

1

1

EVENTO

VENDETTA

I Galli reagiscono alle continue incursioni transalpine.

Da giocare su un'armata gallica negli spazi di Eporedia, Mediolanum, o Bergomum.

Rimuovi una unità di Galli Transalpini dalla loro casella di origine per ogni unità gallica che rimuovi dalla tua armata.

1

2

EVENTO

TRIBUTO

La cittadinanza corrompe la vostra armata per prevenire ulteriori danni alla propria città.

Da giocare per attivare un'armata gallica che sta assediando una città.

Piazza segnalini bottino pari al livello di assedio sulla città più uno. La città deve terminare questa azione libera da unità galliche e segnalino assedio.

1

3

EVENTO

RIVOLTA DELLA PLEBE

Non può essere giocata dopo
"Leggi Licinie-Sestie".

Il giocatore romano deve
rimuovere una sua unità.



1

+

RISPOSTA

URLA DI
GUERRA!

*La ferocia barbarica dei Galli
terrorizza le truppe nemiche.*

Da giocare prima di una
battaglia che coinvolge
unità galliche.

-2 al tiro di combattimento del
nemico.

Se perdi la battaglia:

RIMUOVI

1

5

RISPOSTA

“BESTIE SELVAGGE”

*Cresce il terrore di un
"bagno di sangue".*

Da giocare quando un'armata gallica vince una battaglia contro un giocatore che non ha segnalini "Wild Beasts".

D'ora in avanti le unità di questo giocatore subiscono un -1 al tiro di combattimento contro i Galli (piazza il segnalino). Il segnalino viene girato quando il giocatore sconfigge un'armata gallica.

1

6

RISPOSTA

CITTÀ ABBANDONATA

*"Dov'erano mura possenti ora
sorgono rovine..."*

Da giocare quando un'armata gallica assedia con successo una città con mura e decidi di saccheggiare la città.

Invece di piazzare un segnalino di lealtà 1 indipendente, piazza un segnalino PC indipendente.

RIMUOVI

1

7

EVENTO

“SCESERO COME UN
TORRENTE...”

Attiva un'armata gallica
con 6 punti movimento.



RIMESCOLA

1

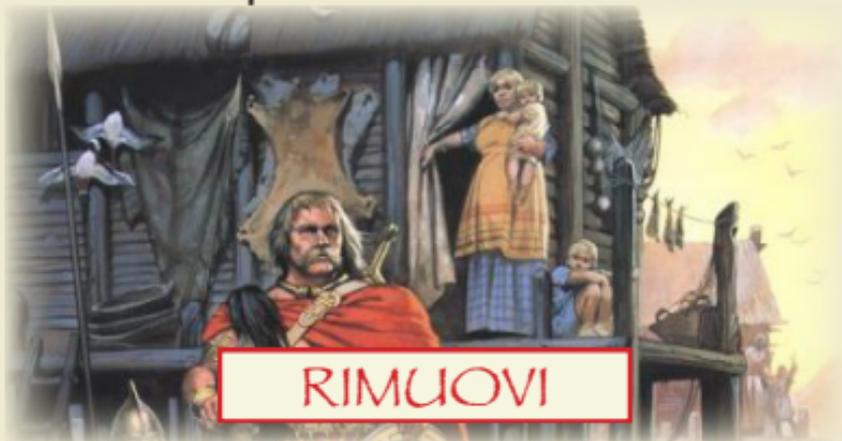
8

RISPOSTA

SIMPATIE DEI LOCALI

Da giocare dopo che un'armata gallica ha perso una battaglia.

L'armata sconfitta può ritirarsi attraverso spazi nemici senza perdere unità.



1

9

RISPOSTA

TROPPO LONTANI DA CASA

La velocità dell'avanzata gallica mette la vostra armata tra le forze nemiche e le porte della città.

Da giocare quando un'armata gallica entra in uno spazio città fortificata che contiene delle forze nemiche all'esterno della città.

Nessuna unità o comandante può ritirarsi all'interno della città durante questa fase azione.

1

10

RISPOSTA

“AGLI IMPAVIDI
SPETTA TUTTO!”

*La sconfitta non piega
i coraggiosi.*

Da giocare dopo che un'armata gallica ha perso una battaglia.

Le armate rimuovono le perdite del combattimento. Anziché ritirarsi e subire le conseguenze politiche, l'armata gallica resta dove si trova e combatte subito un'altra battaglia.

RIMUOVI

1

II

RISPOSTA

TITUS
MANLIUS

Un soldato romano accetta di combattere contro un campione dei Galli per determinare il vincitore della battaglia.

Da giocare quando un'armata romana entra in uno spazio contenente un'armata gallica.

Combattete la battaglia.
Nessun danno viene inflitto.
Il perdente deve ritirarsi.

RIMUOVI

1

12

RISPOSTA

NEMICO SORPRESO

*La velocità dell'avanzata gallica
coglie il comandante nemico
impreparato.*

Da giocare quando
un'armata gallica entra in uno
spazio occupato da un'armata
nemica e questa tenta di
evitare la battaglia.

+2 al tiro per evitare
la battaglia.

RIMUOVI

2

13

RISPOSTA

ANIME PER
TEUTATES

Da giocare come risposta
quando un'armata gallica
attaccante vince una battaglia
contro un'armata romana o
greca di dimensioni uguali o
maggiori:
ricevi 1 punto vittoria.

- OPPURE -

Da giocare come azione:
aggiungi 2 unità come rinforzi.

RIMUOVI

2

14

RISPOSTA

ANIME PER
TEUTATES

Da giocare come risposta
quando un'armata gallica
attaccante vince una battaglia
contro un'armata romana o
greca di dimensioni uguali o
maggiori:
ricevi 1 punto vittoria.

- OPPURE -

Da giocare come azione:
aggiungi 2 unità come rinforzi.

RIMUOVI

2

15

RISPOSTA

FUGA DAI BARBARI

Giocatela quando una vostra armata entra in uno spazio che contiene unità nemiche e la vostra armata ha più unità del nemico.

La forza nemica si deve ritirare come se fosse stata sconfitta. Non viene piazzato né rimosso supporto.





16

RISPOSTA

TERRA PER SUCELLUS

Da giocare come risposta
quando alla fine di una tua fase
azione almeno 3 spazi romani o
3 spazi greci sono occupati dai
Galli:

ricevi 1 punto vittoria.

- OPPURE -

Da giocare come azione:
aggiungi 2 unità come rinforzi.

RIMUOVI

2

17

RISPOSTA

TERRA PER
SUCELLUS

Da giocare come risposta
quando alla fine di una tua fase
azione almeno 3 spazi romani o
3 spazi greci sono occupati dai
Galli:

ricevi 1 punto vittoria.

- OPPURE -

Da giocare come azione:
aggiungi 2 unità come rinforzi.

RIMUOVI



18

RISPOSTA

CATTURA DEL CONVOGLIO D'ASSEDIO

Da giocare quando piazzate un segnalino di assedio di livello o su una città nemica fortificata.

+1 al tiro di assedio su questa città anziché -1.
(Piazzare il segnalino).

Il segnalino è rimosso quando l'assedio viene rotto o portato a termine.



2

19

SPECIALE

ATTIVAZIONE DI UNA POTENZA NEUTRALE

Può essere giocata extra
durante la propria fase azione.

Attiva i **VOLSCI** o i **CARTAGINESI**
con un'azione di valore 3, se
non sono ancora stati attivati
in questo round.

Piazzate il segnalino



3



3

2

20

SPECIALE

ATTIVAZIONE DI UNA POTENZA NEUTRALE

Può essere giocata extra
durante la propria fase azione.

Attiva i **VOLSCI** o i **CARTAGINESI**
con un'azione di valore 3, se
non sono ancora stati attivati
in questo round.

Piazzate il segnalino

3

3



2

21

SPECIALE

ATTIVAZIONE DI UNA POTENZA NEUTRALE

Può essere giocata extra
durante la propria fase azione.

Attiva i **VOLSCI** o i **CARTAGINESI**
con un'azione di valore 3, se
non sono ancora stati attivati
in questo round.

Piazzate il segnalino



3



3



2

22

SPECIALE

ATTIVAZIONE DI UNA POTENZA NEUTRALE

Può essere giocata extra
durante la propria fase azione.

Attiva i **VOLSCI** o i **CARTAGINESI**
con un'azione di valore 3, se
non sono ancora stati attivati
in questo round.

Piazzate il segnalino



3



3



2

23

SPECIALE

ATTIVAZIONE DI UNA POTENZA NEUTRALE

Può essere giocata extra
durante la propria fase azione.

Attiva i **VOLSCI** o i **CARTAGINESI**
con un'azione di valore 3, se
non sono ancora stati attivati
in questo round.

Piazzate il segnalino



3



3



2

2+

SPECIALE

ATTIVAZIONE DI UNA POTENZA NEUTRALE

Può essere giocata extra
durante la propria fase azione.

Attiva i **VOLSCI** o i **CARTAGINESI**
con un'azione di valore 3, se
non sono ancora stati attivati
in questo round.

Piazzate il segnalino



3



3

2

25

EVENTO

RECLUTAMENTO

*Ingolositi dai bottini di guerra,
molti guerrieri Galli si uniscono
alla tua causa.*

Da giocare se vi sono segnalini
bottino gallici sulla tabella
(PLUNDER TRACK).

Per ciascun segnalino bottino
che rimuovi, aggiungi 1 unità
gallica come rinforzo.

3

26

RISPOSTA

TERRORIZZATI

Da giocare dopo che un'armata gallica attaccante vince una battaglia contro un'armata di eguale dimensioni o superiore.

L'armata sconfitta non può entrare in spazi contenenti unità nemiche, assediare o soggiogare finché non entra in uno spazio originario di vittoria controllato.

3

27

EVENTO

CATTURA DEI RIFORNIMENTI

Gruppi di razziatori gallici si intercettano i rifornimenti di una città sotto assedio.

Da giocare su di una città sotto assedio da parte di un'armata gallica.

Riduci di 2 la fedeltà della città.



3

28

EVENTO

MERCENARI

*Una tribù di Galli offre i propri
servigi dietro compenso.*

Puoi offrire da 1 a 5 unità galliche ad un altro giocatore. Se questi accetta, rimuovi dalla plancia le unità galliche ed egli ne piazza altrettante proprie come se fossero rinforzi. Per ogni unità che rimuovi ottieni 1 segnalino bottino.

RIMUOVI

3

29

EVENTO

TUMULTUS GALLICUS

Voci di un imminente attacco dei Galli gettano nel panico la popolazione romana.

Da giocare quando un'armata gallica si trova adiacente ad uno spazio originario romano controllato dai Romani.

Il Romano deve rimuovere 3 punti supporto.

RIMUOVI

3

30

RISPOSTA

RISORSE INESAURIBILI

Da giocare dopo che le conseguenze politiche di una sconfitta gallica sono state applicate. Non può essere giocata se l'armata gallica è stata completamente distrutta.

Tutte le perdite galliche vengono immediatamente reintegrate. Tuttavia, le unità perdute a causa di carte evento o penalità sulla ritirata non vengono recuperate.

3

31

RISPOSTA

CORSA SFRENATA

Da giocare prima di attaccare un'armata nemica con un'armata gallica di almeno 4 unità.

-2 al tuo tiro di combattimento, ma il tuo avversario perde 3 unità in più, indipendentemente dal risultato del combattimento.



3

32

RISPOSTA

SETE DI SANGUE

Da giocare dopo che un'armata gallica attaccante ha vinto una battaglia.

L'armata gallica può continuare a muoversi come se non avesse combattuto.



RIMUOVI

3

33

EVENTO

BRENNUS

Piazza Brennus
come rinforzo.

BRENNUS

ATTIVAZIONE 1

VALORE TATTICO 3

RIMUOVI

3

34

EVENTO

MERCENARI GALLI TORNANO A CASA

Rimuovi 2 unità greche ed
aggiungine 2 galliche come
rinforzi.



3

35

RISPOSTA

INFORMATORI LOCALI

Da giocare dopo un fallito tentativo di intercettazione o di fuga a partire da uno spazio controllato dai Galli.

Il tentativo ha successo.



3

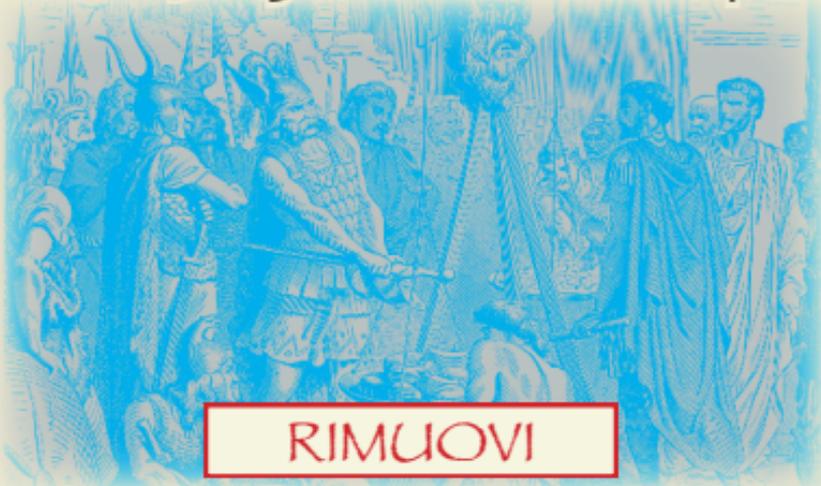
36

RISPOSTA

“VAE VICTIS!”

Da giocare dopo che un'armata gallica vince un assedio e decide di saccheggiare la città.

Piazza 3 segnalini bottino in più.



RIMUOVI

3

37

BONUS

TEMPI DISPERATI

Da giocare prima del round azione di un altro giocatore o prima di una fase Attrito.

Effettua un'azione extra come se avessi giocato una carta di valore 3, oppure scarta un qualunque numero di carte dalla tua mano e pescane altrettante dal mazzo.

RIMUOVI

3

38

BONUS

TEMPI DISPERATI

Da giocare prima del round
azione di un altro giocatore o
prima di una fase Attrito.

Effettua un'azione extra come
se avessi giocato una carta di
valore 3, oppure cerca e gioca
"BRENNUS" dal tuo mazzo, mano
o pila degli scarti.

RIMUOVI

GALLI

SETUP GALLI

Minor Leader A, 4 CU: Sena Gallica

Minor Leader B, 5 CU: Luna

Minor Leader C, 3 CU: Placentia

SETUP GALLI TRANSALPINI

Minor Leader A, 4 CU: Transalp. Box

REGOLE SPECIALI

- Contano solo gli spazi VP nazionali (5.8.1).
- Scartate tutte le carte alla fine del turno (6.2).
- Massima fedeltà delle città pari a 1 (7.3.1).
- Capacità di movimento variabile (9.2.2).
- Tiro per gli assedi -1 (13.2).
- Può ottenere VP con la Plunder Track (14.1).
- Può spendere MP per effettuare raid (14.2).
- Può saccheggiare una città o i nemici caduti (14.4, 14.5).
- Può rimuovere segnalini PC nemici nella loro area nazionale spendendo segnalini saccheggio (14.6).