



KOPALNIE LAWRIO

Natychmast przeprowadź dodatkową
Fazę Przygotowania, podczas której
możesz wydać 3 talenty,
bez względu na limity kart i flot.



JAZDA MARDONIUSZA

Wykonaj ruch lądowy.
Jeśli wywoła on bitwę lądową,
limit wyników na kościach Persji
nie obowiązuje podczas tej bitwy
(wyniki 5 lub 6 są możliwe).



POWSTANIE JOŃSKIE

Usuń 1 armię perską z głównego miasta perskiego i umieść ją w rezerwie przeciwnika.



TRYBUT ZIEMI I WODY

Wybierz 1 miasto niekontrolowane przez żadną ze stron. Umieść w nim 1 armię perską ze swojej rezerwy.



GNIEW POSEJDONA



Usuń z mapy 1 flotę perską
i umieść ją w rezerwie przeciwnika.



TRYBUT ZIEMI I WODY



Wybierz 1 miasto niekontrolowane
przez żadną ze stron.
Umieść w nim 1 armię perską
ze swojej rezerwy.



MILTIADES

Zagraj tę kartę podczas 1. rundy bitwy lądowej zaraz po zakończeniu ruchu ALBO gdy zostaniesz zaatakowany.

Przez całą bitwę rzucasz 3 kośćmi, bez względu na liczbę twoich armii.

Nie możesz zagrać tej karty w połączeniu z kartą „300 Spartan”.



KARNEJA

Do końca obecnej kampanii przeciwnik nie może poruszać swoich armii znajdujących się w Sparcie ani zagrywać wydarzeń Sparty.

Może jednak używać kart Sparty na potrzeby ruchu.



TEMISTOKLES

Zagraj tę kartę po wykonaniu ruchu morskiego przez przeciwnika, przed rozpatrzeniem ewentualnej bitwy morskiej. Wykonaj ruch morski (np. aby wesprzeć zaatakowane floty).

Jeśli ruch ten wywołał inną bitwę morską, rozpatrz ją, po czym rozpatrz pierwotną bitwę morską zainicjowaną przez Persję. Floty nie mogą wycofać się podczas żadnej z tych bitew, nie mogą też transportować armii.



NIEŚMIERTELNI

Zagraj tę kartę natychmiast po bitwie lądowej, w której unicestwiono armię perską. Umieść na stosie kart odrzuconych ewentualną zagraną wcześniej grecką kartę reakcji, a następnie umieść z powrotem do 3 armii perskich wyeliminowanych w tej bitwie i rozpocznij nową bitwę.

Nie możesz zagrać tej karty po „Zabójstwie Kserksesa” lub jeśli obie strony zostały wyeliminowane w tym samym momencie.



PAUZANIASZ

Anuluj bonus bitewny z wydarzenia
„Jazda Mardoniusza”.

*Zagraj tę kartę natychmiast w odpowiedzi
na perskie wydarzenie.*

OSTRACYZM

Wylosuj kartę z ręki przeciwnika
i odrzuć ją.

WYROCZNIĄ DELFICKĄ

Odrzuć wszystkie karty ze swojej ręki (włącznie z tą), a następnie dobierz taką samą liczbę kart.



WIELKI KRÓL

Wykonaj ruch lądowy.
Jeśli dojdzie do bitwy, a twój przeciwnik zostanie unicestwiony lub wycofa się, natychmiast zdobywasz 1 punkt.
Jeśli po bitwie nie będziesz kontrolował tego miasta, twój przeciwnik zdobywa 1 punkt.



LEONIDAS

Wybierz 1 armię grecką i wykonaj nią ruch.
Jeśli dojdzie do bitwy lądowej, rzuć dwiema
kośćmi i wybierz wynik, który będzie
obowiązywał przez całą tę bitwę.



KRÓLEWSKA DROGA

Wybierz Efez albo Abydos.
Jeśli we wskazanym mieście znajdują się armie
greckie, zwróć je do rezerwy przeciwnika.
Jeśli nie, umieść w nim 1-3 armii perskich
ze swojej rezerwy.



ARTEMIZJA I

Możesz zagrać tę kartę natychmiast po wyeliminowaniu floty perskiej podczas bitwy morskiej. Usuń z gry 1 flotę perską, która wciąż uczestniczy w tej bitwie.

Nie możesz zagrać tej karty jeśli w bitwie nie ma już floty, którą można w ten sposób usunąć.



HIPPIASZ

Obejrzyj karty na ręce przeciwnika, a następnie wybierz jedną z nich i ją odrzuć.



DOBRE WIEŚCI

Wykonaj ruch lądowy.

Jeśli dojdzie do bitwy, a twój przeciwnik zostanie unicestwiony lub wycofa się, natychmiast zdobywasz 1 punkt.

Jeśli po bitwie nie będziesz kontrolował tego miasta, twój przeciwnik zdobywa 1 punkt.



ODDZIELNY POKÓJ

Każdy z graczy rzuca 1 kością.

Jeśli wynik twojego rzutu będzie wyższy, Persji udaje się doprowadzić do zerwania sojuszu między Atenami i Spartą.

Twój przeciwnik odkrywa karty na ręce i odrzuca wszystkie karty Sparty.



CZARNY WYWAR

Umieść w Sparcie jedną armię grecką
ze swojej rezerwy.

*Nie możesz zagrać tej karty jeśli nie masz już armii
w rezerwie lub nie kontrolujesz Sparty.*



NAGŁA ŚMIERĆ WIELKIEGO KRÓLA

Jeśli dobierzesz tę kartę w Fазie Przygotowania,
obecna kampania natychmiast się kończy.
Żadna ze stron nie punktuje. Odrzuć wszystkie karty
z ręki, a następnie wtasuj stos kart odrzuconych do
talii dobierania i utwórz nową talię dobierania.

*To wydarzenie może nastąpić najwyżej dwukrotnie
podczas gry. Za pierwszym razem oznacza
„Nagłą śmierć Dariusza”,
a za drugim „Zabójstwo Kserksesa”.*



MOLÒN LABÉ

Anuluj wydarzenie „Trybut ziemi i wody”,
a następnie wykonaj ruch lądowy.

*Zagraj tę kartę natychmiast w odpowiedzi
na perskie wydarzenie.*



ZDRADA TEB

Przenieś wszystkie armie greckie znajdujące się
w Tebach do jednego dowolnego miasta
będącego pod kontrolą Grecji
(przeciwnik wybiera do którego).
Umieść w Tebach jedną armię perską
ze swojej rezerwy.

TRIREMY



Wykonaj ruch morski.
Rozpatrz ewentualną bitwę morską,
a następnie wykonaj drugi ruch morski.
Możesz poruszyć te same lub inne floty.
Nie możesz jednak transportować armii
podczas tych ruchów.

TRYBUT ZIEMI I WODY



Wybierz 1 miasto niekontrolowane
przez żadną ze stron.
Umieść w nim 1 armię perską
ze swojej rezerwy.



WSPARCIE Z SYRAKUZ

Syrakuzy zgadzają się udzielić Grecji wsparcia.
Umieść wszystkie floty greckie ze swojej
rezerwy w jednym lub więcej portów
należących do miast pod kontrolą Grecji.



SOJUSZ Z KARTAGINĄ

Nie możesz zagrać tej karty jako wydarzenie.
Możesz ją zachować, aby uniemożliwić
przeciwnikowi otrzymanie „Wsparcia z Syrakuz”
albo zagrać ją, aby wykonać ruch.



300 SPARTAN

Możesz zagrać tę kartę wyłącznie w obronie podczas bitwy lądowej (w 1. rundzie tej bitwy). Podczas całej tej bitwy rzucasz 3 kośćmi, niezależnie od liczby twoich armii.

Nie możesz zagrać tej karty w połączeniu z kartą „Miltiades”.



AKROPOL W OGNIU

Żadna ze stron nie punktuje za Ateny podczas tej kampanii. Podczas następnej kampanii przeciwnik ma do wydania 5 talentów zamiast 6.

Możesz zagrać tę kartę tylko jeśli posiadasz armię w Atenach.



DEZERCJA GRECKICH ŻOŁNIERZY

Usuń 1 armię perską z mapy i umieść ją w rezerwie przeciwnika.

PACYFIKACJA BABILONU LUB EGIPTU

Odrzuć dowolną liczbę kart ze swojej ręki (włącznie z tą), po czym dobierz taką samą liczbę kart. Jeśli dobrałeś „Nagłą śmierć wielkiego króla” i przynajmniej jeden król wciąż żyje, dany król umiera i Faza Operacji natychmiast się kończy.

Przejdź do Fazy Zaopatrzenia,
a następnie do Fazy Punktacji.