る毎に1 目標となる帝国は、支配下のエリアを1つ指定する。次にあなたがエリアを1つ指定する。また帝国が指定し、あなたが指定し、これを繰り返す。あなたは建国した帝国と指定したエリアの両方を同じ帝国としてコントロールする。指定したエリアにいる軍ユニットはあなたのものに変換する。双方とも発展レベルが1後退する。
68	フン族 5	開始: 草原エリアのどこでも 時代: 2,3 セットアップ: -2 資金: 25 リーダー: 2(アッティラ~2) 交易: -2 特殊: 初期のカハルトのコストが5, また騎兵のコストが3 エリートマーカ-1 セットアップ後に1回のフリー軍事行動 都市を解放する毎に、都市のレベル分だけその帝国の発展レベルを下げる 時代1~3はエリアを空にして移動できる ×都市<4 栄光: 全世界3(L), 他プレイヤーの解放した都市のレベル分のポイントを得る。また、これによって相手の帝国の時代を下げると+2ポイント
	公平なルール*(全時代) 混沌	目標となる帝国の文化遺産を1つ取り除く。発展レベルが1後退する。
69	ムーア人 2	開始: Mauretania(I5)とヨーロッパにあるアラブのエリアすべて 時代: 4(3: アラブがプレイ) セットアップ: -2(またはアラブと同じ) 資金: 15 リーダー: 2 交易: +1 特殊: 初期の騎兵のコストが3 開始エリアのアラブユニットをコンバートする 栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(S/L), 都市レベル2
	フォーラム(全時代) 産業スパイ活動 交易と発展アクション時	交易でカードが明らかにされた直後にプレイする。交易の勝者は発展レベルを得ることができず、敗者は勝者が得るはずだった分の発展レベルを上昇できる。
70	ノルウェー 5	開始: Norway(J3) 時代: 4~7(3: ヴァイキング, デーン人がプレイ) セットアップ: -4(またはヴァイキング, デーン人と同じ) 資金: 15 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 初期の船のコストが3 開始エリアのヴァイキング, デーン人ユニットをコンバートする 生産のとき、ツンドラの収入が2 栄光の獲得のとき、ツンドラエリアをカウントする 栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(S/L), 全世界2(S), 石油エリア
	大ピラミッド(1~3) 時間の歪み 各アクションの初め	すべてのアクションマーカ-が置かれた後に、任意のアクションマーカ-の上に置く。指定されたアクションマーカ-をもつすべての帝国は、すべての帝国の全アクションが終了した後、2回目のアクションを実行できる(同じアクションを2回行う)。
71	朝鮮 5	開始: Korea(R1) 時代: 3~7 セットアップ: -4 資金: 15 リーダー: 2 交易: +0(時代7は+1) 特殊: 運命アクションのとき、すべての朝鮮の都市から収入を得る
	平和条約(全時代) カウンタースパイ 特定のイベントがプレイされたときも使用可	栄光: ホームラント, 北東アジア1(S/L), 発展レベル2, 資金2 いつでも、破壊!(62)、スパイ!(9)、現地ガイド(106)、裏切り(30)、産業スパイ活動(69)がプレイされたとき、このカードを出すことにより無効にできる。または、誰か1プレイヤーのカードをすべて見ることができ、そのうちの1枚を自分の手札にできる。
72	マジャール人 2	開始: Volga(N3) 時代: 3,4 セットアップ: -5 資金: 18 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 初期の騎兵のコストが3 時代1~3のカハルトのコストが5 弓騎兵の前線値+2 セットアップ後に1回のフリー軍事行動 栄光: ヨーロッパ2(S/L), 全世界3(S/L),
	コンピュータ*(6,7) オーバーラン 軍事行動アクション時	軍事行動アクションが終了したあとにプレイする。ただちに2回目の軍事行動アクションを行える。
73	ポリネシア人 5	開始: Luzon(U3)またはMindanao(V3) 時代: 2~7 セットアップ: -6 資金: 12 リーダー: 1 交易: -2(時代7は+0) 特殊: 初期の船のコスト4 ガレ-船が海洋エリアに入れる
	普通選挙権*(5~7) 混沌	×都市<6 ×騎兵 栄光: 全世界3(S), 海軍ユニット2 目標となる帝国の文化遺産を1つ取り除く。発展レベルが1後退する。
74	ピクト人 スコット人 2	開始: Scotland(I3) 時代: 2~5 セットアップ: -6 資金: 15 リーダー: 2 交易: -1 特殊: 戦闘の最初のラウンドのみ歩兵の前線値が+2 ×都市<4
	民主主義(2~7) 朝貢	栄光: ホームラント, ブリテン1(S/L), ヨーロッパ2(S/L) 朝貢(Tribute)マーカ-を目標の帝国と任意の中立エリアとの境目に置く。どちらかのエリアの支配者が変わらない限り朝貢マーカ-は残り、帝国は生産時にその中立エリアからも収入を受け取れる。

カードの説明(No.75~84)

No	カードの種類	効果
75	スー族 平原のインディアン	開始: Great Plains(C2) 時代: 2~6 セットアップ: -7 資金: 10 交易: -1 リーダー: 2(シッティング・ブル~6) 特殊: 騎兵のコストが3 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリアをカウント ×都市<4 ×騎兵 ×海軍 栄光: ホームラント, アムリカ2(S/L), 他プレイヤーの
	大ピラミッド(1~3)	自国より発展した帝国の陸地エリアを解放する毎に1
	優れた財政家 生産アクション時	帝国の収入が2倍になる。
76	チェロキー族 森林のインディアン	開始: Appalacians(D3) 時代: 2~6 セットアップ: -6 資金: 12 リーダー: 2 交易: -1 特殊: 森での歩兵の前線値が+1 ×騎兵 ×海軍
	コンピュータ*(6,7)	栄光: ホームラント, 北アメリカ1(S/L), 全世界2(S/L)
	運命 運命アクション時	目標の帝国はカードデッキから引いてきたカードを3枚まで捨て札にできる。このときに手札から捨て札にすることはできず、あらかじめ捨てる予定だったカードは、デッキからカードが引かれる前に捨て札にしている必要がある。
77	シャム	開始: Siam(T4) 時代: 2~7 セットアップ: -5 資金: 15 リーダー: 2(ラマ5世~6) 交易: +0 特殊: なし
	ラジオ*(6,7)	栄光: ホームラント, 東南アジア1(S/L), 発展レベル1, 資金2
	豊作 早魃がプレイされたとき または生産アクション時	いつでも早魃(100)がプレイされたとき、このカードを出すことにより無効にできる。または、生産アクションで使用すると、陸地エリアからの収入が2倍になる(都市と石油は除く)。
78	オーストラリア先 住民	開始: Blue Mountains(Z4) 時代: 2~7 セットアップ: -7 資金: 10 リーダー: 1 交易: -2(時代7は+2)
	ルネッサンス(4~7)	特殊: 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリアをカウント ×都市<6 ×騎兵 ×海軍 栄光: オーストラリア1(L), 文化遺産2, 都市レベル2
	強行軍 軍事行動アクション時	すべての騎兵ユニット, 海軍ユニット, 航空ユニットの移動力が+2になる。それ以外のユニットは移動力が+1になる。
79	メラネシア人	開始: Papua(X3) 時代: 2~7 セットアップ: -7 資金: 8 リーダー: 1 交易: -2(時代7は+1) 特殊: なし
	社会主義*(5~7)	×都市<6 ×騎兵 栄光: ホームラント, オーストラリア1(S/L), 全世界3(S/L)
	秘密動員 生産アクション時	目標の帝国がユニットを生産するとき、新たなユニットは帝国カードの上にリザーブできる。次の軍事行動アクションのとき、リザーブしておいたユニットは帝国のどの陸地エリアにも配置できる(配置制限なし)。
80	スーダン	開始: Sudan(L6) 時代: 3~7 セットアップ: -6 資金: 16 リーダー: 2(マハディ~6) 交易: -1
	教皇*(1~5)	特殊: 戦闘の最初のラウンドのみ歩兵の前線値が+2 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリアをカウント 栄光: ホームラント, イスラム教2(S/L), アムリカ1(S/L), 全世界1(S/L)
	叛乱の露見 イベントがプレイされた時	内戦(67)、帝国の瓦解(34)、帝国の分裂(28)、新王朝(65)、叛乱(26)、星を撃つ者(40)、暴動(90,107)がプレイされた時、ただちに無効にできる。1栄光ポイントを獲得する。
81	サンガ	開始: Sanga(L8) 時代: 2,3 セットアップ: -7 資金: 12 リーダー: 1 交易: -1 特殊: なし
	資本主義*(5~7)	×騎兵 ×海軍 栄光: ホームラント, アムリカ1(S/L), 全世界2(S/L)
	王家の傭兵	目標の帝国がリーダーを登用できる場合、名前のないリーダーのプールから好きなリーダーを選択することができる。
82	ハウサ都市国家 群	開始: Hausa(K6) 時代: 4~6(3:カネム=ボルヌ帝国がプレイ) セットアップ: -5 資金: 14 交易: +0 リーダー: 2 特殊: 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリアをカウント 交易で勝利したとき、お互いの合計の交易値の差の数値分を収入として受け取る
	世界大戦*(7+)	栄光: ホームラント, アムリカ2(S/L), 資金2
	合併事業 交易と発展アクション時	交易の終了時にプレイする。どちらの帝国も発展レベルが1だけ(勝利した側も)上昇する。
83	カネム=ボルヌ 帝国	開始: Chad(L6) 時代: 3~5(6:ハウサ都市国家郡がプレイされていないこと) セットアップ: -6 資金: 15 リーダー: 2 交易: -1 特殊: 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリア
	封建制度*(3~7)	をカウント 栄光: ホームラント, アムリカ2(S/L), 発展レベル2
	義勇軍 生産アクション時	目標の帝国は維持費を支払う必要がない。(もしあれば)エリートマーカーを1つ失う。
84	ヴェトナム	開始: Tong King(T3) 時代: 3~7 セットアップ: -3 資金: 18 リーダー: 3(ホーチン~7) 交易: +0
	教皇*(1~5)	特殊: エリートマーカー1 各帝国の軍事行動アクション毎に、1つの陸地エリアから戦闘前に退却できる 栄光: ホームラント, 東南アジア1(S/L), アムリカ3(S/L), 資金1
	突破口! 軍事行動アクション時	目標の帝国は、通過する各エリアに最低1ユニットを残しておくことを条件に、他の帝国の支配領地内を自由に移動できる。

カードの説明(No.85~93)

No	カードの種類	効果
85	チャンパ王国 (占城)	2 開始: Champa(U4) 時代: 2~4 セットアップ: -4 資金: 15 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 交易で勝利したとき、お互いの合計の交易値の差の数値分を収入として受け取れる
	ディアナ神殿(1,2)	栄光: ホームラント, 東南アジア1(S/L), 資金2
	マエストロ 帝国の建国時也可	帝国の建国時、または文明化アクションのリーダーの登用のときに、名前のあるリーダーを、登場する時代より1つ早い(または1つ遅い)時代に登用することができる。
86	古代イラン人	3 開始: Trans-Oxiana(O3) 時代: 1(2: アーリア人もメディアもプレイされていないこと) セットアップ: -7 資金: 10 リーダー: 2 交易: -1 特殊: 時代1はエリアを空にして移動できる ×都市1
	国際連合*(全時代)	栄光: ヨーロッパ2(L), 全世界2(L)
	馬の熱病	目標エリアを1つ選ぶ。そのエリアの騎兵ユニット(戦車は除く)をすべて除去する。
87	アイルランド	4 開始: Ireland(H3) 時代: 2~7 セットアップ: -5 資金: 12 リーダー: 2(ジョイス~7) 交易: +0 特殊: 時代2と3では、侵攻するときの修正を無視できる
	空中庭園(1,2)	栄光: ホームラント, ブリテン1(S/L), キリスト教3(S/L)
	薬草療法 特定のイベントがプレイされた時、自然発展時	いつでもペスト(18)、疫病(39)がプレイされたとき、このカードを出すことにより無効にできる。または、ターン終了時に1人のリーダーが自然発展によって(次の時代に入ったことで)除去されることを無効にできる。
88	イヌイト	1 開始: 北アメリカのツンドラエリアのいずれか 時代: 2~4 セットアップ: -7 資金: 8 リーダー: 1 交易: -2 特殊: 軍事行動に関し、イヌイトはツンドラエリアを肥沃エリアとして扱う 栄光の獲得のときツンドラエリアをカウント ×都市<6 ×騎兵 ×海軍 栄光: アメリカ1(L), 全世界2(L)
	月面着陸*(7)	栄光: アメリカ1(L), 全世界2(L)
	契約 交易と発展アクション時	目標の帝国が交易を終えた後、もう一度交易を行える。
89	ローマ教皇領	1 開始: Roma(K5) 時代: 4,5(イタリアがプレイされていないときだけ) セットアップ: -5 資金: 12 リーダー: 1 交易: -1 特殊: 開始エリアのキリスト教ユニットをコンバートする キリスト教を採用していれば、範囲内のキリスト教帝国が収入を得るときに、相手から資金1を受け取れる
	大図書館(2,3)	栄光: ホームラント, キリスト教3(S/L), 資金2
	あれは不幸な事故であった!	暗殺アクションを行える(後述)。引けるカードは3枚まで。
90	ミタンニ	0 開始: Alamut(N4) 時代: 2(1: シュメールがプレイ) セットアップ: -4 資金: 18 リーダー: 2 交易: +0
	仏教*(2~7)	特殊: チャリオットのコストが3、また発展レベル1建造可 栄光: ホームラント, 全世界3(S/L)
	暴動	あなたはデッキからカードを3枚まで引く。2枚目、3枚目のカードを引くときは、先に前のカードを捨て札にする必要がある。最終的に1枚のカードを手元に残す。目標となった帝国も同様にリーダー値までカードを引いて1枚を残す。2人のカードの値を比べて、あなたの方が大きかった場合、お互いの値の差の2倍の数の分だけ帝国に混乱マーカーを置く(1エリアには1つまで)。お互いの値が同じであれば、混乱マーカーを1つだけ置く。
91	ウクライナ	2 開始: Ukraine(L4) 時代: 5~7 セットアップ: -3(または帝政ロシアと同じ) 資金: 15 交易: +0 リーダー: 2 特殊: 開始エリアの帝政ロシアまたはスラブ人ユニットをコンバートする
	万里の長城(2~4)	栄光: ホームラント, ヨーロッパ3(S/L), 小麦エリア
	奇跡の回復 リーダー死亡時	いつでもリーダーが死亡したとき、奇跡的な回復で早すぎる死を逃れる。もし、回復したリーダーが友軍ユニットとスタックしていない場合、そのリーダーの帝国の任意のエリアにリーダーを再配置する。
92	カルタゴ	6 開始: Carthage(J5) 時代: 2(1: フェニキアがプレイ) セットアップ: -1 資金: 18 交易: +0(時代2は+1) リーダー: 3(ハンニバル~2) 特殊: 船のコストが3、範囲+1 開始エリアのフェニキアユニットをコンバート 交易で勝利したとき、お互いの合計の交易値の差の数値分を収入として受け取れる
	ルネッサンス(4~7)	栄光: ホームラント, ヨーロッパ2(S/L), 海軍ユニット2, 象エリア
	大臣 いつでも	いつでも捨て札の一番上のカードを引いて、手札に加えることができる。
93	セルジューク=トルコ	3 開始: Oxiana(P4) 時代: 3 セットアップ: -4 資金: 20 リーダー: 2(サラティン~3) 交易: +1 特殊: 軽騎兵と弓騎兵のコストが3、時代1,2はエリアを空にして移動できる ×都市<3
	革命*(全時代)	栄光: アジア2(S/L), アフリカ2(L), イスラム教1(S/L)
	汚職 運命アクション時	プレイヤーがカードを引こうとしているときにプレイ。そのプレイヤーは引けるカードの枚数が3枚減る(最低で0枚)。

カードの説明(No.94~102)

No	カードの種類	効果
94	先住フィン人 0	開始: Finland(K3) 時代: 1 セットアップ: -7 資金: 12 リーダー: 1 交易: -2 特殊: 軍事行動に関し、先住フィン人はツンドラエリアを肥沃エリアとして扱う 栄光の獲得のときツンドラエリアをカウント ×都市1 栄光: ホームラント, ヨーロッパ1(L), 全世界1(L)
	平和条約(全時代)	
	銅鉱 いつでも	いつでもプレイしたときに資金5を得る。目標の帝国が文明化アクション時にプレイすると2倍(10)の資金を得る。
95	クシテ(クシュ) 1	開始: Nubia(M6) 時代: 1,2 セットアップ: -6 資金: 11 リーダー: 1 交易: -2
	ヌビア 舗装道路(2~7)	特殊: 生産のとき砂漠エリアの収入1 栄光の獲得のとき砂漠エリアをカウント ×都市<4 栄光: ホームラント, アフリカ1(L), 全世界2(L)
	銅鉱 いつでも	いつでもプレイしたときに資金5を得る。目標の帝国が文明化アクション時にプレイすると2倍(10)の資金を得る。
96	クシャナ朝 0	開始: Trans-Oxiana(O3) 時代: 2,3 セットアップ: -6 資金: 17 リーダー: 2 交易: +0
	世界大戦*(7+)	特殊: 時代1はエリアを空にして移動できる 時代2の騎兵のコストが2 ×都市1 栄光: インド1(S/L), アジア1(S/L), 全世界2(S/L)
	銅鉱 いつでも	いつでもプレイしたときに資金5を得る。目標の帝国が文明化アクション時にプレイすると2倍(10)の資金を得る。
97	アマゾン族 3	開始: Caucasus(M4) 時代: 1 セットアップ: -4 資金: 12 リーダー: 2(女戦士セナ~1) 交易: +0
	イスラム教*(3~7)	特殊: 交易で敗北したとき両方のカードを手札にできる 栄光: ホームラント, 全世界2(L), 発展レベル1
	同調 各アクションの初め	あなたの帝国の範囲内にある他プレイヤーの帝国がアクションマーカを表にしたときにプレイする。あなたの帝国は自分が選択したアクションに代えて、そのプレイヤーと同じアクションを行います(手順通りでなくとも構わない)。帝国の建国と帝国の廃棄は選択できない。
98	海賊州 4	開始: 他の帝国の3エリア内にある中立エリア 時代: 全時代 セットアップ: -5 資金: 20-時代
	教皇*(1~5)	リーダー: 2 交易: -1 特殊: 船のコストが4 隣接する帝国と交易する毎に1の収入 ×騎兵 栄光: 全世界2(S), 近海や海洋エリアでの戦闘に勝利する毎に1
	何かが臭う! 生産アクション時	目標の帝国が生産を行うとき、近海や海洋エリアからは収入が得られない。
99	自由独立州 3	開始: いずれかの中立ではないエリアに隣接している、リーダーや首都がないエリア
	世界大戦*(7+)	時代: 全時代 セットアップ: -4 資金: 時代+10 リーダー: 1 交易: +0 特殊: 開始エリアのユニットをコンバートする ×騎兵 ×海軍 栄光: 全世界3(L), 小麦エリア
	変わった流れ 各アクションの初め	すべての帝国のアクションマーカが置かれた時点でただちにプレイする。アクションタイプの1つを指定する。指定されたアクションを行うすべての帝国は、パスアクションに変換される。
100	秦 4	開始: Shensi(Q3) 時代: 2(1: 周がプレイ) セットアップ: -4 資金: 20 交易: +0
	民主主義(2~7)	リーダー: 2(始皇帝~2, 孫子~2) 特殊: セットアップ時に無償の要塞 栄光: ホームラント, 中国1(S/L), アジア1(S/L), 文化遺産2
	早魃(かんばつ) イベントがプレイされたとき または生産アクション時	いつでも豊作(77)、大嵐(44)、洪水(21)がプレイされたとき、このカードを出すことにより無効にできる。または、生産アクションで使用すると、目標の帝国は陸地エリアから得ることができる収入は都市と石油だけになる。
101	漢 3	開始: Shensi(Q3) 時代: 2(3: 唐がプレイしていないこと) セットアップ: -3 資金: 20 交易: +1
	土地所有権の拡大*(全時代)	リーダー: 2(蔡倫~2) 特殊: 漢支配下の山岳と森エリアの移動コストが1 栄光: ホームラント, 中国1(S/L), 全世界3(S/L)
	工兵 戦闘解決時	1つの戦闘解決(1エリア)の間、都市と要塞の効果が無効にする。
102	唐 4	開始: Shansi(Q2) 時代: 3(4: 宋がプレイしていないこと) セットアップ: -2 資金: 15
	ラジオ*(6,7)	リーダー: 2(杜甫~3) 交易: +0(時代3は+1) 特殊: なし 栄光: ホームラント, 中国1(S/L), アジア2(S/L), 発展レベル2
	増援軍 戦闘解決時	1ラウンド目の戦闘解決が終わった後のラウンドの最初にプレイできる。各ラウンドに戦闘エリアに隣接する1つのエリア(他の帝国のユニットを含んでいてはならない)から、ユニットを戦闘エリアに移動できる。増援軍となるユニットは、軍事行動アクション時にそのエリアに移動可能であるユニットに限る。

カードの説明(No.103~110)

No	カードの種類	効果
103	宋 4	開始: Honan(R2) 時代: 3(4: 明がプレイしていないこと) セットアップ: -1 資金: 18 交易: +1
	産業革命(6,7+) 6	リーダー: 2(朱子~4) 特殊: 範囲+1 栄光: ホームラント, 中国2(S/L), 全世界2(S/L)
	神の好意 運命アクション時	運命アクションの最初にプレイする。不要なカードを捨てる前に、文明化アクション時に行うように、イベントカードを好きなだけプレイできる。
104	明 6	開始: Kiangsi(S2) 時代: 4,5(3: モンゴルがプレイ) セットアップ: +0 資金: 25 交易: +1
	大図書館(2,3)	リーダー: 3(鄭和~4, 永楽帝~4) 特殊: 戦列艦を発展レベル20で建造可 栄光: ホームラント, アジア2(S/L), 全世界2(S/L), 都市レベル2
	壮麗な栄光 栄光の獲得時	栄光の獲得の初めにプレイ。すべての帝国が得られる栄光ポイントが2倍になる(プラスのものもマイナスのものも)。
105	近代州 5	開始: 帝国支配下にあるエリアのいずれか 時代: 6,7 セットアップ: -2 資金: 15 リーダー: 1 交易: +0
	聖戦*(1~5)	特殊: 開始エリアが所属する帝国が他の地域に首都をもつならば、開始エリアのユニットをコンバートする セットアップ後にリーダーを登用できる 栄光: ホームラント, 全世界2(S/L), 発展レベル2, 資金2
	高地トレーニング 戦闘解決時	1つの戦闘解決(1エリア)の間、山岳エリアの地形修正値を無視できる。
106	メディア 1	開始: Oxiana(P4) 時代: 2(1: 古代イラン人がプレイ) セットアップ: -5 資金: 18 リーダー: 2 交易: +0
	平和条約(全時代)	特殊: 初期の騎兵のコストが3 × 都市1 栄光: ホームラント, アジア1(L), 全世界2(L)
	現地ガイド 戦闘解決時	1つの戦闘解決(1エリア)の間、そのエリアからの地形修正を一切受けない。都市や要塞からの修正は受ける。
107	バビロニア 3	開始: Mesopotamia(N5) 時代: 1,2 セットアップ: -4 資金: 15 交易: +1
	封建制度*(3~7)	リーダー: 2(ハンムラビ~1, ネブカドネサル~2) 特殊: なし 栄光: ホームラント, アジア2(L), 文化遺産1, 資金1
	暴動	あなたはデッキからカードを4枚まで引く。2枚目、3枚目、4枚目のカードを引くときは、先に前のカードを捨て札にする必要がある。最終的に1枚のカードを手元に残す。目標となった帝国も同様にリーダー値までカードを引いて1枚を残す。2人のカードの値を比べて、あなたの方が大きかった場合、お互いの値の差の2倍の数の分だけ帝国に混乱マーカーを置く(1エリアには1つまで)。お互いの値が同じであれば、混乱マーカーを1つだけ置く。
108	周 1	開始: Shensi(Q3)またはShansi(Q2) 時代: 1(2: 秦がプレイしていないこと) セットアップ: -5
	宗教闘争*(全時代)	資金: 15 リーダー: 2(孔子~2, 老子~2) 交易: -1 特殊: なし 栄光: ホームラント, 中国1(S/L), アジア1(L), 全世界1(S/L)
	袋小路 交易と発展アクション時	交易の終了時にプレイする。発展レベルが上昇した帝国は元の状態に戻される。
109	ハシシーン派 暗殺教団 1	開始: Alamut(N4) 時代: 3 セットアップ: -1 資金: 10 リーダー: 3 交易: -1
	産業革命(6,7+)	特殊: セットアップ時に無償の要塞 文明化アクションで1回の暗殺アクションが可能(リーダー値を使用) 栄光: ホームラント, アジア2(L), 他プレイヤーのリーダーを1人暗殺する毎に2
	民族大移動 軍事行動アクション時	目標の帝国は、この軍事行動アクション中はエリアを空にして移動ができる。
110	ラテンアメリカ 6	開始: アメリカにある、フランス, イタリア, ルマン人, ポルトガル, ローマ帝国, スペイン, ヴェネチアのいずれかの支配下のエリア 時代: 5~7 セットアップ: -3 資金: 15 リーダー: 2 交易: +0 特殊: 開始エリアのユニットをコンバートする 栄光: ホームラント, アメリカ2(S/L), 都市レベル2, 資金2
	万里の長城(2~4)	
	しっぺ返し イベントがプレイされた時	いつでもイベントカードがプレイされた時にプレイできる。利用可能ならば、そのイベントカードを自分自身で行うことができる(カードの対象となる帝国やエリアなどを変更できる)。

暗殺アクション カード63とカード89または ハシシーン派暗殺教団 が実行可能	暗殺アクションを実行する場合、実行する帝国から範囲内にある帝国のリーダー1人がターゲットとなる。プレイヤーはデッキからカードを指定枚数まで引ける。2枚目、3枚目とカードを引くときは、先に前のカードを捨て札にする必要がある。最終的に1枚のカードを手元に残す。ターゲットとなった帝国も同様にリーダー値までカードを引いて1枚を残す。2人のカードの値を比べて、暗殺を行うプレイヤーの方が大きかった場合、ターゲットとなったリーダーを除去する。
--	--