

Si tienes el V.P. más alto puedes resolver todos los efectos en cualquier orden

Descarta cualquier N° de cartas de tu mano. Incrementa el VP en ese N°.

Quita esta carta del juego. Coge una carta descartada y ponla en la parte superior de tu mazo de descartes.

Coge las 4 primeras cartas de tu mazo y ordénalas como quieras. Si tienes el VP + alto juega otra carta.

Coge 1 carta de tu pila de descartes y añádela a tu mano.

Mueve 1 de tus gladiadores (que no esté en contacto frontal con el enemigo). Tiene 4 puntos extras de MOV, pero durante su MOV no puede entrar en las casillas frontales del enemigo

Si tu V.P es al menos 3 puntos superior al V.P de todos tus oponentes, elige 2 efectos y resuélvelos en cualquier orden.

Resuelve 1 ataque con +4. El gladiador resulta herido después del ataque.

Elimina esta carta del juego y elige un gladiador herido. Si el gladiador no está adyacente a un enemigo cúrale una herida.

Coge 2 cartas de Prima Jugula de 1★ y añádelas a tu mano.

Elige uno de tus gladiadores. Este podrá mover y atacar o atacar y mover.

Si no tienes el V.P más alto, reduce el V.P. de tu oponente en 2. Si tu V.P es 5 o menos juega otra carta.

Reduce el N° de cartas de la mano de uno de tus oponentes a 3.

Roba 2 cartas y entonces o bien mueves 1 gladiador o bien atacas con otro.

Elige cualquier N° de cartas de Prima Jugula con un total de 7★ o menos. Coloca estas cartas en tu pila de descartes.

Incrementa tu V.P. en 4 y el V.P. de un oponente en 2. Puedes jugar otra carta.

Elige y resuelve 1 de los efectos de la carta. Si tu V.P. es 6 o más coge 1 carta aleatoria de la mano de tus oponentes y la tendrá que jugar durante su próximo turno.

Elige y resuelve en cualquier orden 2 de los efectos.

Designa 1 gladiador oponente que esté en zona de amenaza de al menos 2 de tus gladiadores. Hieres a ese gladiador y elimina esta carta del juego.

Busca en la baraja todas las cartas con valor de 2 menos y elimínalas del juego. Baraja de nuevo la pila de descartes.

Descártate de cualquier N° de cartas de tu mano. Reduce el V.P. de tu oponente en el N° de cartas descartadas. Juega otra carta.

Busca en tu mano y en la pila de descartes hasta 3 cartas. Quítalas del juego. Baraja el mazo de descartes con tu baraja. Si tienes el V.P. más alto roba 2 cartas y juega una.

Designa 1 gladiador enemigo. Este gladiador debe mover y tú controlas su movimiento.