

<p>来た、見た、勝った</p> <p>Caesar【Caesar】と任意の1人の副将【Legate】を活性化【Activate】させる。</p> <p>その後、3APsを使用する。</p>	<p>北極星のように動じず</p> <p>Caesar【Caesar】を活性化【Activate】させる。</p> <p>その後、3APsを使用する。</p>	<p>ポンペイウスからの支援</p> <p>ローマ・プレイヤーは2個補充【Replacement】ステップを受け取り直ちに使う。</p> <p>軍団【Legion】が受け取るためには、ローマまでの補給路【Supply Path】が通じていなければならない。</p>
<p>クラススからの支援</p> <p>5APsを受け取る。</p> <p>第1～4ターンの間しかプレイできない。</p> <p>クラススはカルラエの戦いで紀元前53年に戦死した。</p>	<p>ベルジカ連邦</p> <p>現在ベルジカ【Belgica】にいる全ての指揮官【Leader】とCUは活性化【Activate】してよい。</p>	<p>ガリア連合</p> <p>すでにガリアの影響マーカー【Influence Marker】が存在する全てのガリア【Gaul】の地域【Province】で、それぞれ1影響アクション【Influence Action】を行う。</p>
<p>ベルジカの恨み</p> <p>ローマの影響マーカー【Influence Marker】またはCUが存在する全てのベルジカ【Belgica】の地域【Province】で、それぞれ1影響アクション【Influence Action】を行う。</p>	<p>ドルイドの影響</p> <p>ローマCUが含まれていない任意のガリア【Gaul】の地域【Province】を選択する。全てのローマの影響マーカー【GallicInfluence Marker】をその地域から除去する。</p>	<p>徹底的な破壊</p> <p>カエサル【Caesar】自身のスペース、またはガリアCUを含まないその隣接スペース全てのガリア影響マーカー【GallicInfluence】を除去する。</p>
<p>ローマの腕</p> <p>2個の影響マーカー【Influence Marker】を配置する。</p> <p>このイベントでは、8.3.1の隣接配置制限は無視する。</p>	<p>カエサルの栄光のために</p> <p>任意の、または全ての【Any or All】ローマの指揮官【Leader】及び軍団【Legion】を活性化【Activate】する。</p>	<p>ローマの統治</p> <p>ケルティカ【Celtica】またはベルジカ【Belgica】を選択する。その地方【Region】の、すでにローマの影響マーカー【Influence Marker】が配置されている全ての地域【Province】でそれぞれ1影響アクション【Influence Action】を行う。</p>
<p>ガリア戦争評議会</p> <p>2個までの影響マーカー【Influence Marker】を評議会ボックス【Council Box】に配置し、任意の減少面【Reduced】の部族駒【Tribe】を完全面【Full Strength】に戻す。盤上または服従ボックス【Submitted Box】内の部族駒を選択できる。</p>	<p>栄光と自由</p> <p>城塞化集落【Fortified Town】が置かれている全ての地域【Province】でそれぞれ1影響アクション【Influence Action】を行う。</p>	<p>誓いをかわす</p> <p>中小部族駒【Minor Tribe】を、ガリアの支配マーカー【Control Marker】が存在し、かつローマの指揮官【Leader】もCUも存在しないスペースに置く。</p> <p>その後、2APsを使用する。</p>
<p>戦争のラッパ</p> <p>現在プレイに参加している、任意の、または全ての【Any or All】ガリアの指揮官【Leader】及び部族駒【Tribe】（中小部族駒【Minor Tribe】を含む）を活性化【Activate】する。</p>	<p>カエサルの副官</p> <p>もしも副将【Legate】の「T.Labienus」がカップ内にあるならば、彼を任意の軍団【Legion】の場所に置き、1人の副将をカップに戻す。—または— カエサル【Caesar】とスタックしていない任意の副将1人を活性化させる。</p>	<p>人質</p> <p>ローマ支配の地域【Province】から、任意の1個のガリアの影響マーカー【Influence Marker】を取り除く。</p> <p>対象のスペースにガリアのCUを含んでいてはならない。</p> <p>その後、2APsを使用する。</p>
<p>ローマの交易</p> <p>ローマ支配の地域【Province】に隣接する地域から、任意の1個のガリアの影響マーカー【Influence Marker】を取り除く。</p> <p>対象のスペースにガリアのCUを含んでいてはならない。</p> <p>その後、2APsを使用する。</p>	<p>ローマの同盟兵</p> <p>1個の減少面【Reduced】の軍団【Legion】を完全面【Full Strength】に戻す。</p> <p>その軍団はローマまで補給線【Supply Path】が通っていないなければならない。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>血と婚姻の紐帯</p> <p>部族プール【Tribe Pool】からランダムに1個の部族駒を引き、5.1.2にしたがって配置する。</p>

<p>農村地帯を炎上させる</p> <p>1個の荒廃マーカー【Devastation Marker】を任意のガリアCUを含むスペースか、その隣接スペースに配置する。そのスペースには敵のCUや城壁都市【Walled City】が含まれていてはならない。そのスペースに影響マーカー【Influence Marker】が含まれていれば、それを取り除く。</p>	<p>長髪のカリア人</p> <p>ガリアの砦【Stronghold】に隣接しているローマの影響マーカー【Influence Marker】1個を取り除く。または、ガリアの砦に隣接しているスペースで1影響アクション【Influence Aciton】を行う。</p> <p>その後、2APsを使用する。</p>	<p>希望を信じてよい</p> <p>相手がたった今プレイしたイベント【Event】またはボーナス【Bonus】を無効にする。その後、両プレイヤーは1枚ずつカードを引く。相手プレイヤーの別のカードのプレイからゲームを再開する。</p>
<p>ブリタニアとヒスパニアの傭兵</p> <p>1個のカリア傭兵駒【Mercenary】を、補給下【In Supply】で、かつ攻囲下【Under Siege】ではない、任意のカリアの部族駒【Tribe】、指揮官【Leader】、または城塞化集落【Fortified Town】の存在するスペースに配置する。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>ブリタニアとヒスパニアの傭兵</p> <p>1個のカリア傭兵駒【Mercenary】を、補給下【In Supply】で、かつ攻囲下【Under Siege】ではない、任意のカリアの部族駒【Tribe】、指揮官【Leader】、または城塞化集落【Fortified Town】の存在するスペースに配置する。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>ローマ属州での騒乱</p> <p>2個までのローマの影響マーカー【Influence Marker】を属州【Provincia】から除去する。1つの地域【Prpvance】からは1個までしか除去できない。</p>
<p>アレシア</p> <p>1個の任意の非攻囲下【Unbesieged】の城塞化集落【Fortified Town】を改良し、「-1」修正【DRM】面に裏返す。</p> <p>その後、2APsを使用する。</p>	<p>同盟ゲルマン族の騎兵</p> <p>カエサルがゲルマン人傭兵を雇うゲルマン騎兵駒【German Cav Mercenary】をゲルマニア【Germania】のどれかの砦【Stronghold】と連絡線が引ける任意の軍団【Legion】の場所に置く。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>同盟ゲルマン族の騎兵</p> <p>カエサルがゲルマン人傭兵を雇うゲルマン騎兵駒【German Cav Mercenary】をゲルマニア【Germania】のどれかの砦【Stronghold】と連絡線が引ける任意の軍団【Legion】の場所に置く。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>
<p>ローマの友人</p> <p>ローマのCUに隣接しているガリアの影響マーカー【Influence Marker】をローマの影響マーカーに変換【Convert】する。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>カエサルの軍団</p> <p>副将【Legate】またはカエサル【Caesar】とスタックしていない、任意の、または全ての軍団【Legion】を活性化させる。</p> <p>その後、2APsを使用する。</p>	<p>現地調達</p> <p>友軍のCUに隣接している敵【Enemy】の影響マーカー【Influence Marker】を除去する。敵のCUが含まれているスペースを対象にできない。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>
<p>ゲルマン人の移住</p> <p>独立ゲルマン部族【Independent German Tribe】を移動させてもよい。もしもマップ上になければ、（完全戦力面【Full Strength】でいずれかのゲルマニア【Germania】の砦【Stronghold】に配置し、そこから移動させる。城塞化集落【Fortified Town】または城壁都市【Walled City】へは侵入できない。移動終了場所の影響マーカー【Influence Marker】は除去する。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>ゲルマン人の移住</p> <p>独立ゲルマン部族【Independent German Tribe】を移動させてもよい。もしもマップ上になければ、（完全戦力面【Full Strength】でいずれかのゲルマニア【Germania】の砦【Stronghold】に配置し、そこから移動させる。城塞化集落【Fortified Town】または城壁都市【Walled City】へは侵入できない。移動終了場所の影響マーカー【Influence Marker】は除去する。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>臆病者を励まし動揺者を納得させる</p> <p>全てのガリア【Gaul】の地域【Province】及び1個以上のガリアの影響マーカー【Influence Marker】またはCUが存在する属州【Provincia】で、それぞれ1影響アクション【Influence Action】を行う。</p>
<p>どこへでも移動する</p> <p>6つの地方【Region】で、それぞれ1人の指揮官【Leader】（固有指揮官【Intrinsic Leader】を含む）活性化【Activate】してよい。</p>	<p>どこへでも移動する</p> <p>6つの地方【Region】で、それぞれ1人の指揮官【Leader】（固有指揮官【Intrinsic Leader】を含む）活性化【Activate】してよい。</p>	<p>扇動と暴力による教唆</p> <p>自分の影響マーカー【Influence Marker】が存在する地域【Province】にある敵の【Enemy】の影響マーカー1個を除去する。敵のCUが含まれているスペースを対象にできない。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>
<p>騒乱の拡大</p> <p>少なくとも1個の空の【Vacant】スペースが存在する地域【Province】にある影響マーカー1個を除去する。CUが含まれているスペースを対象にできない。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>召集</p> <p>民兵駒【Militia】を（適切な側の面で）、ケルティカ【Celtica】またはベルジカ【Belgica】にある、現在攻囲下【Under Siege】でない任意の部族駒または城塞化集落【Fortified Town】のあるスペースに配置する。配置する地方【Region】によって、ケルティカの民兵となるかベルジカの民兵となるかが決まる。</p>	<p>元老院がカエサルの蛮行に怒る</p> <p>カエサル【Caesar】の手札からランダムに1枚を引き、自身の手札に加える。このカードをカエサルにそのカードの埋め合わせに渡す。その上で、任意のカードを手札からあらためて1枚プレイする（引いてきたカードであっても構わない）。</p>

<p>アエドゥイ族が離反する</p> <p>Aedui族駒がいまだに保持ボックス【Holding Box】内にある場合にのみプレイ可能。Aedui族駒を城塞化集落【Fortified Town】と共にAedui地域（#19）に入りする。配置スペースはローマCUや影響マーカー【Influence Marker】が含まれていてはならない。</p> <p>その後、2APsを使用する。</p>	<p>副将がローマに召喚される</p> <p>任意の1人副将を（あなたの選択で）盤上から取り除き、代わりの副将を引く。引いた副将を取り除いた副将のいたスペースに配置して、取り除いた副将はプール【Pool】に戻る。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>外交</p> <p>ガリア【Gaul】または属州【Provincia】における敵のCUが存在しない任意の敵の影響マーカー【Influence Marker】1個を自軍の影響マーカーに置きかえる。</p>
<p>現地調達</p> <p>友軍のCUに隣接している敵【Enemy】の影響マーカー【Influence Marker】を除去する。敵のCUが含まれているスペースを対象にできない。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>冬期戦役</p> <p>戦略フェイズ【Strategy Phase】中に先攻【to go first】を取るためにプレイする。ローマ・プレイヤーが先攻になるが、ただし1人の指揮官【Leader】のみが活性化【Activate】できる。</p>	<p>ローマの買収</p> <p>ガリア【Gaul】または属州【Provincia】における敵のCUが存在しない任意のガリアの影響マーカー【Influence Marker】1個をローマの影響マーカーに置きかえる。</p>
<p>三日間の行進</p> <p>全ての友軍指揮官【Leader】またはCUを、個々にか、またはスタックで活性化【Activate】させる。</p> <p>それぞれの許容移動力は1MPである。</p>	<p>海上優勢</p> <p>港湾スペースの任意の城塞化集落【Fortified Town】または城壁化都市【Walled City】に1攻囲ポイント【Siege Point】を加えるか除去する。</p> <p>対象のスペースはあなたが海上優勢【Naval Supremacy】をとっている海域に対象の港がなければならない。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>	<p>計略と裏切り</p> <p>攻囲下【Under Siege】にある港湾スペースの任意の城塞化集落【Fortified Town】または城壁化都市【Walled City】に1攻囲ポイント【Siege Point】を加えるか除去する。</p> <p>その後、1APを使用する。</p>
<p>火星の誓い</p> <p>以下のうちどれか1つのためにプレイする：攻囲表【Siege Table】に置いて+1ダイス修正【DRM】。</p> <p>—または—</p> <p>戦闘【Combat】で1回の振り直しを行う。</p> <p>—または—</p> <p>このカードを捨て札にする。その後、カードを1枚補充のために引く。</p>	<p>戦争のラッパ</p> <p>現在プレイに参加している、任意の、または全ての【Any or All】ガリアの指揮官【Leader】及び部族駒【Tribe】（中小部族駒【Minor Tribe】を含む）を活性化【Activate】する。</p>	<p>全ての非常事態への埋め合わせ</p> <p>以下のうちどれか1つのためにプレイする：攻囲表【Siege Table】に置いて+1ダイス修正【DRM】。</p> <p>—または—</p> <p>このカードを捨て札にする。</p> <p>その後、カードを1枚補充のために引く。</p>
<p>強行軍</p> <p>1個の活性化【Activate】した指揮官【Leader】またはCUの移動力を1MP上昇させる。</p> <p>これによっても、カエサルが2回の攻囲【Siege】/征服【Subjugation】を行えない。</p> <p>—または—</p> <p>このカードを捨て札にする。</p>		