



ATAK Z PRAWYJ




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z PRAWYJ



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z LEWEJ



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie !♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK Z LEWEJ

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.



ATAK CZOŁOWY




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.

ATAK CZOŁOWY



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1♣⊙.




ATAK
CZOŁOWY





Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .




ATAK
CZOŁOWY




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .




ATAK
CZOŁOWY



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .



ATAK
CZOŁOWY





Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .



ATAK
CZOŁOWY




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .


ATAK
CZOŁOWY



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .


ATAK
CZOŁOWY




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .




ATAK
CZOŁOWY




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .




ATAK
CZOŁOWY



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .

ATAK
CZOŁOWY




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie   .

ROZPOZNANIE




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

ROZPOZNANIE



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

ROZPOZNANIE




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

ROZPOZNANIE




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

ROZPOZNANIE



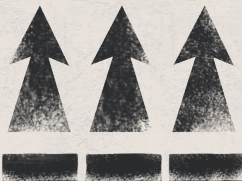
Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

ROZPOZNANIE




Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

ROZPOZNANIE



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

ROZPOZNANIE



Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣.

PODWÓJNE OSKRZYDLENIE



Gracz, który dopasował tę kartę przejmuje Inicjatywę.

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣. Musi usunąć wszystkie, jeśli wypadł ♣.

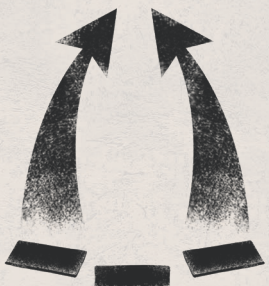
PODWÓJNE OSKRZYDLENIE



Gracz, który dopasował tę kartę przejmuje Inicjatywę.

Rzuc Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie ↑♣. Musi usunąć wszystkie, jeśli wypadł ♣.

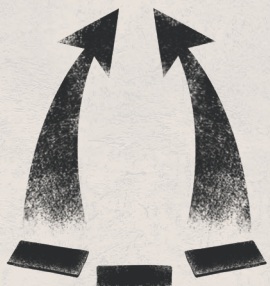
PODWÓJNE OSKRZYDLENIE



Gracz, który dopasował tę kartę przejmuje Inicjatywę.

Rzuć Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1 ☉. Musi usunąć wszystkie, jeśli wypadł 1 ♣.

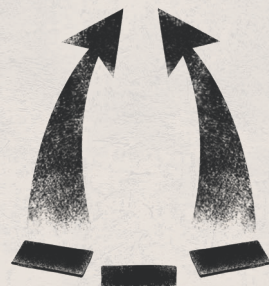
PODWÓJNE OSKRZYDLENIE



Gracz, który dopasował tę kartę przejmuje Inicjatywę.

Rzuć Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1 ☉. Musi usunąć wszystkie, jeśli wypadł 1 ♣.

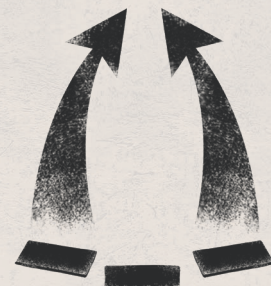
PODWÓJNE OSKRZYDLENIE



Gracz, który dopasował tę kartę przejmuje Inicjatywę.

Rzuć Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1 ☉. Musi usunąć wszystkie, jeśli wypadł 1 ♣.

PODWÓJNE OSKRZYDLENIE



Gracz, który dopasował tę kartę przejmuje Inicjatywę.

Rzuć Kością Ucieczki. Przegrany musi usunąć tyle swoich Oddziałów, ile na kości wypadło łącznie 1 ☉. Musi usunąć wszystkie, jeśli wypadł 1 ♣.

ODWÓD



Użyj tej karty jako: Rozpoznanie, Atak Czołowy, Atak z Lewej, Atak z Prawej albo Podwójne Oskrzydlenie.

ODWÓD



Użyj tej karty jako: Rozpoznanie, Atak Czołowy, Atak z Lewej, Atak z Prawej albo Podwójne Oskrzydlenie.

ODWÓD



Użyj tej karty jako: Rozpoznanie, Atak Czołowy, Atak z Lewej, Atak z Prawej albo Podwójne Oskrzydlenie.

ODWÓD



Użyj tej karty jako: Rozpoznanie, Atak Czołowy, Atak z Lewej, Atak z Prawej albo Podwójne Oskrzydlenie.

WIELKI PRZYWÓDCA



Zwiększ Wartość Bitewną swojego Dowódcy o 1 na czas Bitwy.
DOBIERZ 1 KARTĘ TAKTYKI.

ZASADZKA



Dodaj 1 do swojego następnego Rzutu Bitewnego oraz odejmij 1 od następnego Rzutu Bitewnego przeciwnika.

MIELIZNY



Odwróć 1 wrogi Okręt na stronę Wykorzystany i usuń go z Bitwy. Zwycięzca bierze ten Okręt jako Przyz.
DOBIEZ 1 KARTĘ TAKTYKI.

POŚCIG



Zagraj, aby anulować wrogie Wycofanie.
ALBO
Dodaj 2 do Rzutu Bitewnego, jeśli twoim celem jest Transportowiec.

POMYŚLNE WIATRY



Zabierz przeciwnikowi zeton Supremacji.
ALBO
Odrzuć tę kartę i **wybij** sobie 1 kartę z talii Kart Taktyki.

OSKRZYDLENIE



Wykonaj w tej Rundzie 2 Rzuty Bitewne. Dodaj 1 do obydwu Rzutów, jeśli przeciwnik wcześniej atakował Transportowce.

POŁAMANE WIOSŁA



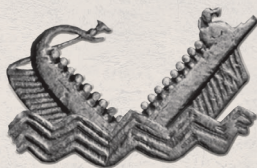
Dodaj 1 do wyniku twojego następnego Rzutu Bitewnego i dobierz 1 Kartę Taktyki, jeśli zadałeś Trafienie.

OKRĘTY ZAPALAJĄCE



Zagraj wtedy, gdy nie masz Supremacji. W tej Rundzie nie ma żadnych Przyzów, a drugi gracz musi pominąć swój następny Rzut Bitewny.

STRZASKANE KADŁUBY



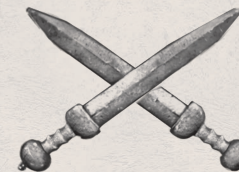
Zadaj 1 Trafienie wrogiemu Okrętowi albo Transportowcowi.

UCIECZKA!



Zagraj tę kartę w Fазie Manewrów, aby natychmiast wykonać Unik (Supremacja pozostaje bez zmian).

ABORDAŻ



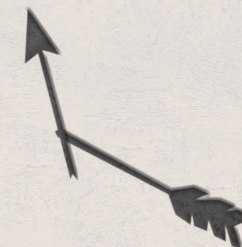
ZAGRAJ W 2 RUNDZIE ALBO PÓŹNIEJ

Wykonaj Rzut Bitewny i wynik sprawdź w Tabeli Strat w kolumnie odpowiadającej liczbie Oddziałów transportowanych przez twoją flotę. Możesz zamienić Trafienia wrogich Okrętów na Przyzy.

ALBO

Dodaj 2 do wyniku Rzutu Bitewnego, jeśli twoim celem jest Okręt.

PANIKA



Wykonaj Rzut w kolumnie odpowiadającej bieżącej Rundzie, aby określić liczbę wrogich Okrętów, które staną się Wykorzystane i przenieś je na pole *At Port* (W Porcie).

ESKADRA REZERWOWA



Wprowadź do Bitwy dowolne nieuczestniczące w niej Gotowe Okręty.

ALBO

Przeciwnik nie może atakować twoich Transportowców w następnej Rundzie.

DOŚWIADCZONE ZAŁOGI



1 z twoich wcześniej trafionych Okrętów lub Transportowców zostaje uratowany przed zatonięciem i wraca do Bitwy.

OGIEŃ GRECKI



Wynik Rzutu Bitewnego odczytaj z następnej (na prawo) kolumny (II zamiast I itd.).

PERIPLUS



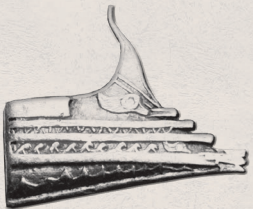
Zrezygnuj z Rzutu Bitewnego w tej Rundzie. W zamian, w następnej Rundzie, wykonaj 2 Rzuty Bitewne.

KYKLOS



Zadaj tyle Trafień wrogim Okrętom, ile wynosi Wartość Bitewna twojego Dowódcy.

DIEKPLOUS



Jeśli wynik Rzutu kością jest wyższy niż Wartość Bitewna wrogiego Dowódcy, to zadaj 2 razy więcej Trafień w tej Rundzie.

1

4



HANNIBAL

Raz podczas Bitwy może użyć karty BC *Rozpoznanie*, jako *Atak z Lewej*, *Atak z Prawej* albo *Podwójne Oskrzydlenie*.

1

1



BOMILCAR

Może wykonać Ruch Morski z Armią do 3 Oddziałów przy użyciu dowolnej karty.

2

1



H. GISGO

Może Uniknąć Bitwy i Przechwytywać po Rzucie 1-3.

2

2



MAGO

Otrzymuje niebieski ●, kiedy wykonuje Ruch Morski.

2 3



HASDRUBAL

3 2



HANNO

Nie może opuszczać Afryki.
 Może usuwać zwykłe, rzymskie PC, jeśli zakończy ruch na takim PC.

1 4



P. C. SCIPIO AFRICANUS

Jeśli Oblega wykorzystując kartę *Forsownego Marszu*, to może rzucić dwiema Kośćmi Oblegania i zastosować obydwa wyniki.


1 1



C. TERENCEIUS VARRO

Może Przechwytywać po Rzucie 1-4.


1 1



C. SEMPRONIUS GRACCHUS

Zimowe Straty nie mają wpływu na jego Armię.


1 2



C. CLAUDIUS NERO

Może się przemieścić o 6 pól, jeśli używa *Karty Kampanii*.

1 3



M. LIVIUS SALINATOR

Poza Italią jego Wartość Strategiczna wynosi 3. Nie dotyczy go Rzut na Zmianę Dowódcy.


2 1



T. SEMPRONIUS LONGUS

Może Kontratakować po Rzucie 1-2, jeśli zaczyna jako atakujący.


2 1



Q. FULVIUS FLACCUS

Nie może opuszczać Italii. Rzuć kością 2 razy podczas prób Pacyfikacji i Obłężenia, a następnie zastosuj obydwa wyniki.


2 2



C. FLAMINIUS

Może przeprowadzić udany Pościg po Rzucie 1-4.

2 2



**M. VALERIUS
 LAEVINUS**

Jego Wartość Strategiczna na Sycylii wynosi 1.

2 3



**M. CLAUDIUS
 MARCELLUS**

Jeśli Oblega z wykorzystaniem *Karty Kampanii* oraz Białej Kości - zmień kość na Czerwoną. Jeśli oblega z wykorzystaniem *Karty Kampanii* oraz Czerwonej Kości - może użyć ✕ Specjalnego Efektu.

3 1



**P. LICINIUS
 CRASSUS**

Otrzymuje 2 dodatkowe BC, jeśli zaczyna jako obrońca w Italii.

3 2



**P. CORNELIUS
 SCIPIO**

Jego Wartość Strategiczna w Iberii wynosi 2.


3 2



A. PAULLUS

Może Kontratakować po Rzucie 1-3, jeśli zaczyna jako obrońca.

3 3



**Q. FABIUS
 MAXIMUS**

Nie może opuścić Italii. Może Unikać Bitwy po Rzucie 1-5.


1 1



H. GISCO
 ADMIRAL

Może Przechwytywać wrogi Transport Morski po Rzucie 1-2.

1 2



HASDRUBAL

Może dodać 1 do Rzutu na Szarżę Słoni.

1 3



HAMILCAR BARCA

Jego Wartość Bitewna wynosi 4, jeżeli jest obrońcą na początku Bitwy.

2 1



HIMILCO

Może usunąć 1 Punkt Obłężenia, jeżeli został aktywowany w Obleganym Mieście.

2 2



CARTHALO
ADMIRAL

Może odwrócić 1 PC przeciwnika albo usunąć 1 Punkt Oblężenia wzdłuż jednego Szlaku Morskiego zamiast wykonywania Ruchu.

2 3



ADHERBAL
ADMIRAL

Może natychmiast Naprawić 1 Okręt, jeśli skutecznie Przechwycił Ruch Morski.

3 2



HANNO

Może umieścić 1 PC w Miat, jeśli Spacyfikował Plemię w Afryce.


3 3



HAMILCAR
ADMIRAL

Jego Wartość Bitewna wynosi 2 podczas Bitew Morskich.

3 3



XANTHIPPOS

Jego Wartość Strategiczna w Afryce wynosi 1.

1 1



C. SULPICIUS PATERCULUS
ADMIRAL / AFRYKAŃSKI

Może zamienić pierwsze wrogie Trafienie Okrętu w Bitwie na Prz. Zamień ten Prz na rzymski Wykorzystany Okręt.


1 1



L. M. VULSO LONGUS
ADMIRAL / AFRYKAŃSKI

Może zamienić do 2 Oddziałów ze swojej Armii na Okręty (albo na odwrót) przed wykonaniem ruchu.


1 2



C. DUILIUS
ADMIRAL

Może zostać Prokonsulem tylko wtedy, jeśli rzymski Skarbiec Wojenny zostanie zmniejszony o 1 OP.

1 3



C. ATILIUS REGULUS
ADMIRAL / AFRYKAŃSKI / ARYSTOKRATA

Może kontynuować ruch po wygranej Bitwie.

2 1



L. CORNELIUS SCIPIO
ADMIRAL / ARYSTOKRATA

Może umieścić 1 PC na dowolnym pustym polu mapy, gdy wygra Bitwę.

2 1



C. AURELIUS COTTA

Otrzymuje 2 dodatkowe BC, jeżeli korzystał z Ruchu Morskiego do zainicjowania Bitwy Lądowej. Może wykonać Odwrót i Ucieczkę przez morze.

2 2



M. VALERIUS MAXIMUS

Może umieścić rzymski PC albo odwrócić kartagiński, zwykły PC na polu, gdzie zakończył swój Ruch.

2 2




C. LUTATIUS CATULUS

ADMIRAL / AFRYKAŃSKI

Jego Wartość Bitewna wynosi 3 podczas Bitew Morskich.


2 3



L. CAECILIUS METELLUS

Może zażądać powtórzenia Rzutu dla Szarzy Słoni.


3 1



C. AQUILIUS FLORUS

Jego Wartość Bitewna wynosi 3, jeśli jest obrońcą na początku Bitwy.

3 2



A. CLAUDIUS CAUDEX

ARYSTOKRATA

Może przekraczać Ciężniny bez utraty punktów ruchu.

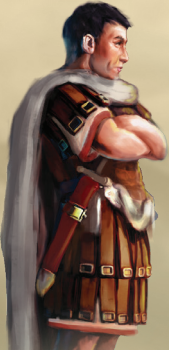
3 2



L. POSTUMIUS MEGELLUS

Jeśli oblega Miasto, to nie można korzystać z Zacieklej Obrony.


3 3



A. ATILIUS CALATINUS

Może przeprowadzić udany Odwrót po Rzucie 1-4.

3 2



C. CORNELIUS SCIPIO ASINA

ARYSTOKRATA

Po wybraniu na Konsula może zainicjować Reformy Morskie, tak jak Admiral.

3



BUNTY NA KORSYCE I SARDYNII

Jeżeli CORSICA & SARDINIA znajdują się pod kontrolą przeciwnika, to usuń w tej Prowincji wszystkie jego PC z pól, na których nie ma jego Oddziałów.

3



BUNTY NA SYCYLII

Jeśli SICYLIA znajduje się pod kontrolą przeciwnika, to usuń wszystkie jego PC (za wyjątkiem Miast) z tej Prowincji, z pól na których nie ma jego Oddziałów.

2

3



BUNTY W NUMIDII

Wybierz NUMIDIA MAIOR albo MINOR i usuń wszystkie PC przeciwnika z tej Prowincji, z pól na których nie ma jego Oddziałów.

3

3



BUNTY W CELTYBERII

Jeśli CELTYBERIA znajduje się pod kontrolą przeciwnika, to usuń wszystkie jego PC z tej Prowincji, z pól na których nie ma jego Oddziałów.

4

2



MIEJSCOWY PRZEWODNIK

Jeśli użyjesz tej karty jako OP do ruchu Armii i przekraczasz Przełęcz górską, to możesz odjąć 3 od wyniku Rzutu na Straty w Przełęczach.

R

5

1



KAWALERIA MAHARBALA

Zagraj podczas Bitwy lądowej. Możesz użyć tej karty jako *Podwójne Oskrzydlenie*, która (jeśli dopasowana) nie oddaje automatycznie inicjatywy obrońcy. Ta karta może być zagrana nawet po wykorzystaniu ostatniej zwykłej BC.

6

1



WROGIE PLEMIONA

Zagraj, gdy wrogie Oddziały wkraczają albo już znajdują się na polu w **nieprzyjaznej Prowincji**. Oddziały natychmiast ponoszą Straty według kolumny **●**.
Może być zagrane jako Wydarzenie lub Kontrwydarzenie.

R

7

1



WROGIE PLEMIONA

Zagraj, gdy wrogie Oddziały wkraczają albo już znajdują się na polu w **nieprzyjaznej Prowincji**. Oddziały natychmiast ponoszą Straty według kolumny **●**.
Może być zagrane jako Wydarzenie lub Kontrwydarzenie.

R

8

3



FILIP V MACEDOŃSKI SPRZYMIERZA SIĘ Z KARTAGINĄ

Gracz rzymski odrzuca 1 losową Kartę Strategii.
Sojusz Macedoński wchodzi w życie.
Umieść znacznik na odpowiednim polu Transportu Morskiego.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY
POŁÓŻ NA STOSIE KART ODRZUCONYCH KARTĘ 9B.

9A

3



FILIP V MACEDOŃSKI ZAWIERA POKÓJ Z RYZEM

Gracz kartagiński odrzuca 1 losową Kartę Strategii.
Sojusz Macedoński zostaje zerwany.
Usuń znacznik z odpowiedniego pola Transportu Morskiego.

R

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

9B

2



POSIŁKI Z MACEDONII

Umieść 2 Oddziały w wybranym, kontrolowanym przez siebie Porcie w **Afryce** lub **Italii**.
Kartę można zagrać, tylko wtedy jeśli trwa *Sojusz Macedoński*.

10



PROCARZE BALEARSCY

Jeśli kontrolujesz BALEARES, to umieść 1 Oddział w dowolnym Porcie z twoim PC, ale bez wrogich Oddziałów.

11



ZACIĄGI AFRYKAŃSKIE

Umieść 2 Oddziały Słoni w CARTHAGO. Jeśli nie ma wystarczającej liczby Słoni, to zastąp je zwykłymi Oddziałami.

12



BRUTTIOWIE

Dodaj 2 kartagińskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Prowincji LUCANIA.

13



LIGUROWIE

Dodaj 2 kartagińskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Prowincji LIGURIA, GALLIA CISALPINA lub ETRURIA.

14



IBEROWIE

Dodaj 2 Oddziały wybranemu Dowódcy w kontrolowanej Prowincji Iberii.

15



GALLOWIE

Dodaj 2 kartagińskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Prowincji GALLIA TRANSALPINA lub GALLIA CISALPINA.

16



NIESPODZIEWANA WYCIECZKA

Garnizon przeprowadził udaną wycieczkę przeciwko oblegającej armii.
Usuń 1 Punkt Obleżenia z dowolnego Miasta.

17



ZDRAJCA W TARENCIE

Jeśli użyjesz tej karty jako OP do oblegania Tarentum, to zdobywasz go bez Rzutu. Wrogie Oddziały zostają usunięte.

18



SENAT ODWOŁUJE PROKONSULA

Jeśli na mapie znajduje się Prokonsul inny niż *Scipio Africanus*, to zostaje on usunięty i zastąpiony innym rzymskim, nieużywanym Dowódcą. Gracz zagrywający kartę wyznacza następcę.

19



SZPIEG W OBOZIE

Zagraj na początku Bitwy lądowej. Możesz zobaczyć do połowy BC przeciwnika. Karty należy wylosować i zostawić odkryte do końca Bitwy.

R

20

2



DEZERCJA NAJEMNIKÓW

Gracza kartagiński musi wykonać Rzuty na Straty dla wszystkich swoich Oddziałów na mapie, które nie są na polach z kontrolowanymi Miastami. Armie nie ponoszą Strat, jeśli wynik Rzutu jest mniejszy lub równy niż Wartość Bitewna Dowódcy.

21

1




NUMIDYJCZYCY

Umieść 1 Oddział i PC na dowolnym polu w Prowincji SICILIA (za wyjątkiem Miast) bez rzymskich Oddziałów. Jeśli jest tam rzymski PC, to go odwróć.

22

3



SPRZYMIERZENIE W NUMIDII

Umieść do 3 rzymskich PC w NUMIDIA MINOR na polach bez wrogich Oddziałów. Jeśli pole zawiera kartagiński PC, odwróć go na rzymską stronę.

23

3



PIĘKNA SOFONISBA UWODZI NUMIDYJSKIEGO WŁADCĘ

Wybierz NUMIDIA MAIOR albo MINOR i umieść do 3 kartagińskich PC w tej Prowincji na polach bez wrogich Oddziałów. Jeśli pole zawiera rzymski PC, odwróć go na kartagińską stronę.

24

2



CAPUA SPRZYMIERZA SIĘ Z KARTAGINĄ

Jeśli Kartagina kontroluje 3 lub więcej Prowincji Italii, to Capua przechodzi pod kontrolę Kartaginy, a rzymskie Oddziały w Capua zostają usunięte.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

25

3



SYRACUZY SPRZYMIERZAJĄ SIĘ Z KARTAGINĄ

Natychmiast uzyskujesz kontrolę nad SYRACUSAE (rzymskie Oddziały zostają usunięte z Miasta). Umieść znacznik na odpowiednim polu Transportu Morskiego.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

26

2



HANNIBAL

„Przybyłem do Italii, nie po to by walczyć z Italikami, ale by walczyć przeciwko Rzymowi o wolność Italików”.

Zagraj, jeśli Hannibal jest w Italii. Odwróć 2 rzymskie PC w Italii (nie Miasta) bez rzymskich oddziałów.

27

2



ITALIA SKŁANIA SIĘ KU HANNIBALOWI

„Hannibal zdobywa popularność w Italii dzięki swej wspaniałomyślności i przenikliwości”.

Jeśli zagraasz tą kartę jako OP, aby aktywować Hannibala, możesz usunąć każdy rzymski znacznik PC (z wyjątkiem Miast i pól z rzymskimi Oddziałami) w Italii, przez który przemaszeruje Hannibal.

R

28

2



KARTAGIŃSKIE ZWYCIĘSTWO MORSKIE

Do końca Tury na odpowiednim polu Transportu Morskiego umieść znacznik. Rzymski Transport Morski może być zrealizowany tylko kartami Kampanii.

29

3



KARTAGIŃSKIE MACHINY OBLĘŻNICZE

Dodaj znacznik *Machiny Oblężniczej* kartagińskiemu Dowódcy. Jeśli podczas Oblężenia używana jest *Machina Oblężnicza*, to anuluje ona efekt **■**. Jeśli Oblegane Miasto nie ma **■** - użyj Czerwonej Kości Oblegania zamiast Białej.

R

30

1



**DEZERCJA
IBERÓW**

Zagraj na początku Bitwy lądowej w Iberii. Przeciwnik nie dostaje żadnych dodatkowych BC za sojuszników w Iberii.

31

1



**DEZERCJA
NUMIDÓW**

Zagraj na początku Bitwy lądowej w Afryce. Przeciwnik nie dostaje żadnych dodatkowych BC za sojuszników w NUMIDIA MAIOR i MINOR.

R

32

3



WIELKA KAMPANIA

PRZEMIEŚĆ DO 3 DOWÓDCÓW
Każdy Dowódca może przemieścić się do 4 pól z maksymalnie 10 Oddziałami.

33

3



WIELKA KAMPANIA

PRZEMIEŚĆ DO 3 DOWÓDCÓW
Każdy Dowódca może przemieścić się do 4 pól z maksymalnie 10 Oddziałami.

34

2



DYPLOMACJA

Zamień 1 zwykły PC przeciwnika na swój, o ile nie ma tam wrogich Oddziałów lub nie jest to Miasto albo Plemię.

35

2



DYPLOMACJA

Zamień 1 zwykły PC przeciwnika na swój, o ile nie ma tam wrogich Oddziałów lub nie jest to Miasto albo Plemię.

36

3



KAMPANIA

PRZEMIEŚĆ DO 2 DOWÓDCÓW
Każdy Dowódca może przemieścić się do 4 pól z maksymalnie 10 Oddziałami.

37

3



KAMPANIA

PRZEMIEŚĆ DO 2 DOWÓDCÓW
Każdy Dowódca może przemieścić się do 4 pól z maksymalnie 10 Oddziałami.

38

3



KAMPANIA

PRZEMIEŚĆ DO 2 DOWÓDCÓW
Każdy Dowódca może przemieścić się do 4 pól z maksymalnie 10 Oddziałami.

39

3



KAMPANIA

PRZEMIEŚĆ DO 2 DOWÓDCÓW
Każdy Dowódca może przemieścić się do 4 pól z maksymalnie 10 Oddziałami.

40

1



ZŁA POGODA

Zła pogoda spowalnia przemarsz.

Zagraj natychmiast po ruchu przeciwnika (ale przed dowolną Bitwą). Wycofaj wrogię Dowódcę (razem z jego Armią) na drugie pole osiągnięte podczas ruchu.

R

41

1



SŁONIE WPADAJĄ W SZAŁ

Przeżaszone słonie zwracają się ku kartagińskim szykom.

Zagraj, jeśli w ataku uczestniczą Słonie, ale przed Rzutem. Szarża Słoni nie działa, a kartagiński gracz natychmiast traci 2 losowe BC.

42

3



WYZWOLEŃCY ZACIĄG DWÓCH LEGIONÓW NIEWOLNIKÓW

Gracz rzymski wystawia 4 Oddziały w LATIUM, jeśli nie ma tam wrogich Oddziałów. Kartę można zagrać wyłącznie, gdy Kartagina kontroluje 3 lub więcej Prowincji Italii.

43

2



AUXILIA

Dodaj 2 rzymskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Italii, jeśli Rzym kontroluje Prowincję APULIA.

R

44

2



AUXILIA

Dodaj 2 rzymskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Italii, jeśli Rzym kontroluje Prowincję ETRURIA.

R

45

3



AUXILIA

Dodaj 2 rzymskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Italii, jeśli Rzym kontroluje Prowincję SAMNIUM.

R

46

3



AUXILIA

Dodaj 2 rzymskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Italii, jeśli Rzym kontroluje Prowincję LUCANIA.

R

47

1



AUXILIA

Dodaj 2 rzymskie Oddziały wybranemu Dowódcy w Italii, jeśli Rzym kontroluje Prowincję CAMPANIA.

R

48

1



FLOTA PRZERYWA OBLĘŻENIE

Usuń wszystkie Punkty Oblężenia z jednego Portu.

49

3



PIRACI ADRIATYCCY

Jeśli użyjesz tej karty jako OP do Transportu Morskiego Armii składającej się z nie więcej niż 3 Oddziałów, to nie wykonujesz Rzutu na Transport Morski pod warunkiem, że zaokrętowanie lub wyokrętowanie odbywa się w Brundisium, Croton albo Tarentum.

50



2

EPIDEMIA

Wybierz 1 wroga Armię; musi ona wykonać Rzut na Straty.

R

51



2

ZARAZA

Choroby szerzą się w obozie.

Wybierz 1 wroga Armie Obiegającą Miasto. Musi ona wykonać Rzut na Straty, dodaj 1 do wyniku Rzutu.

R

52



1

**OPÓR
LOKALNYCH PLEMION**

Plemiona prowadzą walkę partyzancką przeciw najeźdźcom.

Usuń Punkty Pacyfikacji z 1 pola Plemienia.

53



2

**ZDRAJCA
ZA MURAMI**

Jeśli użyjesz tej karty jako OP do przeprowadzenia Oblężenia, możesz rzucić kością Oblężenia 2 razy i wykorzystać obydwa wyniki.

54



3

**POJMANY
POSŁANIEC**

Weź 1 Kartę Strategii z ręki przeciwnika i dodaj do swojej.

R

55



2

BRAK ZBOŻA

Możesz zagrać tę kartę, tylko wtedy jeśli kontrolujesz SICILIA. Usuń dowolne 3 rzymskie PC (za wyjątkiem Miast).

56



1

**HANNO
ZDOBYWA POSŁUCH**

Hanno przekonuje przeciwko kampanii zamorskiej.

Oddziały kartagińskie nie mogą opuszczać **Afryki**, aż do przetasowania Talii Kart Strategii. Nie wpływa to na Oddziały już znajdujące się poza **Afryką**.

R

57



1

**KATON
ZDOBYWA POSŁUCH**

Katon przekonuje przeciwko kampanii w Afryce.

Oddziały rzymskie nie mogą wkraczać do **Afryki**, aż do przetasowania Talii Kart Strategii. Nie wpływa to na Oddziały znajdujące się już w Afryce.

R

58



1

DEZERCJA SOJUSZNIKÓW

Część wrogich wojsk przechodzi na twoją stronę podczas bitwy.

Weź 1 BC z ręki przeciwnika i dodaj do swojej.

R

59



1

SZTORMY

Zagraj natychmiast po wykonaniu Transportu Morskiego przez przeciwnika. Musi on wykonać Rzut na Straty dodając 2 do wyniku.

R

60

1



FORSOWNY MARSZ

Przenieś Dowódcę o Wartości Strategicznej ① do 6 pól.

61

2



FORSOWNY MARSZ

Przenieś Dowódcę o Wartości Strategicznej ① albo ② do 6 pól.

62

3



FORSOWNY MARSZ

Przenieś dowolnego Dowódcę do 6 pól.

R

63

2



ROZEJM

Odwróć znacznik Tur na stronę Rozejm. Podczas *Rozejmu* żaden gracz nie może wkraczać na pola z wrogimi Oddziałami albo PC. *Rozejm* kończy się, jeśli któryś z graczy użyje Karty Strategii z symbolem  jako wydarzenia.

R

POTASUJ TALIE KART STRATEGII NA KONCU TEJ TURY

64

1



PODSTĘP I ZASKOCZENIE

Zagraj przed Rzutem na Przechwycenie albo Unikanie Bitwy. Próba jest automatycznie udana.

65

3



IMPERIUM: IBERIA

Aktywuj 2 Dowódców w Iberii.

R

66

3



BUNTY BEOTÓW

Jeśli przeciwnik kontroluje BAETICA, to usuń z tej Prowincji wszystkie jego PC, które nie zawierają jego Oddziałów i nie są Miastami.

67

2



TRUDNOŚCI MOBILIZACYJNE

Usuń 1 rzymski Oddział w Italii z pola, które zawiera 2 lub więcej Oddziałów. Dodatkowo gracz rzymski nie może zagrywać Kart jako Uzupełnienia. Wydarzenie trwa do końca Tury.

68

1



MASSINISSA

Może być zagrana jako BC *Atak z Lewej* lub *Atak z Prawej*, jeśli gracz ma co najmniej 1 PC w NUMIDIA MAIOR lub MINOR. Ta karta może być zagrana nawet po wykorzystaniu ostatniej, zwykłej BC.

69

2



ARCHIMEDES

Umieść znacznik *Maszyn Archimedes* w SYRACUSAE. Od teraz potrzeba 4 Punktów Oblężenia, aby zdobyć to Miasto. Usuń znacznik, jeśli to Miasto zostało zdobyte.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

70

3  



**GADES
PO STRONIE RZYMU**

Jeśli Rzym kontroluje co najmniej 2 Prowincje w **Iberii** i nie ma kartagińskich Oddziałów w **BAETICA**, to Rzym zyskuje kontrolę nad Gades.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

71

2



ŚWIĘTY ZASTĘP

Może być zagrana jako BC *Odwód* podczas Bitwy lądowej w Prowincji **SICILIA** lub w **Afryce**. Ta karta może być zagrana nawet po wykorzystaniu ostatniej zwykłej BC.

72

3  



POWSTANIE ILERGETÓW

Indibil i Mandonio przewodzą Ilergetom podczas rebelii.

Jeśli przeciwnik kontroluje **IDUBEDA** możesz usunąć do 3 PC w tej Prowincji, jeśli nie zawierają jego Oddziałów.

73

2



SROGA ZIMA

W Hiszpanii wielkie armie nie mogą przetrwać.

Wykonaj Rzuty na Straty dla wszystkich (własnych i wrogich) Oddziałów w **Iberii**, które nie znajdują się w kontrolowanych przez siebie Portach.

74

2



**DEZERCJA
SOJUSZNIKÓW SYCYLIJSKICH**

Zagraj na początku Bitwy lądowej w **Sicilia**. Gracz kartagiński nie dostaje żadnych dodatkowych BC za sojuszników w **Sicilia**.
ALBO
Zagraj żeby usunąć 1 kartagiński Oddział z dowolnego pola **Sicilia** (nawet z Miasta).

75

3  



TRIUMF

Zagraj, jeśli Rzymianie wygrali Bitwę w tej Turze. Umieść 1 PC w każdej Prowincji **Italii**, w której nie ma kartagińskich Oddziałów.

R

76

1



SŁONIE WPADAJĄ W SZAŁ

Zagraj przed Rzutem na Szarżę Słoni. Odejmij 2 od wyniku.

R

77

1



ŁUPY WOJENNE

Zagraj po zdobyciu Miasta.

Odwróć na swoją stronę do 2 PC znajdujących się w tej samej prowincji, co zdobyte Miasto lub bezpośrednio z nim sąsiadujących.

R

78

2



FENICKIE KŁAMSTWA

Anuluj Wydarzenie zagrane przez rzymskiego gracza.
ALBO
Gracz rzymski pokazuje wszystkie swoje Karty Strategii.

R

79

3  



DYKTATOR

Zagraj, jeśli Kartagina ma przewagę 3 lub więcej PC na Torze Prowincji. Umieść w **ROMA** 3 Oddziały oraz Dowódcę 3-3 jako Dyktatora.

R

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

80

2



REKRUCI SYCYLIJSZY

Dodaj 2 Oddziały wybranemu Dowódcy w Prowincji SICILIA.

81

1



NAJEMNICY CELTYCCY

Dodaj 1 Oddział kartagińskiemu Dowódcy albo do nieobleganego Miasta pod kontrolą gracza kartagińskiego.

82

3



IMPERIUM: SYCYLIA I AFRYKA

Aktywuj dowolnych 2 Dowódców w **Afryce** lub na **Sycylii**.

R

83

2




DOBRA WRÓŻBA

Dodaj lub odejmij 2 od jednego ze swoich Rzutów.

R

84

2



NAJEMNICY NUMIDYJSZY

Dodaj 2 Oddziały wybranemu Dowódcy w **Afryce**.

85

2



ZAJAZD

Usuń dowolne 2 PC przeciwnika bezpośrednio sąsiadujące z polem zawierającym 1 lub więcej twoich Oddziałów.

R

86

3



BUNT

Usuń do 3 PC przeciwnika z pól bez jego Oddziałów. PC muszą być w Prowincji z nieprzyjawnymi Plemionami lub wrogimi Miastami, bądź bezpośrednio z nimi sąsiadować.

87

1



ZASADZKA

Zagraj na początku dowolnej Bitwy. Zwiększ o 1 Wartość Bitewną swojego Dowódcy.

R

88

1



SYCYLIJSKIE ZBOŻE

Użyj tej karty, jakby miała wartość 3 OP, jeśli kontrolujesz SICILIA.

R

89

1



FLAMEN MARTIALIS

Wybierz Konsula, znajdującego się na polu ROMA. Nie może on opuszczać miasta do końca tej Tury, chyba że gracz rzymski po zagraniu karty usunie 2 swoje PC do jego aktywacji.

R

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

90

2



CYTADELA

Umieść znacznik *Cytadeli* na jednym z twoich Miast. To Miasto może mieć wewnątrz murów 1 Oddział i/lub Tabor powyżej limitu.
Do zdobycia tego Miasta wymagany jest dodatkowy 1 Punkt Oblężenia.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

91

3



WRAK

Podnieś o 1 poziom Seamanship.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

92

3



SZTUKA OBLĘŻNICZA

Zagraj, jeśli kontrolujesz SYRACUSAE.
Użyj tej karty jako OP i przeprowadź Oblężenie na SICILIA, tak jakbyś posiadał Supremację. Umieść znacznik *Machiny Oblężniczej* jako przypomnienie tego ułatwienia.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

93

3



HIERO SOJUSZNIKIEM RZYMU

Może być zagrana, jeśli Rzym ma Supremację albo Armię złożoną z co najmniej 5 Oddziałów w SYRACUSAE.
Rzym uzyskuje kontrolę nad SYRACUSAE.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

94

3



MORSZY SPRZYMIERZEŃCY

Może być zagrana, jeśli kontrolujesz SYRACUSAE, APULIA lub LUCANIA.
Umieść do 2 Gotowych Okrętów, a następnie użyj OP tej karty do Ruchu Floty.
ALBO
Dobierz 2 Karty Taktyki w Bitwie Morskiej.

USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

95

2



SKANDAL STOCZNIOWY

Gracz rzymski musi wykonać Rzuty na Straty dla swoich Gotowych Okrętów. Wynik określa liczbę Okrętów przeniesionych na pole Wykorzystane.

96

1



HANNO ZDOBYWA POSŁUCH

Koszt naprawy Okrętów kartagińskich jest podwojony, aż do przetasowania Tali Kart Strategii.

97

2



PRZECHWYCENIE

Zagraj, aby Przechwycić wrogi Ruch Morski w odległości do 2 Szlaków Morskich od kontrolowanego przez ciebie Portu.
ALBO
Dobierz 2 Karty Taktyki podczas Bitwy Morskiej.

98

2



UNIK

Zagraj, aby anulować wrogie Morskie Przechwytywanie.
ALBO
Wykonaj Ucieczkę z Morskiej Bitwy bez dalszych konsekwencji.

99

1



NAJEMNICY ŻĄDAJĄ ZAPŁATY

Kartagina wystawia tylko 1 Oddział w Fazie Uzupelnień, aż do momentu, gdy łącznie 3 PC zostaną zgromadzone na tej karcie albo usunięte z Miat.
Następnie USUŃ tę kartę z gry.

100

1



OKRUTNE MORZE

Zagraj przeciwko rzymskiemu Ruchowi Morskiemu albo Przechwytywaniu Morskiemu. Ta Flota musi wykonać Rzut na Straty w kolumnie Storm za każdy symbol Storm na: aktualnym poziomie Seamanship, ostatnim wykorzystanym do ruchu Szlaku Morskim, a także jeśli *Corvus* jest zamontowany.

PRZETASUJ TALIĘ KART STRATEGII NA KOŃCU TEJ TURY

101

1




PUSTKI W SKARBUCU

Przeciwnik musi usunąć łącznie swoje 3 PC lub Tabory z dowolnego miejsca na planszy.

102

3



PROGRAM SZKOLEŃ MORSKICH

Podnieś o 1 poziom Seamanship.
ALBO
Wydaj do 6 OP na budowę Okrętów lub ich Naprawę.

103

1



HANNIBAL RODYJSKI

Umieść do 2 Taborów w wybranym kartagińskim Porcie (nawet Obleganym).
ALBO
Dobierz 1 Kartę Taktyki podczas Bitwy Morskiej.

104

2



FALANGA

Może być zagrana, tylko jeśli *Xanthippus* został już najęty.

Zagraj na początku Bitwy w **Afryce**, aby dobrać 2 BC.
ALBO
Umieść 1 Oddział w **CARTHAGO**.

105

3



PRZYSPIESZONA BUDOWA FLOTY

Dodaj do 3 Gotowych Okrętów. Za każdy wybudowany Okręt usuń 1 swój PC z dowolnego miejsca na planszy.

106

1



CORVUS

Zagraj tę kartę żeby natychmiast zamontować *Corvi* na swoich Okrętach.
ALBO
Wykonaj 1 Rzut Bitewny w kolumnie odpowiadającej liczbie rzymskich Oddziałów uczestniczących w Bitwie i zastosuj wynik do Floty przeciwnika.

107

3



RAJD MORSKI

Usuń do 3 PC przeciwnika:

- z Prowincji **LIBYA** lub **CORSICA&SARDINIA**, jeśli masz Oddział i PC w Lilybaeum.
- z Prowincji **LUCANIA** lub **APULLIA**, jeśli masz Oddział i PC w Lipara.

Usuwane PC nie mogą być na polach z Oddziałami przeciwnika.

108

3



RAJD NA PORT

Jeśli Transport Morski aktywowany tą kartą dociera do wrogiego Portu, to usuń wszystkie Tabory z tego Portu.

109

3



MARE NOSTRUM

Jeśli Transport Morski aktywowany tą kartą dociera do wrogiego Portu, to przeciwnik musi usunąć 3 swoje PC z planszy.

110

1 2



PHILIPPOS

Podlega zasadom Armii Konsularnej.
Wszyscy kartagińscy Dowódcy, z wyjątkiem *Hannibala*, są Podwładnymi *Philipposa*. *Philippos* jest Podwładnym *Hannibala*.

S1

3



PUSTYNNY MARSZ

Zagraj, jeśli kontrolujesz NUMIDIA MAIOR.

Wykonaj Ruch Armią złożoną z co najwyżej 5 Oddziałów z Icosium lub Zuccabar (jeśli je kontrolujesz) do Gades. Wykonaj Rzut na Straty przed przybyciem na miejsce.

S1

3




UKRYTA ZATOKA

Mago znajduje ukrytą zatokę.
Wykonaj Ruch Armią złożoną z co najwyżej 5 Oddziałów do albo z pola Genua, tak jakby był to Port. Ruch jest udany, chyba że zostanie zagrana karta, która go uniemożliwia. Zamień znacznik Plemienia na polu Genua na kartagiński PC.
USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY

S2

2 1



P. CLAUDIUS PULCHER

ADMIRAŁ / ARYSTOKRATA

Może wykorzystać wszystkie Punkty Ruchu (4 pola) do Ruchu Morskiego.

S2

1



CENA PORAŻKI

Zagraj przeciwko kartagińskiemu Dowódcy, który właśnie przegrał Bitwę. Zostaje on natychmiast i na stałe usunięty z gry, chyba że gracz kartagiński usunie swoje PC w liczbie równej Wartości Bitwowej tego Dowódcy.

P1

1



ZŁA WRÓŻBA

Bibant, quoniam esse nolunt.

Zagraj przed dowolną Bitwą. Wartość Bitwowa rzymskiego Dowódcy zostaje zmniejszona o 1 (nie może być mniejsza niż 1), chyba że zostanie wykonany Rzut na Straty dla Armii rzymskiej.

P2