

成人 (Elder) は生産者と消費者の総称。都市の数+1の成人を保持できます。	成人 (Elder) は生産者と消費者の総称。都市の数+1の成人を保持できます。	成人 (Elder) は生産者と消費者の総称。都市の数+1の成人を保持できます。	成人 (Elder) は生産者と消費者の総称。都市の数+1の成人を保持できます。	成人 (Elder) は生産者と消費者の総称。都市の数+1の成人を保持できます。
情報は「経済刺激」の成人リセット数。また情報+1が手札の上限数になる。	情報は「経済刺激」の成人リセット数。また情報+1が手札の上限数になる。	情報は「経済刺激」の成人リセット数。また情報+1が手札の上限数になる。	情報は「経済刺激」の成人リセット数。また情報+1が手札の上限数になる。	情報は「経済刺激」の成人リセット数。また情報+1が手札の上限数になる。
文化は「文化変容」(低い方-奴隷は等値で可-の成人1を奪う)を可能にする。	文化は「文化変容」(低い方-奴隷は等値で可-の成人1を奪う)を可能にする。	文化は「文化変容」(低い方-奴隷は等値で可-の成人1を奪う)を可能にする。	文化は「文化変容」(低い方-奴隷は等値で可-の成人1を奪う)を可能にする。	文化は「文化変容」(低い方-奴隷は等値で可-の成人1を奪う)を可能にする。
政治は安定ロールのサイの目に加える。	政治は安定ロールのサイの目に加える。	政治は安定ロールのサイの目に加える。	政治は安定ロールのサイの目に加える。	政治は安定ロールのサイの目に加える。
大地支配の数値は存在可能なヘクスのユニット数であり、都市の防御力。1の場合、Ice/Sea/Jungle/Desert/Tundraに入れない。	移動力2でDesertを渡れるようになる。	金属加工の数値は野戦時に低い方が損失(等しければ双方が損失)。都市攻撃の際は高い方に1戦力を加える。	移動力2でJungleを渡れるようになる。	都市攻撃で攻撃側が金属加工4の場合、都市防御力は常に1。
ユニットは5移動力。1の場合、Ice/Sea/Jungle/Desert/Tundraに入らずStrait(海峡)を渡れない。	Strait(海峡)を渡れるようになる。	移動力2でSeaに入れるようになる。Seaで移動を終えられない。	移動力1でSeaに入れ、移動を終えられる。※移動を終えたユニットはフェイズ7で損失。	石油を使うとユニットは10移動力を持つ。
移動は無制限。人口アクション1を使って、移動手段の劣ったプレイヤーの移動手段を1下げられる。	Desertで居住可能になる。	獲得時に1回、エネルギー以外のインフラを1上げることができる。	石油を使って、革新アクションでエネルギー以外のインフラを1上げることができる。	人口アクション1で都市1個を破壊できる。報復と核の冬の可能性。
疫学より高い疫病を受けると、成人1損失と出生率増加を伴い、疫学1が増加。	Tropical Ageの際にはTundraに入れて、居住可能になる。	都市包囲側が疫病3を受ける。	Jungleに居住可能になる。	4人以下でプレイの場合、その獣は絶滅する。