






Casus Belli – Résumé du tour de jeu

Actions	Coût / Gain en Or	Coût / Gain en Fer	Coût / Gain en Marbre	Coût / Gain en Pièces
1/ Secteur de la roue	1-3 : gratuitement + 1 ressource pour chaque secteur supplémentaire			
Marmor Production de Marbre			+ ● + ●● si  + ● si Moneta	+ ●
Ferrum Production de Fer		+ ● + ●● si  + ● si Moneta		+ ●
Aurum Production d'Or	+ ● + ●● si  + ● si Moneta			+ ●
Templum Construction de temples			- ●●●●● par temple (max 1/cité)	- ● par temple adjacent
Construction de murailles			- ● par muraille	
Militia Armement des unités		- ●● par unité (1/cité ou 3/cité si )		
Scientia Acquisition de savoir-faire	- ●●●●● à - ●●●●●●●● pour les nouveaux - ●● à - ●●●●●● pour les anciens			
Recrutement d'unités	- ● par légion - ●● par galère			
Duellum Déplacement et conquête	1/ Déplacement d'une case par unité (ou 2 avec Strata/Navigatio) + combat à 1:1 2/ Conquête de cités : <u>Défense</u> : 1 pour la cité + 2 si  + 1 si muraille + 1 si Res Publica + 1 par unité <u>Attaque</u> : 1 par unité. Si Attaque >= Défense, l'attaquant place un jeton de cité et perd les unités requises. Le défenseur empêche une carte d'événement quel que soit le nombre de cités perdues.			
2/ Fondation de cités	- ●	- ●	- ●	- ● par cité adjacente produisant la même ressource
3/ Gain de personnages	Vous prenez les personnages pour lesquels vous remplissez les conditions (+ d'éventuelles murailles) et votre adversaire prend une carte d'événement par carte gagnée			

Le vainqueur est celui qui possède 9 personnages avant son adversaire