

文化遺産一覧表

文化遺産	時代	効果・効力	ペナルティー	先行条件
巨像	1,2	交易範囲+1		
フォーラム	全時代	アクションをパスアクションに変換;'+1go'マーカーを得る;'+1go'マーカーを消費し2回のアクションが可能		
大図書館	2,3	交易値+1		
大ピラミッド	1-3	文化遺産のエリアと隣接エリアは混乱しない		
万里の長城	2-4	文化遺産のエリアと隣接エリアは要塞効果		蛮族でないこと
空中庭園	1,2	+2GP帝国の都市レベルがトップ;2位+1GP		
聖戦	1-5	イスラム教帝国に隣接する非イスラム教帝国のエリアにマーカーを置く;ルネッサンスをもたないイスラム教帝国が軍事行動以外を選ぶと-3GP;聖戦エリアと隣接エリアはイスラム教ユニットの前線/支援値+1		イスラム教であること
公正なルール	全時代	すべての混乱マーカーを除去;兵舎の暴動、内戦、帝国の瓦解、帝国の分裂、新王朝、叛乱を無効化;帝国がリーダーをもたなくなるとマーカーを除去		帝国にリーダーがいること
月面着陸	7	+1GP/文明化アクション;ゲーム終了時に+7GP		人工衛星とコンピュータ
神託	1,2	範囲X2にある帝国の手札を見れる;首都が混乱していたら1枚をキープできる		
平和条約	全時代	2帝国間にマーカーを置き、維持されている間は相互不可侵;どちらかの時代が変わると除去		
ファロス灯台	1,2	沿岸エリアにマーカーを置く;そのエリアと隣接エリアの船は前線/支援値+1;交易値+1		
教皇 & 十字軍	1-5	ローマ教皇領はキリスト教を採用;教皇はキリスト教の異端宗教では全投票権をもつ;時代1-5の文明化アクション時に非キリスト教のPalestineに十字軍マーカーを置く;ルネッサンスをもたないキリスト教帝国が軍事行動以外を選ぶと-3GP;十字軍エリアと隣接エリアはキリスト教ユニットの前線/支援値+1		ローマ教皇領であること;ローマ教皇領がプレイされていない場合は、キリスト教の帝国であること
ディアナ神殿	1,2	マーカーから範囲内にある混乱エリアで生産可能、また、栄光の獲得時にその混乱エリアをカウト		
国際連合	全時代	世界大戦を除去;他国への進攻、新王朝、叛乱、内戦、帝国の瓦解、帝国の分裂を非難決議		世界大戦がプレイされていること
土地所有権の拡大	全時代	マーカーはカード上;新ユニットのコスト+1		
異端宗教	全時代	マーカーはカード上;異端宗教がある宗教の帝国は各アクションが投票アクションになる;カードを引き、失う発展レベルを決定;各帝国への分配を提案し、投票する;否決されると異端宗教は残る		宗教をもつこと
宗教闘争	全時代	マーカーはカード上;宗教上の利点を使用できない;ペナルティーは残る		宗教をもつ;宗教家がない
革命	全時代	マーカーはカード上;-4発展レベル;首都が混乱;宗教を除去;歩兵コスト-1;船/航空コスト+1		混乱エリアがある
世界大戦	7+	1/2ユニットコスト;配置制限なし;+1軍事行動;最大の発展が1;自然発展なし;終戦時に1GP/肥沃エリア		国際連合がないこと
コンピュータ	6,7	交易時に手札からカードを出す代わりにデッキから引ける		ラジオ
産業革命	5+-7	都市の収入X2		ルネッサンス;時代5なら印刷技術
舗装道路	2-7	レベル3,5,7の都市に入るユニットは地形に関係なく1MPで入れる		
印刷技術	4-7	世界大戦でなければ、自国より進んだ帝国に交易で勝利すると発展レベル+1		ルネッサンス
ラジオ	6,7	交易時、他国を通過できる;戦術家の効果が隣接エリアに及ぶ		産業革命
鉄道	5-7	交易範囲+1;どれだけ移動しても国内の移動は1MP		産業革命
ルネッサンス	4-7	交易値+1;1GPを資金20で買える		
人工衛星	7	すべての帝国が交易範囲;各アクション前に1プレイヤーのカードをカード/資金1で見れる		ラジオ
普通選挙権	5-7	ルネッサンスをもつ資本主義、民主主義、社会主義国家は収入+1/エリア		ルネッサンス;封建制でないこと
インターネット	7	+7GP;ゲーム終了		コンピュータ
宗教	時代	効果・効力	ペナルティー	先行条件
仏教	2-7	マーカーはカード上;各アクション前に1混乱マーカーを除去;エリアを奪われると混乱マーカーを置く		宗教なし;インドが範囲内
キリスト教	2-7	マーカーはカード上、首都が混乱;各アクション前に隣接する1中立エリアをコンバート、または1非キリスト教エリアを混乱	肥沃エリアを失うと首都が混乱	宗教なし;Palestineが範囲内
儒教	2-7	マーカーはカード上;カードを引き、帝国の時代以上であれば混乱を回避;奪われたエリアに混乱マーカー	交易値-1	宗教なし;中国/東南アジアエリアをもつ
ヒンドゥー教	全時代	マーカーはカード上;他の宗教の影響を無視;2GP未満なら+1GP	5GP以上なら-1GP	宗教なし;インドエリアをもつ
イスラム教	3-7	マーカーはカード上;エリートマーカー-1;非イスラム教のエリアを奪うと+1GP	-1GP/イスラム教エリアを奪取	宗教なし;Medinaが範囲内
政治形態	時代	効果・効力	ペナルティー	先行条件
資本主義	5-7	マーカーはカード上;交易と発展アクションで2枚のカードをプレイ;勝利すると+1GP・発展レベル分の資金を得る		政治形態なし;産業革命
民主主義	2-7	マーカーはカード上;前ターンにエリアを奪われていると、ユニットコスト1/2;ワイルドカードでも自然発展	-1GP/エリアを奪取	政治形態なし
封建制度	3-7	マーカーはカード上;ユニットの維持費なし;歩兵・騎兵ユニットのコスト-1	収入1/2;-1交易勝利	政治形態なし;ルネッサンスなし
社会主義	5-7	マーカーはカード上;各都市に混乱マーカー;ユニットコスト-1;自分の宗教の影響、分裂、異端宗教、聖戦、十字軍を無視		政治形態なし;産業革命