

Une propre carte bâtiment posée peut être mise dans la défausse, on reçoit en échange sa valeur de défense en points de victoire.	Une propre carte bâtiment posée peut être mise dans la défausse, on reçoit en échange sa valeur de défense en points de victoire.	Attaque la carte opposée. On peut augmenter le résultat du dé de combat de 1 point aussi souvent qu'on veut contre chaque fois 3 sesterces.
Attaque la carte opposée. On peut augmenter le résultat du dé de combat de 1 point aussi souvent qu'on veut contre chaque fois 3 sesterces.	Toutes les cartes forum posées de l'adversaire sont mises dans la défausse.	Pour chaque propre bâtiment posé, les deux joueurs reçoivent 1 point de victoire de la réserve générale.
Pour chaque propre bâtiment posé, les deux joueurs reçoivent 1 point de victoire de la réserve générale.	Permet d'activer 1 autre des ses propres cartes posées. Pour cela, le prix de l'autre carte doit être repayé.	Permet d'activer 1 autre des ses propres cartes posées. Pour cela, le prix de l'autre carte doit être repayé.
Attaque la carte personnage opposée de l'adversaire. 1 est ajouté au résultat du dé de combat.	Attaque la carte personnage opposée de l'adversaire. 1 est ajouté au résultat du dé de combat.	
On peut regarder les cartes que l'adversaire a en main, en choisir une et la prendre soi-même en main.	On peut regarder les cartes que l'adversaire a en main, en choisir une et la prendre soi-même en main.	La carte personnage adverse directement opposée est mise dans la défausse.
Attaque la carte adverse avec la plus petite valeur de défense. Si plusieurs cartes ont la même valeur, on choisit celle qu'on attaque.	Attaque la carte adverse avec la plus petite valeur de défense. Si plusieurs cartes ont la même valeur, on choisit celle qu'on attaque.	Tu peux faire la même action que la carte opposée (bâtiment ou personnage)
Tu peux faire la même action que la carte opposée (bâtiment ou personnage)	Tant que la fanfare est posée (carte est toujours activée), les lancés du dé de combat peuvent être recommencés une fois.	On peut choisir dans la défausse une carte bâtiment quelconque et le prendre en main.
L'adversaire ne dispose que de 2 dés d'action pour son prochain coup.	L'adversaire ne dispose que de 2 dés d'action pour son prochain coup.	Le joueur dont c'est le tour lance le dé de combat et reçoit la moitié du résultat du dé comme points de victoire de la réserve générale.
Le joueur dont c'est le tour lance le dé de combat et reçoit la moitié du résultat du dé comme points de victoire de la réserve générale.	Si la valeur de défense de la carte opposée est inférieur à 4, celle-ci est mise dans la défausse.	Si la valeur de défense de la carte opposée est inférieur à 4, celle-ci est mise dans la défausse.