

	A	I	II	III
lab 学府	Philosophy 哲学 資源コスト3 科学力+1	Alchemy 錬金術 必要サイエンスポイント4 資源コスト6 科学力+2	Scientific Method 科学体系 必要サイエンスポイント6 資源コスト8 科学力+3	Computers 電子計算機 必要サイエンスポイント8 資源コスト10 科学力+5
temple 寺社	Religion 宗教 資源コスト3 文化力+1 幸福度+1	Theology 神学 必要サイエンスポイント2 資源コスト5 文化力+1 幸福度+2	Organized Religion 宗教組織 必要サイエンスポイント4 資源コスト7 文化力+1 幸福度+3	(なし)
arena 闘技場	(なし)	Bread and Circuses パンと見世物 必要サイエンスポイント3 資源コスト4 軍事力+1 幸福度+2	Team Sports 団体競技 必要サイエンスポイント5 資源コスト6 軍事力+2 幸福度+3	Professional Sports プロスポーツ 必要サイエンスポイント7 資源コスト8 軍事力+3 幸福度+4
theater 劇場	(なし)	Drama 演劇 必要サイエンスポイント4 資源コスト5 文化力+2 幸福度+1	Opera 歌劇 必要サイエンスポイント7 資源コスト9 文化力+3 幸福度+1	Movies 映画 必要サイエンスポイント10 資源コスト12 文化力+4 幸福度+1
library 図書館	(なし)	Printing Press 印刷機 必要サイエンスポイント3 資源コスト4 文化力+1 科学力+1	Journalism 報道 必要サイエンスポイント6 資源コスト8 文化力+2 科学力+2	Multimedia マルチメディア 必要サイエンスポイント9 資源コスト11 文化力+3 科学力+3
farm 農園	Agriculture 農業 資源コスト2 生産食料1	Irrigation 灌漑 必要サイエンスポイント3 資源コスト4 生産食料2	Selective Breeding 品種改良 必要サイエンスポイント5 資源コスト6 生産食料3	Mechanized Agriculture 機械化農業 必要サイエンスポイント7 資源コスト8 生産食料5
mine 鉱山	Bronze 青銅 資源コスト2 生産資源1	Iron 鉄 必要サイエンスポイント5 資源コスト5 生産資源2	Coal 石炭 必要サイエンスポイント7 資源コスト8 生産資源3	Oil 石油 必要サイエンスポイント9 資源コスト11 生産資源5
infantry 歩兵隊	Warriors 戦士 資源コスト2 軍事力1	Swordsmen 剣士 必要サイエンスポイント3 資源コスト3 軍事力2	Riflemen 銃士 必要サイエンスポイント5 資源コスト5 軍事力3	Modern Infantry 現代歩兵 必要サイエンスポイント8 資源コスト7 軍事力5
cavalry 騎兵隊	(なし)	Knights 騎士 必要サイエンスポイント4 資源コスト3 軍事力2	Cavalrymen 騎兵 必要サイエンスポイント6 資源コスト5 軍事力3	Tanks 戦車 必要サイエンスポイント9 資源コスト7 軍事力5
artillery 砲兵隊	(なし)	(なし)	Cannon 大砲 必要サイエンスポイント7 資源コスト5 軍事力3	Rockets ロケット 必要サイエンスポイント10 資源コスト7 軍事力5
air force 空軍	(なし)	(なし)	(なし)	Air Forces 航空戦力 必要サイエンスポイント11 資源コスト7 軍事力5
special 特殊	(なし)	Cartography 地図作成 必要サイエンスポイント4 軍事力+1 新領土を植民地化する際+2ボーナスを得る。	Navigation 航法 必要サイエンスポイント6 軍事力+2 新領土を植民地化する際+3ボーナスを得る。	Satellites 人工衛星 必要サイエンスポイント8 軍事力+3 新領土を植民地化する際+4ボーナスを得る。
special 特殊	(なし)	Code of Laws 法典 必要サイエンスポイント6 内政アクション+1	Justice System 裁判制度 必要サイエンスポイント7 内政アクション+1 青トークン+3	Civil Service 行政機構 必要サイエンスポイント10 内政アクション+2 青トークン+3
special 特殊	(なし)	Masonry 石造建築 必要サイエンスポイント3 都市建設コストがレベルに応じて減少する。 レベルI/資源1 レベルII/資源1 レベルIII/資源1 1内政アクションで歴史的偉業の建設を2段階まで進行できる。	Architecture 建築学 必要サイエンスポイント6 都市建設コストがレベルに応じて減少する。 レベルI/資源1 レベルII/資源2 レベルIII/資源2 1内政アクションで歴史的偉業の建設を3段階まで進行できる。	Engineering 工学 必要サイエンスポイント9 都市建設コストがレベルに応じて減少する。 レベルI/資源1 レベルII/資源2 レベルIII/資源3 1内政アクションで歴史的偉業の建設を4段階まで進行できる。
special 特殊	(なし)	Warfare 戦争経験 必要サイエンスポイント4 軍事力+1 軍事アクション+1	Strategy 戦略論 必要サイエンスポイント8 軍事力+3 軍事アクション+2	Military Theory 軍事理論 必要サイエンスポイント12 軍事力+5 軍事アクション+3

	A	I	II	III
action アクション	Engineering Genius 優れた土木事業 歴史的偉業を1段階建築する。 この際、資源コストは2少なくてよい。	Engineering Genius 優れた土木事業 歴史的偉業を1段階建築する。 この際、資源コストは3少なくてよい。	Engineering Genius 優れた土木事業 歴史的偉業を1段階建築する。 この際、資源コストは4少なくてよい。	Engineering Genius 優れた土木事業 歴史的偉業を1段階建築する。 この際、資源コストは5少なくてよい。
	Ideal Building Site 絶好の立地 新たな都市施設を1つ建設する。 この際、資源コストは2少なくてよい。	Ideal Building Site 絶好の立地 新たな都市施設を1つ建設する。 この際、資源コストは3少なくてよい。	Ideal Building Site 絶好の立地 新たな都市施設を1つ建設する。 この際、資源コストは4少なくてよい。	Ideal Building Site 絶好の立地 新たな都市施設を1つ建設する。 この際、資源コストは5少なくてよい。
	Rich Land 肥沃な土地 新たな鉱山/農園のいずれかを1つ建設する。 この際、資源コストは1少なくてよい。	Rich Land 肥沃な土地 新たな鉱山/農園のいずれかを1つ建設する。 この際、資源コストは2少なくてよい。	Rich Land 肥沃な土地 新たな鉱山/農園のいずれかを1つ建設する。 この際、資源コストは3少なくてよい。	(なし)
	(なし)	Efficient Upgrade 効率的改良 都市施設/鉱山/農園のいずれかを1回改良する。 この際、資源コストは2少なくてよい。	Efficient Upgrade 効率的改良 都市施設/鉱山/農園のいずれかを1回改良する。 この際、資源コストは3少なくてよい。	Efficient Upgrade 効率的改良 都市施設/鉱山/農園のいずれかを1回改良する。 この際、資源コストは4少なくてよい。
	Frugality 質素な生活 通常のコストを支払って人口を増加させる。 その後、食料1を得る。	Frugality 質素な生活 通常のコストを支払って人口を増加させる。 その後、食料2を得る。	Frugality 質素な生活 通常のコストを支払って人口を増加させる。 その後、食料3を得る。	(なし)
	(なし)	Breakthrough 大躍進 通常のコストを支払って技術カードをプレイする。 その後、サイエンスポイント2を得る。	Breakthrough 大躍進 通常のコストを支払って技術カードをプレイする。 その後、サイエンスポイント4を得る。	(なし)
	Patriotism 愛国心 この手番中、追加の1軍事アクションを得る。 新たに部隊を創設した場合、資源1を得る。	Patriotism 愛国心 この手番中、追加の1軍事アクションを得る。 新たに部隊を創設した場合、資源2を得る。	Patriotism 愛国心 この手番中、追加の1軍事アクションを得る。 新たに部隊を創設した場合、資源3を得る。	Patriotism 愛国心 この手番中、追加の1軍事アクションを得る。 新たに部隊を創設した場合、資源4を得る。
	Revolutionary Idea 革命的発想 サイエンスポイント1を得る。	Revolutionary Idea 革命的発想 サイエンスポイント2を得る。	Revolutionary Idea 革命的発想 サイエンスポイント4を得る。	Revolutionary Idea 革命的発想 サイエンスポイント6を得る。
	Work of Art 芸術作品 カルチャーポイント6を得る。	Work of Art 芸術作品 カルチャーポイント5を得る。	Work of Art 芸術作品 カルチャーポイント4を得る。	Work of Art 芸術作品 カルチャーポイント3を得る。
	(なし)	Bountiful Harvest 豊作 食料2を得る。	Bountiful Harvest 豊作 食料3を得る。	Bountiful Harvest 豊作 食料4を得る。
	(なし)	Mineral Deposits 鉱床 資源2を得る。	Mineral Deposits 鉱床 資源3を得る。	Mineral Deposits 鉱床 資源4を得る。
	(なし)	(なし)	Wave of Nationalism 郷土愛の高まり 自身より軍事力が高い文明1つにつき、この手番中に部隊を創設するための追加資源を得る。 4人ゲーム/資源2 3人ゲーム/資源3 2人ゲーム/資源6	Military Build-Up 富国強兵 自身より軍事力が高い文明1つにつき、この手番中に部隊を創設するための追加資源を得る。 4人ゲーム/資源3 3人ゲーム/資源5 2人ゲーム/資源8
(なし)	(なし)	(なし)	Endowment for the Arts 文化基金 自身より多くのカルチャーポイントを持っている文明1つにつき、以下のとおりカルチャーポイントを得る。 4人ゲーム/カルチャーポイント2 3人ゲーム/カルチャーポイント3 2人ゲーム/カルチャーポイント6	

	A	I	II	III
government 政体	Despotism 専制 内政アクション4 軍事アクション2 都市建設2	Monarchy 君主制 必要サイエンスポイント3(9) 内政アクション5 軍事アクション3 都市建設3	Constitutional Monarchy 立憲君主制 必要サイエンスポイント5(12) 内政アクション6 軍事アクション4 都市建設3	Communism 共産主義 必要サイエンスポイント6(17) 内政アクション7 軍事アクション5 都市建設4 幸福度-1
		Theocracy 神権政治 必要サイエンスポイント2(7) 内政アクション4 軍事アクション3 都市建設3 文化力+1 幸福度+2	Republic 共和制 必要サイエンスポイント4(14) 内政アクション7 軍事アクション2 都市建設3	Democracy 民主制 必要サイエンスポイント8(21) 内政アクション7 軍事アクション3 都市建設4 文化力+2
				Fundamentalism 原理主義 必要サイエンスポイント7(19) 内政アクション6 軍事アクション5 都市建設4 軍事力+5

	A	I	II	III
leader 指導者	Alexander the Great アレクサンダー大王 保有している各部隊が追加の軍事力1を得る。	Christopher Columbus クリストファー・コロンブス ゲーム中1回だけ、戦略アクションを使用して手札の新領土カードを自分の植民地として直に場に置く。	Isaac Newton アイザック・ニュートン 保有している学府/図書館のうち、最良のものは、そのレベルに等しい追加の科学力を得る。 技術カードをプレイするごとに、内政アクション1を回復する。	Albert Einstein アルバート・アインシュタイン 保有している学府/図書館のうち、最良のものは、そのレベルに等しい追加の科学力を得る。 技術カードをプレイするごとに、カルチャーポイント3を得る。
	Aristotle アリストテレス カード列から技術カードを得るごとに、サイエンスポイント1を得る。	Frederick Barbarossa フリードリヒ赤髭王 1内政アクションで、人口を増加させた上で新たな部隊を創設できる。この場合の食料と資源の支払いはそれぞれ1少なくてよい。	James Cook ジェームズ・クック 植民地化を行う最、使用した植民地化ボーナスカード1枚ごとに追加の+1ボーナスを得る。 保有する植民地はそれぞれ2文化力を得る。	Alex Randolph アレックス・ランドルフ 各学府は、そのレベルに等しい文化力をもらす。代わりに、科学力はそれぞれ1減る。
	Hammurabi ハンムラビ 内政アクション+1 軍事アクション-1	Genghis Khan チンギス・ハン 自身の用兵思想カードは無効となる。 保有する騎兵1部隊ごとに軍事力と文化力を+1。	J. S. Bach J・S・バッハ 劇場カードプレイ時のサイエンスポイント消費を-1。 劇場建設時の資源の支払いが1少なくてよい。 各劇場は追加の文化力1を得る。	Mahatma Gandhi マハトマ・ガンディー 文化力+2。 侵略/戦争カードを使うことができない。 侵略/戦争の対象となる際、相手は軍事アクションを2倍消費する。
	Homer ホメロス 部隊を創設した手番には資源1を得る。 Warriors1部隊ごとに文化力+1(最大2部隊)	Joan of Arc ジャンヌ・ダルク 寺社がもたらす幸福度1ごとに軍事力を+1。 侵略/戦争の対象となるごとにカルチャーポイント5を得る。	Maximilien Robespierre マクシミリアン・ロベスピエール 軍事アクション+1 革命の所要コストが、「内政アクション全部」から「軍事アクション全部」に変更される。	Nikola Tesla ニコラ・テスラ 各学府は、そのレベルに等しい資源を産出する。 他プレイヤーの学府/図書館の建設/改良のコストを1増加させる。
	Julius Caesar ユリウス・カエサル 軍事力+1 軍事アクション+1	Leonardo da Vinci レオナルド・ダ・ヴィンチ 保有している学府/図書館のうち、最良のものは、そのレベルに等しい追加の科学力を得る。 技術カードをプレイするごとに資源1を得る。	Napoleon Bonaparte ナポレオン・ボナパルト 軍事アクション+1 最良の軍団の軍団ボーナスを2倍にする。	Rock & Roll Icon ロックンロールの神様 幸福度+2 保有する最良の劇場のうち1つは文化力が2倍になる。
	Moses モーゼ 人口増加の食料コストを-1。	Michelangelo ミケランジェロ 寺社/劇場/歴史的偉業がもたらす幸福度1ごとに文化力を+1。 カード列から歴史的偉業カードを得る際に、内政アクションの消費を1減少する。	William Shakespeare ウィリアム・シェイクスピア 各図書館は追加の文化力1を得る。 図書館と劇場のペアはそれぞれ追加の文化力2を得る。	Winston Churchill ウィンストン・チャーチル 軍事技術カードをプレイする際、サイエンスポイントの消費が3少なくてよい。 防衛ボーナスカード使用時、ボーナスを2倍にする。 戦争の対象となった際、部隊創設のコストを-2する。

	A	I	II	III
wonder 歴史的偉業	Colossus ロードス島の巨像 建築コスト333 新領土を植民地する際+1ボーナスを得る。 文化力+1 軍事力+1	Great Wall 万里の長城 建築コスト2232 保有する歩兵隊/砲兵隊ごとに軍事力+1 文化力+1 幸福度+1	Eifel Tower エッフェル塔 建築コスト373 文化力+4 幸福度+1	Fast Food Chains ファストフードチェーン 建築コスト4444 完成時、以下のとおりカルチャーポイントを得る。 部隊/都市施設の労働者1つにつき1ポイント 農園/鉱山の労働者1つにつき2ポイント
	Hanging Gardens バビロンの空中庭園 建築コスト222 文化力+1 幸福度+2	St. Peter's Basilica サンピエトロ大聖堂 建築コスト44 幸福度を2倍にカウントする。 文化力+2	Kremlin クレムリン 建築コスト444 内政アクション+1 軍事アクション+1 文化力+3 幸福度-2	First Space Flight 初の宇宙飛行 建築コスト349 完成時、保有する技術カードのレベル合計値に等しいカルチャーポイントを得る。
	Library of Alexandria アレクサンドリア図書館 建築コスト1221 内政カードと軍事カードの手札上限をそれぞれ+1する。 文化力+1 科学力+1	Taj Mahal タージ・マハル 建築コスト242 文化力+3	Ocean Liner Service 大陸間航路 建築コスト32223 手番に1回、内政アクションを消費せずに人口を増加できる。この際、食料の支払いは5少なくてよい。	Hollywood ハリウッド 建築コスト565 完成時、保有する劇場/図書館カードのレベル合計の2倍のカルチャーポイントを得る。
	Pyramids ピラミッド 建築コスト321 内政アクション+1	Universitas Carolina プラハ・カレル大学 建築コスト333 文化力+1 科学力+2	Transcontinental Railroad 大陸横断鉄道 建築コスト345 保有する最良の鉱山1つは2倍の資源を産出する。 軍事力+5	Internet インターネット 建築コスト23432 完成時、保有する学府/図書館カードのレベル合計の2倍のカルチャーポイントを得る。

	A	I	II	III
event イベント	Development of Agriculture 農業の発展 各文明は食料2を得る。	Barbarians 蛮族 最も多くのカルチャーポイントを獲得している文明の軍事力が最下位か下から2番目であった場合、その文明は人口を1失う。	Civil Unrest 政情不安 各文明は不満人口の4倍のカルチャーポイントを失う。	Impact of Agriculture インパクト(農業) 各文明は自身の農園が生産する食料の数に等しいカルチャーポイントを得る。
	Development of Crafts 工業の発展 各文明は資源2を得る。	Border Conflict 国境紛争 軍事力が最下位の文明は都市施設/農園/鉱山いずれかを1つ失う。 軍事力が最上位の文明は資源1を得る。	Cold War 冷戦 軍事力が上位2つの文明はそれぞれサイエンスポイント6を得る。	Impact of Architecture インパクト(建築) 各文明は保有する都市施設のレベルの合計に等しいカルチャーポイントを得る。
	Development of Markets 市場の発展 各文明は食料2または資源2を得る。(各々のプレイヤーが選択する)	Crusades 十字軍 軍事力が最上位の文明はカルチャーポイント4を得る。 軍事力が最下位の文明はカルチャーポイント4を失う。	Crime Wave 治安悪化 軍事力が下位2つの文明はそれぞれカルチャーポイント3と青トークン1を失う。	Impact of Colonies インパクト(植民地) 各文明は保有する植民地の数の4倍のカルチャーポイントを得る。
	Development of Politics 政治の発展 各プレイヤーは山札から軍事カード3枚を引く。このラウンド中、軍事カードの枚数上限を無視する。	Cultural Influence 文化的影響力 各文明は自身の文化力に等しいカルチャーポイントを直ちに得る。	Economic Progress 経済の進歩 全ての農園/鉱山が生産を行う。消費・横領は行う。	Impact of Competition インパクト(競争) 各文明は保有する軍隊および競技場のレベルの合計に等しいカルチャーポイントを得る。
	Development of Religion 宗教の発展 待機労働力プールに労働者を持っているプレイヤーは、コスト消費なしで直ちにレベル0の寺社を建設できる。	Foray 侵攻 軍事力が上位2つの文明はそれぞれ資源/食料を合計3を得る。	Emigration 移民流出 各文明は不満人口の半分(端数切り上げ)を失う。(自身が選択する)	Impact of Government インパクト(政府) 各文明は内政アクション1につきカルチャーポイント2、軍事アクション1につきカルチャーポイント1を得る。
	Development of Science 科学の発展 各文明はサイエンスポイント2を得る。	Good Harvest 豊作 全ての農園が直ちに生産を行う。消費・横領は行わない。	Iconoclasm 偶像破壊 当該時代のものでない全ての指導者を捨て札とする。	Impact of Happiness インパクト(幸福) 各文明は幸福度1につきカルチャーポイント2を得る。(最大で16点) 各文明は不満人口1につきカルチャーポイント2を失う。
	Development of Settlement 定住の発展 各文明はコスト消費なしで人口を1増加させることができる。	Immigration 移民 最も幸福度が高い文明(同着の場合は全て)は人口を1増加させる。	Independence Declaration 独立宣言 軍事力が最下位の文明は植民地1つを失う。(自身が選択する)	Impact of Industry インパクト(工業) 各文明は自身の鉱山が生産する資源の数に等しいカルチャーポイントを得る。
	Development of Trade Routes 交易路の発展 各文明はサイエンスポイント1、食料1、資源1を得る。	New Deposits 新鉱脈 全ての鉱山が直ちに生産を行う。横領は行わない。	International Agreement 国際的合意 軍事力が最上位の文明は、次の政略アクションを行う機会を放棄するのと引き換えに、直ちにカード別から5アクション相当の内政カードを獲得できる。	Impact of Population インパクト(人口) 各文明は10を超える労働者1ごとにカルチャーポイント2を得る。不満人口はカウントしない。
	Development of Warfare 戦争の発展 待機労働力プールに労働者を持っているプレイヤーは、コスト消費なしで直ちにWarriorsを編制できる。	Pestilence 疫病 各文明は人口を1減少させる。	National Pride 国家の威信 最も多くのカルチャーポイントを獲得している文明はカルチャーポイント5を得る。	Impact of Progress インパクト(進歩) 各文明は政体およびスペシャル技術のレベルの合計の2倍のカルチャーポイントを得る。
	No Event イベントなし	Raiders 盗賊 軍事力が下位2つの文明はそれぞれ資源/食料合計2を失う。	Popularization of Science 科学の普遍化 各文明は自身のサイエンスポイントに等しいカルチャーポイントを得る。	Impact of Science インパクト(科学) サイエンスポイントの順位に従い以下のとおりカルチャーポイントを得る。 4人ゲーム/15/10/5/0 3人ゲーム/14/7/0 2人ゲーム/10/0
		Rats 鼠害 各文明は手持ちの食料を全て失う。	Ravages of Time 風化 各プレイヤーは Age I 以前の歴史的偉業のうち1つを伏せる。これらの歴史的偉業の本来の効果は失われ、代わりにカルチャーポイント2を得る。	Impact of Strength インパクト(軍事) 軍事力の順位に従い以下のとおりカルチャーポイントを得る。 4人ゲーム/15/10/5/0 3人ゲーム/14/7/0 2人ゲーム/10/0
		Rebellion 反乱 各文明は不満人口の2倍の内政アクションを失う。(次の手番のみ)	Refugees 難民 軍事力が最下位の文明はカルチャーポイント3を失い、人口を1減少させる。 軍事力が最上位の文明はカルチャーポイント3を得て、人口を1増加させる。	Impact of Technology インパクト(技術) 各文明はレベルIII(中級ゲームではレベルII)の技術1につきカルチャーポイント4を得る。
		Reign of Terror 暗黒時代 軍事力が最下位の文明は人口を1減少させる。	Terrorism テロリズム カルチャーポイントが最下位の文明は、他の各文明の都市施設1つを選んで破壊する。	Impact of Wonders インパクト(歴史的偉業) 各文明は保有する歴史的偉業から以下のとおりカルチャーポイントを得る。 Age A/5 Age I/4 Age II/3 Age III/2
		Scientific Breakthrough 科学上の躍進 各文明は自身の科学力に等しいサイエンスポイントを直ちに得る。		
	Uncertain Borders 国境画定 軍事力が最下位の文明は人口を1減少させる。 軍事力が最上位の文明は黄バンクに1増加させる。			

	A	I	II	III
aggression 侵略	(なし)	<b>Plunder</b> <b>略奪</b> 必要軍事アクション2 対象の資源/食料を合計3減少させる(組み合わせは攻撃側が選択する)。減少させたのと同じだけのものを得る。	<b>Plunder</b> <b>略奪</b> 必要軍事アクション2 対象の資源/食料を合計5減少させる(組み合わせは攻撃側が選択する)。減少させたのと同じだけのものを得る。	<b>Plunder</b> <b>略奪</b> 必要軍事アクション2 対象の資源/食料を合計8減少させる(組み合わせは攻撃側が選択する)。減少させたのと同じだけのものを得る。
		<b>Raid</b> <b>襲撃</b> 必要軍事アクション1 対象の都市施設を1つまでを破壊する。破壊した施設の建設コストの半分(切り上げ)の資源を得る。	<b>Raid</b> <b>襲撃</b> 必要軍事アクション2 対象の都市施設(同一種類・レベルのもの)を2つまでを破壊する。破壊した施設の建設コストの半分(切り捨て)の資源を得る。	<b>Raid</b> <b>襲撃</b> 必要軍事アクション3 対象の都市施設(同一種類・レベルのもの)を3つまでを破壊する。破壊した施設の建設コストの半分(切り捨て)の資源を得る。
		<b>Enslave</b> <b>捕虜</b> 必要軍事アクション2 対象の人口を1減少させる。資源3を得る。	<b>Annex</b> <b>併合</b> 必要軍事アクション2 対象の文明の植民地1つを奪う。恒常ボーナスを受け渡す。(即時ボーナスに関しては無関係)	<b>Armed Intervention</b> <b>武力介入</b> 必要軍事アクション2 対象のカルチャーポイントを7減少させる。カルチャーポイント7を得る。
			<b>Assassinate</b> <b>暗殺</b> 必要軍事アクション? 対象の文明の指導者を捨て札とする。このカードの使用には、その指導者のレベルに等しい数の軍事アクションを必要とする。その指導者のレベルの3倍のカルチャーポイントを得る。	
			<b>Sabotage</b> <b>破壊</b> 必要軍事アクション? 対象の文明の造営中の歴史的偉業を捨て札とする。このカードの使用には、その歴史的偉業のレベルに等しい数の軍事アクションを必要とする。その歴史的偉業のレベルの3倍のカルチャーポイントを得る。	
		<b>Spy</b> <b>諜報</b> 必要軍事アクション1 対象のサイエンスポイントを5まで減少させる。減少させたのと同じだけのものを得る。		

	A	I	II	III
war 戦争	(なし)	(なし)	<b>War over Culture</b> <b>文化をめぐる戦争</b> 必要軍事アクション3 勝者は、敗者を軍事力で上回った数値分のカルチャーポイントを奪う。	<b>War over Culture</b> <b>文化をめぐる戦争</b> 必要軍事アクション3 勝者は、敗者を軍事力で上回った数値分のカルチャーポイントを奪う。
			<b>War over Resources</b> <b>資源をめぐる戦争</b> 必要軍事アクション2 勝者は、敗者を軍事力で上回った数値分の資源/食料を奪う(組み合わせは勝者が選択する)	
			<b>War over Technology</b> <b>技術をめぐる戦争</b> 必要軍事アクション2 勝者は、敗者を軍事力で上回った数値分のサイエンスポイントを奪う。スペシャル技術カードをその使用コスト分のサイエンスポイントの代わりに奪ってもよい。	
			<b>War over Territory</b> <b>領土をめぐる戦争</b> 必要軍事アクション3 勝者は、敗者の黄バンクから(1+軍事力3上回るごとに1)個の黄トークンを奪い、勝者の黄プールに置く。	
				<b>Holy War</b> <b>聖戦</b> 必要軍事アクション3 敗者は軍事力の差3ごとに人口1を失う。勝者は減少した人口の3倍のカルチャーポイントを得る。

	A	I	II	III
tactics 用兵思想	(なし)	Fighting Band 集団戦闘 歩兵隊2 軍事力1	Classic Army 伝統的軍編制 歩兵隊2・騎兵隊2 軍事力9(5)	Entrenchments 塹壕戦 歩兵隊1・砲兵隊2 軍事力9(5)
		Legion 重歩兵団 歩兵隊3 軍事力2	Conquistadors コンキスタドーレス 歩兵隊1・騎兵隊2 軍事力5(3)	Mechanized Army 機械化兵 騎兵隊1・砲兵隊2 軍事力10(5)
		Medieval Army 中世式軍編制 歩兵隊1・騎兵隊1 軍事力2	Defensive Army 防衛的軍編制 歩兵隊2・砲兵隊1 軍事力6(3)	Modern Army 現代式軍編制 歩兵隊2・騎兵隊1・砲兵隊1 軍事力13(7)
		Phalanx 密集方陣 歩兵隊2・騎兵隊1 軍事力3	Fortifications 要塞戦 砲兵隊2 軍事力4	Shock Troops 突撃隊 歩兵隊1・騎兵隊3 軍事力11(6)
		Light Cavalry 軽騎兵隊 騎兵隊2 軍事力2	Mobile Artillery 騎馬鉄砲隊 騎兵隊2・砲兵隊1 軍事力5	
		Heavy Cavalry 重騎兵隊 騎兵隊3 軍事力4	Napoleonic Army ナポレオン式軍編制 歩兵隊1・騎兵隊1・砲兵隊1 軍事力8(4)	

	A	I	II	III
territory 領土	(なし)	Developed Territory 開拓地 サイエンスポイント+3 黄トークン+1 青トークン+1	Developed Territory 開拓地 サイエンスポイント+5 黄トークン+2 青トークン+2	(なし)
		Fertile Territory 肥沃な土地 食料+3 黄トークン+3	Fertile Territory 肥沃な土地 食料+5 黄トークン+4	
		Historic Territory 歴史ある土地 カルチャーポイント+6 幸福度+1	Historic Territory 歴史ある土地 カルチャーポイント+11 幸福度+2	
		Inhabited Territory 先住民の土地 待機労働者プールに+1 黄トークン+2	Inhabited Territory 先住民の土地 待機労働者プールに+2 黄トークン+3	
		Strategic Territory 戦略上の要地 軍事カードを3枚引く 軍事力+2	Strategic Territory 戦略上の要地 軍事カードを5枚引く 軍事力+4	
		Wealthy Territory 資源帯 資源+5 青トークン+2	Wealthy Territory 資源帯 資源+8 青トークン+3	

	A	I	II	III
pact 条約	(なし)	Open Borders Agreement 国境開放の合意 双方の文明は軍事アクション+1 一方が他方を攻撃した場合、攻撃力に+3	Acceptance of Supremacy 朝貢 双方の文明は互いに攻撃できない。 生産時、Aの産出資源を+1し、Bの産出資源を-1する。	International Tourism 国際旅行 双方の文明は、相手が保有する歴史的偉業1つにつき文化力を+1する。
		Trade Routes Agreement 交易路の合意 ラウンド中1回、文明Aは食料1を資源1に代用できる。文明Bは資源1を食料1に代用できる。	International Trade Agreement 貿易協定 生産時、Aの産出資源を+1し、Bの産出食料を+1する。	Loss of Sovereignty 主権放棄 双方の文明は互いに攻撃できない。 Aは文化力+2 Bは文化力-2 全ての文明はBを戦争の対象に選択できない。
			Promise of Military Protection 防衛協定 Aの文化力+1 Bの軍事力+5、文化力-1 一方が他方を攻撃した場合、この条約は失効する。	Military Pact 軍事協定 双方の文明の軍事力を+4 一方が他方を攻撃するとこの条約は失効する。
			Scientific Cooperation 学術協力 一方が技術カードをプレイする際、そのサイエンスポイントの消費は-2され、他方がサイエンスポイントを1消費する。	Peace Treaty 平和条約 双方の文明は互いに攻撃できない。 双方の文明は文化力+1