

CLEOPATRE



Si votre adversaire joue une carte Manipulation, vous pouvez immédiatement jouer cette carte (en dehors de votre tour normal) et annuler la manipulation. Les deux cartes sont ensuite

défaussées, et vous reprenez ensuite une carte. On ne peut pas jouer une carte Veto contre une autre carte Veto.



Inverse le résultat d'un suffrage. Défaussée sauf si le suffrage est ajourné en cas d'égalité d'influence (les cartes restent découvertes, y compris la carte Philosophe). Rien en face d'une seule carte

philosophe aboutit aussi à un ajournement. Une carte philosophe de chaque côté d'un groupe de patriciens s'annulent.



Retirez toutes les cartes Influence jouées sur un groupe de patriciens de votre choix (les vôtres et celles de votre adversaire). Ces cartes sont défaussées.



Choisissez deux groupes de patriciens, et prenez toutes les cartes influences que vous y avez placé.

Redistribuez ces cartes entre les deux même groupes. Toutes sont replacées face cachée. Il est aussi autorisé de ne rien remettre sur un des deux groupes.



Regardez les cartes que votre adversaire a en main. Choisissez une carte qu'il doit défausser. Il doit immédiatement reprendre une carte de l'un de ses réserves.



Retournez toutes les cartes cachées de votre adversaire en face d'un groupe de Patriciens. Les cartes doivent ensuite rester découvertes.



Retirez une carte d'influence visible de votre adversaire. La carte est défaussée.