

On met dans la défausse toutes les cartes que l'on a en main et on retire le même nombre de cartes du talon face cachée.	On met dans la défausse toutes les cartes que l'on a en main et on retire le même nombre de cartes du talon face cachée.	Nécessite 2 dés d'actions. Un pour l'activation et l'autre pour déterminer les points de victoire que l'on reçoit de la réserve.
Nécessite 2 dés d'actions. Un pour l'activation et l'autre pour déterminer les points de victoire que l'on reçoit de la réserve.	Nécessite 2 dés d'actions. Un pour l'activation et l'autre pour déterminer les points de victoire que l'on reçoit de la réserve.	Nécessite 2 dés d'actions. Un pour l'activation et l'autre pour déterminer les points de victoire que l'on reçoit de la réserve.
Si on possède soi-même plus de cartes personnage posées que l'adversaire, on prend 3 points de victoire de la réserve.	Si on possède soi-même plus de cartes personnage posées que l'adversaire, on prend 3 points de victoire de la réserve.	permet d'échanger une de ses cartes en main contre une de ses cartes posées.
permet d'échanger une de ses cartes en main contre une de ses cartes posées.	On tire la carte du dessus du talon face cachée et on l'assigne à l'un de ses symbole de dé libre sans devoir payer de sesterces.	On tire la carte du dessus du talon face cachée et on l'assigne à l'un de ses symbole de dé libre sans devoir payer de sesterces.
On peut mettre dans la défausse une carte posée quelconque de l'adversaire en payant 10 sesterces.	Si on a moins de 5 points de victoire, on prend dans la réserve le nombre nécessaire pour obtenir 5 points.	Si on a moins de 5 points de victoire, on prend dans la réserve le nombre nécessaire pour obtenir 5 points.
On met dans la défausse une de ses cartes personnage posée et on reçoit comme point de victoire la valeur de défense imprimée.	On met dans la défausse une de ses cartes personnage posée et on reçoit comme point de victoire la valeur de défense imprimée.	On met la carte bâtiment opposée dans la défausse.
On reçoit autant de points de victoire de la réserve générale que l'adversaire a de cartes personnages posées.	On reçoit autant de points de victoire de la réserve générale que l'adversaire a de cartes personnages posées.	Permet d'exécuter l'action de l'une des cartes posées directement à gauche ou à droite près de la Via Cassia.
Permet d'exécuter l'action de l'une des cartes posées directement à gauche ou à droite près de la Via Cassia.	Si on exécute l'action « Prendre de l'argent », on reçoit 2 sesterces en plus de la réserve générale (carte est toujours activée).	Si on exécute l'action « Prendre de l'argent », on reçoit 2 sesterces en plus de la réserve générale (carte est toujours activée).
3 points de victoire de la réserve générale sont écartés du jeu.	On attaque chaque carte personnage de l'adversaire une fois successivement, en commençant par la carte posée avec le plus petit symbole de dé. Si une des cartes attaquées est mise dans la défausse, l'action est terminée.	On attaque chaque carte personnage de l'adversaire une fois successivement, en commençant par la carte posée avec le plus petit symbole de dé. Si une des cartes attaquées est mise dans la défausse, l'action est terminée.
On peut recommencer 1 fois le lancé de dés d'action, 1,2 ou 3 dés pouvant être relancés une fois (carte est toujours activée).	Attaque la carte bâtiment directement opposée ou la carte à gauche ou à droite de celle-ci. 1 est additionné au résultat du dé de combat.	Attaque la carte bâtiment directement opposée ou la carte à gauche ou à droite de celle-ci. 1 est additionné au résultat du dé de combat.