1 — RISPOSTA — Inviati Punici
Cartagine si avvicina a Roma.

Gioca questa carta quando un esercito Cartaginese che si difende è sconfitto in battaglia dal giocatore Greco e tu non sei alleato con i Greci.

Metti un segnalino per ricordare. Permette di giocare *"Cartagine Firma un Trattato"*.

RIMUOVI

2 — RISPOSTA — Indifferenza Etrusca
Città stato Etrusche rivali rifiutano di aiutarsi a vicenda.

Gioca questa carta dopo un tentativo di intercettazione riuscito da parte di un esercito Etrusco.

Il tentativo di intercettazione fallisce.

3 — EVENTO — Duoviri Navales
Roma cattura e riorganizza una flotta nemica per il proprio uso.

Gioca questa carta se controlli un porto che non sia Roma.

Ogni volta che un leader Romano si attiva con una carta di valore 3, può eseguire un movimento navale con una forza massima di 3 UC per il resto della partita (metti un segnalino per ricordare).

RIMUOVI

4 — RISPOSTA — Napoli si Rivolge a Roma
Greci pro-Romani espellono la guarnigione.

Gioca questa carta prima di un tiro di assedio Romano contro Napoli se la città è controllata dai Greci.

+2 al tiro di assedio.

RIMUOVI

5 — RISPOSTA — Obesus Etruscus
Cibi e vini ricercati intaccano la capacità combattiva degli Etruschi.

Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge un esercito Etrusco.

-2 al tiro di combattimento Etrusco.

6 — RISPOSTA — Disciplina dei Legionari
Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge UC Romane.

Per questa battaglia, cancella tutti i modificatori negativi al tiro di dado Romano.

7 — RISPOSTA — Foedus
Roma firma un trattato con una comunità conquistata.

Gioca questa carta quando converti uno spazio al controllo Romano.

Nessun altro giocatore può convertire quello spazio per questo turno giocando un evento o per le conseguenze politiche dopo averti sconfitto in battaglia (metti un segnalino nello spazio per ricordare).

8 — RISPOSTA — Integrità
Un nobile comandante Romano usa i doni per sfamare i poveri.

Gioca questa carta dopo che un esercito Romano è stato corrotto.

Il tentativo di corruzione non ha effetto, ma la carta utilizzata è comunque tolta dal gioco.

9 — RISPOSTA — Tolomeo II
L'Egitto riconosce Roma.

Gioca questa carta non appena un esercito Romano ha vinto una battaglia contro un leader con nome.

Aggiungi 2 punti Supporto Romani.

RIMUOVI

10 — RISPOSTA — Castra
Un esercito Romano costruisce accampamenti fortificati durante la marcia.

Gioca questa carta non appena un esercito Romano è stato intercettato.

L'esercito nemico deve combattere e riceve -1 invece di +1 (per l'intercettazione riuscita) al suo tiro di combattimento.

MISCHIA

11 — RISPOSTA — Claudio il Cieco
Un anziano Romano rimprovera il Senato per aver pensato alla pace.

Gioca questa carta quando il giocatore Greco rimuove Supporto Romano dopo averti sconfitto in battaglia.

Dopo che il giocatore Greco ha finito di modificare il Supporto, aggiungi 3 punti Supporto Romani.

RIMUOVI

12 — EVENTO — Via Appia
Gioca questa carta se Roma, Antium, Tarracina e Capua sono controllate dal Romano e libere da UC nemiche.

Da ora in poi tutti questi spazi sono considerati per tutti i giocatori adiacenti l'uno all'altro riguardo al movimento, l'intercettazione, l'evitare una battaglia (metti un segnalino per ricordare).

RIMUOVI

13 — RISPOSTA — Disastro a Trifanum
La Lega Latina subisce la sua disfatta finale.

Gioca questa carta immediatamente dopo che è stata giocata "Grande Rivolta Latina".

Cancella gli effetti di quell'evento.

RIMUOVI

14 — RISPOSTA — La Banda Sacra
Cartagine schiera la sua forza scelta.

Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese.

+2 al tiro di combattimento Cartaginese.

15 — RISPOSTA — Perdita di Coraggio dei Galli
Gioca questa carta quando viene attivato un esercito Gallo.

Per questa attivazione, l'esercito Gallo non può entrare in spazi occupati o controllati dal nemico, assediare, soggiogare, o effettuare raid.

RIMUOVI

16 — EVENTO — Mura Serviane
I Romani racchiudono i colli della città all'interno di mura e bastioni collegati.

Gioca questa carta se Roma è controllata dai Romani e libera da UC nemiche.

-2 ai tiri di dado di assedio contro Roma per il resto della partita (metti un segnalino per ricordare).

RIMUOVI

17 — RISPOSTA — Triarii
Un esercito Romano conduce una ritirata organizzata.

Gioca questa carta dopo la sconfitta di UC Romane in battaglia.

Il numero di UC che devi rimuovere è ridotto di 2.

18 — RISPOSTA — Socii
Gli alleati Latini di Roma rispettano il trattato.

Gioca questa carta dopo che UC Romane sono state sconfitte in battaglia, ma prima di subire le conseguenze politiche.

Il giocatore vincitore non può rimuovere Supporto Romano.

19 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

20 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

31 — RISPOSTA — Assalto Frontale
Gioca questa carta prima che un esercito Gallico di almeno 4 UC attacchi un esercito nemico.

-2 al tuo tiro di combattimento, ma il tuo avversario deve rimuovere 3 UC addizionali indipendentemente dall'esito della battaglia.

32 — RISPOSTA — Sete di Sangue
Gioca questa carta dopo che un esercito Gallico attaccante ha vinto una battaglia.

L'esercito può continuare a muovere come se non ci fosse stata nessuna battaglia.

RIMUOVI

33 — EVENTO — Brenno
Metti sulla mappa Brenno seguendo le regole per i rinforzi.

RIMUOVI

34 — EVENTO — Mercenari Galli Tornano a Casa
Rimuovi 2 UC Greche non assediate. Aggiungi 2 UC Galliche seguendo le regole per i rinforzi.

35 — RISPOSTA — Informatori Locali
Gioca questa carta dopo un tentativo fallito di intercettazione o di evitare il combattimento da uno spazio controllato dai Galli.

Il tentativo riesce.

21 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

22 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

23 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

24 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

25 — EVENTO — Fregellae Colonizzata
Gioca questa carta se Fregellae è controllata dal nemico, libera da UC nemiche, e non ancora colonizzata.

Metti una pedina di Controllo Politico Romana a Fregellae. La tribù, se presente, è sottomessa.

RIMUOVI

26 — EVENTO — Campagna
Attiva un leader Romano e poi o un altro leader Romano o un leader alleato. Solo un leader può utilizzare il movimento navale. Sono permessi Attacchi Coordinati (9.5.6).

27 — EVENTO — Campagna
Attiva un leader Romano e poi o un altro leader Romano o un leader alleato. Solo un leader può utilizzare il movimento navale. Sono permessi Attacchi Coordinati (9.5.6).

28 — EVENTO — Thurii si Appella a Roma
Gioca questa carta se Thurii è controllata dai Greci, libera da UC nemiche, e non ancora colonizzata. Inoltre o Potentia o Consentia devono essere uno spazio tribale libero da UC.

Metti una pedina di Controllo Politico Romana e 2 UC Romane a Thurii.

RIMUOVI

29 — EVENTO — Città Presidiate
Roma invia i legionari per presidiare avamposti chiave.

Metti 1 UC Romana in 3 spazi differenti di città con mura controllate da Roma seguendo le regole dei rinforzi.

30 — EVENTO — Intrigo nel Senato
Scegli un Console sulla mappa e sostituiscilo con un Console differente preso a caso.

1 — EVENTO — Nuove Rotte Commerciali
Gli interessi mercantili prevalgono sulle conquiste militari.

Gioca questa carta all'inizio della Fase di Punteggio.

Per ogni spazio porto non patrio controllato dai Cartaginesi che viene restituito al proprietario originale pesca 2 carte extra nel prossimo turno.

2 — EVENTO — Asdrubale
Metti sulla mappa Asdrubale seguendo le regole per i rinforzi.

RIMUOVI

3 — EVENTO — Rifornimento Navale
Una flotta Cartaginese permette di portare cibo e acqua alla città.

Gioca questa carta su una città portuale assediata.

Metti un segnalino sulla città. Fino a che la città cade o è libera da UC nemiche quando tu sei il giocatore attivo, tutti i tiri di assedio contro quella città sottraggono 2. Se il comandante assediante è tuo alleato, devi prima rompere l'alleanza. Questo evento può essere cancellato da *"Tempeste in mare"*.

4 — EVENTO — Gisgo
Metti sulla mappa Gisgo seguendo le regole per i rinforzi.

RIMUOVI

5 — EVENTO — Arieti
Mercenari sacrificabili manovrano gli arieti.

Gioca questa carta su un esercito Cartaginese, contenente almeno una UC Mercenaria, che sta assediando una città nemica.

Quell'esercito può tirare sulla tabella di assedio. Per ogni UC Mercenaria rimossa dall'esercito assediante, aggiungi +1 al tiro.

31 — RISPOSTA — Devotio
Un Console sacrifica la propria vita per cambiare le sorti di una battaglia.

Gioca questa carta quando un console Romano o il Dittatore perde una battaglia.

Aggiungi il suo Valore Tattico al totale di combattimento Romano e rimuovilo permanentemente dal gioco.

32 — EVENTO — Leggi Licinie-Sestie
Per giocare questa carta rimuovi 2 punti Supporto Romani.

Previene il gioco di qualsiasi evento *"Rivolta Plebea"* per il resto della partita (metti un segnalino per ricordare).

RIMUOVI

33 — EVENTO — Giorni Oscuri della Repubblica
Metti il Dittatore e 2 UC Romane in un singolo spazio seguendo le regole dei rinforzi. Rimuovi il Dittatore alla fine del turno.

RIMUOVI

34 — EVENTO — Traditore Epirota
Un medico Greco fornisce ai Romani l'opportunità di avvelenare un nemico o di ottenere rispetto rifiutando.

Non può essere giocata mentre i Greci sono tuoi alleati.

Rimuovi permanentemente un leader Greco con nome o metti 5 punti Supporto Romani.

RIMUOVI

35 — EVENTO — Cartagine Firma un Trattato
Può essere giocata solo dopo che è stata giocata la carta "Inviati Punici". Inoltre i Greci devono controllare Lilybaeum e non essere alleati con te.

Roma e Cartagine sono ora alleate (Gira il segnalino *Inviati Punici*).

RIMUOVI

36 — RISPOSTA — Quincunx
Formazione a scacchiera di Astati e Principi che si supportano a vicenda.

Gioca questa carta dopo i tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge UC Romane.

Dopo aver visto entrambi i tiri, puoi eseguire di nuovo il tuo tiro di combattimento.

37 — INTERRUZIONE — Tempi Disperati
Gioca questa carta prima che qualunque giocatore, te compreso, diventi il giocatore attivo o prima della Fase di Attrito.

Svolgi immediatamente un'azione extra come se stessi giocando una carta di valore 3, o scarta un numero qualsiasi di carte dalla tua mano e pescane altrettante dal tuo mazzo.

RIMUOVI

38 — INTERRUZIONE — Tempi Disperati
Gioca questa carta prima che qualunque giocatore, te compreso, diventi il giocatore attivo o prima della Fase di Attrito.

Svolgi immediatamente un'azione extra come se stessi giocando una carta di valore 3, o trova e gioca la carta *"Giorni Oscuri della Repubblica"* dal tuo mazzo, dalla tua mano, o dal mazzo degli scarti.

RIMUOVI

EXP-1 — RISPOSTA — I Mercenari Vacillano
Ricorda, devi tornare a casa per essere pagato.

Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese contenente UC mercenarie.

-2 al tiro di combattimento Cartaginese.

RIMUOVI

EXP-14 — EVENTO — Insurrezione
Gioca questa carta se Cartagine ha 3 o più UC mercenarie non assediate sulla mappa e l'evento "Insurrezione" non è attivo.

Rimuovi 3 qualsiasi UC mercenarie Cartaginesi non assediate da qualunque posto nella mappa e metti 3 UC Ribelli, insieme con il leader Ribelle, o in Carthago o in Kerkouane. I Ribelli sono ora una potenza attiva non giocante (vedi 16.4) con un valore di rinforzo pari a 1 (metti un segnalino per ricordare).

11 — RISPOSTA — Tattiche per Rallentare il Nemico
Mercenari sacrificabili sono usati per proteggere la ritirata del tuo esercito.

Gioca questa carta prima di tentare di evitare il combattimento.

Rimuovi 1 UC Mercenaria dal tuo esercito e ritirati come se il tuo esercito avesse evitato con successo la battaglia. Nessun Supporto è rimosso o piazzato.

12 — RISPOSTA — Numidi
Cavalleria pesante in formazione.

Gioca questa carta prima dei tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese.

+2 al tiro di combattimento Cartaginese. Se i Cartaginesi vincono, l'esercito nemico deve rimuovere 1 UC addizionale.

13 — RISPOSTA — Perdite Accettabili
La perdita di mercenari ha poco impatto in patria.

Gioca questa carta dopo che una forza Cartaginese è stata sconfitta in battaglia e tutte le perdite di combattimento perse da questa forza erano UC Mercenarie.

Il giocatore vittorioso non può rimuovere Supporto Cartaginese.

RIMUOVI

14 — EVENTO — Bomilcare
Metti sulla mappa Bomilcare seguendo le regole per i rinforzi.

RIMUOVI

15 — RISPOSTA — Blocco Navale
La flotta Cartaginese appoggia l'assedio della città.

Gioca questa carta quando metti sotto assedio una città portuale nemica.

Metti un segnalino sulla città. A partire dalla tua prossima fase azione, fino a che l'assedio è tolto o la città cade, l'esercito assediante è attivato gratuitamente durante la tua Fase Azione. Questo evento può essere cancellato con "Tempeste in mare".

EXP-35 — RISPOSTA — Tradimento
Tutti amano un vincitore.

Gioca questa carta dopo che un esercito cartaginese è stato sconfitto in battaglia e le perdite del combattimento sono state rimosse.

Il giocatore Cartaginese deve rimuovere 2 UC mercenarie, che sono considerate perdite di combattimento, dall'esercito sconfitto. 2 UC sono aggiunte all'esercito vittorioso.

RIMUOVI

Roma
Setup Romani
Camillus, 5 UC: Velitrae
Valerius, 7 UC: Roma

Setup Volsci
Leader Minore A, 4 UC: Antium

Regole Speciali
- Ricevi 2 UC per Roma +1 UC per ogni altra città con mura (5.10.1).
- Devi sostituire entrambi i Consoli ogni turno (5.10.2).
- Dimensione della mano 8 carte (6.2.2).
- L'esercito può creare una città con mura (7.2.1).
- I Consoli devono stare con almeno una UC Romana (9.1.2).
- Movimento navale fino a 3 UC dopo l'evento Duoviri Navales o 10 UC dopo l'alleanza con Cartagine (9.6.3).

EXP-14 — EVENTO — Disertori
"Dulce bellum inexpertis".

Gioca questa carta su qualsiasi spazio, inclusa la Casella delle Guarnigioni, contenente almeno 1 UC Mercenaria.

Rimuovi tutte le UC Mercenarie in quello spazio.

RIMUOVI

EXP-8 — RISPOSTA — Ofella
Il Governatore della Cirenaica acconsente ad aiutare Agatocle nell'attacco contro Cartagine.

Gioca questa carta su un esercito Greco che è appena sbarcato in Africa, ma dopo qualsiasi combattimento causato dal suo movimento. Non puoi essere alleato con Cartagine.

Aggiungi 4 UC all'esercito Greco.

RIMUOVI

30 — EVENTO — Mamertini
Mercenari congedati tentano di prendere Messana.

Gioca questa carta contro Messana.

Rimuovi fino a 2 UC in Messana. Se non ne rimangono altre, rimuovi eventuali leader presenti e metti una pedina di Lealtà indipendente.

RIMUOVI

21 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

22 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

23 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

24 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3

25 — EVENTO — I Mamertini Chiedono Aiuto
Cartagine invia una guarnigione a Messana per prevenire la sua cattura da parte di Siracusa.

Gioca questa carta se Messana è indipendente e libera da truppe.

Metti in Messana un segnalino Lealtà "1" Cartaginese e 2 UC Mercenarie.

RIMUOVI

1 — RISPOSTA — Furia Gallica
Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge UC dei Galli Transalpini.

+2 al tiro di combattimento dei Galli Transalpini.

2 — RISPOSTA — Morte di Aulio
Un dittatore Romano perde in battaglia il proprio Magister Equitum.

Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge un esercito Romano.

-2 al tiro di combattimento Romano.

RIMUOVI

3 — EVENTO — Tradimento di Marco Manlio
Il Senato richiama a Roma il console per occuparsi del problema.

Gioca questa carta se Roma è controllata dal giocatore Romano, libera da UC nemiche e non ci sono consoli a Roma.

Il giocatore Romano deve mettere a Roma un console, a sua scelta, e tutte le unità con esso impilate.

RIMUOVI

4 — EVENTO — Gellio Egnazio
Metti sulla mappa Egnazio seguendo le regole per i rinforzi.

RIMUOVI

5 — EVENTO — Razziatori Lucani
Gioca questa carta se Potentia è ancora uno spazio tribale ed è libera da UC.

Rimuovi 1 UC o 1 pedina di Controllo Politico Greche da uno spazio senza mura entro 2 spazi da Potentia.

6 — EVENTO — Razziatori Bruzzi
Gioca questa carta se Consentia è ancora uno spazio tribale ed è libera da UC.

Rimuovi 1 UC o 1 pedina di Controllo Politico Greche da uno spazio senza mura entro 2 spazi da Consentia.

7 — RISPOSTA — Razziatori Sconfitti
I locali sconfiggono i razziatori mentre fuggono.

Gioca questa carta dopo un qualsiasi raid Gallico riuscito.

I risultati del raid sono ignorati e inoltre il giocatore Gallico deve rimuovere 1 UC dalla forza che sta eseguendo il raid.

8 — EVENTO — Vita Tranquilla
Guerrieri Gallici decidono di coltivare la fertile valle del Po.

Rimuovi 1 UC Gallica non assediata.

MISCHIA

9 — EVENTO — Gavio Ponzio
Metti sulla mappa Ponzio seguendo le regole per i rinforzi.

RIMUOVI

10 — RISPOSTA — Passi Montani
Gioca questa carta quando un esercito Sannita prova ad evitare una battaglia o ad intercettare entrando in uno spazio patrio Sannita.

Sottrai 2 dal tiro del dado.

31 — EVENTO — Vittoria in Spagna
La sconfitta delle forze ribelli Spagnole da parte dei Cartaginesi libera truppe addizionali per compiti di guarnigione.

Metti 5 UC Mercenarie nella casella Guarnigione.

RIMUOVI

32 — EVENTO — Campagna
Attiva un leader Cartaginese e poi o un altro leader Cartaginese o un leader alleato. Entrambi i leader possono utilizzare il movimento navale con massimo 10 UC. Sono permessi Attacchi Coordinati (9.5.6).

33 — EVENTO — Campagna
Attiva un leader Cartaginese e poi o un altro leader Cartaginese o un leader alleato. Entrambi i leader possono utilizzare il movimento navale con massimo 10 UC. Sono permessi Attacchi Coordinati (9.5.6).

34 — RISPOSTA — "Ad Ogni Costo"
Ad un generale viene ordinato di sconfiggere il nemico senza badare alle perdite.

Gioca questa carta dopo che è stato calcolato il modificatore per il rapporto di forze, ma prima dei tiri di combattimento, in una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese.

Rimuovi fino a 4 UC Mercenarie, che sono considerate perdite di combattimento se perdi la battaglia. Aggiungi +1 al tuo tiro di combattimento per ogni UC Mercenaria rimossa.

RIMUOVI

35 — RISPOSTA — Diplomazia
Approcci diplomatici portano a una temporanea tregua con i Greci.

Gioca questa carta quando un esercito Greco viene attivato.

Cancella l'attivazione.

11 — RISPOSTA — Vento Violento e Temporali
Un temporale improvviso interrompe una battaglia.

Gioca questa carta prima che vengano tirati i dadi per una qualsiasi battaglia.

Nessuna battaglia viene combattuta e l'esercito attaccante è rimesso nello spazio da dove era entrato in battaglia.

RIMUOVI

12 — EVENTO — Vittoria Navale Punica
Questa carta non può essere giocata se Cartagine ha chiesto la pace.

Nessun movimento navale Greco per il resto di questo turno (metti un segnalino per ricordare).

RIMUOVI

13 — EVENTO — Impurità delle Vestali
I sacerdoti chiedono il sacrificio di una vergine discussa per riscattare le armi Romane.

Rimuovi 2 punti Supporto Romani.

14 — EVENTO — Dionisio Aiuta Sparta
Dionisio invia truppe per aiutare la guerra di Sparta contro Tebe.

Il giocatore Greco deve rimuovere dalla Sicilia 2 UC Greche non assediate.

RIMUOVI

15 — RISPOSTA — Auguri Sfavorevoli
"Hey, le viscere di questi polli non hanno l'aspetto giusto..."

Gioca questa carta quando un esercito Romano viene attivato.

Cancella l'attivazione.

RIMUOVI

16 — RISPOSTA — Avarizia
Un comandante nemico preferisce l'oro ai suoi uomini.

Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge un esercito Etrusco. Non può essere giocata se le Miniere sono Esaurite.

Il valore tattico del comandante avversario è 0 per questa battaglia. Questo evento può essere cancellato dalla carta *"Integrità"* se giocato su un comandante Romano.

17 — EVENTO — Massacro oltre le Alpi
Guerre intestine tra Galli spingono altre tribù verso sud.

Metti 3 UC di Galli Transalpini nella loro casella. Questo non conta come attivazione dei Galli Transalpini per il round corrente.

RIMUOVI

18 — EVENTO — Lucio Numisio
Metti sulla mappa Numisio seguendo le regole per i rinforzi.

RIMUOVI

19 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci, Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3 3

20 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci, Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3 3

21 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci, Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3 3

22 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci, Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3 3

23 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci, Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3 3

24 — SPECIALE — UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva i Volsci, Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.

3 3 3

25 — EVENTO — Trasporti Navali
Gioca questa carta su un leader Etrusco in un porto.

Il leader è attivato e può fare una mossa navale con massimo 3 UC.

26 — RISPOSTA — Giogo di Lance
Gioca questa carta quando un esercito Sannita vince una battaglia in Aufidena, Bovianum o Luceriunum, o in uno spazio ad esse adiacente.

L'unico danno inflitto dalla battaglia è che l'esercito sconfitto perde 1 UC. Metti l'esercito sconfitto in uno spazio vittoria patrio seguendo le regole per i rinforzi. Modifica il Supporto come se avessi distrutto l'intero esercito nemico.

27 — EVENTO — Mercenari Cambiano Lato
Rimuovi 2 UC Greche non assediate e 2 UC Galliche non assediate. Aggiungi 2 UC Etrusche seguendo le regole per i rinforzi.

28 — EVENTO — Rivolta Plebea
Non può essere giocata dopo l'evento "Leggi Licinie-Sestie".

Il giocatore Romano deve rimuovere 3 UC.

29 — EVENTO — Dis Viene per Brenno
L'attuale signore della guerra Gallico muore.

Gioca questa carta se Brenno è sulla mappa.

Brenno viene messo nella casella dei Leader Rimossi.

30 — EVENTO — Mamertini
Mercenari congedati tentano di prendere Messana.

Gioca questa carta se Messana è libera da UC non Greche.

Rimuovi fino a 2 UC in Messana. Se non ne rimangono altre, rimuovi eventuali leader presenti e metti una pedina di Lealtà indipendente.

RIMUOVI