

CARTE ROMANE

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Annulla Galli	Tipo
1	1	Punic Envoys Giocatela quando un'armata cartaginese è sconfitta in battaglia da parte del greco e non siete alleato col greco. Ponete il segnalino. Consente il gioco di "Cartagine Firma il Trattato"	Ambasciatori Punici	x		Risposta
2	1	Etruscan Indifference Giocatela dopo un'intercettazione che ha successo da parte di un'armata etrusca Il tentativo di intercettazione fallisce	Indifferenza Etrusca			Risposta
3	1	Duoviri Navales Giocatela se controllate un porto che non sia Roma Ponete il segnalino. Quando si attiva un comandante romano con una carta da 3, può muovere con massimo 3 UC per il resto del gioco	Duoviri Navales	x		Evento
4	1	Neapolis Turns to Rome Giocatela prima del tiro di dado romano per l'assedio a Neapolis se è controllata dal greco +2 al tiro di dado per l'assedio	Neapolis passa al romano	x		Risposta
5	1	Obesus Etruscus Giocatela prima di una battaglia che coinvolge un'armata etrusca -2 al tiro di dado etrusco nel combattimento	L'Obeso Etrusco			Risposta
6	1	Legionary Discipline Giocatela prima di un combattimento che coinvolge UC romane Per questo combattimento, annullate tutti i modificatori negativi al tiro di dado romano	Disciplina Legionaria			Risposta
7	1	Foedus Giocatela quando convertite uno spazio al controllo romano. Ponete il segnalino nello spazio. Nessun altro giocatore può converire questo spazio in questo turno giocando un evento o quale conseguenza politica di una vostra sconfitta in battaglia.	Foedus			Risposta
8	1	Integrity Giocatela dopo che un'armata romana è stata corrotta La corruzione è inefficace, ma la carta viene comunque rimossa dal gioco.	Integrità			Risposta
9	1	Ptolemy II Giocatela quando un'armata romana vince una battaglia contro un comandante con nome Aggiungere 2 punti di supporto per il romano	Tolomeo II	x		Risposta
10	1	Castra Giocatela quando un'armata romana viene intercettata con successo L'armata nemica deve dare battaglia e subisce un -1 invece di +1 per l'intercettazione nel tiro di dado per il combattimento.	Accampamento		Rimescolare	Risposta
11	1	Claudius the Blind Giocatela quando il greco rimuove supporto romano dopo averlo sconfitto in battaglia Dopo che il greco ha terminato di variare il supporto, aggiungere 3 punti supporto romani	Claudius il Cieco	x		Risposta
12	2	Appian Way Giocatela se Roma, Antium, Tarracina e Capua sono controllate dal romano e prive di UC nemiche Ponete il segnalino relativo. D'ora in poi questi spazi sono considerati adiacenti l'uno all'altro per il movimento, intercettazione ed avanzata per tutti i giocatori.	Via Appia	x		Evento
13	2	Disaster at Trifanum Giocatela immediatamente dopo "Grande Rivolta Latina"	Disastro a Trifanum	x		Risposta

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Annulla Galli	Tipo
		Annulla gli effetti di quell'evento.				
14	2	The Sacred Band Giocatela prima di una battaglia che coinvolge un'armata cartaginese :+2 al tiro di dado nel combattimento per il cartaginese	La Sacra Banda			
15	2	Gallic Loss of Heart Giocatela quando viene attivata un'armata gallica Quell'armata non può entrare in spazi occupati o controllati dal nemico, assediare o soggiogare in questa fase di azione.	Perdita di fiducia dei Galli	x	x	Risposta
16	2	Servian Wall Ponete il segnalino; -2 ai tiri di dado per l'assedio a Roma per il resto del gioco	Mura di Servio	x		Evento
17	2	Triarii Giocatela dopo una sconfitta di UC romane in battaglia Il numero di UC da rimuovere viene diminuito di 2.	Triarii			Risposta
18	2	Socii Giocatela dopo una sconfitta di UC romane in battaglia, ma prima di applicare le conseguenze politiche Il giocatore che ha vinto la battaglia non può rimuovere il supporto romano	Socii			Risposta
19	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
20	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
21	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
22	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
23	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
24	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
25	2	Fregellae Settled Giocatela se Fregellae è controllata dal nemico, senza UC nemiche e non ancora colonizzata Ponete un segnalino di PC romano a Fregellae. La tribù, se presente, viene soggiogata	Fregellae Colonizzata	x		Evento
26	3	Campaign Attivate un comandante romano e poi un altro comandante romano oppure uno alleato. Un solo comandante può usare il movimento navale.	Campagna			Evento
27	3	Campaign Attivate un comandante romano e poi un altro comandante romano oppure uno alleato. Un solo comandante può usare il movimento navale.	Campagna			Evento
28	3	Thurii Appeals to Rome Giocatela se Thurii è controllata dal greco, senza UC nemiche e non ancora colonizzata. Anche Potentia o Consentia devono essere uno spazio	Thurii si appella a Roma	x		Evento

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Annulla Galli	Tipo
		tribale senza UC nemiche. Ponete un segnalino di PC romano e 2 UC a Thurii.				
29	3	Cities Garrisoned Ponete 1 UC romana in 3 spazi contenenti ognuno una città con mura romane controllate, come se fossero rinforzi	Città con guarnigione			Evento
30	3	Senate Intrigue Scegliete un console sulla mappa e rimpiazzatelo con un altro console scelto a caso	Intrigo senatoriale			Evento
31	3	Devotio Giocatela quando un console romano o il Dittatore perde una battaglia Aggiungere il valore tattico del comandante al totale romano. Rimuovetelo permanentemente dal gioco	Devotio			Evento
32	3	Licinian-Sextian Laws Rimuovere 2 punti di supporto per giocarla Piazzate il segnalino. Impedisce il gioco di eventi di "Rivolta Plebea" per il resto del gioco	Leggi Licino-Sestiane	x		Evento
33	3	Dark Days of the Republic Piazzate il Dittatore e 2 UC romane in un singolo spazio come se fossero rinforzi. Rimuovete il Dittatore alla fine del turno	I giorni oscuri della Repubblica	x		Evento
34	3	Epirote Traitor Non si può giocare mentre i greci sono vostri alleati Rimuovete permanentemente un comandante con nome greco o piazzate 5 punti di supporto romani	Traditore epirota	x		Evento
35	3	Carthage Signs Treaty Può essere giocata solo dopo "Ambasciatori Punici". Inoltre il greco deve controllare Lilybaeum e non essere vostro alleato Girate il segnalino di Ambasciatori Punici [PUNIC ENVOYS]. Roma e Cartagine sono ora alleate.	Cartagine firma un trattato	x		Evento
36	3	Quincunx Giocatela dopo i tiri per il combattimento in una battaglia che coinvolge UC romane Dopo aver visto entrambi i tiri di dado, potete ritirare i vostri.	Quincunx			Risposta
37	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più come se aveste giocato una carta da 3 dalla vostra mano o scartate un numero di carte dalla vostra mano e rimpiazzatele con un pari numero di carte pescate dal mazzo.	Tempi Disperati	x		Interruzione
38	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più come se aveste giocato una carta da 3 dalla vostra mano oppure prendete e giocate la carta la carta "Giorni Bui della Repubblica" dal mazzo, dalla mano o dagli scarti.	Tempi Disperati	x		Interruzione

CARTE ETRUSCO - SANNITE

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Annulla Galli	Tipo
1	1	Gallic Fury Giocatela prima di una battaglia che coinvolge i Galli Transalpini :+2 al tiro di dado nel combattimento dei Galli Transalpini	Furia Gallica		x	Risposta
2	1	Death of Aulius Giocatela prima di una battaglia che coinvolge un'armata romana :+2 al tiro di dado nel combattimento del romano	Morte di Aulius	x		Risposta
3	1	Treason of Marcus Manlius Giocatela se un console non è a Roma Il romano deve piazzare un console, a sua scelta, e tutte le unità raggruppate con questi, a Roma	Tradimento di Marcus Manlius	x		Evento
4	1	Gellius Egnatius Piazzate Egnatius come rinforzo	Gellius Egnatius	x		Evento
5	1	Lucanian Raiders Giocatela se Potentia rimane uno spazio trivale e non ha UC Rimuovete una UC greca o un segnalino PC da uno spazio privo di mura entro 2 da Potentia	Raid dei Lucani			Evento
6	1	Bruttian Raiders Giocatela se Potentia rimane uno spazio trivale e non ha UC Rimuovete una UC greca o un segnalino PC da uno spazio privo di mura entro 2 da Consentia	Raid dei Brutti			Evento
7	1	Raiders Defeated Giocatelo dopo un raid gallico che abbia avuto successo Il raid fallisce ed il gallo deve rimuovere una UC tra chi ha fatto raid	Raid sconfitto		x	Risposta
8	1	Domestication Rimuovere 1 UC gallica	Addomesticamento	Rimescolare	x	Evento
9	1	Gavius Pontius Piazzate Pontius come rinforzo	Gavius Pontius	x		Evento
10	1	Mountain Passes Giocatela quando un'armata sannita tenta di evitare la battaglia o di intercettare in uno spazio originario sannita Sottrarre -2 dal tiro di dado	Passi montani			Risposta
11	1	Violent Wind and Thunderstorms Giocatela prima che si tirino i dadi in qualsiasi battaglia Non si combatte alcuna battaglia e l'attaccante si ritira nello spazio di provenienza	Venti violenti e temporali	x		Risposta
12	2	Punic Naval Victory Non può essere giocata se Cartagine ha chiesto la pace Piazzate il segnalino. Nessun movimento navale greco per il resto del turno	Vittoria navale punica	x		Evento
13	2	Vestal Impurity Rimuovete 2 punti di supporto romani	Impunità vestale			Evento
14	2	Dionysius Aids Sparta Il greco deve rimuovere 2 UC greche non assediate dalla Sicilia	Dionysius Aiuta Sparta	x		Evento
15	2	Unfavorable Auguries Giocatela quando viene attivata un'armata romana Annullate l'attivazione	Presagi Sfavorevoli	x		Risposta

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Annulla Galli	Tipo
16	2	Samnite Loyalty Giocatela prima di un tentativo di soggiogare Bovianum, Aufidena, Larinum, o Fregellae. Sottrarre -3 dal tiro di dado	Lealtà sannita			Risposta
17	2	Bloodshed Beyond the Alps ponete 3 unità transalpine nella loro casella	Bagno di sangue al di là delle Alpi	x	x	Evento
18	2	Lucius Numisius Piazzate Numisius come rinforzo	Lucius Numisius	x		Evento
19	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate i Volsci. Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
20	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate i Volsci. Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
21	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate i Volsci. Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
22	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate i Volsci. Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
23	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate i Volsci. Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
24	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, ponete il segnalino Attivate i Volsci. Cartagine o i Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round	Attivazione di Potenza Neutrale			Speciale
25	2	Naval Transport Giocatela su un comandante etrusco in porto Questo comandante è attivato e può fare movimento navale con massimo 3 UC	Trasporto Navale			Evento
26	3	Yoke of Spears Giocatela quando un'armata sannita vince una battaglia in o adiacente a Aufidena, Bovianum o Larinum L'unico danno causato è che chi perde rimuove 1 UC. Ponete l'armata sconfitta in uno spazio di vittoria originario come se fossero rinforzi. variate il supporto come se aveste distrutto l'intera armata.	Giogo di lance			Risposta
27	3	Mercenaries Switch Sides Rimuovere 2 qualsiasi UC greche e/o galliche. Aggiungere 2 UC etrusche come rinforzi	I mercenari cambiano parte		x	Evento
28	3	Plebian Revolt Non può essere giocata dopo "Leggi Licino-Sestiane" Il romano deve rimuovere 3 sue UC	Rivolta plebea			Evento
29	3	Dis Comes for Brennus Giocarla se Brennus è sulla mappa Brennus viene posto nella casella dei comandanti ritirati	Dis Comes per Brennus		x	Evento
30	3	Mamertines	Mamertini	x		Evento

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Annulla Galli	Tipo
		Rimuovere sino a 2 UC a Messana. Se non ne rimane alcuna, ritirate qualsiasi comandante lì presente e ponete un segnalino di lealtà indipendente				
31	3	Caudine Forks Giocarla quando un'armata nemica muove in uno spazio non occupato in o adiacente a Aufidena, Bovianum, o Larinum e vi è anche un'armata sannita in quello spazio. Ponete l'armata sannita nello spazio dell'armata che sta muovendo e combattete. I sanniti si difendono con +3.	Forche Caudine	x		Risposta
32	3	Consul Ambushed! Giocarla prima di una battaglia nella quale un console romano o dittatore comanda l'armata attaccante. Ritirate il comandante romano.	Imboscata al Console!	x		Risposta
33	3	Great Latin Revolt Rimuovete 3 punti supporto romani annullati da "Disastro a Trifanum".	Grande rivolta latina	x		Evento
34	3	Campaign Attivate uno dei vostri comandanti e poi o un altro vostro comandante o uno alleato. L'alleato può usare il movimento navale se può farlo con una carta da 3.	Campagna			Evento
35	3	Linen Legion Giocarla prima di una battaglia che coinvolge un'armata sannita. +3 al tiro di dado in combattimento per il sannita. Se sconfitta, l'armata sannita deve rimuovere 2 UC in più.	Legione Linen			Risposta
36	3	Grand Coalition Giocarla se Roma controlla qualsiasi zona originaria etrusca Il gallo deve allearsi con voi e nessuno dei due può rompere l'alleanza in questo turno. Piazzare 3 UC come rinforzo e potete giocare qualsiasi carta da 3 come Campagna per il resto del turno.	Grande coalizione	x	x	Evento
37	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più come se aveste giocato una carta da 3 dalla vostra mano o scartate un numero qualsiasi di carte dalla vostra mano e rimpiazzatele con altrettante pescate dal mazzo.	Tempi Disperati		x	
38	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più come se aveste giocato una carta da 3 dalla vostra mano o prendete dal mazzo, dalla mano o dagli scarti "Grande Coalizione" e giocatela.	Tempi Disperati		x	

CARTE GALLE

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Tipo
1	1	Vengeance Giocarla su qualsiasi armata gallica negli spazi di Eporedia, Mediolanum, o Bergomum. Rimuovete una UC transalpina dalla casella fuori mappa per ogni UC gallica nell'armata che viene rimossa..	Vendetta		Evento
2	1	Tribute Giocatela per attivare un'armata gallica che sta assediando una città. Ponete segnalini di bottino pari al livello di assedio della città più uno. La città deve terminare la fase di azione senza UC galliche, finendo così l'assedio.	Tributo		Evento
3	1	Plebian Revolt Non può essere giocata dopo "Leggi Licino-Sestiane" Il romano deve rimuovere 1 sua UC	Rivolta plebea		Evento
4	1	War Cries! Giocarla prima di una battaglia che coinvolge UC galliche :-2 al tiro di dado nemico nel combattimento	Urla di Guerra!	x	Risposta
5	1	"Wild Beasts" Giocarla quando un'armata gallica vince una battaglia contro una potenza tenuta da giocatore che non ha Bestie Selvagge Piazzate il segnalino. Quando UC di quella potenza combattono contro UC galliche, -1 al loro tiro di dado in combattimento. Il segnalino viene girato quando il giocatore sconfigge un'armata gallica in combattimento.	Bestie selvagge		Risposta
6	1	City Abandoned Giocarla dopo che un'armata gallica assedia con successo una città con mura e decidete di saccheggiare la città. Invece di piazzare un segnalino di lealtà indipendente, piazzate un segnalino di PC indipendente.	Città abbandonata	x	Risposta
7	1	"They Swept Down Like a Torrent ..." Attivate una singola armata gallica con 6 MP.	Scesero come un torrente ...	Rimescolare	Evento
8	1	Sympathic Locals Giocatela dopo che un'armata gallica ha perso una battaglia. L'armata sconfitta si può ritirare attraverso spazi nemici senza perdita di UC.	Simpatie dei locali	x	Risposta
9	1	Too Far from Home Play when a Gallic army enters a walled city space che contiene una forza nemica fuori della città. Nessuna UC e/o comandante in quella forza nemica si può ritirare dentro la città in questa fase di azione.	Troppo distanti da casa		Risposta
10	1	"To the Brave Belongs Everything!" Giocatela dopo che un'armata gallica ha perso una battaglia. Entrambe le parti rimuovono UC come imposto dai tiri di dado nel combattimento. Invece di ritirarsi e subire le conseguenze politiche, l'armata gallica rimane e si combatte ancora.	Al coraggioso spetta tutto!	x	Risposta
11	1	Titus Manlius Giocarla quando un'armata romana entra in uno spazio che contiene un'armata gallica. Combattetevi, ma senza causare danni. Il perdente si ritira come al solito	Titus Manlius	x	Risposta
12	2	Enemy Surprised Giocarla quando un'armata gallica entra in uno spazio che contiene un'armata nemica e questa tenta di evitare la battaglia. +2 al tiro di dado per evitare la battaglia	Nemico sorpreso	x	Risposta
13	2	Souls for Teutates Come risposta quando un'armata gallica attaccante vince una battaglia contro un'armata greca o romana di dimensione uguale o superiore: ricevete 1 VP. Come vostra azione: aggiungere 2 UC come rinforzi.	Anime per Teutates	x	Risposta
14	2	Souls for Teutates	Anime per Teutates	x	Risposta

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Tipo
		<p>Come risposta quando un'armata gallica attaccante vince una battaglia contro un'armata etrusca o sannita di dimensione uguale o superiore: ricevete 1 VP.</p> <p>Come vostra azione: aggiungere 2 UC come rinforzi.</p>			
15	2	<p>Flight Before the Barbarians</p> <p>Giocatela quando una vostra armata entra in uno spazio che contiene UC nemiche e la vostra armata ha più UC del nemico la forza nemica si deve ritirare come se fosse stata sconfitta in battaglia. Non viene piazzato né rimosso supporto</p>	Fuga dai barbari		Risposta
16	2	<p>Land for Sucellus</p> <p>Come risposta quando alla fine della vostra fase di azione almeno 3 spazi romani o 3 greci sono controllati dal gallo: ricevete 1 VP.</p> <p>Come vostra azione: aggiungere 2 UC come rinforzi.</p>	Terra per Sucellus	x	Risposta
17	2	<p>Land for Sucellus</p> <p>Come risposta quando alla fine della vostra fase di azione almeno 3 spazi etruschi o 3 sanniti sono controllati dal gallo: ricevete 1 VP.</p> <p>Come vostra azione: aggiungere 2 UC come rinforzi.</p>	Terra per Sucellus	x	Risposta
18	2	<p>Siege Train Captured</p> <p>Giocarla quando piazzate un segnalino di assedio di livello zero su una città con mura nemica</p> <p>Piazzate il segnalino nella città. I tiri di dado per l'assedio di questa città hanno un +1 invece del normale -1. Si rimuove il segnalino quando si completa o si abbandona l'assedio.</p>	Cattura di materiale da assedio		Risposta
19	2	<p>Neutral Power Activates</p> <p>Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino</p> <p>Attivate Cartagine o i Volsci con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.</p>	Attivazione di Potenza neutrale		Speciale
20	2	<p>Neutral Power Activates</p> <p>Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino</p> <p>Attivate Cartagine o i Volsci con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.</p>	Attivazione di Potenza neutrale		Speciale
21	2	<p>Neutral Power Activates</p> <p>Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino</p> <p>Attivate Cartagine o i Volsci con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.</p>	Attivazione di Potenza neutrale		Speciale
22	2	<p>Neutral Power Activates</p> <p>Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino</p> <p>Attivate Cartagine o i Volsci con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.</p>	Attivazione di Potenza neutrale		Speciale
23	2	<p>Neutral Power Activates</p> <p>Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino</p> <p>Attivate Cartagine o i Volsci con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.</p>	Attivazione di Potenza neutrale		Speciale
24	2	<p>Neutral Power Activates</p> <p>Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino</p> <p>Attivate Cartagine o i Volsci con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.</p>	Attivazione di Potenza neutrale		Speciale
25	2	<p>Recruitment</p> <p>Giocarla se vi sono segnalini gallici nella tabella del bottino</p> <p>Per ogni segnalino di bottino che rimuovete, aggiungete una UC gallica come rinforzo.</p>	Reclutamento		Evento
26	3	<p>Terror Stricken</p> <p>Giocatela dopo che un'armata gallica attaccante ha vinto una battaglia contro un'armata nemica di dimensione uguale o superiore.</p> <p>Ponete il segnalino sull'armata sconfitta. Questa non può entrare in spazi che contengono UC nemiche, assedio o soggiogazione mentre ha il segnalino.</p> <p>Questo viene rimosso quando l'armata entra in uno spazio di vittoria amico controllato.</p>	Atterriti		Risposta
27	3	<p>Supplies Captured</p> <p>Giocarla su una città correntemente assediata da un'armata gallica.</p> <p>Diminuite la lealtà di quella città di due.</p>	Cattura di rifornimenti		Evento

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Tipo
28	3	Mercenaries Potete offrire da 1 a 5 UC ad un altro giocatore. Se le accetta, le può piazzare come rinforzi e dovete rimuovere quel numero di UC galliche. Per ogni UC che dovete rimuovere, piazzate 1 segnalino di bottino.	Mercenari	x	Evento
29	3	Tulmultus Gallicus Giocatela quando un'armata gallica è in o adiacente a un territorio originario romano. Il romano deve rimuovere 3 punti di supporto.	Tulmultus Gallicus	x	Evento
30	3	"Their Inexhaustible Supply" Giocatela dopo aver determinato le conseguenze politiche di una sconfitta del gallo. Non si può giocare se l'armata gallica è stata eliminata. Recuperate tutte le UC dell'armata gallica sconfitta e che sono state eliminate nel combattimento. Le perdite di UC per il gioco di carte evento o per penalità nella ritirata sono comunque perse.	"La loro inesauribile risorsa"		Risposta
31	3	Headlong Rush Giocatela prima di attaccare un'armata nemica -2 al vostro tiro di dado in combattimento, ma l'avversario deve rimuovere 3 UC in più indipendentemente dal risultato.	Corsa sfrenata		Risposta
32	3	Bloodlust Giocatela dopo che un'armata gallica attaccante vince una battaglia. L'armata può continuare a muovere come se non vi fosse stata battaglia.	Voglia di sangue	x	Risposta
33	3	Brennus Piazzate Brennus come rinforzo	Brennus	x	Evento
34	3	Gallic Mercenaries Go Home Rimuovete 2 UC greche ed aggiungete 2 UC galliche come rinforzi	Mercenari galli tornano a casa		Evento
35	3	Local Informants Giocatela dopo un fallito tentativo di intercettazione o di evitare da uno spazio controllato dal gallo. Il tentativo ha successo.	Informatori locali		Risposta
36	3	"Vae Victis!" Giocatela dopo che un'armata gallica assedia con successo una città e decidete di saccheggiarla. Piazzate 3 segnalini di bottino in più.	"Vae Victis!"	x	Risposta
37	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più come se aveste giocato una carta da 3 dalla vostra mano o scartate un numero qualsiasi di carte dalla vostra mano e rimpiazzatele con altrettante pescate dal mazzo.	Tempi Disperati		x
38	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più di valore 3 o prendete la carta Brennus dal mazzo, dalla mano o dagli scarti e giocatela.	Tempi Disperati		x

CARTE GRECHE

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Tipo
1	1	Tarentines Sink Roman Fleet Giocarla se è stata giocata "Duoviri Navales" e non siete alleati con Roma. Girate il segnalino. Gli effetti dell'evento Duoviri Navales sono annullati per il resto del turno.	<i>I tarantini affondano la flotta romana</i>	x	Evento
2	1	Heights of Epipolae Piazzate il segnalino: -2 ai tiri di dado per l'assedio a Syracusae per il resto del gioco.	<i>Le alture di Epipolae</i>	x	Evento
3	1	Greek Privateers Rimuovere 1 supporto da un porto in Italia	<i>Privati greci</i>	Rimescolare	Evento
4	1	Diekplus Giocatela su una città con porto assediata Diminuite il livello di assedio a zero. Se il comandante assediante è Alleato, dovete rompere l'alleanza	<i>Diekplus</i>		Evento
5	1	Hoplites Giocatela prima di tirare i dadi in un combattimento che coinvolge un'armata greca. +2 al tiro di dado greco nel combattimento. Se il greco perde, deve rimuovere 1 UC in più.	<i>Opliti</i>		Risposta
6	1	Cleonymus of Sparta Piazzate Cleonymus ed 1 UC greca in un singolo spazio come rinforzo.	<i>Cleonymus di Sparta</i>	x	Evento
7	1	Alexander of Epirus Piazzate Alessandro ed 1 UC greca in un singolo spazio come rinforzo.	<i>Alessandro dell'Epiro</i>	x	Evento
8	1	Agathocles Lands in Africa Giocatela se Agathocles è a Siracusa e non è attiva la Vittoria Navale Punica. Piazzatelo con qualsiasi subordinato e sino a 6 UC da Syracuse a Kerkouane (Africa).	<i>Agathocles sbarca in Africa</i>	x	Evento
9	1	Catapults Giocatela prima di tirare i dadi per un assedio +2 ad un tiro di dado ad un assedio del greco o -2 ad un assedio contro una città greca	<i>Catapulte</i>		Risposta
10	1	Greek Reprisal Giocarla prima che un'armata greca tenti di soggiogare Potentia o Consentita. +2 al tiro di dado per la soggiogazione	<i>Vendetta greca</i>		Risposta
11	1	Insubordination Giocarla quando un'armata gallica viene attivata per il movimento. Metà delle UC, arrotondando per difetto, nell'armata attivata si rifiutano di muovere. Il resto dell'armata può continuare a muovere normalmente.	<i>Insubordinazione</i>		Risposta
12	2	Storms at Sea Giocatela quando un'armata tenta di muovere o ritirarsi per mare. Quell'armata non si può ritirare per mare né muovere per mare in questa fase di azione.	<i>Tempeste in mare</i>	x	Risposta
13	2	Thessalians Giocatela prima di tirare i dadi in un combattimento che coinvolge un'armata greca. +2 al tiro di dado greco nel combattimento. Se il greco vince, l'armata nemica deve rimuovere una UC in più.	<i>Tessalesi</i>		Risposta
14	2	Bomilcar Withdraws Giocatela prima di una battaglia nello spazio di Kekouane. Spostate Bomilcare e 3 UC cartaginesi da Kerkouane (Africa) a Cartagine. Risolvete poi la battaglia.	<i>Bomilcare si ritira</i>	x	Risposta
15	2	Quinqueremes	<i>Quinqueremi</i>		Risposta

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Tipo
		Giocatela prima di tirare sulla tabella del combattimento navale. Il movimento navale ha successo.			
16	2	Cineas Giocatela se Pirro non è sulla mappa. Scegliete un'altra potenza tenuta da giocatore. Aggungete e/o rimuovete 3 punti di supporto come se aveste sconfitto quel giocatore in battaglia.	Cineas	x	Evento
17	2	Magna Graecia Piazzate il segnalino. Non perdetevi lealtà questo turno per tenere in gioco i comandanti con nome.	Magna Graecia	x	Evento
18	2	Timoleon of Corinth Piazzate Timoleone e 2 UC greche in un singolo spazio come rinforzo.	Timoleone di Corinto	x	Evento
19	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino Attivate i Volsci o Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.	Attivazione di Potenza neutrale	Speciale	Speciale
20	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino Attivate i Volsci o Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.	Attivazione di Potenza neutrale	Speciale	Speciale
21	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino Attivate i Volsci o Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.	Attivazione di Potenza neutrale	Speciale	Speciale
22	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino Attivate i Volsci o Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.	Attivazione di Potenza neutrale	Speciale	Speciale
23	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino Attivate i Volsci o Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.	Attivazione di Potenza neutrale	Speciale	Speciale
24	2	Neutral Power Activates Giocatela nella vostra fase di azione, piazzate il segnalino Attivate i Volsci o Galli Transalpini con un'azione da 3 se non sono stati attivati in questo round.	Attivazione di Potenza neutrale	Speciale	Speciale
25	2	Plebian revolt Non può essere giocata dopo "Leggi Licine-Seste". Il romano deve rimuovere 2 sue UC	Rivolta plebea		Evento
26	3	Pyrrhus of Epirus Piazzate Pirro e 3 UC greche in un singolo spazio come rinforzi.	Pirro dell'Epiro	x	Evento
27	3	Campaign Attivate un comandante greco e poi un altro greco o alleato. Un solo comandante può usare il movimento navale.	Campagna		Evento
28	3	Rebels Executed Per giocarla, rimuovete 2 segnalini di PC greci. Piazzate sino a 5 punti supporto in città con mura controllate dal greco e non assediate.	Ribelli giustiziati		Evento
29	3	Carthaginian Mistrust Giocatela quando viene attivata un'armata cartaginese Annullate l'attivazione	Sfiducia cartaginese		Risposta
30	3	Volsci Uprising Giocatela se Antium è controllata dal romano	Rivolta dei Volsci	x	Evento

Numero	Op	Testo inglese	Traduzione	Rimozione	Tipo	
		Rimuovete sino a 2 UC da Antium. Se non ne rimane alcuna, ritirate qualsiasi comandante lì presente e piazzate un segnalino di lealtà 1 dei Volsci.				
31	3	Solar Eclipse Giocatela prima di tirare i dadi per qualsiasi motivo. Tirate i dadi due volte e scegliete quale risultato tenere.	Eclisse di sole	x	<i>Risposta</i>	
32	3	Pyrrhic Victory Giocatela prima di tirare i dadi in un combattimento che coinvolge Pirro nel quale la sua armata è pari o superiore in+ numero rispetto al nemico. Non si tirano dadi. Pirro vince automaticamente la battaglia. La sua armata perde la metà delle sue UC arrotondando per eccesso. La forza nemica rimuove 1 UC e deve ritirarsi normalmente.	Vittoria di Pirro		<i>Risposta</i>	
33	3	Indian War Elephants Piazzate gli elefanti da guerra in uno spazio come rinforzi. Le armate che combattono contro gli elefanti subiscono un -2 al loro tiro di dado nel combattimento e perdono 1 UC in più se sconfitte. Rimuovete gli elefanti alla fine del turno.	Elefanti da guerra indiani	x	<i>Evento</i>	
34	3	Gallic Mercenaries Rimuovete 2 UC galliche e aggiungetene 2 greche come rinforzi.	Mercenari galli		<i>Evento</i>	
35	3	Agathocles of Syracuse Piazzate Agathocles e 2 UC greche in un singolo spazio come rinforzi.	Agathocles di Siracusa	x	<i>Evento</i>	
36	3	Siege Towers Giocatela prima di tirare per l'assedio. Se il risultato causa un qualsiasi punto di assedio, la città cade immediatamente.	Torri da assedio		<i>Risposta</i>	
37	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più come se aveste giocato una carta da 3 dalla vostra mano o scartate un numero di carte dalla vostra mano e rimpiazzatele con un pari numero di carte pescate dal mazzo.	Tempi Disperati	x	<i>Interruzione</i>	
38	3	Desperate Times Giocatela immediatamente prima che qualsiasi giocatore inizi una fase di azione, inclusa la vostra fase di azione Effettuate immediatamente un'azione in più come se aveste giocato una carta da 3 dalla vostra mano oppure prendete e giocate un evento che vi consente di portare in gioco un comandante dal mazzo, dalla mano o dagli scarti.	Tempi Disperati	x	<i>Interruzione</i>	