# POMOC GRACZA – Rzym

Stolice  Obszary wpływów  Morza sąsiadujące ze stolicami

Bitwa: 1, 1, 1 (2 kiedy atakuje)

## AKCJE

/ **Ruch:** Porusz armię albo flotę.

**Pas:** Umieść 1 odkrytą kartę z ręki obok planszy (tak, jakbyś zagrał tę kartę dla efektu).

**Zagranie karty dla efektu:** Zagraj kartę.

**Rozmieszczenie floty:** Usuń 1 dowolną swoją armię z planszy, i rozmieść 1 flotę na morzu z twoim symbolem floty.

## EFEKTY KART

0 +

**Musisz** zagrać dodatkowo **1** kartę z ręki. Nie możesz zagrać następnej karty, jeśli to jest ostatnia karta na Twojej ręce.

1

Wycofaj swoje jednostki z bitwy, zgodnie z zasadami wycofania.

2

Umieść armię na rzymskiej flocie znajdującej się na sąsiednim morzu. Ta flota może wykonać akcję ruchu. Nie możesz ruszyć się na morze z flotami przeciwnika. Następnie umieść armię z tej floty w regionie sąsiadującym z tym morzem. **Taki ruch nie pozwala wejść do stolicy Kartaginy.**

3 / 4

Armie mogą wykonać do **2** akcji ruchu. Jeśli wykonujesz tę akcję podczas bitwy, nie możesz rozpoczynać nowych bitew ani ruszać się przez obszary, w których toczy się bitwa.

5 2

Rusz do **2** armii. Jeśli masz armię w regionie, do którego się ruszyłeś, możesz ruszyć tę armię dalej do kolejnego regionu. Musisz zakończyć ruch armii, gdy wejdzie ona do regionu bez Twoich armii. **Taki ruch nie pozwala wejść do stolicy Kartaginy.**

6

Armie mogą wykonać do **4** akcji ruchu.

# POMOC GRACZA – Kartagina

Stolice  Obszary wpływów  Morza sąsiadujące ze stolicami

Bitwa: 1, 1, 1 (2 kiedy atakuje)

## AKCJE

**Ruch:** Porusz armię albo flotę.

**Pas:** Umieść 1 odkrytą kartę z ręki obok planszy (tak, jakbyś zagrał tę kartę dla efektu).

**Zagranie karty dla efektu:** Zagraj kartę.

**Rozmieszczenie floty:** Usuń 1 dowolną swoją armię z planszy, i rozmieść 1 flotę na morzu z twoim symbolem floty.

## EFEKTY KART

0

Porusz swoją armię przez jedno wybrane morze. Na tym morzu mogą znajdować się floty dowolnego gracza. **Taki ruch nie pozwala wejść do stolicy Rzymu.**

I

Armie (**z wyjątkiem Hannibala**) mogą wykonać do **3** akcji ruchu. Jeśli wykonujesz tę akcję podczas bitwy, nie możesz rozpoczynać nowych bitew ani ruszać się przez obszary, w których toczy się bitwa.

2

Armie mogą wykonać do **2** akcji ruchu. Jeśli wykonujesz tę akcję podczas bitwy, nie możesz rozpoczynać nowych bitew ani ruszać się przez obszary, w których toczy się bitwa.

3

Wykonaj efekt z dolnej części karty, która leży odkryta obok planszy. **Nie możesz wykonać efektu karty o sile 6.**

4

Umieść 1 kartę z ręki odkrytą obok planszy i dodaj **1** siły do **TEJ** karty (siła TEJ karty będzie równa wówczas 5).

5

1 armia i 1 flota mogą wykonać po **1** akcji ruchu. Możesz wykonać te akcje w dowolnej kolejności.

6

1 flota może wykonać **1** akcję ruchu, a armie (**z wyjątkiem Hannibala**) mogą wykonać do **2** akcji ruchu. Możesz wykonać te akcje w dowolnej kolejności.