

元老院に^{III}を1つコスト無しで置く。

- または -

元老院から右端の^{III}を取り除き、元老院
パイルに戻す。

元老院に^{III}を1つコスト無しで置く。

- または -

元老院から右端の^{III}を取り除き、元老院
パイルに戻す。

君の未使用の○を2つまで、表向きの
Fの上に置く。

君の未使用の○を2つまで、表向きの
Fの上に置く。

次に君がプレイするPの戦力修正を2倍
にする。

2つの?の位置を入れ替える。

- または -

?を1つ裏返す。

山札を2つまで選び、それらの一番上の
カードを見る。見たカードはその山札の一
番下に置いてよい。Pを1枚引く。

君のプレイヤーマットの未使用の○を
4つまで使用済みに移動する。^{III}を移動
した個数に等しい回数ふる。

今年、君の^{III}は2倍の^{III}を生み出す。

プレイヤー1人を対象とする。毎年、フェ
イズ8の開始時、そのプレイヤーは○を
失う。このカードはそのプレイヤーの前に
置いてそのことを示す。そのプレイヤーが
死亡した場合、このカードの効果は終了
し、このカードは捨て札パイルに置かれ
る。

プレイヤー1人を対象とする。毎年、フェ
イズ8の開始時、そのプレイヤーは○を
失う。このカードはそのプレイヤーの前に
置いてそのことを示す。そのプレイヤーが
死亡した場合、このカードの効果は終了
し、このカードは捨て札パイルに置かれ
る。

^{III}を1スペース上か下に移動する。

^{III}を1スペース上か下に移動する。

望む数の-1VPトークンを取り除く。取り
除いた-1VPトークン1つにつき10^{III}
を支払う。

^{III}の2つの建物の位置を交換する。

- または -

^{III}に^{III}を1つコスト無しで置く。

^{III}の2つの建物の位置を交換する。

- または -

^{III}に^{III}を1つコスト無しで置く。

今年、君は自分のターンで追加の1アク
ションを実行できる。このアクションでは
○を使用しない。
(このアクションはコピーできず、表向きの
Fに使用できない。)

今年、君は自分のターンで追加の1アク
ションを実行できる。このアクションでは
○を使用しない。
(このアクションはコピーできず、表向きの
Fに使用できない。)

5 を得る。

- または -

穀物貯蔵庫から 3 を取り除く。

5 を得る。

- または -

穀物貯蔵庫から 3 を取り除く。

5 を得る。

- または -

穀物貯蔵庫から 3 を取り除く。

任意の場所の H を君のプレイヤーマット
にコスト無しで移動する。

任意の場所の H を君のプレイヤーマット
にコスト無しで移動する。

皇帝から 5 を盗む。

皇帝から 5 を盗む。

今年、皇帝がフェイズ 3 で引く E の枚数
は 1 枚増える。

- または -

今年、皇帝がフェイズ 3 で引く E の枚数
は 1 枚減る。

今年、皇帝がフェイズ 3 で引く E の枚数
は 1 枚増える。

- または -

今年、皇帝がフェイズ 3 で引く E の枚数
は 1 枚減る。

15 を得て、を 2 回ふり、P を 2 枚引く。

このカードをプレイしたとき、このカードを
右隣のプレイヤーに渡す。このカードは
毎年 1 回のみプレイできる。

ゲーム終了時にこのカードが
手札にある場合、1VP を得
る。

皇帝に対する暗殺を実行する。
そのダイスに + の修正を加える。

↑ を上か下に
1 スペース移動する。

ゲーム終了時にここに
単独で最多のを置いているプレイヤーは 2VP

? 2 個の位置を入れ替え、
さらに ? を 1 枚裏返す。

以下を受けとる。

マイナス VP を取り除く。

以下を受けとる。

君の使用済みのを
X 個未使用に戻す。

残りのゲームの間：

残りのゲームの間、君のポーンに：

以下を受けとる。

幸福度を修正する。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

- ② 元老院に君の^三が5つ以上ある。
- ① 元老院の右端の^三が君の^三である。
- ① 元老院に君の^三が3つ以下しかない。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

- ② ^三が14以上。
- ① ^三が9以上。
- ① ^三が5以下。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

- ② 50^三以上持っている
- ① 君が持っている^三が単独で最も多い。
- ① 君が持っている^三が単独で最も少ない。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

- ② 君の^三がすべてマップ上にある。
- ① 君の^三が2つ以上完成している。
- ① 君の^三が1つも完成していない。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

- ② 君が皇帝である。
- ① 君が^Hである。
- ① 元老院に君の^三が無い。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

- ② 君の^三がすべて完成している。
- ① 元老院に君の^三が2つ以上ある。
- ① 君の^三が1つも完成していない。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

- ① ^三がない地域1つにつき。
- ① ^三がない地域がない。

各スペースの体力は 1 つのみ。

各スペースの体力は 1 つのみ。

各スペースの体力は 1 つのみ。

各スペースの体力は 1 つのみ。

各スペースの体力は 1 つのみ。

各スペースの体力は 1 つのみ。

戦力+1
移動+1

君のターンの終了時に、追加
で P を 1 枚引く。君の手札の
上限は+1 枚。

▲と🗡️をふって対象の地域と属領を決める。

対象の属領：

ポーンがいるプレイヤーは👤を 1 つ失う。建物
とすべての軍団と敵と陣地を取り除く。

その地域に🏠が無い場合、その地域に🗡️を
2 つ加える。

[火山噴火/Volcanic Eruption](#)

▲と🗡️をふって対象の地域と属領を決める。

対象の属領：

ポーンがいるプレイヤーは👤を 1 つ失う。建物
とすべての軍団と敵と陣地を取り除く。

その地域に🏠が無い場合、その地域に🗡️を
2 つ加える。

[火山噴火/Volcanic Eruption](#)

いずれかを選ぶ。

皇帝は 1VP を受け取り、他のプレイヤーは
30👤を受けとる。

– または –

皇帝は 30👤を受け取り、他のプレイヤーは 1VP
を受けとる。

[ジレンマ/Dilemma](#)

皇帝から始めて時計回り順に、各プレイヤーは
競りを行い、これを最高値が決まるまで続ける。
最高値をつけたプレイヤーはその額の👤を支払
い、自分のプレイヤーマットに👤H を置く。

[後継者の競り/Heir Auction](#)

皇帝から始めて時計回り順に、各プレイヤーは
競りを行い、これを最高値が決まるまで続ける。
最高値をつけたプレイヤーはその額の👤を支払
い、自分のプレイヤーマットに👤H を置く。

[後継者の競り/Heir Auction](#)

▲をふって対象の地域を決める。

対象の地域：

すべての建物を取り除き、🗡️を 1 つ加える。各
属領から軍団か敵か陣地を 1 つ取り除く。ポーン
がいるプレイヤーは👤を 2 つ失う。

[地震/Earthquake](#)

▲をふって対象の地域を決める。

対象の地域：

すべての建物を取り除き、🗡️を 1 つ加える。各
属領から軍団か敵か陣地を 1 つ取り除く。ポーン
がいるプレイヤーは👤を 2 つ失う。

[地震/Earthquake](#)

🗡️をふって属領の番号を決める。地域 1 と 2 の
その番号の属領に🗡️を 2 つずつ置く。地域 1 と
2 のすべての🗡️をその地域の首都に向けて移
動する。

[迫り来る敵/Approaching Enemies](#)

🗡️をふって属領の番号を決める。地域 2 と 3 の
その番号の属領に🗡️を 2 つずつ置く。地域 2 と
3 のすべての🗡️をその地域の首都に向けて移
動する。

[迫り来る敵/Approaching Enemies](#)

🗡️をふって属領の番号を決める。地域 3 と 4 の
その番号の属領に🗡️を 2 つずつ置く。地域 3 と
4 のすべての🗡️をその地域の首都に向けて移
動する。

[迫り来る敵/Approaching Enemies](#)

🗡️をふって属領の番号を決める。地域 1 と 4 の
その番号の属領に🗡️を 2 つずつ置く。地域 1 と
4 のすべての🗡️をその地域の首都に向けて移
動する。

[迫り来る敵/Approaching Enemies](#)

🗡️の最初と最後の建物を入れ替える。🗡️の建
物が 2 つ未満の場合、皇帝を除くすべてのプレ
イヤーは🗡️にコスト無しで建物を 1 つ置いてよ
い。

[生産の妨害/Production Sabotage](#)

🗡️の最初と最後の建物を入れ替える。🗡️の建
物が 2 つ未満の場合、皇帝を除くすべてのプレ
イヤーは🗡️にコスト無しで建物を 1 つ置いてよ
い。

[生産の妨害/Production Sabotage](#)

▲と🗡️をふって地域と属領を決める。その属領
に🗡️やプレイヤーのポーンがある場合はふりな
おす。
その属領に🗡️を 1 つ置く。

[敵陣地/Enemy Camp](#)

▲と🗡️をふって地域と属領を決める。その属領
に🗡️やプレイヤーのポーンがある場合はふりな
おす。
その属領に🗡️を 1 つ置く。

[敵陣地/Enemy Camp](#)

H がプレイヤーマットに置かれていない場合、このカードを山札に戻して新しい **E** を引く。
H を皇帝のマットのアクションスペースに戻す。

後継者の死/The Heir Dies

H がプレイヤーマットに置かれていない場合、このカードを山札に戻して新しい **E** を引く。
H を皇帝のマットのアクションスペースに戻す。

後継者の死/The Heir Dies

皇帝以外のすべてのプレイヤーは、コスト無しで  に  か  を 1 つ置いてよい。

好調なライバル/Your Rival are Doing Well

皇帝以外のすべてのプレイヤーは、コスト無しで  に  か  を 1 つ置いてよい。

好調なライバル/Your Rival are Doing Well

 をふってその地域に  を 1 個置く。その地域に  がある場合は  は置かない。

飢饉/Famine

 をふってその地域に  を 1 個置く。その地域に  がある場合は  は置かない。

飢饉/Famine

 をふって地域番号を決める。その地域の各。;・:@ 属領に  を 1 つ置く。

大量の敵！/Hordes of Enemies!

 をふって属領番号を決める。各地域のその番号の属領に  を 1 つ置く。

大量の敵！/Hordes of Enemies!

右端の  を取り除く。新たな右端の  のプレイヤーは  をふる。

元老院の長の殺害/The Senate Leader is Killed

右端の  を取り除く。新たな右端の  のプレイヤーは  をふる。

元老院の長の殺害/The Senate Leader is Killed

皇帝は 6  を支払わないかぎり、現在の年目に等しい数の  を失う。

近衛兵の給料への不満/The Praetorian Guards Want More Money

皇帝は 6  を支払わないかぎり、現在の年目に等しい数の  を失う。

近衛兵の給料への不満/The Praetorian Guards Want More Money

皇帝は 9  を支払わないかぎり、現在の年目に等しい数の  を失う。

近衛兵の給料への不満/The Praetorian Guards Want More Money

皇帝は 9  を支払わないかぎり、現在の年目に等しい数の  を失う。

近衛兵の給料への不満/The Praetorian Guards Want More Money

すべての  を地域の首都に向けて移動する。

敵の移動/Enemy Movement

すべての  を地域の首都に向けて移動する。

敵の移動/Enemy Movement

皇帝以外のプレイヤーは  をふる。

好調なライバル/Your Rival are Doing Well

 を 2 スペース左に移動する。

ローマ民衆の不満/The Roman People are Unhappy

 を 2 スペース左に移動する。

ローマ民衆の不満/The Roman People are Unhappy

 を 1 スペース上に移動する。

穀物輸入料の値上がり/Grain Import Price Increase

 を 1 スペース上に移動する。

穀物輸入料の値上がり/Grain Import Price Increase

穀物貯蔵庫の  を 3 つ取り除く。

穀物の不足/Grain Shortage

穀物貯蔵庫の  を 3 つ取り除く。

穀物の不足/Grain Shortage

穀物貯蔵庫の  を 4 つ取り除く。

穀物の不足/Grain Shortage

皇帝は  を 3 つ得る。

皇帝は  を 3 つ得る。

投票を 1 つ移動する。

投票を 1 つ移動する。

投票を 1 つ移動する。

策略カード 1 枚の効果を打ち消す。

策略カード 1 枚の効果を打ち消す。

皇帝は、君が元老院に置いている  の数に等しい  を失う。元老院にいる君の最も番号の低い  を取り除く。

5  を得る。

- または -

他のいずれかのプレイヤーが暗殺アクションを実行したとき、ダイスをふった後、ダイスの目に +4 の戦力修正を加える。

5  を得る。

- または -

他のいずれかのプレイヤーが暗殺アクションを実行したとき、ダイスをふった後、ダイスの目に +4 の戦力修正を加える。

皇帝は 8  を受け取り、その後今年のフェイズ 3 で追加で  を 2 枚引く。
(このカードはフェイズ 3 の開始時にのみプレイする。)

このターン、君の  は移動 +2 を得る。

追加票を(残っているなら)1 票得る。

追加票を(残っているなら)1 票得る。

君の次のアクションは、他のプレイヤーにコピーされない。

君の次のアクションは、他のプレイヤーにコピーされない。

君はこのラウンドの開始プレイヤーになる。
(このカードはフェイズ 4 の開始時にのみプレイする。)

君はこのラウンドの開始プレイヤーになる。
(このカードはフェイズ 4 の開始時にのみプレイする。)

君のプレイヤーボードの使用済の○を
2つ未使用に移動する。
(このカードは自分のターンの開始時に
のみプレイする。)

君のプレイヤーボードの使用済の○を
2つ未使用に移動する。
(このカードは自分のターンの開始時に
のみプレイする。)

後継者トークンを移動する。

1つ選ぶ。

ゲームの残りの間：

追加票トークンを2つまで受け取る。

各スペースの体力は1つのみ。

各スペースの体力は1つのみ。

君のPカードすべての
戦力+1。

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

2

元老院に君の^三が4人以上い
る。

1

元老院の右端の^三が君の^三
である。

-1

元老院に君の^三が3つ未満しか
ない。

4人ゲーム専用

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

2

Fカードに君の○が4つ以上
置いてある。

1

Fカードに置いてある○の数
が、君が単独で最多である。

-1

Fカードに置いてある○の数が、
君が単独で最少である。

E

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

1

を得る。

自分が受ける¹は、他のプレイヤーに
任意の組み合わせで割り振る。

(この¹は、最終得点計算のフェイズ4で割
り振る。)

E A1

マップ上の任意の場所から~~🗡️~~を1-2個取り除く。

ケーレス/Ceres

⚠️をふる。皇帝はその⚠️の目に等しい数の~~🛡️~~を失う。ダイスをふる前に、皇帝は~~P~~を1枚捨てて、その戦力に等しい数、~~🛡️~~が失われることを防ぐことができる。

E 暗殺の実行/Assassination Attempt

~~P~~を4枚引いて1枚残し、他の3枚を捨てる。

メルクリウス/Mercury

⚠️をふる。皇帝はその⚠️の目に等しい数の~~🛡️~~を失う。ダイスをふる前に、皇帝は~~P~~を1枚捨てて、その戦力に等しい数、~~🛡️~~が失われることを防ぐことができる。

E 暗殺の実行/Assassination Attempt

🌐を2スペース右に移動する。

E 🌐

人気のある将軍/The Popular General

⚠️をふって対象の地域を決める。対象の地域の海岸線を持つ属領に建物は、その所有者が各建物につき2~~👤~~を支払わないかぎり破壊される。

対象の地域に~~🗡️~~を1つ加える。

E 海賊の襲撃/Pirate Attack

任意のデッキ1つの上から5枚のカードを見る。その内1枚をそのデッキの一番下に置く。残りを任意の順番で一番上に戻す。

ミニルヴァ/Minerva

🗡️と⚠️をふって対象の地域と属領を決める。その属領に~~🗡️~~を4つ置く。

E 敵軍/Enemy Army

⚠️をふって対象の地域を決める。対象の地域に~~🗡️~~を1つ加える。その地域に繋がる各海路に~~☁️~~を2つ加える。

E ☁️ 荒天/Severe Weather

⚠️をふって対象の地域を決める。対象の地域に~~🗡️~~を1つ加える。その地域に繋がる各海路に~~☁️~~を2つ加える。

E ☁️ 荒天/Severe Weather

🗡️と⚠️をふって対象の地域と属領を決める。その属領に敵リーダーを1つ置く。その地域のすべての~~🗡️~~をその地域の首都に向けて移動する。

⚠️ E 敵リーダー/Enemy Leader

🗡️と⚠️をふって対象の地域と属領を決める。その属領に敵リーダーを1つ置く。その地域のすべての~~🗡️~~をその地域の首都に向けて移動する。

⚠️ E 敵リーダー/Enemy Leader

🗡️と⚠️をふって対象の地域と属領を決める。その地域に~~🗡️~~を2つ加える。その地域にいるプレイヤーはその地域の~~🗡️~~1つにつき~~🛡️~~を1つ失う。対象の属領のすべてのユニット(軍団/敵/敵陣地/敵リーダー)を取り除く。

E 疫病/Plague

🗡️と⚠️をふって対象の地域と属領を決める。その地域に~~🗡️~~を2つ加える。その地域にいるプレイヤーはその地域の~~🗡️~~1つにつき~~🛡️~~を1つ失う。対象の属領のすべてのユニット(軍団/敵/敵陣地/敵リーダー)を取り除く。

E 疫病/Plague

楽しむがいい。お前が得られる休息はこれが最後だ！

いずれか1つを選ぶ。

- ・4~~👤~~を得る。
- ・~~🗡️~~を1スペース右に移動する。
- ・~~🛡️~~を1つ未使用の体力に移動する。

E 平穏安寧/All is Quiet

最も左端の~~🏛️~~から順に実行する。

プレイヤーは任意の数の自分の~~🏛️~~を取り除いてよい。皇帝は、他のプレイヤーが取り除いた~~🏛️~~1人につき~~🛡️~~を2つ失う。皇帝が取り除いた~~🏛️~~1人につき、失う~~🛡️~~を2つ防ぐ。

🗡️⚠️ E 元老院での襲撃/Attack in the Senate

この年の残りの間~~🗡️~~。

マールス/Mars

~~🗡️~~トークンがすでにある各属領に~~🗡️~~を1つ加える。

E 大量の敵!/Hordes of Enemies!

いずれかを選ぶ。

皇帝は15~~👤~~を受け取り、他のプレイヤーは~~P~~を2枚受けとる。

- または -

皇帝は~~P~~を2枚受け取り、他のプレイヤーは15~~👤~~を受けとる。

🗡️ E ジレンマ/Dilemma

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

2

元老院に君の^①が 4 人以上いる。

1

元老院の右端の^①が君の^①である。

-1

元老院に君の^①が 3 つ未満しかない。

4 人ゲーム専用

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

2

F カードに君の^①が 4 つ以上置いてある。

1

F カードに置いてある^①の数が、君が単独で最多である。

-1

F カードに置いてある^①の数が、君が単独で最少である。

E

秘密目標

ゲーム終了時、以下を得る。

①

を得る。

自分が受ける^①は、他のプレイヤーに任意の組み合わせで割り振る。

(この^①は、最終得点計算のフェイズ 4 で割り振る。)

E A1