

MARE NOSTRUM

ZASADY GRY



Autor: SERGE LAGET



O GRZE

Każdy gracz wciela się w przywódcę antycznej cywilizacji. Pole gry jest mapą basenu Morza Śródziemnego podzieloną na prowincje lądowe i obszary morskie. Każda prowincja może zawierać miejsce na miasto (zaznaczone ikoną miasta), i obszar bogate w różnego rodzaju towary (zaznaczone ikoną danego typu towaru). Chcąc rozwijać swoje imperia gracze muszą eksploatować te zasoby poprzez budowę miast na obszarach miejskich i karawan na obszarach pozyskiwania zasobów. Gracze mogą także używać sił wojskowych do zdobywania nowych prowincji – nawet prowincji innego gracza. Bogactwa zyskane przez handel i podboje mogą być inwestowane w nowe budowle, a także w budowę Cudów Świata oraz wynajmowanie potężnych Bohaterów. Cuda i Bohaterowie dają ich właścicielowi nie tylko wielką przewagę nad innymi przeciwnikami, ale także torują drogę do zwycięstwa.

CEL GRY

Aby wygrać grę musisz być pierwszym, który zbuduje *Piramidy* lub stanie się posiadaczem w sumie 4 *Cudów Świata* i/lub *Bohaterów*.

SKŁADNIKI

- ◆ plansza do gry, przedstawiająca region wokół Morza Śródziemnego, podzielona na prowincje lądowe i obszary morskie. Ikony wewnątrz obszarów lądowych obrazują surowce, które na danym obszarze są produkowane oraz miejsca, na których można budować miasta. Wyspy są samodzielnymi prowincjami.
- ◆ 144 karty składające się z:
 - 3 Karty Ról Graczy: Dyrektor Handlowy, Przywódca Polityczny, Przywódca Wojskowy
 - 5 Bohaterów Danej Cywilizacji, po jednym dla każdej cywilizacji: Juliusz Cezar, Hannibal, Hammurabi, Perykles i Kleopatra
 - 6 Ogólnych Bohaterów: Agamemnon, Archimedes, Helena Trojańska, Nabuchodonozor, Salomon i Ulisses
 - 7 Cudów Świata: Kolos, Wiszące Ogrody, Świątynia Artemidy, Posąg Zeusa, Latarnia morska, Mauzoleum, Piryramidy
 - 123 Karty Zasobów, zawierające: 35 Kart Podatków (Tax) i 88 Kart Towarów (Commodity) (inventarz, zboże, owoce, klejnoty, niewolnicy, oliwa z oliwek, metal, złoto, papirus, pachnidła, ryby i wino)
- ◆ 58 tekturowych Żetonów Budowli, odpowiadających różnym budowlom: 28 Karawan, 12 Targów, 12 Miast, 6 Świątyń
- ◆ 5 różnokolorowych zestawów po 33 drewniane elementy (jeden zestaw dla każdego gracza).



Każdy zestaw zawiera

- ◆ 21 Jednostek Wojskowych: 5 Tryrem (antyczna łódź), 8 Legionów (figurki), 8 Fortec (wysokie ośmioboki)
- ◆ 12 Znaczników Wpływu (okrągłe żetony)



- ◆ 5 Kart Pomocy Gracza (1 dla każdej cywilizacji), jedna strona zawiera startowe ustawienia, a druga krótkie podsumowanie zasad
- ◆ 8 kości sześciociennych
- ◆ tę instrukcję

Ważna uwaga: Jeśli grasz pierwszy raz, powinieneś przeczytać dokładnie główną część tej instrukcji przed rozpoczęciem gry. Opisuje ona podstawową mechanikę gry. Jeśli masz dodatkowe pytania zajrzyj do rozdziału „Przykłady i pytania” w dalszej części instrukcji.

USTAWIENIA POCZĄTKOWE

Każdy gracz wybiera sobie zestaw kolorowych drewnianych elementów. Wszystkie Karty Zasobów są sortowane i układane odkryte obok planszy, stanowią one bank. Następnie należy wziąć odpowiednią ilość Żetonów Budowli (zgodnie z tabelką poniżej).

	3 GRACZY	4 GRACZY	5 GRACZY
Karawany	18	23	28
Miasta	8	10	12
Targi	8	10	12
Świątynie	4	5	6

Ustawienia podstawowe

Każdy gracz wybiera/losuje jedną z 5 cywilizacji oraz pasującą Kartę Pomocy Gracza, a następnie postępuje zgodnie z instrukcjami ustawienia podstawowego, gracze zabierają karty Bohaterów Danej Cywilizacji (np. Hannibal dla Kartaginy) i w miarę konieczności Kartę Roli Gracza, jeśli tak jest zaznaczone w ustawieniu początkowym (na przykład, na początku rozgrywki, gracz grający Rzymianami otrzymuje kartę Przywódcy Wojskowego), które umieszcza się przed sobą. Gracze, zgodnie z zasadami ustawienia początkowego, umieszczają następnie swoje Znaczniki Wpływu i Żetony Budowli w odpowiednich miejscach na planszy.

Ustawienia zaawansowane

Gdy gracze są bardziej doświadczeni mogą sami skonstruować swoje imperia przez wybranie ustawienia dowolnego. W tym ustawieniu Główna Prowincja dla każdej cywilizacji jest taka sama, jak w ustawieniu podstawowym, jednakże, niezależnie od pozycji startowych Znaczników Wpływu pokazanych na Karcie Pomocy Gracza, każdy z uczestników zaczyna z 36 punktami, które może przeznaczyć na **wybrane przez siebie** Znaczniki Wpływu, Budowle, Jednostki Wojskowe i/lub Bohaterów Danej Cywilizacji (ale nie na Ogólnych Bohaterów i Cuda). Koszt wybranego elementu jest taki sam, jak ilość kart, którą trzeba wydać na kupno poszczególnych elementów, zgodnie ze schematem kosztów budowy. **Uwaga:** wszystkie te kupione elementy mogą być umieszczone jedynie w Głównej Prowincji gracza i na prowincjach bezpośrednio do niej przylegających, z zachowaniem podstawowych zasad budowy. Dodatkowo należy zwrócić uwagę, że budowa Legionów i Tryrem musi zaczynać się w Głównej Prowincji gracza skąd mogą one zostać przemieszczone w pierwszej fazie ruchu.

Gra z niepełną ilością uczestników

Gra z mniejszą niż 5 uczestników wymaga stworzenia neutralnej cywilizacji przez umieszczenie następujących elementów w Głównej Prowincji: 1 Znacznik Wpływu, 1 Legion i 1 Forteca. Dodatkowo należy umieścić po 1 Legionie i 1 Znaczniku Wpływu na każdej prowincji przylegającej do Głównej Prowincji neutralnej cywilizacji. Te elementy nie są kontrolowane przez żadnego z graczy. Pozostają one na miejscu i bronią się same jeśli zostaną zaatakowane.



Przy 3 i 4 graczach należy użyć mniejszej ilości Żetonów Budowli (karawan, miast, targów i świątyń). Karta ustawień początkowych wskazuje ilość koniecznych znaczników. Pozostałe należy usunąć z gry.

FAZY W KAŻDEJ TURZE GRY

Każda tura podzielona jest na 3 części: Fazę Handlu, Fazę Budowy i Fazę Militarną. Gracze rozgrywają swoje tury w specyficzny sposób (opisany poniżej) podczas każdej fazy, zanim przejdą do następnej. Podczas każdej z faz gry, jeden z uprzywilejowanych graczy gra Rolę (to także determinuje kolejność w turze) określoną przez jedną z następujących Kart Ról Graczy: Dyrektor Handlowy określa ilość kart, którymi będzie się handlowało podczas Fazy Handlu, Przywódca Polityczny ustala kolejność podczas Fazy Budowy, a Przywódca Wojskowy ustala kolejność podczas Fazy Militarnej.

Na początku gry, każda rola (i przyporządkowana jej Karta Roli) jest dawana graczowi zgodnie z Kartą Pomocy Gracza. W toku gry Karty Ról są przydzielane graczom na początku każdej fazy zgodnie z następującymi zasadami:

- ◆ **Dyrektor Handlowy:** jest nim gracz z największą ilości Karawan i Targów w swoich prowincjach,
- ◆ **Przywódca Polityczny:** jest nim gracz z największą ilością Miast i Świątyń w swoich prowincjach,
- ◆ **Przywódca Wojskowy:** jest nim gracz z największą ilością jednostek wojskowych (Legionów, Tryrem i Fortec) na planszy.

W przypadku remisu pomiędzy aktualnym posiadaczem danej Karty Roli, a pretendentem, kartę zatrzymuje jej aktualny posiadacz. Jeśli jest remis pomiędzy pretendentami do danej karty, aktualny posiadacz decyduje kto odziedziczy kartę.

Faza Handlu

A) Zbieranie dochodów

Za każdy znacznik Miasta lub Karawany w prowincji, w której gracz ma wpływy lub okupowanej przez jego Legion(y) Dyrektor Handlowy przyznaje graczowi jego dochód (Karty Zasobów) w następujący sposób:

- ◆ 1 Kartę Podatków (Tax) za miasto (2 karty, jeśli w danej prowincji jest Świątynia),
- ◆ 1 Kartę Towarów (Commodity) za każdą ikonę zasobów oznaczoną Żetonem Karawany (2 karty, jeśli w prowincji jest Targ).

Ważne: Jeśli gracz okupuje Miasto swoim Legionem i chce otrzymać bonusową kartę za Świątynię, musi także okupować tę Świątynię (posiadać znacznik Legionu na Świątyni). Taką samą zasadę stosuje się do gracza, który ma Karawanę i chce otrzymać kartę za Targ w prowincji (Targ także musi być oznaczony Żetonem Karawany). Budowle w prowincji, która jest w trakcie przekształcania (patrz „Przekształcanie prowincji” w części opisują-

cej Fazę Militarną) dają dochód pierwotnemu właścicielowi do czasu ich pełnego przekształcenia (usunięcia znacznika wpływu pierwotnego właściciela).

B) Handel pomiędzy graczami

1. Dyrektor Handlowy decyduje ile Kart Zasobów może zostać przeznaczonych do sprzedaży. Może zdecydować, że nikt nie będzie handlował, nie może jednak przeznaczyć do handlu więcej kart niż sam ma na ręku.
2. Każdy gracz musi wybrać tę określoną ilość kart ze swojej ręki i wyłożyć je zakryte przed sobą. To są jego karty przeznaczone na sprzedaż. Jeśli gracz nie ma na ręku odpowiedniej ilości kart nie musi brać udziału w tej turze handlu.
3. Gdy wszyscy gracze zakończą krok drugi, wszystkie zaoferowane karty są jednocześnie odwracane i wtedy zaczyna się handel: Dyrektor Handlowy wybiera jedną z kart oferowanych przez innego gracza, zabiera ją i kładzie odwróconą (zakrytą) przed sobą. Gracz, od którego karta została zabrana bierze kartę o innego gracza (może nim być także Dyrektor Handlowy) i tak dalej, aż do momentu, gdy wszystkie karty zostaną wymienione. Gracze nigdy nie mogą zabierać od siebie kart, które zostały wymienione w tym kroku (zakrytych). Dodatkowo, pomiędzy dwoma tymi samymi graczami może w tym kroku dojść do wymiany tylko dwóch kart z rzędu (nie można brać dwa razy od tej samej osoby).

Na przykład: Dyrektor Handlowy bierze kartę zaoferowaną przez Alicję. Następnie Alicja bierze kartę od Dyrektora Handlowego. Teraz Dyrektor Handlowy nie może już ponownie zabrać karty od Alicji, musi wybrać kartę innego gracza.

Gracze zabierają oferowane karty do momentu, gdy wszystkie zostaną rozdane lub tylko jeden gracz pozostanie z wyłożonymi przed sobą kartami.

W takim momencie pojawiają się dwie możliwości:

- A. Ostatnia karta została zabrana i wszyscy gracze mają przed sobą taką samą ilość zakrytych kart. Gracze biorą zakryte karty do ręki i przystępują do następnej fazy.
- B. Gracz, od którego została zabrana ostatnia karta ma o jedną kartę zakrytą mniej. W takim przypadku Dyrektor Handlowy musi wybrać swoją kartę (może to być zakryta karta lub karta z ręki) i dać ją graczowi z mniejszą ilością kart. Następnie gracze przystępują do kolejnej fazy.

Faza Budowy

Przywódca Polityczny wybiera kolejność, w której gracze mogą ulepszać i rozszerzać swoje imperia. Gdy przychodzi kolejka gracza może on zapłacić jednym lub większą ilością Zestawów Kart Zasobów za zakup Bohaterów, konstruowanie Budowli i jednostek wojskowych oraz umieszczenie Znaczników Wplywu.





Zestaw Kart Zasobów składa się z:

- ◆ TYLKO Kart Podatków (Tax)
- ◆ TYLKO różnych Kart Towarów (żaden towar nie może się powtórzyć) (patrz: „Przykłady zestawów” w części Przykłady i Pytania)

Karty Zasobów, które nie zostały użyte do stworzenia Zestawu muszą zostać usunięte na końcu Fazy Budowy, podobnie jak i karty z użytych Zestawów. Jednakże gracz może zatrzymać dwie Karty Podatków (Tax) do następnych tur. Karty Zasobów, które posłużyły do zapłaty oraz pozostałe usunięte karty zasilają bank. Wartość Zestawu jest równa ilości różnych kart w Zestawie. Owa wartość decyduje, który element może zostać kupiony przy pomocy tego Zestawu (ceny elementów są podane na Karcie Pomocy Gracza).

Zasady budowy

1. Gracz może skonstruować budowle i jednostki wojskowe jedynie w prowincjach, w których ma swój Znacznik Wpływu. Nie można budować w neutralnych prowincjach i w prowincjach należących do innego gracza, nawet jeśli ma się tam legiony.
2. Gracz może umieścić Znacznik Wpływu tylko w prowincji bezpośrednio przylegającej do już kontrolowanej przez niego prowincji na początku tury i takiej, która nie jest pod wpływem innego gracza.
3. W czasie tury, gdy gracz umieszcza swój Znacznik Wpływu w prowincji, nic innego nie może zostać w niej zbudowane. Gracz musi czekać do swojej następnej tury.
4. Gracz nie może zbudować więcej niż jedno Miasto w danym punkcie, jedną Karawanę na ikonie surowca lub więcej niż jedną Świątynię, Targ lub Fortecę w prowincji.
5. Tryremy są budowane w prowincjach (nie na morzu). Mogą być budowane jedynie w prowincjach, które są wyspami lub takich, które przylegają do morza. Dopiero w Fazie Militarnej są przemieszczane do przylegających obszarów morskich.
6. Gracze nie mogą budować w prowincjach, które są „w stanie wojny” lub są okupowane przez jednostki przeciwnika (patrz poniżej). Wyjątek: gracz może ZAWSZE budować w swojej Głównej Prowincji.
7. Korzyści, które dają Bohaterowie lub Cuda są przyznawane natychmiast po ich nabyciu.

Faza Militarna

Przywódca Wojskowy decyduje o kolejności w tej fazie. W turze każdego gracza, po poruszeniu jednostkami, należy natychmiast rozstrzygać ewentualne bitwy.

A) Poruszanie się

Gracz może przemieścić dowolną ilość swoich jednostek: wszystkie, część, jedną lub żadną.

1. **Ruch jednostek morskich:** Gracz rozpoczyna od poruszania Tryrem (jeżeli jakiegoś ma). Jeśli zostały właśnie skonstruowane, może je przemieścić na przylegający obszar morski. Jeśli już są na morzu może przemieścić je na kolejny przylegający obszar morski. W przypadku przemieszczenia Tryrem na obszar zajęty przez innego gracza NIE TRZEBA rozpoczynać bitwy. Jednakże, gdy gracz zdecyduje się na atak, musi to zrobić przed poruszeniem Legionów, gdyż rezultat potyczki morskiej może mieć wpływ na sposób użycia Tryrem do przemieszczenia Legionów.
2. **Bitwy morskie (nieobowiązkowe):** jeśli gracz się na nie zdecydował to są one prowadzone zgodnie z regulami bitew przedstawionymi poniżej
3. **Ruchy Legionów:** Następnie gracz może poruszyć Legionami. Legiony mogą przemieszczać się na teren sąsiadującej prowincji przez dzielące je granice lub poprzez szereg Tryrem.

Na przykład: Gracz może przemieścić jeden lub więcej Legionów z prowincji ateńskiej do Aleksandrii tylko wtedy, gdy posiada po jednej Tryremie na każdym z dwóch obszarów morskich, znajdujących się pomiędzy tymi prowincjami.

4. **Bitwy lądowe (obowiązkowe):** są prowadzone zgodnie z regulami bitew przedstawionymi poniżej. Legiony MUSZĄ walczyć jeśli wkraczają na teren okupowany przez obce jednostki (Legiony lub Fortece).

B. Walka

Ogólne zasady walki:

- ◆ **wszystkie bitwy** muszą zakończyć się w czasie jednej rundy.
- ◆ **jednostki lądowe** (Legiony i Fortece) mogą walczyć wyłącznie z innymi jednostkami lądowymi, zaś jednostki morskie (Tryremy) mogą walczyć z innymi jednostkami morskimi.
- ◆ **nieaktywne Tryremy** (dopiero zbudowane, ale nie przemieszczone na obszar morski) nie mogą walczyć ani być atakowane.
- ◆ jeśli w zaatakowanej prowincji nie ma jednostek wojskowych przeciwnika, atakujący gracz nie musi rzucać kostkami (patrz poniżej). Po prostu postępuje zgodnie z zasadami opisanymi w części 2 poniżej „Tylko jeden atakujący gracz ocalał”.
- ◆ **Fortece:** nie należy rzucać kostkami za Fortecę uwiklaną w bitwę, Forteca ma automatycznie „wyrzuconą” 6. Po prostu należy dodać 6 do sumy wyrzuconej przez posiadacza Fortecy. Forteca jest jednostką wojskową (nie budowlą), ale nie może się poruszać. Forteca musi zostać zniszczona przez atakującą armię zanim prowincja zostanie splądrowana, okupowana lub przekształcona (patrz poniżej)
- ◆ **atakujący i obrońca** równocześnie rzucają tyłoma kostkami iloma Legionami dysponują w spornej prowincji lądowej lub Tryremami w prowincji morskiej, o którą waleczą. Następnie sumuje się wynik rzutu kostkami każdego gracza (należy pamiętać o dodaniu bonusów przyznawanych za Bohaterów, Cuda, Fortece itd.) i każdy gracz musi usunąć jedną jednostkę za każde 5 punktów z sumy (zaokrągła się w dół) zdobytej przez przeciwnika. Właściciel jednostek decyduje, które usunie z gry.

Na przykład: Zielony ma 3 Legiony i atakuje Niebieskiego, który dysponuje 1 Legionem i 1 Fortecą. Zielony rzuca trzema kostkami (6, 3 i 2) i uzyskuje w sumie 11. Niebieski rzuca jedną kostką (3, +6 za Fortecę) i uzyskuje w sumie 9. Zielony musi usunąć jedną jednostkę, a niebieski dwie.

Po bitwie oraz podjęciu decyzji o stratach, ocalały atakujący ma dwie możliwości:

1. **Na polu bitwy (lub bitew, jeśli była większa ilość uwikłanych w potyczkę) pozostały jednostki wojskowe (Legiony, Tryremy lub Fortece) więcej niż jednego gracza:** Jeśli to są jednostki lądowe (Legiony lub Fortece) należące do dwóch (lub więcej) graczy w prowincji lądowej, jest ona „w sta-



nie wojny”. Jednostki napastników pozostają w prowincji po bitwie. Tak długo, jak konkurujące jednostki pozostają na terenie prowincji, muszą kontynuować bitwę w czasie następnych rund walki. Jeśli prowincja jest „w stanie wojny” podczas Fazy Handlu, gracz posiadający na niej swój Znacznik Wpływu otrzymuje normalnie Karty Zasobów. Jednakże ten gracz nie może nic zbudować w tej prowincji podczas Fazy Budowy. Gracze znajdujący się w prowincji „w stanie wojny”, którzy nie wykonali jeszcze swojego ruchu w czasie, gdy prowincja została zaatakowana, mogą usunąć swoje Legiony z tej prowincji, gdy nadejdzie ich kolejka. Jeśli na tym samym obszarze morskim są Tryremy należące do dwóch (lub większej ilości graczy) to ów obszar NIE JEST uważany za „w stanie wojny” i gracze mogą nadal swobodnie przemieszczać swoje Legiony.

2. Tylko jeden atakujący gracz ocalał

Najeźdźca, po pokonaniu wszystkich jednostek przeciwnika w jego prowincji ma do wyboru trzy możliwości:

- A. **Splądrowanie prowincji:** gracz niszczy jedną budowlę w prowincji (Miasto, Karawanę lub Targ, ale NIE MOŻE w ten sposób zniszczyć Fortecy)
- B. **Okupowanie prowincji:** po jedym Żetonie Legionu można umieścić na dowolnym Mieście lub Karawanie w prowincji, jako znak przejęcia kontroli. Od tego momentu wszelkie przychody uzyskiwane z Miasta i towary z Karawan należą się okupantowi. Żeton Legionu można także umieścić na Targu i Świątyni w tej prowincji w celu zwiększenia dochodu uzyskiwanego przez inny Legion.
- C. **Przekształcenie prowincji:** jeden Żeton Legionu może zostać umieszczony na Znaczniku Wpływu dotychczasowego właściciela prowincji. Podczas następnej Fazy Budowy najeźdźca może kupić swój Znacznik Wpływu i usunąć znacznik dotychczasowego właściciela. Koszt zakupu nowego znacznika jest identyczny jak w normalnej Fazie Budowy.

UWAGA! Nie ma możliwości całkowitego usunięcia gracza z rozgrywki. Znacznik Wpływu w stolicy danego gracza NIGDY nie może zostać podmieniony, a ów gracz może ZAWSZE budować w swojej stolicy, nawet jeśli prowincja jest „w stanie wojny”.

ZAKOŃCZENIE GRY I WYGRANA

Jeśli któryś z graczy spełni jeden z poniższych dwóch warunków zwycięstwa rozgrywka zostaje natychmiast zakończona:

1. Gracz zbuduje Piramidy.
2. Gracz stanie się posiadaczem 4 Cudów lub Bohaterów (Bohater Danej Cywilizacji JEST WLICZANY do tej sumy)

PRZYKŁADY i PYTANIA

– Jak można używać kart Bohaterów i Cudów?

– Bohaterowie i Cuda dostarczają pewnych korzyści ich właścicielowi (jest to opisane na str. 6-7 i w skrócie na każdej karcie). Bohaterowie i Cuda nie są umieszczane na planszy i nie mogą zostać przejęte ani skradzione. Ogólni Bohaterowie i wszystkie Cuda mogą zostać nabyte przez dowolnego gracza zgodnie z zasadami opisanymi na Karcie Pomocy Gracza. Jednakże niektórzy bohaterowie są dostępni tylko dla wybranych imperiów i nie mogą zostać pozyskani przez inne (np. Juliusz Cezar jest dostępny tylko dla gracza, grającego rzymianami).

– Czy są jakieś restrykcje w ustawieniu, dla graczy korzystających z Ustawień Dowolnych?

– Wydając swoje początkowe 36 punktów gracz może kupić swojego Bohatera Danej Cywilizacji i dowolne budowle, ale nie mogą kupić Ogólnego Bohatera ani Cudu. Gracz, grający Grekami może się rozbudowywać na wszystkich przylegających prowincjach wzdłuż Morza Egejskiego (Aegean Sea) [Konstantynopol (Constantinopolis), Troja (Troas), Rodos (Rhodus) i Knossos (Cnossus)].

– Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 5 graczy, które cywilizacje należy wybrać?

– Na ma żadnych ograniczeń w wyborze, ale gra jest najbardziej zbilansowana, gdy:

- przy 4 graczach odrzuci się Babilon
- przy 3 graczach odrzuci się Rzym i Egipt

Ogólna uwaga do toku gry:

Niezależnie od specjalnych możliwości, które dają Karty Ról, przywódca danej fazy jest odpowiedzialny za postęp gry i kontrolowanie tur graczy. Niektórzy Bohaterowie dodają graczowi punktów i należy je brać pod uwagę podczas przydzielania ról (Archimedes na przykład dodaje 2 punkty podczas wybierania Przywódcy Wojskowego). Nie można o tym zapominać podczas przydzielania ról na początku danej fazy.

TIMEO DANAOS ET DONA FERENTES

Boję się Greków, nawet gdy przynoszą dary (Vergiliusz)

– Jeśli mam karawanę w Kartaginie (Carthago), czy mogę pobrać 1 Pachnidło (perfume), 1 Owoc (fruit), czy oba?

– Każda Karawana jest umieszczana na konkretnym miejscu pozyskiwania surowca. Aby pobrać dwa zasoby z Carthago trzeba posiadać dwie Karawany.

– Jeśli chcę zachować swoje karty, czy mogę nie brać udziału w handlu?

– Nie, jeśli tylko ma się ilość kart konieczną do handlowania, ten etap jest obowiązkowy. To jest brutalna gra...

Wcześniejsze zakończenie wymiany handlowej

Jeśli tylko jeden gracz pozostał z odkrytą kartą podczas etapu handlu między graczami, bierze on tę kartę z powrotem na rękę. Jeśli dwaj gracze mają odkryte karty, po pierwszej wymianie kart między nimi ten etap handlu się kończy. Oba gracze zabierają pozostałe karty na rękę.

Przykłady zestawów:

Na końcu Fazy Handlu gracz posiada 3 Karty Podatków (Tax), 2 Zboża (grain), 1 Pachnidło (perfume), 1 Inwentarz (livestock), 1 Złoto (gold) i 1 Niewolnika (slave). Nie posiada on Zestawu 6 kart (2 Zboża są zduplikowane). Jednakże posiada 3 Zestawy złożone z 3 kart (3 Karty Podatków, 1 Zboże wraz z dwoma innymi Kartami Towarów oraz drugie Zboże z kolejnymi dwoma Kartami Towarów). Gracz może wydać te zestawy na zakup 2 Legionów i Tryremy.

– Czy dwie prowincje połączone szeregiem Tryrem uważa się za przylegające?

– Tak, obie są dostępne dla Legionów oraz można na nich umieszczać Znaczniki Wpływu.

– Czy istnieje konieczność (albo możliwość) umieszczenia Znaczników Wpływu na obszarach morskich?

– Nie, ale Znaczniki muszą być na wyspach, jeśli chce się potem na nich budować.

– Czy podczas gry z Ustawieniami Zaawansowanymi gracz musi kupić Bohatera Danej Cywilizacji na początku gry?

– Nie ma takiej konieczności, można wydać swoje punkty na inne elementy. Jednakże, tylko gracz, który kupi Bohatera Danej Cywilizacji będzie miał zagwarantowane posiadanie tej wybranej cywilizacji.

SI VIS PACEM, PARA BELLUM

Jeśli chcesz pokoju, gotuj się do wojny

Sytuacja: Zbudowałem 1 Legion i 1 Tryremę w Atenach (Athens). Zwodowałem flotę, a następnie przemieściłem Legion do Syrakuz (Syracusae).

– Czy można przemieścić Legion przez kilka Tryrem?

– Tak, tak długo jak Legion porusza się po nieprzerwanym łańcuchu własnych statków. W przykładzie powyżej, jeśli posiadasz także flotę na Adriatyku (Adriatic), możesz przemieścić Legion wprost do Rzymu (Rome). Fajnie, nie?!

będzie miało swoje konsekwencje. Plądrowanie ma tę zaletę, że jest natychmiastowe i pewne. Przekształcenie lub okupacja prowincji wymaga utrzymania jej aż do następnej tury.

Uwaga: Gdy na początku tury zlicza się zasoby w celu ustalenia Ról Graczy (Dyrektor Handlowy, Przywódca Wojskowy i Przywódca Polityczny) należy się upewnić, że punkty zostały przyznane Legionom okupującym Karwany lub Miasta, a nie właścicielowi prowincji. Podbój to rzecz zdradliwa i droga, ale bardzo dochodowa na dłuższą metę...

Sytuacja: Podczas Fazy Militarnej zostałem wytypowany jako pierwszy do poruszania jednostkami i zaatakowałem prowincję Cyrena (Cyraene) 2 Legionami. Prowincja była broniona przez 1 Legion i 1 nieaktywną Tryremę (została dopiero zbudowana i mój przeciwnik jej nie zwodował). Podczas walki wyeliminowałem Legion, ale Tryrema pozostała, ponieważ nie może zostać zaatakowana, a mój przeciwnik jej nie poruszył.

– Czy w takiej sytuacji mogę splądrować, okupować lub przekształcić prowincję i czy taka prowincja jest „w stanie wojny” ponieważ jest w niej nadal jednostka wojskowa?

– Do momentu uruchomienia Tryremy nie wolno jej angażować w walkę (ładową ani morską), w tej sytuacji jest po prostu ignorowana. Możesz plądrować, okupować lub przekształcić prowincję zgodnie z normalnymi zasadami. Tryrema nie jest zniszczona (ani nie może być zniszczona przez splądrowanie), po prostu zostanie zwodowana w turze jej właściciela.

Sytuacja: Egipt najechał Jerozolimę (Hierosolyma) 3 Legionami. W tej prowincji gracz, grający Babilończykami broni się, posiadając Fortecę i 1 Legion. Gracz kierujący Egipcjanami rzuca 3 kostkami i uzyskuje: 4, 2 i 5=11. Gracz, grający Babilończykami rzuca jedną kością i uzyskuje 5. Forteca daje mu dodatkowe 6 punktów, więc w sumie 5+6=11. Obaj gracze tracą po 2 jednostki. Przewidując, że Babilończycy mogą przygotować kontratak, gracz prowadzący Egipcjan decyduje się na splądrowanie Jerozolimy (Hierosolyma). Usuwa znacznik miasta z prowincji (Znacznik Wpływu pozostaje). To świętokradztwo

OPIS KART

Efekty działania Kart Ogólnych Bohaterów

Aamemnon: Dodatkowe 2 punkty, przybliżające gracza do otrzymania roli Dyrektora Handlowego. W momencie przydzielania ról, przed rozpoczęciem kolejnej fazy, należy dodać +2 do sumy Karawan i Targów, która decyduje o przyznaniu roli Dyrektora Handlowego.

Archimedes: Dodatkowe 2 punkty, przybliżające gracza do otrzymania roli Przywódcy Wojskowego. W momencie przydzielania ról, przed rozpoczęciem kolejnej fazy, należy dodać +2 do sumy Legionów, Fortec i Tryrem, która decyduje o przyznaniu roli Przywódcy Wojskowego.

Helena Trojańska (Helen of Troy): Przekształcenie 1 Legionu przeciwnika. Jeden raz w Fазie Militarnej można przekształcić jeden wrogi Legion, który wkracza na teren prowincji gracza posiadającego Helenę Trojańską.

Nabuchodonozor (Nebuchadnezzar): Pozwala na pobranie 1 Karty Zasobów w czasie plądrowania. Gdy gracz decyduje się na splądrowanie prowincji po ataku Legionami może pobrać jedną Kartę Towaru za zniszczoną Karawanę lub jedną Kartę Podatku za zniszczone miasto.

Salomon (Solomon): Dodatkowe 2 punkty, przybliżające gracza do otrzymania roli Przywódcy Politycznego. W momencie przydzielania ról, przed rozpoczęciem kolejnej fazy, należy dodać +2 do sumy Miast i Świątyń, która decyduje o przyznaniu roli Przywódcy Politycznego.

Ulysses (Ulysses): Zmusza innego gracza do handlu z posiadaczem Ulyssesa. Raz w czasie trwania Fazy Handlu, można zmusić innego gracza, który właśnie zabrał kartę oferowaną przez innego uczestnika gry, do zwrotu tej karty i zabrania karty oferowanej przez posiadacza Ulyssesa.

Efekty działania Cudów Świata

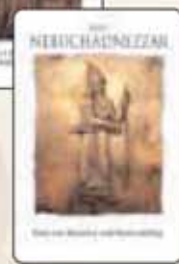
Kolos (Colossus): Dodatkowa Karta Podatku w turze. Podczas trwania Fazy Handlu można pobrać dodatkową Kartę Podatku podczas zbierania Kart Zasobów.

Wiszące Ogrody (Hanging Gardens): Pozwala zatrzymać 1 Kartę Towaru. Zwykle wszystkie Karty Towarów są usuwane na końcu Fazy Budowy. Posiadacz tego Cudu może zachować jedną kartę (zakrytą).

Świątynia Artemidy (Temple of Artemis): Pozwala pobrać jedną dodatkową Kartę Towaru. Podczas etapu zbierania dochodów w Fазie Handlu, posiadacz tego Cudu może dobrać jedną dowolną Kartę Towaru.

Statua Zeusa (Statue of Zeus): Pozwala zbudować 2 Fortece w prowincji. Normalnie można zbudować tylko jedną Fortecę w prowincji. Posiadacz tego Cudu może zbudować dwie.

Latarnia morska (Lighthouse): Pozwala na umieszczanie Znaczników Wpływu w prowincjach, które nie przylegają do dotychczas kontrolowanych przez gracza. Posiadacz tego Cudu może umieszczać Znaczniki Wpływu gdziekolwiek chce, tak długo, jak przestrzega wszystkich innych zasad odnoszących się do umieszczania Znaczników Wpływu.



Mauzoleum (Mausoleum): Konstruowanie budowli (Miast, Karawan, Świątyń i Targów) kosztuje -1. Do budowy Miast i Karawan potrzebny jest Zestaw 2 Kart, a do zbudowania Świątyń i Targów wymagany jest Zestaw tylko 5 kart. Ta „redukcja” nie obejmuje Bohaterów i Cudów.

Piramidy (Pyramids): Zbudowanie Piramid jest jednoznaczne ze zwycięstwem w grze. Do ich zbudowania wymagane jest posiadanie Zestawu złożonego z 12 Kart.

Efekty działania Bohaterów Danej Cywilizacji

Rzym (Rome) – Juliusz Cezar (Julius Caesar): Legiony i Fortece kosztują tylko Zestaw złożony z 2 kart.

Kartagina (Carthage) – Hannibal: Legiony otrzymują +1 do każdej kostki rzuconej podczas bitew lądowych.

Babilon (Babylon) – Hammurabi: Pozwala na umieszczenie za darmo jednego Znacznika Wpływu w czasie jednej tury.

Grecja (Greece) – Perykles (Pericles): Tryremy kosztują tylko 2 i otrzymują +1 do każdej kostki rzuconej podczas bitew morskich.

Egipt (Egypt) – Kleopatra (Cleopatra): Podczas każdej Fazy Budowy można wymienić z bankiem jedną Kartę Towaru na Kartę Podatku (lub odwrotnie).

Efekty działania Kart Ról

Dyrektor Handlowy (Director of Commerce): Wybierany na początku Fazy Handlu. Staje się nim gracz z największą ilością Karawan i Targów na planszy. Dyrektor Handlowy decyduje o ilości kart, które będą podlegały wymianie między graczami. Dodatkowo, jeśli, po zakończeniu akcji wymiany kart, któryś z graczy wymienił ich mniej niż pozostali, Dyrektor Handlowy musi wymienić się z nim jedną ze swoich kart (może to być karta, którą właśnie otrzymał lub karta z ręki).

Przywódca Polityczny (Political Leader): Wybierany na początku Fazy Budowy. Staje się nim gracz z największą ilością Miast i Świątyń na planszy. Przywódca Polityczny decyduje o kolejności w czasie Fazy Budowy.

Przywódca Wojskowy (Military Leader): Wybierany na początku Fazy Militarnej. Staje się nim gracz z największą ilością jednostek wojskowych (Legionów, Tryrem i Fortec) na planszy. Przywódca Wojskowy decyduje o kolejności w czasie Fazy Militarnej.



Karta Ról (Role Card)	3	21
Bohaterowie Danej Cywilizacji (Civilization Specific Heroes)	5	
Ogólni Bohaterowie (General Heroes)	6	
Cuda Świata (Wonders of the World)	7	
Karty Podatków (Tax Cards)	35	
Pachnidło (Perfume)	po 5 każdej	123
Papirus (Papyrus)		
Złoto (Gold)		
Klejnoty (Gems)		
Oliwa (Oil)		
Wino (Wine)		
Inwentarz (Livestock)		
Owoc (Fruit)	po 7 każdej	
Metal (Metal)		
Zboże (Grain)		
Ryba (Fish)		
Niewolnicy (Slaves)	po 11 każdej	

GENEZA POWSTANIA GRY

Ta gra jest marzeniem z czasów młodości, które dojrzało w głowie autora przez wiele lat. Problemem było pogodzenie dwóch sprzecznych celów:

- stworzenie gry, z mnóstwem strategicznych wyborów, która jednocześnie posiada proste zasady
- stworzenie gry o starożytnych cywilizacjach, która nie jest wyłącznie grą o konfrontacji i wojnie.

W Mare Nostrum dobry gracz jest w stanie utrzymywać zrównoważoną cywilizację, ale musi uważać na rozwój potęg militarnych pozostałych graczy.

O AUTORZE

Gracz w szachy, Dune, Kings&Things... posiadający w głowie wielką bibliotekę skrawków mechanizmów, zasad i pomysłów na gry. Dodatkowo, wielki kolekcjoner unikalnych gier; uwielbiający obserwować, jak mechanika gry kieruje wzajemnymi oddziaływaniami pomiędzy graczami i tworzy „metagrę” wokół gry samej w sobie.



TWÓRCY

Autor: **Serge Laget**
Ilustracje: **Franck Dion**
Grafika: **NEXUS/Guillaume Rohmer**
Director of the Line: **Henri Balczesak**
Angielskie zasady przetłumaczył:
Frank Branham
Angielskie zasady opracował:
Ron Magin & Cáit ní Dhochartaigh
Mare Nostrum™ jest grą Eurogames
wydaną przez Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503
Paris Cedex 15


Mare Nostrum, Eurogames, Descartes Editeur i Jeux Descartes (ich nazwy i logotypy) są znakami handlowymi Jeux Descartes SARL, wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2003, Jeux Descartes
Dystrybuowane
w Ameryce Północnej przez:
Eurogames/Descartes - USA, Inc. - P.O.
Box 953 - Phoenixville, PA 19460
Email: egdusa1@aol.com
www.descartes-editeur.com/english.htm

Szczególne podziękowania:

Ogromne „dziękuję” dla Piotte i dzieci: Xaviera, Maxima, Elisa i Mathilde. Wszyscy byli zmuszani do pomocy w testowaniu wariantów i mechaniki we wszelkich możliwych opcjach. Godzili się z uśmiechami na ustach na wszystkie prace, nawet te, wymagające moździerzy, kleju czy klawiatury komputera. Dziękuję także: Nicole, Baptiste and Clément'owi, Dominique i Lise, Tam i Laurent'owi, Jean-Pierre'owi i Anne, Christian'owi i Sandrine, Martine, Suzel, Annie, Thierry U, Michel'owi, Christophe, Thierry G, Stéphane U, Stéphane i Frédérique'owi, Bruno'owi i Claudia, the Jocadiens i grupie wesołych Belgów podróżujących po Francji. Na koniec specjalne podziękowania dla Michel'a Deprade i zespołu Ludotheque de Boulogne-Billancourt, który traktuje wszystkich twórców gier z jednakową uprzejmością. I dodatkowe specjalne podziękowania dla Christian'a Martinez'a, za... wszystko!

Dziękuję także: The University of Pennsylvania Gamers Club, a w szczególności: Douglas'owi Bellew, Carl'owi Ericson, Louis'owi Kessler, Jay'owi C. Treat i Jay'owi E. Treat III za ostatnie testy angielskich zasad.

Tłumaczenie i skład dla sklepu REBEL.pl:  **klima**
REBEL.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

 **REBEL.pl**
Centrum gier

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

