

Assassinio [singola]: con questa carta si tenta di assassinare un Sovrano. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Cattivi auspici [singola]: giocando questa carta si negano gli aiuti della carta giocata allo scopo, *se questa è stata giocata come Evento* (non per il Movimento!). Eccezioni: la carta *Ave Caesar!* e tutte le carte che sono state giocate durante un tentativo di Assassinio. Tanto la Cattivi Auspici quanto la carta annullata verranno poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Cattivo tempo [singola]: Giocando questa carta si ostacola il movimento (ed in questo senso anche un Assalto) o la Ritirata di una qualsiasi Legione/Armata davanti al movimento nemico; essa è „pronta“ per il turno in corso. La carta non ha alcun effetto sul movimento dei Condottieri o sulla Ritirata da uno scontro. La Legione/Armata colpita non potrà muoversi ulteriormente dopo la giocata di questa carta; il loro Movimento è bloccato per il turno in corso e non sono permessi Assalti. La carta può anche bloccare una Legione/Armata pronta per l'Inizio Movimento. Può essere giocata contro una carta Flotta di Galere di un altro giocatore. Tanto la carta Cattivo Tempo quanto la carta annullata vengono poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Corruzione: giocare questa carta nega gli effetti di una carta precedentemente giocata.

Blocca una carta Influenza del Senato tramite la proclamazione di un Sovrano.

Aiuta a bloccare la protezione della Guardia Pretoriana durante un tentativo di Assassinio. **2**

Le carte Corruzione bloccano la protezione di 1 carta Guardia Pretoriana.

Tanto la carta Corruzione quanto la carta annullata vengono poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Malattia del Generale/Condottiero: questa carta viene giocata contro la pedina di Generale/Condottiero (non contro la pedina Sovrano) di un altro giocatore. La pedina Generale/Condottiero colpita non può essere mossa nel turno in corso. La carta può bloccare una pedina Generale/Condottiero pronta all'Inizio Movimento. Può essere giocata contro una carta Flotta di Galere di un altro giocatore. Le legioni che si trovano nella medesima Provincia della pedina Generale/Condottiero, possono muoversi liberamente. (La carta è paragonabile alla carta Cattivo Tempo, ma ha effetto solo sulla pedina Generale/Condottiero). Tanto la carta Malattia del Generale/Condottiero quanto la carta annullata vengono poste nel mazzo. *Questa carta è sempre giocabile.*

Crisi a Roma: Se vi è un Sovrano, la sua pedina viene posta direttamente a Roma. In caso vi siano 2 Sovrani il giocatore in gioco deciderà quale dei due verrà posto a Roma. La pedina scelta viene presa e piazzata a Roma. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Flotta di Galere: Giocando questa carta un giocatore può spostare fino a tre Legioni (e la pedina Comandante) da una Provincia costiera a una qualunque altra Provincia costiera. Il movimento di queste pedine non è permesso nel turno in corso. Dopo lo sbarco, la Legione/Armata non può attaccare. La carta può essere annullata da una carta Cattivo Tempo (Legioni) o da una carta Malattia del Generale/Condottiero. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Attacco di Tribù germaniche: Il giocatore che gioca la carta sceglie una delle Province germaniche (Germania Superiore o Germania Inferiore). Questa viene quindi attaccata. Di conseguenza tutte le legioni e le pedine Condottiero che si trovano in quella Provincia devono essere subito spostate in una Provincia confinante, indipendente da essa, controllata dalla Provincia in questione. I giocatori spostano le Legioni che gli appartengono. Un giocatore deve ritirare tutte le sue Legioni ed il Condottiero in una Provincia. Le Legioni indipendenti verranno ritirate dal giocatore che ha giocato la carta. La pedina Tribù Germanica viene posta nella Provincia; entrare nella Provincia costa solo 3 PM. Fino alla rimozione della pedina Tribù Germanica la Provincia non è controllata da nessun giocatore. Una legione che inizi il

suo Turno di gioco in questa Provincia può (non deve!) rimuovere la pedina Tribù Germanica senza „costi. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Ave Caesar!: giocando questa carta un Sovrano può essere proclamato, se **tutte** le seguenti condizioni vengono soddisfatte. Una volta cambiata la propria pedina Generale con la pedina Condottiero:

- Ci può essere da nessuno a un Sovrano in gioco in quel momento.
- Il proprio Generale ed almeno 1 Legione si trovano in una Provincia - Patria.
- La Zona a cui appartiene la Provincia è sotto il proprio controllo.

Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco. Per divenire Sovrano il Condottiero deve recarsi a Roma.

La Legione si ribella [singola]: Il giocatore che gioca la carta prende una qualsiasi pedina Legione (di qualsiasi giocatore) dalla superficie di gioco e la sostituisce con una pedina Legione indipendente, che si trovi nella stessa Provincia. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Guardia Pretoriana: la Guardia Pretoriana era la guardia del corpo del Sovrano, *che nei primi Imperi rappresentava una continua fonte per le lotte ed i giochi di potere.* La carta può essere giocata per uno dei tre seguenti scopi:

- Come protezione in un tentativo di assassinio.
- Annulla la protezione di un'altra carta Guardia Pretoriana durante un tentativo di assassinio.
- Concede al giocatore che la gioca 1 Punto Dichiarazione se egli vuole proclamarsi Sovrano in Roma. Può essere giocata, a tal scopo, più di una carta.

Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento.

Rivolta in (Nome della Provincia): la carta stabilisce una Provincia – tra Giudea, Britannia, Germania Superiore o Achaea – che si ribella al giocatore. Il giocatore, la cui Zona-Patria racchiuda la summenzionata Provincia, deve immediatamente piazzare fino a 2 delle sue Legioni in quella Provincia, per portare la forza delle sue Legioni in quella zona almeno a 2. E' irrilevante a quale giocatore appartengano le Legioni nella Provincia. Se nella Provincia si trovano già 2 o più Legioni il giocatore non deve aggiungere alcuna Legione. Tutte le legioni nella Provincia sono strettamente indipendenti. Quando un giocatore deve spostare delle Legioni, semplicemente egli prende delle Legioni da qualunque punto della superficie di gioco e le piazza nella Provincia in questione. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Influenza del Senato: giocando questa carta il giocatore riceve un (1) Punto Dichiarazione, se egli vuole proclamarsi Sovrano. Può essere annullata da una carta Corruzione. *Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.*

Traditore [singola]: Il giocatore che gioca questa carta pesca a caso ed alla cieca una carta dal mazzo di un qualsiasi altro giocatore e la aggiunge al proprio mazzo. Egli può utilizzare da subito la carta.

Questa carta deve essere giocata nel proprio turno di gioco.