

MODIFICADORES A LA TIRADA

- 1: batalla ganada por un resultado de 2 o menos de diferencia.
- +1 batalla ganada por entre 5 y 7 de diferencia.
- +2 batalla ganada por entre 8 y 10 de diferencia.
- +3 batalla ganada por 11 o más de diferencia.
- X por el marcador de Bárbaros enfurecidos

GANANCIAS DE PUNTOS DE VICTORIA

Durante el turno:

- +2 PV por ganar cualquier batalla campal o naval, salvo cuando se intenta pacificar un área bárbara.
- 2 PV por perder cualquier batalla campal o naval.
- +X PV por conquistar una ciudad (X es igual al tamaño de la ciudad).
- X PV por perder una ciudad (X es igual al tamaño de la ciudad).
- +X PV por pacificar un área bárbara (mirar pacificación de Áreas Bárbaras)

Al final del primer turno:

- +1 PV y +1 carta extra por cada ciudad clave que se posea.
- +5 PV y +2 cartas extras por tener el mayor número de ciudades en solitario, en caso de empate, cada uno de ellos obtendrá +3 PV y +1 carta extra.
- 3 PV y -1 carta si no se controla la capital propia.

Al final del segundo turno:

- +1 PV y +1 carta extra por cada ciudad clave que se posea.
- +5 PV y +2 cartas extras por tener el mayor número de ciudades en solitario, en caso de empate, cada uno de ellos obtendrá +3 PV y +1 carta extra.
- 3 PV y -1 carta si no se controla la capital propia.
- +3 PV y +1 carta extra por la mayor progresión de ciudades conquistadas, en caso de empate, +2 PV a cada jugador.

Al final del tercer turno:

Igual que el segundo, pero multiplicando por 2 las ganancias y pérdidas de puntos de victoria.

