3 | 31 | RISPOSTA
Forche Caudine
Gioca questa carta quando un esercito nemico muove in uno spazio non occupato in Apulienne, Bovianum o Luariianum, o in uno spazio ad esse adiacente, e anche un esercito Sannita è presente in uno di questi spazi.
Metti l'Esercito Sannita nello spazio dell'esercito che sta muovendo e combatti una battaglia. I Sanniti difendono con +3.
RIMUOVI

3 | 32 | RISPOSTA
Imboscata contro il Console!
Gioca questa carta prima di una battaglia nella quale un console Romano o il Dittatore comanda l'esercito attaccante.
Rimuovi il comandante Romano.
RIMUOVI

3 | 33 | EVENTO
Grande Rivolta Latina
Rimuovi 3 punti Supporto Romani a meno che questa carta non venga cancellata dalla carta *"Disastro a Trifanum"*.
RIMUOVI

3 | 34 | EVENTO
Campagna
Attiva uno dei tuoi leader e poi o un altro dei tuoi leader o un leader alleato. Il leader alluato può utilizzare il movimento navale se abbiamo idoneo con una carta di valore 3. Sono permessi Attacchi Coordinati (9.5.6).

3 | 35 | RISPOSTA
Legio Linteata
Truppe scelte giurano di combattere fino alla morte.
Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge un esercito Sannita.
+3 al tiro di combattimento Sannita. Se sconfitto, l'esercito Sannita deve rimuovere 2 UC addizionali.

3 | 36 | EVENTO
Grande Coalizione
Gioca questa carta se qualsiasi potenza diversa dai Galli controlla un qualunque spazio patrio Etrusco.
Il giocatore Gallico è obbligato ad allearsi sia con gli Etruschi che con i Sanniti e nessuna delle due parti può rompere l'alleanza per questo turno (metti un segnalino per ricordare). Metti 3 UC Etrusche seguendo le regole per i rinforzi, e puoi giocare qualsiasi carta di valore 3 come un evento Campagna per il resto del turno.
RIMUOVI

3 | 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

3 | 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 *"Grande Coalizione"* dal tuo mazzo, dalla tua mano, o dal mazzo degli scarti .
RIMUOVI

2 | EXP-12 | RISPOSTA
Crocifissione
Il generale sconfitto è richiamato a Cartagine e giustiziato per il suo fallimento.
Gioca questa carta dopo che un generale Cartaginese con nome è stato sconfitto in battaglia.
Il generale sconfitto è rimosso dal gioco.
RIMUOVI

Etruschi/Sanniti
Setup Etruschi
Leader minore A, 5 UC: Clusium
Leader minore B, 2 UC: Pisae

Setup Sanniti
Leader Minore A, 5 UC: Bovianum

Regole Speciali
- Gli eserciti Etruschi possono rimuovere una carta di valore 3 per corrompere un esercito nemico (7.2.2).
- Controlla all'inizio di ogni turno per l'Esaurimento delle Miniere (7.2.3) per verificare se questa abilità è stata persa.
- Gli eserciti Sanniti considerano tutte le connessioni verso Bovianum e Aufidena come terreno aperto a tutti gli effetti (9.2).

1 | 1 | EVENTO
Tarantini affondano una Flotta Romana
Gioca questa carta se la carta "Duoviri Navales" è stata giocata e non sei alleato con Roma.
Gli effetti dell'evento "Duoviri Navales" sono cancellati (gira il segnalino) per il resto di questo turno.
RIMUOVI

1 | 2 | EVENTO
Le Alture di Epipolae
I Siracusani fortificano le alture sopra la città.
Siracusa deve essere controllata dai Greci e libera da UC nemiche.
-2 a tutti i tiri di assedio contro Siracusa per il resto della partita (metti un segnalino per ricordare).
RIMUOVI

1 | 3 | EVENTO
Pirati Greci
Rimuovi 1 punto Supporto da un porto in Italia.

1 | 4 | EVENTO
Diekplus
La flotta Greca rompe il blocco.
Gioca questa carta su una città portuale assediata.
Riduci il livello di assedio della città a 0. Se il comandante assediante è tuo alleato, devi rompere l'alleanza.

1 | 5 | RISPOSTA
Opliti
Fanteria pesante alla greca in ordine chiuso.
Gioca questa carta prima dei tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge un esercito Greco.
+2 al tiro di combattimento Greco. Se i Greci perdono, devono rimuovere 1 UC addizionale.

1 | 6 | EVENTO
Cleonimo di Sparta
Metti Cleonimo e 1 UC Greca in uno spazio seguendo le regole dei rinforzi.
1 Cleonimo | 1 Sparta
RIMUOVI

1 | 7 | EVENTO
Alessandro d'Epiro
Metti Alessandro e 1 UC Greca in uno spazio seguendo le regole dei rinforzi.
2 Alessandro | 1 Sparta
RIMUOVI

1 | 8 | EVENTO
Agatocle Sbarca in Africa
Gioca questa carta se Agatocle è a Siracusa e la l'Attività Navale Punica non è attiva.
Sposta Agatocle, con eventuali subordinati e fino a 6 UC, da Siracusa a Kerkouane.
RIMUOVI

1 | 9 | RISPOSTA
Catapulte
Gioca questa carta prima di un tiro di assedio.
+2 a un tiro di assedio Greco
o
-2 a un tiro di assedio contro una città controllata dai Greci.

1 | 10 | RISPOSTA
Rappresaglia Greca
Ripetute scorrerie spingono i Greci all'azione.
Gioca questa carta prima che un esercito Greco provi a sottomettere o Punenia o Consentia.
+2 al tiro di sottomissione.

3 | 36 | RISPOSTA
"Vae Victis!"
I Galli esigono un tributo addizionale.
Gioca questa carta dopo che un esercito Gallico ha concluso con successo un assedio contro una città e decidi di saccheggiare la città.
Metti 3 segnalini Saccheggio addizionali.
RIMUOVI

3 | 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

3 | 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 *"Brenno"* dal tuo mazzo, dalla tua mano, o dal mazzo degli scarti.
RIMUOVI

Galli
Setup Galli
Leader Minore A, 4 UC: Senu Gallica
Leader Minore B, 5 UC: Luna
Leader Minore C, 3 UC: Placentia
Setup Galli Transalpini
Leader Minore A, 4 UC: Casella dei Galli Transalpini

Regole Speciali
- Conta solo gli spazi PV pari (5.8.1).
- Scarta tutte le carte agni turno (6.2.1).
- Massima Lealtà delle città di 1 (7.3.1).
- Distanza di movimento variabile (9.2.2).
- Tiri di assedio -1 (13.2).
- Puoi fare PV con la scala del Saccheggio (14.1).
- Puoi spendere PM per razziare (14.2).
- Puoi produre una città o i nemici caduti (14.4, 14.5).
- Puoi rimuovere segnalini di CP nemici in spazi patri Galli spendendo punti saccheggio (14.6).

1 | 11 | RISPOSTA
Insubordinazione
Lotte interne tribali dividono un esercito Gallico.
Gioca questa carta quando un esercito Gallico è attivato per muovere.
Metà delle UC dell'esercito attivato, arrotondate per difetto, si rifiutano di muovere. Il resto dell'esercito può continuare a muovere normalmente.

2 | 12 | RISPOSTA
Tempeste in Mare
Gioca questa carta quando un esercito tenta di muovere o di ritirarsi via mare.
Quell'esercito non può ritirarsi via mare né fare un movimento navale in questa attivazione.
RIMUOVI

2 | 13 | RISPOSTA
Tessali
Cavalleria pesante in formazione.
Gioca questa carta prima dei tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge un esercito Greco.
+2 al tiro di combattimento Greco. Se i Greci vincono, l'esercito nemico deve rimuovere 1 UC addizionale.

2 | 14 | RISPOSTA
Bomilcare si Ritira
Gioca questa carta prima di una battaglia nello spazio di Kerkouane.
Muovi Bomilcare e 3 UC di Milizia Cartaginese da Kerkouane a Carthago. Poi risolvi la battaglia.
RIMUOVI

2 | 15 | RISPOSTA
Quinqueremi
Gioca questa carta prima di tirare il dado sulla tabella di combattimento navale.
Il movimento navale riesce.

2 | 16 | EVENTO
Cinea
Un oratore esalta il supporto verso Pirro.
Gioca questa carta se Pirro è sulla mappa e non è assediato o rimosso.
Aggiungi e/o sottrai (a un altro giocatore) 3 punti Supporto come se avessi sconfitto quel giocatore in battaglia.
RIMUOVI

2 | 17 | EVENTO
Magna Grecia
Unità momentanea tra i Greci del Mediterraneo Occidentale.
Non perdi Lealtà in questo turno per tenere sulla mappa Leader con nome (metti un segnalino per ricordare).
RIMUOVI

2 | 18 | EVENTO
Timoleonte di Corinto
"L'amico della Fortuna" campione dei democratici Greci.
Metti Timoleonte e 2 UC Greche in uno spazio seguendo le regole dei rinforzi.
2 Timoleon | 1 Corinto
RIMUOVI

2 | 19 | 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

2 | 20 | 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

1 | 6 | EVENTO | 3
Sconfitta in Sicilia
La sconfitta a Cabala spinge il senato ad assoldare altri mercenari.
Questa carta è considerata avere valore 3 quando giocata per reclutare Mercenari.
RIMUOVI

1 | 7 | RISPOSTA | 3
Ritirata Combattente
Truppe Cartaginesi ritornano alle proprie navi.
Gioca questa carta prima dei tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese in uno spazio portuale.
-3 al tiro di combattimento Cartaginese, ma il numero di UC che devi rimuovere è ridotto di 3.
RIMUOVI

1 | 8 | RISPOSTA | 3
Fuochi di Baal Hamon
Il sacrificio rituale rafforza la risoluzeza dei Cartaginesi.
Gioca questa carta prima dei tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese in uno spazio Cartaginese patrio da essi controllato.
+2 al tiro di combattimento Cartaginese.
MISCHIA

1 | 9 | RISPOSTA | 3
Nessuna Ritirata
Ai mercenari viene ordinato di tenere la posizione.
Gioca questa carta dopo che una forza Cartaginese è stata sconfitta in battaglia, ma prima di subire le conseguenze politiche.
Rimuovi 2 UC Mercenarie dalla forza sconfitta, che vengono considerate perdite di combattimento, invece di ritirarti. Rimetti l'esercito vincitore nello spazio dal quale è entrato in battaglia.

1 | 10 | RISPOSTA | 3
La Mano di Baal Hadad
Una tempesta evocata dal Signore del Tuono colpisce il tuo nemico.
Gioca questa carta quando un esercito nemico tenta di eseguire un movimento navale.
Per questa attivazione, quell'esercito non può eseguire movimento navale.
RIMUOVI

2 | 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

2 | 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

2 | 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

2 | 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

2 | 25 | EVENTO
Rivolta Plebea
Non può essere giocata dopo l'evento "Leggi Licinio-Sestie".
Il giocatore Romano deve rimuovere 2 UC.

3 | 26 | EVENTO
Pirro Re dell'Epiro
Metti Pirro e 3 UC Greche in uno spazio seguendo le regole dei rinforzi.
1 Pyrrhus | 3 Sparta
RIMUOVI

3 | 27 | EVENTO
Campagna
Attiva un leader Greco e poi o un altro leader Greco o un leader alleato. Solo un leader può utilizzare il movimento navale. Sono permessi Attacchi Coordinati (9.5.6).

3 | 28 | EVENTO
Ribelli Giustiziati
Un tiranno Greco giustizia dei sospetti traditori per dare l'esempio.
Per giocare questa carta, rimuovi 2 pedine di Controllo Politico Greche.
Metti fino a 5 punti Supporto in città con mura controllate dai Greci non assediate.

3 | 29 | RISPOSTA
Diffidenza Cartaginese
Gioca questa carta quando viene attivato un esercito Cartaginese.
Cancella l'attivazione.

3 | 30 | EVENTO
Insurrezione dei Volsci
Gioca questa carta se Antium è controllata dai Romani e libera da UC non Romane.
Rimuovi fino a 2 UC in Antium. Se non ne rimangono altre, rimuovi eventuali leader presenti e metti 1 pedina di Lealtà "1" dei Volsci.
RIMUOVI

Greci
Setup Greci
Dionysius, 7 UC: Syracusae
Leader Minore A, 5 UC: Tarentum

Setup Cartaginesi
Hamilcar, 7 UC: Lilybaeum
Bomilcar, 5 UC: militia: Kerkouane

Regole Speciali
- Devi pagare lealtà per mantenere leader con nome (8.2.3).
- Movimenti navali fino a 3 UC (6 UC via Siracusa) con qualsiasi carta da 3 (9.6.3).
- Devi rompere alleanze
- Devi rimanere neutrale per qualsiasi movimento navale se Roma e Cartagine sono alleati (9.6.3).
- UC Greche a Kerkouane lo rendono un porto normale (17.2.1).

2 | 16 | RISPOSTA | 6
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 sotto o la città cade, l'esercito assediante è attivato gratuitamente durante la tua Fase Azione. Questo evento può essere cancellato con "Tempeste in mare".

2 | 17 | EVENTO | 6
Annone
Metti sulla mappa Annone seguendo le regole per i rinforzi.
1 Hanno
RIMUOVI

2 | 18 | RISPOSTA | 6
Spoglie della Vittoria
Il guadagno addizionale cementa la lealtà dei mercenari.
Gioca questa carta dopo una vittoria Cartaginese.
Sostituisci fino a 3 UC Mercenarie non assediate con altrettante UC Cartaginesi.
RIMUOVI

2 | 19 | SPECIALE | 6
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

2 | 20 | SPECIALE | 6
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

3 | 26 | EVENTO | 10
Imilco
Metti sulla mappa Imilco seguendo le regole per i rinforzi.
3 Hamilcar | 1 Carthago
RIMUOVI

3 | 27 | RISPOSTA | 10
Leva di Emergenza
Cartagine recluta mercenari per fronteggiare un'inaspettata emergenza.
Gioca questa carta quando un esercito nemico muove in o adiacente a uno spazio controllato dai Cartaginesi.
Puoi immediatamente reclutare e mettere in gioco 3 UC Mercenarie seguendo le regole per i rinforzi.
RIMUOVI

3 | 28 | EVENTO | 10
Vittoria in Africa
Una vittoria in Africa rafforza il controllo dei Cartaginesi sulle popolazioni locali.
Riduci di 2 il livello di Malcontento.

3 | 29 | RISPOSTA | 10
La Banda Sacra
Cartagine schiera una forza combattente scelta.
Gioca questa carta prima dei tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese.
Tira 4 dadi per questo combattimento. Tutti e quattro i dadi sono utilizzati per determinare il totale di combattimento e le perdite inflitte.
RIMUOVI

3 | 30 | RISPOSTA | 10
Frombolieri delle Baleari
Gioca questa carta prima dei tiri di combattimento in una battaglia che coinvolge un esercito Cartaginese.
Il comandante nemico è rimosso.

1 | 1 | EVENTO
Vendetta
I Galli si vendicano delle continue incursioni.
Gioca questa carta su un esercito Gallico nello spazio di Eporedia, Mediolanum, o Bergomum.
Rimuovi 1 UC di Galli Transalpini dalla loro casella per ogni UC Gallica rimossa da questo esercito.

1 | 2 | EVENTO
Tributo
La cittadinanza paga il suo esercito per prevenire ulteriori danni alla propria città.
Gioca questa carta per attivare un esercito Gallico che al momento sta assediando una città.
Metti pedine di Saccheggio pari al livello di assedio della città +1. La città deve finire questa fase di azione libera da qualsiasi UC Gallica, facendo così terminare l'assedio.

1 | 3 | EVENTO
Rivolta Plebea
Non può essere giocata dopo l'evento "Leggi Licinio-Sestie".
Il giocatore Romano deve rimuovere 1 UC.

1 | 4 | RISPOSTA
Urla di Guerra!
La feroscia barbara della schiera Gallica terrorizza le truppe nemiche.
Gioca questa carta prima di una battaglia che coinvolge UC Gallische.
-2 al tiro di combattimento nemico.
Se perdi la battaglia:
RIMUOVI

1 | 5 | RISPOSTA
"Bestie Selvagge"
La paura della sete di sangue Gallica cresce.
Gioca questa carta quando un esercito Gallico vince una battaglia contro una potenza che non ha un segnalino Bestie Selvagge.
Ogni volta che UC di quella potenza combattono contro UC Gallische, +1 al loro tiro di combattimento (metti un segnalino per ricordare). Il segnalino viene girato quando la potenza sconfigge un esercito Gallico in battaglia.

1 | 6 | RISPOSTA
Città Abbandonata
Gioca questa carta dopo che un esercito Gallico ha assediato con successo una città con mura e decidi di saccheggiare la città.
Invece di mettere una pedina di Lealtà indipendente, metti una pedina di Controllo Politico indipendente.
RIMUOVI

1 | 7 | EVENTO
"Venivano giù Come un Torrente..."
Attiva un singolo esercito Gallico con 6 PM.
MISCHIA

1 | 8 | RISPOSTA
Locali Compassionevoli
Gioca questa carta dopo che un esercito Gallico ha perso una battaglia.
L'esercito sconfitto può ritirarsi attraverso spazi nemici senza perdere UC.
RIMUOVI

1 | 9 | RISPOSTA
Troppo Lontano da Casa
La velocità dell'avanzata Gallica mette il tuo esercito tra le forze nemiche e le porte della città.
Gioca questa carta quando un esercito Gallico entra in uno spazio di città con mura contenente una forza nemica fuori dalla città.
La forza nemica non può ritirarsi dentro la città e deve tentare di evitare la battaglia o rimanere e combattere. Se sconfitta, la forza nemica deve ritirarsi fuori dallo spazio.

1 | 10 | RISPOSTA
"Ai Coraggiosi Appartiene Tutto!"
La sconfitta non ferma i coraggiosi.
Gioca questa carta dopo che un esercito Gallico ha perso una battaglia.
Entrambe le parti rimuovono UC come richiesto dai tiri di combattimento. Tuttavia, invece di ritirarsi e di subire le conseguenze politiche, l'esercito Gallico rimane sul posto e un'altra battaglia viene combattuta.
RIMUOVI

3 | 36 | EVENTO | 10
Ajuto
Cartagine invia truppe ad un alleato in pericolo.
Rimuovi fino a 3 UC Mercenarie non assediate. Un giocatore alluato con te può mettere in gioco 1 UC, seguendo le regole per i rinforzi, per ogni UC Mercenaria rimossa.

3 | 37 | INTERRUZIONE | 10
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

3 | 38 | INTERRUZIONE | 10
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 *"Vittoria in Africa"* dal tuo mazzo, dalla tua mano, o dal mazzo degli scarti .
RIMUOVI

Cartagine
Setup Cartaginesi
Hamilcar, 2 UC Cartaginesi, 5 UC Mercenarie, segnalino Lealtà "2": Lilybaeum
Leader Minore A, 5 UC Cartaginesi, 2 segnalino Lealtà "2": Carthago

Regole Speciali
- Devi rimuovere ½ delle UC Mercenarie (arrotonda per eccesso) alla fine di ogni turno (5.10.1).
- Puoi reclutare mercenari durante il suo turno (5.10.2).
- Puoi eseguire mosse navali con carte di qualunque valore operazione (9.6.3).
- Il livello di Malcontento può ridurre il numero di carte della mano e sottrarre PV (20-2).

1 | 11 | RISPOSTA
Tito Manlio
Un soldato Romano acconsente a combattere contro un guerriero Gallico per decidere le sorti della battaglia.
Gioca questa carta quando un esercito Gallico entra in uno spazio contenente un esercito nemico e quest'ultimo tenta di evitare la battaglia.
Combatti la battaglia, ma senza infliggere i danni del combattimento. Lo sconfitto deve ritirarsi secondo le normali regole.
RIMUOVI

2 | 12 | RISPOSTA
Nemico Sorpreso
La velocità dell'esercito Gallico coglie il comandante nemico impreparato.
Gioca questa carta quando un esercito Gallico entra in uno spazio contenente un esercito nemico e quest'ultimo tenta di evitare la battaglia.
+2 al tiro di dado per evitare il combattimento.
RIMUOVI

2 | 13 | RISPOSTA
Anime per Toutatis
Gioca questa carta come risposta quando un esercito Gallico che attacca vince una battaglia contro un esercito Romano o Greco di dimensioni uguali o maggiori.
Ricevi 1 PV
o
Come tua azione:
Aggiungi 2 UC seguendo le regole per i rinforzi.
RIMUOVI

2 | 14 | RISPOSTA
Anime per Toutatis
Gioca questa carta come risposta quando un esercito Gallico che attacca vince una battaglia contro un esercito Etrusco o Sannita di dimensioni uguali o maggiori.
Ricevi 1 PV
o
Come tua azione:
Aggiungi 2 UC seguendo le regole per i rinforzi.
RIMUOVI

2 | 15 | RISPOSTA
Fuga Davanti ai Barbari
Gioca questa carta quando il tuo esercito entra in uno spazio contenente UC nemiche e il tuo esercito ha più UC del nemico.
La forza nemica deve ritirarsi come se il tuo esercito l'avesse sconfitta in battaglia. Nessun Supporto è rimosso o messo sulla mappa.

2 | 16 | RISPOSTA
Terra per Sucellos
Gioca questa carta come risposta quando alla fine della tua fase di azione almeno 3 spazi patri Romani o almeno 3 spazi patri Greci sono controllati dai Galli.
Ricevi 1 PV
o
Come tua azione:
Aggiungi 2 UC seguendo le regole per i rinforzi.
RIMUOVI

2 | 17 | RISPOSTA
Terra per Sucellos
Gioca questa carta come risposta quando alla fine della tua fase di azione almeno 3 spazi patri Etruschi o almeno 3 spazi patri Sanniti sono controllati dai Galli.
Ricevi 1 PV
o
Come tua azione:
Aggiungi 2 UC seguendo le regole per i rinforzi.
RIMUOVI

2 | 18 | RISPOSTA
Macchine di Assedio Catturate
Gioca questa carta quando metti un segnalino di assedio di livello 0 su una città nemica con mura.
I tiri di assedio in questa città sono modificati di +1 invece del tuo normale -1 (metti un segnalino nella città per ricordare). Il segnalino è rimosso quando l'assedio è solto o completato.

2 | 19 | SPECIALE
UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Volsci con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.
3 3

2 | 20 | SPECIALE
UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Volsci con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.
3 3

2 | 21 | SPECIALE
UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Volsci con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.
3 3

2 | 22 | SPECIALE
UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Volsci con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.
3 3

2 | 23 | SPECIALE
UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Volsci con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.
3 3

2 | 24 | SPECIALE
UnaPotenza Neutrale si Attiva
Attiva Cartagine o i Volsci con un'azione di valore 3 se non sono stati ancora attivati in questo round. Metti un segnalino per ricordare.
3 3

2 | 25 | EVENTO
Reclutamento
La vista delle spoglie di guerra incoraggia altri guerrieri Galli ad unirsi alla causa.
Gioca questa carta se si sono segnalini Galli nella scala del Saccheggio.
Per ogni segnalino Saccheggio che rimuovi, aggiungi 1 UC Gallica seguendo le regole per i rinforzi.

3 | 26 | RISPOSTA
In Preda al Terrore
Gioca questa carta dopo che un esercito attaccante Gallico vince una battaglia contro un esercito nemico di forza pari o può grande.
Metti un segnalino sull'esercito sconfitto. L'esercito sconfitto non può entrare in spazi contenenti UC nemiche, assediare, o sottomettere fino a quando ha il segnalino. Il segnalino è rimosso quando l'esercito entra in uno spazio PV patrio controllato dalla sua potenza.

3 | 27 | EVENTO
Rifornimenti Catturati
Un gruppo di razziatori Galli catturai i rifornimenti destinati alla città assediata.
Gioca questa carta su una città al momento assediata da un esercito Gallico.
Riduci la Lealtà di quella città di 2.

3 | 28 | EVENTO
Mercenari
Una tribù Gallica offre i propri servigi - a un costo.
Puoi offrire da 1 a 5 UC a un altro giocatore. Se accetta, può mettere in campo quel numero di UC seguendo le regole per i rinforzi, e tu devi rimuovere altrettante UC Gallische.
Per ogni UC che devi rimuovere, metti 1 segnalino Saccheggio.
RIMUOVI

3 | 29 | EVENTO
Terrore Gallico
Voci di un attacco dei Galli provocano il panico fra la popolazione di Roma.
Gioca questa carta quando un esercito Gallico è dentro o adiacente a uno spazio patrio Romano controllato dai Romani.
Il giocatore Romano deve rimuovere 3 punti di Supporto.
RIMUOVI

3 | 30 | RISPOSTA
"I Loro Inesaurribili Rifornimenti"
Gioca questa carta dopo aver subito le conseguenze politiche per una sconfitta Gallica.
Non può essere giocata se l'esercito Gallico è stato eliminato.
Tutte le UC eliminate dai tiri di combattimento ritornano nell'esercito Gallico sconfitto. UC perse a causa di carte evento o penalità per la ritirata rimangono perse.