

LIDER HUNOS AVANCES ESPECIALES Nômades <i>Armazém</i> As Cidades felizes de tamanho 1 podem mover com unidades ou sozinha a espaços terrestres sem cidades ou inimigos e ganhar 1 recurso do novo espaço. Arqueiros Montados <i>Pecuária</i> .Todas tuas cidades podem construir cavalaria. .Tua cavalaria não tem por que ser eliminada antes da infantaria. Invasores <i>Táticas</i> Os colonos oponentes em um raio de 2 espaços de um Exército huno não podem fundar cidades o ser usados em rotas comerciais, a menos que estejam com um exército, um líder ou uma cidade. Tribos Húnicas <i>Autocracia</i> Paga 1 ficha de Cultura ou de Ouro para cancelar qualquer ataque bárbaro contra ti, ou para dirigir a uma cidade oponente que possa ser atacada.	LIDER VIKINGOS AVANCES ESPECIALES Construção Naval <i>Pesca</i> .A infantaria / colonos podem mover a um espaço marino adjacente para converter se em barcos e vice-versa. .A navegação não custa Comida. Drakkar <i>Navios de Guerra</i> .Os Barcos podem mover embora já ter participado em uma batalha este turno. .Os Barcos podem levar 3 unidades terrestres Runas <i>Rituais</i> Depois de cada batalha onde perdes 2 ou mais unidades do Exército, podes colocar um Obelisco à frente de ti com valor de 1PV. Saqueadores <i>Rotas Comerciais</i> Quando teus barcos conecte com cidades adjacentes, o dono da cidade perde um recurso de sua escolha (máximo 1 por oponente).	LIDER JAPON AVANCES ESPECIALES Cerâmica <i>Armazém</i> Quando uma cidade coleta ao menos 3 de Comida, receba 1 ficha de Cultura (uma vez por turno). Equitação <i>Pecuária</i> .Todas tuas cidades podem construir cavalaria. .Teus Exércitos com cavalaria podem voltar a tirar um dado na primeira rodada de combate (Paga 1 ficha de Cultura salvo que tenhas também Rituais). Subterfúgio <i>Táticas</i> Descarta uma carta de Ação para cancelar (como se não houvesse sido jogada) Qualquer carta de Ação que não seja de combate jogada por um oponente em um raio de 2 espaços de tua cidades ou exércitos. Shogunato <i>Autocracia</i> .As cartas de Ação "AAA" podem ser jogadas sem custo de ação (uma vez por turno). .Pode usar Alistamento para roubar uma carta de Ação em lugar de uma unidade (uma vez por turno).	LIDER CARTAGO AVANCES ESPECIALES Bestas de Guerra <i>Pecuária</i> .Todas as cidades podem construir Elefantes. .Os Elefantes não são forçados a cancelar impactos com 1 ou 2 e podes escolher adicionar ao VC. Hegemonia <i>Cartografia</i> AAA: Um barco pode fundar um assentamento em um espaço terrestre adjacente sem oponentes (remover um barco e mover qualquer unidade do barco a nova cidade). Aliados Piratas <i>Navegação</i> Tuas unidades podem mover ou compartilhar espaços com piratas. Ao compartilhar, os piratas se consideram como barcos teus. Mercenários <i>Alistamento</i> .O Ouro pode substituir as fichas de Ânimo 1:1 ao usar Alistamento. .As cidades com portos podem construir barcos mediante Alistamento.	LIDER ROMA AVANCES ESPECIALES Aquedutos <i>Engenharia</i> .Ignora os Eventos de Fome. .Podes conseguir Saneamento sem custo de Comida ou sem custo de Ação. Calçadas Imperiais <i>Estradas</i> Ação gratis: Uma unidade ou grupo pode usar Estradas para mover entre duas cidades romanas sem custo de recursos (uma vez por turno). Economia Escrava <i>Troca</i> .As fichas de Ânimo podem ser gastadas como qualquer recurso ao aumentar o tamanho de uma cidade. .Recebe 1 Ouro e 1 ficha de Ânimo depois de qualquer batalha que qanhes. Provincias <i>Autocracia</i> .Todas tuas cidades podem construir cavalaria. .Como passo final ao capturar uma cidade, podes fazer "neutra", ou "feliz" se tu paga uma ficha de Cultura.
LIDER CHINA AVANCES ESPECIALES Arrozais <i>Irrigação</i> Receba +1 Comida de cada espaço fértil com um colono (e sem cidade) de que escolhas (até 2 Comidas extra). Crescimento sem controle <i>Pecuária</i> Depois de construir um ou mais colonos, podes mover qualquer colono que esteja em cidades sem custo de ação. Fogos de Artifício <i>Química</i> Antes da primeira rodada de combate: Podes pagar 1 Mineral para tirar do teu oponente a opção de jogar uma carta de combate essa rodada. Artes Marciais <i>Autocracia</i> AAA: Troca qualquer dos teus colonos por infantaria e qualquer de tua infantaria por colonos (1:1, uma vez por turno).	LIDER INDIA AVANCES ESPECIALES Elefantes Índios <i>Pecuária</i> .Todas tuas cidades podem construir elefantes. .Os elefantes podem estabelecer rotas comerciais, salvo em uma cidade Irritadas. Proselitismo <i>Religião Oficial</i> Os colonos podem ser usados para influenciar culturalmente cidades (em um raio de 2 espaços) e cada um adiciona +1 ao raio da cidade em que estão ou a outro colono do mesmo espaço. Prosperidade <i>Rotas Comerciais</i> As rotas comerciais podem gerar fichas de Ânimo em vez de Comida /Ouro (ou fichas de Cultura se tens influencia cultural na cidade conectada). Paz e Poesia <i>Drama & Música</i> Um avanço pode ser pago com 1 ficha de Ânimo em vez de 2 fichas de Comida (uma vez por turno).	LIDER EGIPTO AVANCES ESPECIALES Planícies Aluviais <i>Irrigação</i> Podes coletar Madeira de terreno Árido e fundar assentamentos ali. Arquitetura <i>Engenharia</i> As fichas de Ânimo podem substituir fichas de Recursos ou Cultura ao construir maravilhas ou aumentar cidade. Embalasamento <i>Rituais</i> .Recebe 1 ficha de Cultura depois de lutar em qualquer batalha (se tens 4 ou menos fichas de Cultura). .Sempre recebes 1 ficha de Cultura se teu líder morrer. Homem Deus <i>Sacerdócio</i> Cada avanço em Teocracia também te da o poder do avanço de Autocracia a sua esquerda (não se coloca cubos).	LIDER GRECIA AVANCES ESPECIALES Formação Acadêmica <i>Ens. Público</i> Recebe 1 Ideia quando construir unidades em uma cidade com uma Academia. Espartanos <i>Alistamento</i> .Podes usar fichas de Cultura em vez de fichas de Ânimo para Alistamento. .Os atacantes não podem jogar cartas de ação contra ti em rodadas onde tens menos unidades de Exército. Helenização <i>Arte & Esculturas</i> .Pode influenciar culturalmente desde cidades de oponentes sobre tua influencia. .Podes ativar Arte & Escultura com 2 fichas de Ânimo. Cidade Estado <i>Votação</i> Depois de ativar uma cidade por uma segunda vez, podes evitar sua queda de Ânimo considerando ativada uma cidade de ao menos igual tamanho e ânimo (uma vez por turno).	LIDER BABILONIA AVANCES ESPECIALES Canais <i>Engenharia</i> Se você pegar só 1 Comida (mas qualquer quantidade de outros recursos), receba 1 Comida extra. Código de Leis <i>Escrita</i> Rouba uma carta de ação depois de uma Influencia Cultural bem sucedido (se tu não tem más de 4 cartas de ação). Cartas Astrais <i>Astronomia</i> Recebe 1 Ideia ou uma ficha de Cultura antes de estourar um evento. Ziggurats <i>Dogma</i> .Cancela o limite de 2 Ideias do Dogma. .As Ideais podem ser gastadas como recursos de qualquer tipo ao aumentar uma cidade com um templo.
LIDER PERSIA AVANCES ESPECIALES Elefantes <i>Pecuária</i> .Todas tuas cidades podem construir Elefantes. .Na primeira rodada de combate, cada Elefante cancela o bônus de uma Cavalaria do oponente. Imortais <i>Alistamento</i> Recebe +1 VC por cada ficha de Cultura que gastes antes de cada rodada de combate (até 4 por ronda de combate). Zoroastrismo <i>Sacerdocio</i> Podes tentar influir culturalmente a uma unidade de Exército em um espaço terrestre sem cidades (se tiver êxito, troca a tua cor e luta contra os oponentes ali). Banca <i>Moeda</i> Ao começo do turno (antes das rotas comerciais) se tens Ouro, receba 1 Ouro ou 1 ficha de Cultura.	LIDER AZTECAS AVANCES ESPECIALES Cativos <i>Táticas</i> Ponha até 4 Cativos aqui (0.5 PV cada uno); qualquer unidade de Exército derrotada em uma batalha terrestre pode ser retida como Cativos (antes dos Apotecários) . Sacrifício humano <i>Rituais</i> .Tira um Cativo em seguida de revelar um Evento para cancela-lo. .Os Cativos podem ser gastos 1:1 como fichas de Comida, Cultura o Ânimo. Império de Tributos <i>Dogma</i> Paga 2 fichas de Ânimo para coletado recursos de uma cidade de tamanho 3 ou menor sem custo de ação (uma vez por turno). Ouro Asteca <i>Arte & Esculturas</i> Uma vez por turno, 1 Minério coletado de um espaço de Montanha pode ser convertido em 1 ficha de Ouro ou Cultura.	LIDER MAYAS AVANCES ESPECIALES Terrazas <i>Irrigação</i> .Podes escolher Mineral, Madeira ou Comida em espaços de montanha. .Os colonos e líderes podem ignorar a penalização em espaços de montanha. Estelas <i>Arte & Esculturas</i> Recebe 1 ficha de cultura ou 1 ideia quando: aumentar o tamanho de uma cidade com 1 Obelisco fundar uma cidade capturar uma cidade Jogo de Bola <i>Circo & Esportes</i> .Escolha ao construir unidades: Pagar 1 ficha de Ânimo para adicionar +1 al tamanho da cidade durante esta ação. .Os avanço de Espiritualidade custam 1 Comida menos (uma vez por turno). Calendário <i>Astronomia</i> Podes mirar, mas não mostrar, a carta de Evento superior em qualquer momento; podes pagar 1 ficha de Cultura para colocar a carta na parte inferior do deck.	LIDER FENICIA AVANCES ESPECIALES Independência <i>Pesca</i> .Todos os portos da tua cor tem o poder do Obelisco e valem 1.5 PV. .Teus avanços de Governo valem 0 PV. Birremes <i>Navios de guerra</i> Batalha Naval: +1 impacto na primeira rodada de combate contra oponentes (incluindo os Piratas) sem Barcos de Guerra. Alfabeto <i>Escrita</i> Até 2 rotas comerciais podem proporcionar 1 ficha de Cultura ou 2 Ideias em vez de Comida ou Ouro. Cedros e corantes <i>Rotas Comerciais</i> Teus barcos e cidades com portos podem conectar com cidades costeiras a um raio de até 3 espaços.	LIDER CELTAS AVANCES ESPECIALES Guerilha Tribal <i>Táticas</i> Recebe +1 VC em batalhas terrestres contra oponentes por cada assentamento bárbaro que tenha al menos 2 unidades bárbaras e esteja em um raio de dois espaços da batalha. Aliados Tribais <i>Alistamento</i> .AAA: Gera bárbaros como em uma carta de evento (uma vez por turno). .Cancela um ataque bárbaro contra ti pagando Comida por cada unidade de ataque bárbara. Influencia Druida <i>Sacerdócio</i> Pode influenciar culturalmente os bárbaros: se tiver êxito, ponha uma ficha de Cultura a baixo do assentamento; receba 1 PV (remova se o assentamento for capturado). Comercio Tribal <i>Rotas Comerciais</i> Pode estabelecer rotas comerciais com os bárbaros (só Comida, nunca Ouro).