

コス	カード名	和訳	効果	災害(緩和)	災害(悪化)	赤	青	橙	緑	黄	発展
50	Mysticism	神秘主義		迷信：衰退する都市が1つ少なくなる。			5			5	記念碑(10)
50	Sculpture	彫刻		暴政：受益者が選んで併合するあなたのユニット点が5点少なくなる。		10	5				建築(10)
50	Cloth Making	機織	あなたの船は5エリアまで移動できる。				5	10			海上戦(10)
50	Urbanism	都市様式	1ターンに1回、荒地都市を建設するとき、陸で隣接しているエリアのトークン4個まで選んで使用してよい。			10			5		外交(10)
60	Monarchy	君主制	あなたの税率を1上げてよい。	蛮族襲来：使用する蛮族トークンが5個少なくなる。	暴政：受益者が選んで併合するあなたのユニット点が5多くなる。	10				5	法(10)
60	Written Record	記録文書	任意の組み合わせのクレジットトークンを追加で合計10点分受け取る。			5			5		地図製作(10)
60	Pottery	窯業		飢饉：5ダメージ防ぐ。			5	10			農業(10)
60	Masonry	石工		暴風雨：選ばれ衰退するあなたの都市が1つ少なくなる。				10	5		工学(10)
60	Mythology	神話		奴隸反乱：奴隸反乱の解決中、あなたの都市の支援率は1少なくなる。			5			10	識字(10)
60	Empiricism	経験主義				5	5	5	10	5	薬(10)
70	Deism	理神論		迷信：衰退する都市が1つ少なくなる。				5		10	原理主義(10)
80	Theocracy	神政政治		偶像破壊と異教：あなたの都市1つにつき、商品カードを2枚捨てることで、その都市に対する衰退効果を防いでよい。		5				5	普遍教義(10)
80	Drama and Poetry	詩と戯曲		内乱：選ぶユニット点が5点少なくなる。 民衆騒乱：衰退する都市が1つ少なくなる。			10			5	弁論(10)
80	Music	音楽		内乱：選ぶユニットが5点少なくなる。 民衆騒乱：衰退する都市が1つ少なくなる。			10			5	啓蒙主義(10)
80	Astronavigation	天文航法	あなたの船は海域エリアを通過できる。						10	5	暦(10)
90	Coinage	貨幣	あなたの税率を1上げるか下げるかしてよい。		腐敗政治：捨てる額面合計が5多くなる。	5			10		交易路(10)
90	Metalworking	金属加工	紛争中、トークン除去のラウンドにおいて、金属加工を持たないプレイヤーを先に取り除く。			5		10			軍事(10)
110	Literacy	識字				10	10	5	5	5	数学(20)
120	Agriculture	農業	ボード上の人口上限が0~2のエリアは、他のプレイヤーのユニットや蛮族トークンがない限り、人口上限が1多くなる。		飢饉：あなたが主被災者の場合、さらに5ダメージ受ける。			10	5		民主主義(20)
130	Rhetoric	弁論	交易カード獲得フェイズ中、あなたは山札3のカードを1枚につき国庫トークン9個で任意の枚数獲得してよい。			5	10				政治(20)

140	Architecture	建築	1ターンに1回、都市を建設するとき、必要なトークン数の半分までを国庫から支払ってよい。			10	5	採鉱(20)		
140	Medicine	薬		伝染病：5ダメージ防ぐ。			5	10	解剖学(20)	
150	Fundamentalism	原理主義	特殊能力：あなたのユニットに陸で隣接しているエリア1つのすべてのユニットを破壊してよい。蛮族トークン、海賊都市、原理主義や哲学を保有しているプレイヤーに属するユニットは効果を受けない。		退行：あなたのマーカーが戻る数は1多くなる。	5		10	一神論(20)	
150	Law	法		暴政：受益者が選んで併合するあなたのユニット点が5点少なくなる。 民衆騒乱：衰退する都市が1つ少なくなる。 腐敗政治：捨てる額面合計が5少なくなる。		10		5	優越文化(20)	
160	Cartography	地図製作	交易カード獲得フェイズ中、あなたは山札2のカードを1枚につき国庫トークン5で、山札7のカードを1枚につき国庫トークン13で、任意の枚数獲得してよい。		海賊：あなたが主被災者である場合、受益者が選んで置き換えるあなたの沿岸都市は1つ多くなる。	5		10	書庫(20)	
160	Diplomacy	外交	プレイヤーは、紛争状態でないあなたの都市のあるエリアにトークンを移動できない。これは外交や軍事を保有しているプレイヤーには適用されない。		謀反：受益者が選んで併合する都市は1つ多くなる。	5	10			
160	Engineering	工学	1) 他のプレイヤーがあなたの都市への攻撃に成功するためには、トークンが8個必要になる。その後、あなたの都市はトークン6個に置き換えられる。これは工学を保有している攻撃プレイヤーには適用されない。 2) あなたが他のプレイヤーの都市への攻撃に成功するためには、トークンが6個必要になる。その後、その都市はトークン5個に置き換えられる。これは工学を保有している防御プレイヤーには適用されない。	地震：あなたの都市は破壊される代わりに衰退する。 洪水：5ダメージ防ぐ。			10	10	道路建設(20)	
160	Enlightenment	啓蒙主義		迷信：衰退する都市が1つ少なくなる。 奴隸反乱：奴隸反乱の解決中、あなたの都市の支援率は1少なくなる。 伝染病：あなたが主被災者の場合、5ダメージ防ぐ。 退行：戻る1マスにつき、あなたの都市（可能なら沿岸でない都市）を2つ破壊することで、その効果を防いでよい。			5		10	哲学(20)
160	Naval Warfare	海上戦	1) あなたの船はトークンを6個まで運べる。 2) 紛争中、紛争エリアからトークンの代わりに船を取り除いてよい。各トークン除去ラウンドの後、新たにトークン数のチェックを行うこと。	海賊：あなたが主被災者である場合、受益者が選んで置き換えるあなたの沿岸都市は1つ少なくなる。あなたは二次被災者として選べない。	民衆騒乱：衰退する都市が1つ多くなる。	10		5		民族離散(20)
160	Universal Doctrine	普遍教義	特殊能力：ボード上の任意の場所の海賊都市1つまたは蛮族トークン5個までを併合してよい。		迷信：衰退する都市が1つ多くなる。	5			10	神学(20)
170	Military	軍事	1) あなたの移動フェイズは、軍事を持たない他の全てのプレイヤーの後になる。 2) 外交を持つプレイヤーに属する都市のあるエリアにトークンを移動できる。		内乱：選ぶユニット点が5点多くなる。	10		5		高度軍事(20)

180	Calendar	暦		飢饉：5ダメージ防ぐ。 暴風雨：選ばれ衰退するあなたの都市が2つ少なくなる。		5		10		公共事業(20)
180	Monument	記念碑	任意の色の組み合わせのクレジットトークンを追加で合計20点分受け取る。					10	10	世界的偉業(20)
180	Trade Routes	交易路	特殊能力：望む枚数の商品カードを捨てて、その商品カードの額面合計の2倍の国庫トークンを得てよい。					10	5	貿易帝国(20)
220	Democracy	民主主義	徴税フェイズ中、あなたは通常通りに徴税を行うが、あなたの都市は徴税が不足しても反乱を起こさない。	内乱：選ぶユニット点が10点少なくなる。 民衆騒乱：衰退する都市が1つ少なくなる。		20	5			
220	Library	書庫	書庫と同じターンに購入した他の文明進歩1枚のコストを40点減らしてよい。	退行：あなたのマーカーが戻る数は1少なくなる。			5	20		
220	Philosophy	哲学	あなたのユニットは原理主義の効果から守られる。	偶像破壊と異教：衰退する都市が少なくなる。	内乱：選ぶユニット点が5点多くなる。				20	20
220	Roadbuilding	道路建設	1) 地上の移動時、あなたのトークンは2エリア移動できる。1エリア移動した時点で紛争状態になったトークンは、それ以上移動できない。 2) あなたの交易カードの手札上限は1増える。		伝染病：あなたが主被災者の場合、さらに5ダメージ受ける。			20	5	
230	Mining	採掘	1) 交易カード獲得フェイズ中、あなたは山札6や山札8のカードを1枚につき国庫トークン13個で任意の枚数獲得してよい。 2) 文明進歩の購入時、国庫トークンは1個2点に数える。		奴隷反乱：君の都市の支援率は1増える。			20	5	
230	Politics	政治	特殊能力：以下の2つのうちどちらかを選んでよい： 1) ストックから国庫トークンを5個まで得る。 2) あなたのユニットに陸で隣接しているエリア1つのすべてのユニットを併合する。その併合したユニットの合計ユニット点に等しい国庫トークンを支払う。そうしない場合、この効果は取り消される。蛮族トークン、海賊都市、政治や優越文化を保有しているプレイヤーに属するユニットは効果を受けない。		蛮族襲来：使用する蛮族トークンが5個多くなる。		20			5
230	Public Works	公共事業	1) あなたの都市のあるエリアにはあなたのトークンを1個まで置ける。 2) あなたは属領国家の効果から守られる。				20	5		
240	Advanced Military	高度軍事	1) 紛争中、紛争エリアに陸で隣接するエリアからトークンを取り除いてよい。各トークン除去ラウンドの後、新たにトークン数のチェックを行うこと。先に他のトークン紛争を解決させてよい。 2) 優越文化を持つプレイヤーに属するユニットのあるエリアで紛争を行える。	民衆騒乱：衰退する都市が1つ多くなる		20			5	
240	Monotheism	一神論	特殊能力：あなたのユニットに陸で隣接しているエリア1つのすべてのユニットを併合してよい。蛮族トークン、海賊都市、一神論や神学を保有しているプレイヤーに属するユニットは効果を受けない。		偶像破壊と異教：衰退する都市が1つ多くなる。	5				20
250	Mathematics	数学				10	20	20	10	10
250	Theology	神学	あなたのユニットは一神論の効果から守られる。	偶像破壊と異教：衰退する都市が3つ少なくなる。					5	20
260	Provincial Empire	属領国家	特殊能力：あなたのユニットに陸か水面で隣接しているユニットを持つプレイヤーを5人まで選んでよい。それらのプレイヤーは、あなたに額面が2以上の商品カードを1枚渡す。属領国家や公共事業を持つプレイヤーは選ばれない。		蛮族襲来：使用する蛮族トークンが5個多くなる。 暴政：受益者が選んで併合するあなたのユニット点が5多くなる。	20				5

260	Trade Empire	貿易帝国	1ターンの1回、商品カードのセットを作成する際に、額面が同額以上の代用の商品カードを1枚使用してよい。		暴風雨：海域に隣接する都市をさらに1つ選んで衰退する。 伝染病：あなたが主被災者の場合、さらに5ダメージ受ける。	5	20			
270	Anatomy	解剖学	購入時、額面コストが100未満の科学のカードを無料で1枚獲得して良い。							
270	Diaspora	民族離散	特殊能力：ボード上のあなたのトークン5個まで取り、それを人口上限を超過しないボード上の任意の場所に置いてよい。			5		20		
280	Cultural Ascendancy	優越文化	1) プレイヤーは、紛争状態でないあなたのユニットのあるエリアで紛争を起こせない。これは優越文化や高度軍事を保有しているプレイヤーには適用されない。 2) あなたのユニットは政治の効果から守られる。 3) あなたの都市支援率は1上がる。			20		5		
290	Wonder of the World	世界的偉業	1) 交易カード獲得フェイズ中、あなたの都市数よりも高い番号の山札1つから追加で交易カードを1枚獲得してよい。 2) AST更新フェイズ中は、世界的偉業は都市1つに数える。		腐敗政治：捨てる額面合計が5多くなる。	20	20			