

### 第2世紀の食料／収入／勝利ポイントのタイル



**農場 (2)**：食料フェイズに食料ポイントを3点獲得します。



**印刷技術**：Bターンのアクションに支払いをする必要はありません。



**宗教**：勝利ポイントフェイズに、自分のキューブがあるエリア1つにつき1点を獲得します。ゲームターン終了時にタイルディスプレイの脇に置きます（再獲得可）。



**蒸気ポンプ (2)**：収入フェイズに、平野タイル1枚につき資源ディスクを1個獲得します。

#### 1回のみ使用できるタイル



**銀行**：直ちに銀行から5ゴールドを受け取ります。



**傭兵 (コスト：2ゴールド)**：ストックから自分のキューブを3個、いずれか1つのエリアに置くことができます。



**航海術 (2)**：直ちにストックから新大陸もしくは極東のエリアにキューブを置きます。このタイルが使われるまで、誰もAターンに新大陸と極東にキューブを置くことはできません。Bターンにこの制限はありません（6.4.3項）。

### フリーアクションのタイル



**運河 (2)**：いずれかのエリアにある自分のキューブを3個まで、プールに戻すもしくは自分のキューブがある他のエリア（新大陸と極東も含む）に置き直します。3個を別々に置き直してできます。



**外交**：他の1人のプレイヤーが合意すれば、同盟します。同盟すると、どちらのプレイヤーも相手のキューブを除去できません。両者の色の同盟ピースを外交タイルの上に置いて明示します。ゲームターン終了時に、タイルディスプレイの脇に置いて、同盟は終了します。



**銃器**：自分のキューブがあるエリアにある他のプレイヤーのキューブを1個除去します。



**貿易港 (2)**：ゴールド、キューブ、資源ディスクのどれか2個をゴールド、キューブ、資源ディスクのどれか2個に交換します。2個を別々に交換できます。

### 第2世紀の食料／収入／勝利ポイントのタイル



**電気 (コスト：5ゴールド)**：勝利ポイントフェイズに、都市タイル1枚の勝利ポイントを2倍します。



**肥料 (2)**：食料フェイズに食料ポイントを3点獲得します。



**フットボール**：勝利ポイントフェイズに勝利ポイントを2点獲得します。



**イデオロギー**：勝利ポイントフェイズに、自分のキューブがあるエリア1つにつき1点を獲得します。ゲームターン終了時にタイルディスプレイの脇に置きます（再獲得可）。



**電気 (コスト：5ゴールド)**：勝利ポイントフェイズに勝利ポイントを5点獲得します。

#### 1回のみ使用できるタイル



**化学薬品 (2)**：直ちに資源ディスクを4個獲得します。



**医薬品 (2)**：直ちにストックから自分のキューブを3個獲得します。

### フリーアクションのタイル



**大砲 (2／コスト：5ゴールド)**：自分のキューブがあるエリアにある他のプレイヤーのキューブを1個除去します。



**停泊港 (2)**：ゴールド、キューブ、資源ディスクのどれか3個をゴールド、キューブ、資源ディスクのどれか3個に交換します。3個を別々に交換できます。



**鉄道 (2)**：いずれかのエリアにある自分のキューブを4個まで、プールに戻すもしくは自分のキューブがある他のエリア（新大陸と極東も含む）に置き直します。4個を別々に置き直してできます。

