

- Nazwa Budynku -	No.	Opis umiejętności
Administrajca	#5	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Agencja zatrudnienia	#35	Wymień 1 Robotnika (akcję) na 1 Złoto. Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Aleja sfinksów	#19	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Ambasada Atlantydwów	#18	Punktacja Końcowa: Otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa, za każdy ukończony Budynek (ze wszystkimi wykreślonymi obszarami Budowy) wliczając w to, ten budynek.
Architekci	#1-48	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Architekt	#30	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), którego można wykorzystać tylko na akcję Budowy na arkuszu Wioski.
Arka technologii	#48	Punktacja Końcowa: każda sekcja Imperialna (ostatnia sekcja każdego z torów Konstrukcji) jest warta 8 dodatkowych Punktów Zwycięstwa, należy dodać te 8 punktów do wartości na każdym z tych torów.
Artyści feng shui	#3	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Atlantydzka akademія	#4	Otrzymujesz 1 akcję, którą możesz wykorzystać jedynie na Zbieranie.
Badacze	#5	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą ukończoną sekcję (wykreśloną grupę obszarów Budowy przy wartości PZ) Budynku Nowej Religii.
Bardzo duża dziura	#37	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Biały koń z Uffington	UK2019	Otrzymujesz 1 Złoto za darmo w każdej Rundzie.
Błogosławieństwo lasu	#42	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Bohaterskie starcie	#38	Otrzymujesz 1 Złoto, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Brama	#24	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Brygada mamuta	#46	Otrzymujesz 1 akcję do wykorzystania tylko na Budowę na arkuszu Wioski.
Budowniczy	#14	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), którego można wykorzystać tylko do Budowy na arkuszu Wioski, jeżeli kość Robotników po rzucie przedstawia 4 jako wynik.
Były cud świata	#34	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Cedry Libanu	#35	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Cerber	#44	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa za każde Pole na arkuszu Imperium, z którego zebrane zostały wszystkie Surowce (na którym zostały wykreślone wszystkie obszary Zbiorów).
Ceremonia przyzywania	#37	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy wynik na kości Surowców po rzucie, który pasuje do typu Surowca tego Budynku. Po wybudowaniu tego Budynku, należy wybrać typ Surowca tego Budynku, wykreślając 2 pozostałe Surowce.
Cesarski posłaniec	#22	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i Otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Cud	#33	Wybierz jeden typ Surowca przed fazą Rzutu Kośćmi, jeżeli pojawi się on jako wynik, otrzymujesz jeden dodatkowy surowiec tego typu z 1 kości z tym wynikiem (można wybrać Złoto w tym przypadku, ale Złoto nie aktywuje tej umiejętności, jeżeli został wybrany inny Surowiec).
Dary dla faraona	#8	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa po Zbieraniu. Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady. Po ulepszeniu, należy wykonać kolejne akcje Zbierania, aby otrzymać dodatkowe PZ.
Delta Nilu	#47	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą w pełni wykreśloną sekcję na torze Konstrukcji, która nie jest częścią żadnej Osady na torze Imperium.
Dojo	#39	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wykreślisz przynajmniej 3 sekcje Konstrukcji z arkusza Imperium podczas tej Rundy (dowolna kombinacja tych Sekcji z dowolnych rzędów).
Dolina królów	#19	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa jeżeli posiadasz przynajmniej 4 Osady na arkuszu Imperium, które mają taki sam kształt (z wyjątkiem tego, który jest przedstawiony na tym Budynku).

Dom gejszy	#13	Umiejętność z PRZYMUSOWĄ aktywacją! Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli wynik kości Robotników po rzucie przedstawia 4 jako wynik. W innym przypadku posiadasz 1 Robotnika (akcję) mniej do wykorzystanie jeżeli kość przedstawia 3 lub 5.
Dom klanów	#46	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Dostawca	#22	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Dostawca drewna	#40	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Dryfujący skarb	#24	Po wybudowaniu tego Budynku weź 2 żetony Przysług odłożone do pudełka i od tego momentu możesz wybierać i korzystać ze wszystkich żetonów Przysług.
Drzewo życzeń	#27	Wybierz jeden typ Surowca przed fazą Rzutu Kośćmi, jeżeli pojawi się on jako wynik, otrzymujesz jeden dodatkowy surowiec tego typu z 1 kości z tym wynikiem (można wybrać Złoto w tym przypadku, ale Złoto nie aktywuje tej umiejętności, jeżeli został wybrany inny Surowiec).
Dziedzictwo greków	#15	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Dziewicza wyrocznia	#48	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Dziupla skarbów	#27	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone). Dodatkowo, Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa jeżeli wykreślisz wszystkie obszary Budowy w tym budynku.
Egipska ambasada	#47	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 6 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Egipski kamieniołom	#35	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Egzotyczne spotkanie	#39	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą ukończoną sekcję (wykreśloną grupę obszarów Budowy przy wartości PZ) Budynku Szkoły Sumo.
Elita	#41	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli Zbierzesz raz oraz Zbudujesz na obu arkuszach Imperium i Wioski (wykreślając obszary Budowy na każdym z nich).
Fabryka wielkbrodego	#4	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają taki sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Faktoria	#18	Otrzymujesz 1 Złoto, ale możesz je wykorzystać jedynie podczas akcji Budowy na arkuszu Wioski.
Farma	#1-48	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Festiwal jabłek	#3	Wymień 1 Surowiec na inny, dowolnie wybrany Surowiec, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, będzie można dokonać kilku wymian, za każdym razem wybierając dowolny Surowiec.
Festiwal w Heraklei	#27	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Fontanna Harmonii	#27	Wydadź 1 Jadło podczas akcji Budowy na torze Konstrukcji (obszary Budowy na arkuszu Imperium) jako dowolny inny Surowiec wymagany przez ten obszar Budowy. Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Forteca	#1-48	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy (lub pojedynczego obszaru), jeżeli wykreślisz te obszary (nie ma znaczenia czy Budynek jest ukończony).
Forteca	#33	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Forteca Aresa	#10	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Forteca sake	#7	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Forteca skarabeusza	#35	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każde 4 obszary Budowy wykreślone w linii pionowej lub poziomej w tym Budynku. Pojedynczy obszar Budowy może być uwzględniony w kilku liniach, jednak każda linia może być podliczona tylko raz.
Forteca wielkiego Khaliego	#46	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Garnizon	#36	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każde 4 obszary Budowy wykreślone w linii pionowej lub poziomej w tym Budynku. Pojedynczy obszar Budowy może być uwzględniony w kilku liniach, jednak każda linia może być podliczona tylko raz.

Gigapolis	#43	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Gildia kupców	#22	Otrzymujesz 1 Złoto, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Głos bogów	#11	Wydaj 1 Drewno mniej podczas akcji Budowy wykonanej na Konstrukcjach (obszary Budowy na arkuszu Imperium). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Gniazdo	#46	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Gorzelnia sake	#36	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa, jeżeli wykreślone zostały sekcje Imperialne zarówno Chatek, jak i Spichlerzy (ostatnia sekcja 2 i 3 rzędu toru Konstrukcji).
Gospodarstwo	#13	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Góra czaszek	#46	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wykreślisz przynajmniej 3 sekcje Konstrukcji z arkusza Imperium podczas tej Rundy (dowolna kombinacja tych Sekcji z dowolnych rzędów).
Grecka biżuteria	#44	Wymień 1 Surowiec na inny, dowolnie wybrany Surowiec, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, będzie można dokonać kilku wymian, za każdym razem wybierając dowolny Surowiec.
Gruzowisko	#5	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Gwardia faraona	#29	Kiedy Zbierasz, możesz zignorować Mosty i wykreślić dowolny obszar Zbiorów, z dowolnego Pola, nawet Pola jeszcze niedostępnego. Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Handlarz marmurem	#32	Otrzymujesz 2 sztuki Kamienia za darmo w każdej Rundzie.
Handlarz wihajstrami	#12	Otrzymaj 1 Złoto oraz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają ten sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Handlarz-szpieg	#39	Otrzymujesz 1 Surowiec za darmo w każdej Rundzie, po wybudowaniu tego Budynku wybierzesz typ surowa, który będziesz otrzymywać, wkreślając 2 pozostałe Surowce.
Handlarze kamieni	#29	Otrzymujesz 1 Złoto za darmo w każdej Rundzie.
Hodowca skorpionów	#20	Wybierz jedną kość (Robotników lub Surowców) i przerzuc ją do 2 razy. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Hodowca świń	#21	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Inżynierowie	#9	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 4 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Jarmark	#17	Wydaj 1 Drewno, 1 Jadło, oraz 1 Kamień, aby otrzymać 3 Punkty Zwycięstwa.
Jasyr	#33	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli Kość Robotników po rzucie przedstawia 3 lub 5 jako wynik.
Jeden koń mechaniczny	#12	Wydaj 1 Drewno, aby przerzucić 1 kość (Surowców lub Robotników). Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Kalendarz azteków	#6	Przerzuc dowolną kość Surowców 1 raz. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Kamieniarz	#9	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Kamienica czynszowa	#30	Wydaj 2 Robotników (akcję), aby otrzymać 1 Złoto, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, otrzymasz więcej Złota za tych dwóch Robotników.
Kamieniczki	#32	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie sa w pełni wykreślone).
Kamieniołom	#2	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Kamienisko	#16	Otrzymujesz 1 Kamień, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Kamień jaguara	#11	Wydaj 1 Jadło oraz 1 Drewno, aby otrzymać 1 Punkt Zwycięstwa. Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Kantyna	#2	Przerzuc dowolną kość Surowców 1 raz. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.

Kaplica	#16	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa za każde Pole na arkuszu Imperium z którego zebrane zostały wszystkie Surowce (na którym zostały wykreślone wszystkie obszary Zbiorów).
Kapliczka	#43	Otrzymujesz 1 Złoto, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Kapliczka Marsa	#14	Wybierz jedną kość Surowców i przerzuć ją do 2 razy. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Karawana	#8	Otrzymujesz 1 Surowiec za darmo w każdej Rundzie, po wybudowaniu tego Budynku wybierzesz typ surowa, który będziesz otrzymywać, wkreślając 2 pozostałe Surowce.
Karawana	#8	Otrzymujesz 1 Surowiec za darmo w każdej Rundzie, po wybudowaniu tego Budynku wybierzesz typ surowa, który będziesz otrzymywać, wkreślając 2 pozostałe Surowce.
Karawana Sally'ego	#20	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają Jadło jako wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Kasta architektów	#4	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wykreślisz przynajmniej 3 sekcje Konstrukcji z arkusza Imperium podczas tej Rundy (dowolna kombinacja tych Sekcji z dowolnych rzędów).
Kasta inżynierów	#4	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Kasyno	#13	Wymień 2 takie same wyniki z kości Surowców na 1 Złoto (zanim otrzymasz Surowce z tych wyników), jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, otrzymasz więcej Złota za te 2 wyniki.
Khrug odnowiciel	#41	Wydadź 2 sztuki Złota, aby otrzymać 3 Punkt Zwycięstwa, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, będzie można otrzymać więcej Punktów Zwycięstwa za te 2 sztuki Złoto.
Kolekcjoner	#1-48	Otrzymujesz 1 Złoto, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Kolonia handlowa	#30	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Koloniści z Atlantydy	#23	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każde Pole na arkuszu Imperium, z którego zebrane zostały wszystkie Surowce (na którym zostały wykreślone wszystkie obszary Zbiorów).
Kolos	#9	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa po Zbieraniu i wykreśleniu obszaru Zbiorów zawierającego Kamień (dowolną jego liczbę).
Komitet powitalny	#1	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i Otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Kompresor	#31	Wymień 1 Złoto na 2 sztuki Drewna, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, będzie można dokonać wymian większej ilości Złota, otrzymując 2 sztuki Drewna za każde z nich.
Konstruktor rydwanów	#29	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Kopalnia odkrywkowa	#21	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Koszary	#21	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Koszary kohorty	#9	Wydadź 1 Robotnika (akcję), aby otrzymać 1 Punkt Zwycięstwa — możesz wykorzystać tę umiejętność tylko, jeżeli Kość Robotników po rzucie przedstawia 3 lub 5 jako wynik.
Kradzież monumentu	#41	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Królewski basen	#20	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Kupcy znad Nilu	#8	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Kuźnia bogów	#18	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Labirynt	#34	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą w pełni wykreśloną sekcję na torze Konstrukcji, która nie jest częścią żadnej Osady na torze Imperium.
Latarnia	#4	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).

Legion	#32	Otrzymujesz dodatkowy Surowiec kiedy Zbierasz (tego samego typu, jak zbierany Surowiec). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady. Po ulepszeniu, trzeba Zbierać więcej razy, za każdym razem otrzymując dodatkowy Surowiec.
Liga Hanzeatycka	#40	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Linia umocnień	#32	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Łażnia „U mamuśki”	#40	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli Kość Robotników po rzucie przedstawia 3 lub 5 jako wynik.
Łupy dla bóstw	#10	Wydadź 1 Złoto, aby otrzymać 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, będzie można otrzymać więcej Punktów Zwycięstwa za pojedyncze Złoto.
Magazyn artefaktów	#23	Punktacja Końcowa: każda sekcja Imperialna (ostatnia sekcja każdego z torów Konstrukcji) jest warta 3 dodatkowe Punkty Zwycięstwa, należy dodać te 3 punkty do wartości na każdym z tych torów.
Majsterkowicze	#12	Punktacja Końcowa: każda sekcja Imperialna (ostatnia sekcja każdego z torów Konstrukcji) jest warta 4 dodatkowe Punkty Zwycięstwa, należy dodać te 4 punkty do wartości na każdym z tych torów.
Marmur i inne różności	#31	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 10, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary Zbiorów na arkuszu Imperium, które posiadają Kamień (ze wszystkich Pól, oznacza to więc, że najpierw należy je wszystkie odblokować).
Maszyna latająca Traka	#12	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Mechaniczni robotnicy	#48	Otrzymujesz 1 Surowiec za darmo w każdej Rundzie, po wybudowaniu tego Budynku wybierzesz typ surowa, który będziesz otrzymywać, wykreślając 2 pozostałe Surowce.
Mechaniczny parobek	#31	Otrzymujesz 1 Surowiec za darmo w każdej Rundzie, po wybudowaniu tego Budynku wybierzesz typ surowa, który będziesz otrzymywać, wykreślając 2 pozostałe Surowce.
Mędrzczyń	#27	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą w pełni wykreśloną sekcją na torze Konstrukcji, która nie jest częścią żadnej Osady na torze Imperium.
Miasteczko	#21	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Miasto nomadów	#25	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Miasto świętej ziemi	#6	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każdą Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium, która posiada inny kształt.
Miejsce zgromadzeń	#26	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Misjonarze	#22	Wybierz jedną kość (Robotników lub Surowców) i przerzuć ją 1 raz. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Mistyczny dąb	#10	Wymień 1 wynik przedstawiający Drewno na kości Surowców na 2 sztuki Drewna (zanim otrzymasz Drewno z tego wyniku), jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, można wymienić więcej wyników z Drewnem, każdy z nich na 2 sztuki Drewna.
Młode wojowniczk	#42	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję) oraz 1 Złoto, jeżeli Kość Robotników po rzucie przedstawia 3 lub 5 jako wynik.
Młodnik	#21	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Most między sadami	#25	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każdy wybudowany Most (nie za każdą wykreśloną sekcją Mostów — Most jest wybudowany, kiedy 2 lub 3 sekcje na torze Mostów są wykreślone).
Most, że hej!	#48	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą parę dostępnych obszarów Zbierania na twoich Polach. Musisz mieć dostęp do tych obszarów (wybudowane i ukończone Mosty) i nie mogą one być wykreślone.
Mroczna kaplica	#1	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli zdecydujesz się rzucić tylko 2 kośćmi Surowców na początku Rundy.
Mroczna kaplica	#33	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli zdecydujesz się rzucić tylko 2 kośćmi Surowców na początku Rundy.
Mur Hadriana	#34	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy wykreślony obszar Budowy na obu arkuszach, który nie wymagał żadnych Surowców do wykreślenia, tylko sama akcja.

Nadworny rzeźbiarz	#26	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Nadzorca faraona	#19	Możesz stworzyć 2 Osady zamiast jednej podczas każdej fazy Tworzenia Osad.
Nadzorca zmiany	#20	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli wydasz 4 Robotników (akcję) do Budowy lub Zbierania na jednym arkuszu (Imperium lub Wioska).
Największy wróg	#1	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Namiot opowieści	#46	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Nawiedzone ruiny	#27	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 6 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Nawiedzone ruiny	#44	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każdy wybudowany Most (nie za każdą wykreśloną sekcję Mostów — Most jest wybudowany, kiedy 2 lub 3 sekcje na torze Mostów są wykreślone).
Negocjator	#24	Przerzucić wszystkie kości (zarówno Robotników jak i Surowców). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Niszczyciele maszyn	#12	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Nowa katedra	#31	Przerzucić dowolną liczbę kości (zarówno Robotników jak i Surowców). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Nowa katedra	#31	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Nowa religia	#5	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Nowe korzenie	#15	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Nowe perspektywy	#23	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 6 i 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Nowi sojusznicy	#44	Wykorzystaj 1 dodatkowy żeton Przystługi, który aktualnie znajduje się w rozgrywce (nie korzystaj z żetonów odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry).
Nowoczesna farma	#7	Wybierz jeden typ Surowca przed fazą Rzutu Kośćmi, jeżeli pojawi się on jako wynik, otrzymujesz jeden dodatkowy surowiec tego typu z 1 kości z tym wynikiem (można wybrać Złoto w tym przypadku, ale Złoto nie aktywuje tej umiejętności, jeżeli został wybrany inny Surowiec).
Nowoczesny kamieniołom	#34	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Nowy akwedukt	#45	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Nowy ląd	#3	Wykorzystaj 1 dodatkowy żeton Przystługi, który aktualnie znajduje się w rozgrywce (nie korzystaj z żetonów odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry).
Nowy rynsztunek	#47	Otrzymujesz 1 Kamień, jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają Jadło jako wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Oaza	#19	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Ochroniarze	#25	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), którego można wykorzystać tylko na akcję Budowy, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają taki sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Odbudowa	#15	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Odległa kolonia handlowa	#34	Wydaj 1 Drewno, 1 Jadło, oraz 1 Kamień, aby otrzymać 1 Punkt Zwycięstwa.
Odwrócenie uwagi	#38	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Ofiara dla bogów	#6	Wydaj 1 Drewno, 1 Jadło, oraz 1 Kamień, aby otrzymać 2 Punkty Zwycięstwa.

Ogrody	#14	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone). Dodatkowo, Otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa jeżeli wykreślisz wszystkie obszary Budowy w tym budynku.
Okulus	#23	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli wszystkie kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik, po czym przerzuc wszystkie te kości. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Ołtarz Bastet	#8	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 6 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę). Na początku gry, wykreśl Plan Osady, zakreślając 5 kratek, tak aby ostatecznie każda z nich stykała się przynajmniej z jedną, inną zakreśloną kratką.
Ołtarz ofiarny	#11	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Osada	#16	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa i przerzuc kość Robotników, jeżeli wyrzucony na niej wynik przedstawia 3 lub 5. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Osadnicy	#1-48	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają taki sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Osadnicy	#17	Otrzymujesz 1 akcję, którą możesz wykorzystać jedynie na Zbieranie, jeżeli Zbierzesz przynajmniej raz.
Pałac Suzanne	#45	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Pchli targ	#15	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone). Dodatkowo, Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa jeżeli wykreślisz wszystkie obszary Budowy w tym budynku.
Pchli targ	#2	Otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Piramida	#47	Otrzymujesz 1 Złoto za darmo w każdej Rundzie.
Płatnierz katan	#24	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Pola ryżu	#39	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Pole pszenicy	#5	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Pole treningowe	#38	Przerzuc dowolną 1 kość Surowców jeden raz. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Pomnik	#22	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 4 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Pomocny Markus	#30	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli Zbierzesz przynajmniej 2 razy.
Port na wyspie	#36	Otrzymujesz 1 Złoto, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Port przeladunkowy	#18	Przerzuc 1 kość Robotników, jeżeli otrzymany wynik jest inny od poprzedniego, otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), którego należy dodać do wyniku po przerzuceniu. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Posąg bogów	#6	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Posąg Cheopsa	#28	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone). Dodatkowo, Otrzymujesz 5 Punkty Zwycięstwa jeżeli wykreślisz wszystkie obszary Budowy w tym budynku.
Posąg Izdy	#35	Wydadz 3 Surowce dowolnego, ale takiego samego typu, aby otrzymać 2 Punkty, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, otrzymasz więcej Punktów Zwycięstwa za te 3 Surowce.
Posąg Midasa	#10	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 8 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).

Posąg srebrnego smoka	#3	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Projekt Eden	UK2019	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli Kość Robotników po rzucie przedstawia wynik 3 lub 5.
Przebudownik 3000	#48	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli Zbierzesz przynajmniej dwa razy i wykreślisz co najmniej 2 obszary z różnymi typami Surowców.
Przecięcie szlaków	#29	Po wybudowaniu tego Budynku weź 2 żetony Przysług odłożone do pudełka i od tego momentu możesz wybierać i korzystać ze wszystkich żetonów Przysług.
Przejęcie ładunku	#42	Otrzymujesz 1 Surowiec za darmo w każdej Rundzie, po wybudowaniu tego Budynku wybierzesz typ surowa, który będziesz otrzymywać, wykreślając 2 pozostałe Surowce.
Przemysłowcy	#18	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli Zbierzesz przynajmniej 2 razy.
Punkt ładunkowy	#14	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Pustynia	#19	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Puszcza	#1	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Rabusie	#16	Otrzymujesz 1 Robotnika, jeżeli Zbierzesz przynajmniej dwa razy i wykreślisz co najmniej 2 obszary z różnymi typami Surowców.
Rada starszych	#10	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), którego można wykorzystać tylko na Konstrukcjach (obszary Budowy na arkuszu Imperium), jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają taki sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Remus 2000	#45	Przerzucić dowolną 1 kość Surowców jeden raz. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Renowacje	#32	Otrzymujesz 1 Kamień, jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają Drewno jako wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Ring	#16	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Rolnicy przy pracy	#17	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i Otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Rozbiórka	#4	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli zdecydujesz się rzucić tylko 2 kośćmi Surowców na początku Rundy.
Rybak Takashi	#7	Przerzucić 1 kość Surowców, która przedstawia Jadło jako wynik. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Rzeka urodzaju	#11	Otrzymujesz 1 Jadło po Zebraniu przynajmniej raz, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, otrzymasz więcej Jadła po jednokrotnej akcji Zbierania.
Rzeźbiarz kości słoniowej	#47	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Rzymski bank	#45	Otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Sabotażyści	#33	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą parę dostępnych obszarów Zbierania na twoich Polach. Musisz mieć dostęp do tych obszarów (wybudowane i ukończone Mosty) i nie mogą one być wykreślone.
Sala łupów	#41	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wykreślisz przynajmniej 3 sekcje Konstrukcji z arkusza Imperium podczas tej Rundy (dowolna kombinacja tych Sekcji z dowolnych rzędów).
Sanktuarium	#28	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Sekretne stowarzyszenie	#31	Otrzymaj 1 Złoto, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają ten sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Sfinks	#28	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli w tej Rundzie wydałeś co najmniej 3 sztuki Kamienia.
Sieć wywiadowcza	#42	Otrzymujesz dodatkowy Surowiec kiedy Zbierasz (tego samego typu, jak zbierany Surowiec). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady. Po ulepszeniu, trzeba Zbierać więcej razy, za każdym razem otrzymując dodatkowy Surowiec.

Skarabeusz bojowy	#28	Wymień 1 Złoto na 1 Robotnika (akcję). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Skarbiec	#19	Otrzymujesz 1 Złoto za darmo w każdej Rundzie.
Skarbiec	#6	Otrzymujesz 1 Złoto, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Sklep z narzędziami	#1-48	Otrzymujesz dodatkowy Surowiec podczas Zbierania (takiego samego typu jak Surowiec, który zbierasz). Z tej umiejętności możesz korzystać dowolną liczbę razy, za każdym razem, gdy wykreślasz obszar Zbiorów, wykorzystując dowolny efekt.
Skład	#9	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Skradzione plany	#41	Wydaj 1 Drewno mniej podczas akcji Budowy wykonanej na Konstrukcjach (obszary Budowy na arkuszu Imperium). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Stup światła	#29	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Smaragdowa przystań	#23	Wykorzystaj 1 dodatkowy żeton Przysługi, który aktualnie znajduje się w rozgrywce (nie korzystaj z żetonów odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry).
Solidne fundamenty	#25	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Spichlerz cesarza	#14	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone). Dodatkowo, Otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa jeżeli wykreślisz wszystkie obszary Budowy w tym budynku.
Spichlerz cesarza	#30	Punktacja Końcowa: każda sekcja Imperialna (ostatnia sekcja każdego z torów Konstrukcji) jest warta 4 dodatkowe Punkty Zwycięstwa, należy dodać te 4 punkty do wartości na każdym z tych torów.
Spichlerze z ryżem	#13	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Stajnie Augiasza	#38	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Starożytne skrypty	#47	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli Zbierasz raz oraz Zbudujesz na obu arkuszach Imperium i Wioski (wykreślając obszary Budowy na każdym z nich).
Statua	#17	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 6 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Stocznia	#13	Przed fazą Rzutu Kośćmi, weź wszystkie żetony Przysług, zarówno te z odłożone do pudełka, jak i te przed tobą, potasuj je i dobierz losowo 3 nowe.
Stolica	#15	Punktacja Końcowa: każda sekcja Imperialna (ostatnia sekcja każdego z torów Konstrukcji) jest warta 4 dodatkowe Punkty Zwycięstwa, należy dodać te 4 punkty do wartości na każdym z tych torów.
Stonehenge	UK2019	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 16 Punktów Zwycięstwa za każdą stworzoną Osadę przedstawioną na tym Budynku (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Straż daimyo	#43	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Straż tylna	#44	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 10 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Strażniczki lasu	#38	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 12 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Strzeżona drewnitnia	#5	Wymień 1 Złoto na 2 sztuki Drewna, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, będzie można dokonać wymian większej ilości Złota, otrzymując 2 sztuki Drewna za każde z nich.
Strzeżony spichlerz	#42	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Szalony Edward	#23	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Szczodrość bogów	#6	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.

Szklany gigant	#48	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 6 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Szkoła dyplomacji	#24	Otrzymujesz 1 Jadło, jeżeli kość Robotników po rzucie przedstawia 4 jako wynik.
Szkoła gladiatorów	#30	Otrzymujesz 1 akcję, którą możesz wykorzystać jedynie na Zbieranie.
Szkoła sumo	#39	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Szlacheckie pole	#26	Wymień wyniki z 1 kości Surowców na 2 Jadła (zanim otrzymasz Surowce z tego wyniku), jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, będzie można wymienić kolejne wyniki, każdy z nich na 2 Jadła.
Szlak drwala	#26	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Szlak handlowy	#36	Kiedy Zbierasz, możesz zignorować Mosty i wykreślić dowolny obszar Zbiorów, z dowolnego Pola, nawet Pola jeszcze niedostępnego. Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady.
Szpiedzy	#34	Wykorzystaj 1 dodatkowy żeton Przysługi, który aktualnie znajduje się w rozgrywce (nie korzystaj z żetonów odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry).
Sztab	#14	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wykreślisz przynajmniej 3 sekcje Konstrukcji z arkusza Imperium podczas tej Rundy (dowolna kombinacja tych Sekcji z dowolnych rzędów).
Szubienice	#40	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 12 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Świątyna słońca	#11	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 6 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Świątynia	#1	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Świątynia Aresa	#42	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Świątynia Buddy	#39	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 9 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Świątynia Dionizosa	#45	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Świątynia niebios	#36	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa za każde Pole na arkuszu Imperium, z którego zebrane zostały wszystkie Surowce (na którym zostały wykreślone wszystkie obszary Zbiorów).
Świątynia Ra	#20	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Święta zdobycz	#41	Otrzymujesz 1 Złoto za darmo w każdej Rundzie.
Święto zbiorów	#2	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każde Pole na arkuszu Imperium, z którego zebrane zostały wszystkie Surowce (na którym zostały wykreślone wszystkie obszary Zbiorów).
Święto zbiorów	#26	Otrzymujesz dodatkowy Surowiec kiedy Zbierasz (tego samego typu, jak zbierany Surowiec). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady. Po ulepszeniu, trzeba Zbierać więcej razy, za każdym razem otrzymując dodatkowy Surowiec.
Targ spożywczy	#22	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Tawerna	#17	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Teren rozbiórki	#45	Otrzymujesz 1 Stone za darmo w każdej Rundzie.
Tower Bridge	UK2019	Kiedy wykreślisz ostatnią sekcję Mostów na torze Konstrukcji, możesz wybrać te Pole jako dostępne dla ciebie, aby z niego Zbierać, zamiast Pola na arkuszu Imperium. Możesz wykreślić Pole, którego nie wybierzesz, aby zaznaczyć, do którego masz dostęp.
Tragarze	#40	Wykorzystaj 1 dodatkowy żeton Przysługi, który aktualnie znajduje się w rozgrywce (nie korzystaj z żetonów odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry).
Trupa	#40	Wybierz jedną kość Surowców i przerzuć ją do 2 razy. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Turbodestylarnia	#7	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).

UK Games Expo	UK2019	Punktacja Końcowa: Każda sekcja Imperialna (ostatnia sekcja każdego toru Konstrukcji) jest warta 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa, dodaj te 2 punkty do przedstawionej wartości każdego z tych torów.
Uszy faraona	#29	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Warsztat rzeźbiarza	#9	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa po wykreśleniu dowolnej liczby obszarów Budowy, ale wydając przy tym przynajmniej 3 sztuki Kamienia.
Warsztat stolarski	#2	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Warzywniak	#43	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Wataha	#25	Otrzymujesz 1 akcję, którą możesz wykorzystać jedynie na Zbieranie.
Wędrowny karczowiec	#24	Wykorzystaj 1 dodatkowy żeton Przystługi, który aktualnie znajduje się w rozgrywce (nie korzystaj z żetonów odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry).
Wiara ludu	#37	Przerzuć dowolną liczbę kości (zarówno Robotników jak i Surowców). Tę umiejętność można aktywować 1 raz, chyba że zostanie ona ulepszona, tworząc Osady. Przypomnienie — wszystkie umiejętności z przerzutami można wykorzystać tylko na początku fazy Rozwoju Imperium, zanim wykona się cokolwiek innego.
Wielka kaplica Sobeka	#35	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Wielka piramida	#37	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Wielka wyprawa	#43	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli Zbierzesz raz oraz Zbudujesz na obu arkuszach Imperium i Wioski (wykreślając obszary Budowy na każdym z nich).
Wieża obserwacyjna	#1	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli Zbierzesz przynajmniej dwa razy i wykreślisz co najmniej 2 obszary z różnymi typami Surowców.
Wieże sygnałowe	#15	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Wioska na uboczu	#25	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.
Wioskowy mędrzec	#26	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), którego można wykorzystać tylko na akcję Budowy na arkuszu Wioski, jeżeli przynajmniej 2 kości Surowców po rzucie przedstawiają taki sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Wiśniowy las	#7	Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają wynik Drewna. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Wiśniowy sad	#3	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.
Wojenka	#44	Otrzymujesz 1 Robotnika (akcję), jeżeli przynajmniej 2 Kości Surowców po rzucie przedstawiają taki sam wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Wynalazki pana Chi	#7	Otrzymujesz 1 Kamień za darmo w każdej Rundzie.
Wyprawa zbrojna	#33	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Wyż demograficzny	#36	Otrzymujesz 1 akcję, którą możesz wykorzystać jedynie na Zbieranie.
Zaczarowana puszcza	#12	Otrzymujesz 2 sztuki Drewna za darmo w każdej Rundzie.
Zakład kuszniaka	#32	Wydaj 2 sztuki Drewna, aby otrzymać 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli ulepszysz tę umiejętność, tworząc Osady, otrzymasz więcej Punktów Zwycięstwa za te dwie sztuki Drewna.
Zamek	#2	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Zamek dajmy	#13	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa za każdą przedstawioną Osadę stworzoną na twoim arkuszu Imperium (należy je tworzyć tak jak każdą inną Osadę).
Zamek w Warwick	UK2019	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy (lub pojedynczego obszaru), jeżeli wykreślisz te obszary (nie ma znaczenia czy Budynek jest ukończony).
Zasadzka	#38	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i Otrzymujesz 1 dodatkowy Surowiec tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Zbieracz ryżu	#3	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa za każdą wykreśloną parę obszarów Zbiorów na twoich Polach na arkuszu Imperium, które przedstawiają Drewno.
Zbiory kukurydzy	#37	Otrzymujesz 1 Jadło za darmo w każdej Rundzie.

Zbiórka	#17	Otrzymujesz 1 Surowiec za darmo w każdej Rundzie, po wybudowaniu tego Budynku wybierzesz typ surowa, który będziesz otrzymywać, wkręślając 2 pozostałe Surowce.
Złota zbrojownia	#28	Otrzymujesz 1 Złoto za darmo w każdej Rundzie.
Złote świecidełka	#37	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wszystkie Kości Surowców po rzucie przedstawiają inny wynik. Pomimo tego, że Złoto jest Jokerem i może być wykorzystane jako dowolny Surowiec, jest ono 1 z 4 typów wyników i musi być traktowane jako swój własny typ.
Złotnik	#28	Otrzymujesz 1 Złoto, jeżeli Kość Robotników po rzucie przedstawia 3 lub 5 jako wynik.
Złoty bazar	#20	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok grupy obszarów Budowy, jeżeli wykreślisz wszystkie obszary wchodzące w tę grupę (nawet jeżeli pozostałe grupy nie są w pełni wykreślone).
Złoty potok	#21	Punktacja Końcowa: otrzymujesz 1 Punkt za każdy wykreślony obszar Zbiorów na arkuszu Imperium.
Znakomite łupy	#16	Punktacja Końcowa: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa przedstawione obok obszarów Budowy, jeżeli je wykreślisz (nawet jeżeli pozostałe obszary nie zostały wykreślone).
Zwiadowczynie	#10	Wydaj 1 Drewno, 1 Jadło, oraz 1 Kamień, aby otrzymać 2 Punkty Zwycięstwa.
Żeglarze piasku	#8	Wykorzystaj 1 dodatkowy żeton Przysługi, który aktualnie znajduje się w rozgrywce (nie korzystaj z żetonów odłożonych do pudełka podczas przygotowania do gry).
Żelazni prorocy	#18	Wybierz jeden z wyników na kości Surowców po rzucie i Otrzymujesz 2 dodatkowe Surowce tego typu (można wykorzystać, aby otrzymać dodatkowe Złoto).
Żyzna ziemia	#43	Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli wykreślisz przynajmniej 3 obszary Budowy z pojedynczego arkusza.
Żyzne gleby	#11	Otrzymujesz 1 Drewno za darmo w każdej Rundzie.