

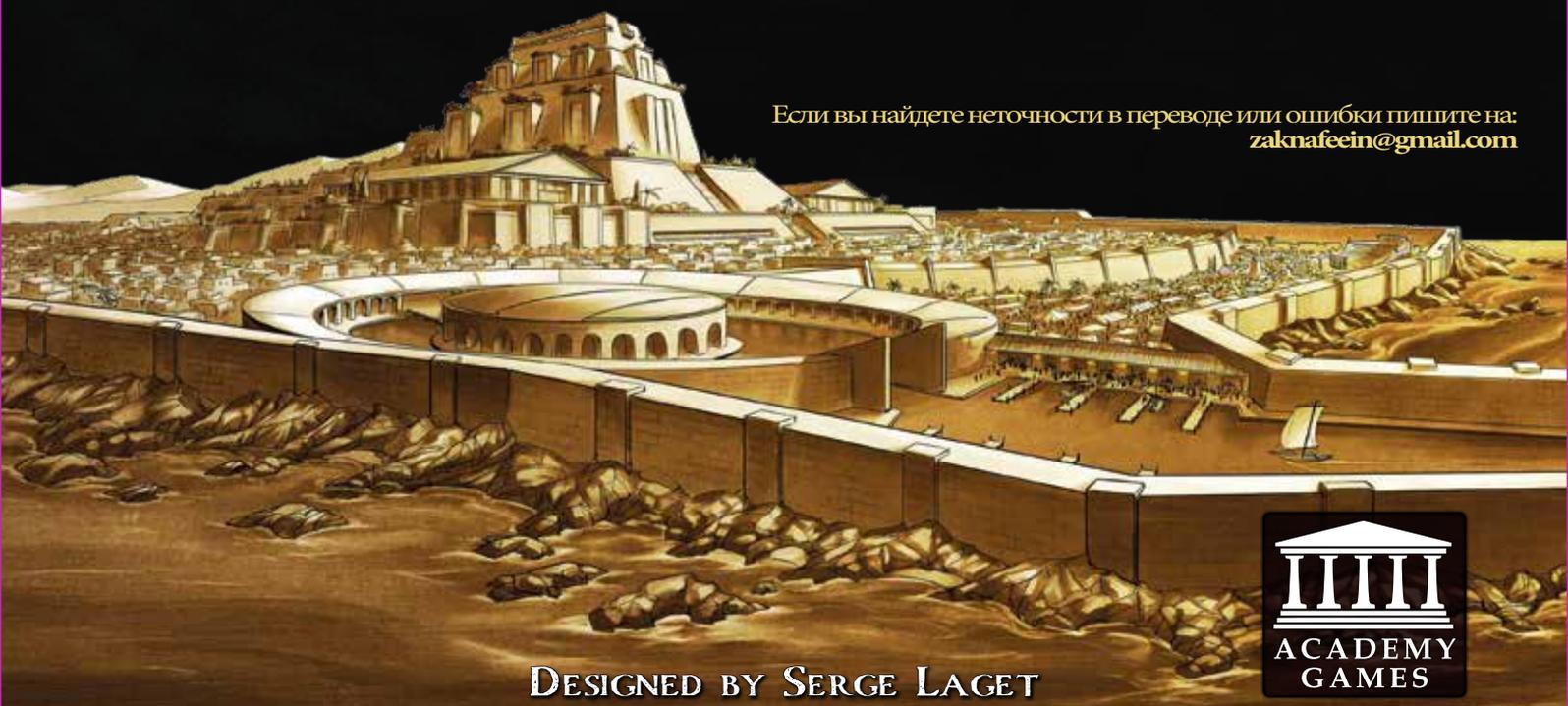


Версия перевода 0.9

МARE NOSTRUM

Империи

Если вы найдете неточности в переводе или ошибки пишите на:
zaknafeein@gmail.com



DESIGNED BY SERGE LAGET



Подготовка к игре (Показана расстановка на 5 игроков)

Карта Mare Nostrum состоит из Провинций (зоны суши) и МореЙ.

Игроки выбирают или распределяют случайным образом 5 Империй между собой. Каждая Империя начинает игру с 3 Провинциями под своим контролем, окрашенные в цвет этой Империи, как и ее Жетоны Контроля, Легионы, Триремы, Крепости. Каждая Империя начинает игру ведомая своим Героем.

Рим (красные)
возглавляемые Цезарем

Греция (зеленые)
возглавляемые Периклом

Вавилон (фиолетовые)
возглавляемые Хамураппи

Египет (желтые)
возглавляемые Клеопатрой

Карфаген (черные)
возглавляемые Ганимабллом

1 Резервы : Отсортируйте все Товары, Монеты Рынки, Караваны, Города и Храмы лицом вверх рядом с картой. Положите все Легендарные товары одной стопкой лицом вниз так же рядом.

Игровое поле отображает карту Средиземноморья, на котором отмечены иконки Ресурсов, Караванов, Рынков, Храмов, Городов в каждой Провинции. Острова с иконками считаются Провинциями. Серые не приметные острова не имеют игрового предназначения и отрисованы для достоверности.

Караваны

Рынки

Легендарные Города

Обычные Города

Храмы

Карта разделена на Провинции ...

...и Моря

Каждая Империя начинает игру с тремя Провинциями, они частично или полностью окрашены в цвета Империи.

2 Выберите Империю и все ее Легионы, Триремы, Крепости и Маркеры Контроля ее цвета. Положите их в доступно для вас месте.

3 Выставьте Легионы, Крепости, Караваны, Рынки, Города, Храмы и Маркеры Контроля на три стартовых Провинции вашей Империи, как показано на вашей ширме. Получите 9 Ресурсов (Монеты и Товары), указанные на ширме. Это ресурсы, которые вы получите в первую Фазу Сбора Ресурсов. (1.1).

Кубики Морских баталий

Кубики Наземных боев



Подготовка игры для 3 или 4 игроков

Для 3 или 4 игроков вы будете использовать только часть игрового поля:

- 3 игрока: Накройте провинции Вавилона и Египта полями “Лидеры” и “Герои и Чудеса”
- 4 игрока: Накройте Провинции Вавилона полем “Лидеры”

Все видимые Провинции доступны в игре. Ниже представлены все компоненты и пример раскладки.

Поле на 3 игроков



Поле на 4 игроков



5 Для первых игр: Положите 5 случайных жетонов Героев и Чудес лицом вверх в на первые 5 ячеек и Пирамиды лицом вверх на их ячейку. Остальные жетоны Героев и Чудес лицом вниз раскладываются на остальные свободные ячейки.

В конце каждой фазы строительства: Переверните новые жетоны Героев/Чудеса, поне их снова не станет 5 открытых.

Для опытных игроков: Выложите **все 17 жетонов Героев и Чудес**, а также Пирамиды лицом вверх.

4 Положите ваши жетоны на трек Лидеров в каждый из треков.

Торговое Лидерство (левая колонка) отслеживает сколько у вас **Рынков** и **Караванов**, плюс бонусы от Чудес и Героев.

Культурное Лидерство (средняя колонка) отслеживает ваши **Храмы** и **Города**, плюс бонусы от Чудес и Героев.

Военное лидерство (правая колонка) отслеживает сколько у вас **Отрядов** в игре, плюс бонусы от Чудес и Героев.

Каждая Империя начинает со следующими положениями на поле Лидерства:

	Торговля	Культура	Армии	
Рим (красный)	VII	I	III	Начинает Военным Лидером , положите свой маркер на ячейку лидерства на трекке Армий.
Греция (зеленый)	IV	IV	III	
Вавилон (фиол.)	V	III	II	
Египет (желтый)	IV	IV	II	Начинает Культурным Лидером , положите свой маркер на ячейку лидерства на трекке Культуры. В игре на 3 человек Греция Культурный лидер в начале игры.
Карфаген (черн.)	VII	I	II	Начинает Торговым Лидером , положите свой маркер в ячейку лидерства на трекке Торговли.

Заметка: Цифры на поле Лидеры представлены в Римском стиле.. I (1), II (2), III (3), IV (4), V (5), VI (6), VII (7), VIII (8), IX (9), X (10), XI (11), XII (12), XIII (13), XIV (14), XV (15).

Игровые Компоненты

➤ 23 жетона : 5 Стартовых Героев (Цезарь, Ганнибал, Перикл, Клеопатра и Хаммураби), плюс 12 дополнительных Героев, 5 Чудес и Пирамиды.

➤ Ресурсы:

Товары(13 видов) и Монеты

Керамика (3)	Алмазы (5)	Папирус (5)	Метал (5)	Специи (5)	Мрамор (5)	Лес (5)
Золото (7)	Зерно (9)	Масло (9)	Овцы (9)	Вино (9)	Гладиаторы (11)	Монеты (44)

Легендарные товары (13 - по 1 для каждого вида Товаров)



➤ Здания:

Караваны, Рынки, Города и Храмы

Караваны (37)	Рынки (25)	Обычный Город (8)	Столица (5)	Легендарный Город (3)	Храм (14)

➤ 9 кубов наземных боев (бежевые) и 5 кубов морских баталий (синие).



➤ 5 разных наборов, в цвета Империй, миниатюр и жетонов. Каждый набор включает:

- 8 Легионов, 5 Трирем, 5 Крепостей
- 7 Маркеров Контроля
- 5 Жетонов Лидерства

➤ 3 Маркера Обмена:

3 Маркера Обмена (показаны зад/перед 5/0, 2/1, 4/3)



➤ 5 листов подсказок, полей Империй и Ширм

Обзор Игры

Игровое поле это карта Средиземноморья разделенная на Провинции и Моря. Каждая провинция может содержать иконки ресурсов "Товаров" и "Монет", а также ячейки для строительства Караванов и Рынков, Городов и Храмов. Игроки могут развивать свою империю возводя Караваны, Рынки, Города и Храмы в ячейках строительства в Провинциях под их контролем. Эти новые Постройки приносят игроку новые Товары и Монеты. Игроки могут развиваться получая Новые провинции и развивая имеющиеся.. Игроки могут быть даже достаточно смелы, чтобы вторгнуться в чужие Провинции и оккупировать и контролировать там Ресурсы и Здания.

Собранные Товары и Монеты позволяют игрокам построить новые Караваны, Рынки, Города и Храмы, наращивать армию или строить Чудеса и нанимать Героев. Игроки могут выиграть игру через:

- **Престиж** - построив Пирмимды.
- **Слава** - получив 5 Героев/Чудес
- **Завоевание** - Контролируя 4 столицы и/или Легендарных города
- **Лидерство** - одновременно получив титул Торгового, Культурного и Военного лидера.

Обзор Раунда

Mare Nostrum играется несколько раундов пока один из игроков не достигнет победы. Каждый раунд состоит из 5 Фаз:

Фаза 1. Сбор Ресурсов (одновременно)

Ресурсы это Товары и Монеты, включая Легендарные Товары. За каждый Караван под контролем Игрока, он получает Товар отмеченный рядом с этим Караваном. Если у игрока также есть Рынок в провинции, то полученные Товары удваиваются. За каждый Город под контролем Игрока получаете 1 Монету. Если у игрока также есть Храм в этой провинции, то полученные Монеты удваиваются.

Фаза 2. Торговля Ресурсами (начиная с Торгово лидера)

Торговый лидер разыгрывает Маркер Обмена на свой выбор, определяя сколько Ресурсов (Товары и Монеты) каждый игрок должен выставить на торги.

Торговый лидер затем забирает один товар из выставленных у другого игрока. Затем Игрок у которого забрали ресурс берет себе ресурс из представленных на рынке и так далее.

Фаза 3. Строительство (порядок задает Культурный Лидер)

Культурный Лидер выбирает **Активного Игрока**, который будет стить первый (Он может выбрать себя). Как только Активный игрок заканчивает строительство, Культурный лидер выбирает следующего Активного Игрока и так далее, пока все не получат возможность построить.

Активный игрок игрок может построить Отряд, Здание, Героя, Чудо и/или Маркер контроля используя :

- набор **только** из Монет, или
- набор из **разных** Товаров без копий

Игрок сбрасывает Ресурсы потраченные на строительство. В конце фазы, каждый игрок может сохранить до двух монет, чтобы использовать в следующем раунде. Все остальные неиспользованные Ресурсы сбрасываются.

Фаза 4. Движение и битвы (порядок задает Военный Лидер)

Военный Лидер выбирает **Активного Игрока**, который будет Двигаться и Сражаться (Он может выбрать себя). Как только Активный игрок заканчивает свои действия, Военный Лидер выбирает следующего Активного Игрока и так далее, пока все не получат возможность подвигать войска и разыграть битвы.

Выбранный Активный Игрок вначале решает, как он будет двигать свои Триремы, после этого он **может** разыграть Морские Баталии, если его триремы находятся в морях с вражескими

Затем Активный Игрок двигает свои Легионы, после окончания движением игрок **должен** разыграть битву, если его легионы оккупировали Провинции с вражескими Легионами.

Фаза 5. Оспаривание Лидерства (одновременно)

3 трека лидерства должны корректировать в течение раунда в том ремя как игроки получают или теряют Триремы, Легионы, Крепости, Караваны, Рынки, Города, Храмы и Чудеса. В этой фазе определяются новые Торговый, культурный и Военный Лидер в зависимости от текущего положения на каждом треке.

Города - вы можете найти 3 типа городов на карте:



Город: Города со светлой окантовкой. Производят Монеты



Столицы: Рим, Афины, Вавилон, Александрия и Карфаген, имеют **черную окантовку**. Производят Монеты. Игроки всегда могут строить в Провинции со своей Столицей, даже если она под контролем оппонента.(3.1.1).



Легендарные Города: ТТроя, Иерусалим и Сиракузы, с красной окантовкой. Производят Монеты и Легендарные Товары..

Заметка: Игрок выигрывает игру с Военной Победой, если он контролирует 4 Столица и/или Легендарных Города.(6.0).

Контроль - Игрок Контролирующий Провинцию (3.1.1) контролирует все Караваны, Рынки, Города и Храмы в этой провинции, кроме оккупированных зданий (4.3.2) вражескими Легионами. Здание оккупированное вражеским Легионом, контролирует владелец этого Легиона. **Пример:** Дима контролирует Египетскую Провинцию Эфиопию, с двумя построенными Караванами и без Легионов. Дима контролирует оба Каравана и получает Зерно и Золото в следующую фазу "Сбора Ресурсов".



Игровой Процесс

1. Фаза Сбора Ресурсов

1.1 Соберите Товары и Монеты

Есть 2 вида Ресурсов: Товары и Монеты. Каждый игрок получает:



▶ 1 Монету за каждый Город или Столицу под его контролем. Он получает **дополнительную** монету за каждый город в провинции которого есть **Храм**.



▶ 1 Товар за Товар соответствующий иконке рядом с Караваном, под вашим контролем. Он получает **дополнительный** Товар с каждого Каравана, если в этой Провинции есть **Рынок**.



▶ 1 Монету плюс 1 Легендарный Товар (получается случайным образом из стопки Легендарных Товаров) за каждый Легендарный город под его контролем. Он **дополнительно** получает Монету **или** Легендарный Товар, если в провинции с Легендарным Городом есть **Храм**.



Поместите собранные Ресурсы за Ширму Игрока.

1.2 Легендарные Товары

Легендарные Товары получают случайным образом. Легендарные товары считаются, как копия обычного Товара. **Пример:** Товар Легендарной Овцы считается равной Товара Овца, следовательно его нельзя использовать в одном наборе товаров в фазу **Строительства**. (3.0). После того, как Легендарный товар Потрачен сбросьте его в стопку сброса. Если стопка Легендарный Товаров иссякла, перемешайте стопку сброса и создайте новую стопку Легендарных Товаров

2 Героя и 2 Чуда дают дополнительные Ресурсы:

- ▶ **Цирцея** - Легионы размещенные на ячейке Каравана дают соответствующий Ресурс.
- ▶ **Гамилькар** - Удваивает доход Разграбления(4.3.1).
- ▶ **Храм Артемиды** - Получите дополнительную Монету каждый ход
- ▶ **Колос** - Получите 1 дополнительный Товар каждый ход.

2. Фаза Торговли Ресурсами

2.1 Разыграйте Маркер Обмена

Новый Торговый Лидер получает все 3 Маркера обмена. Каждый Маркер Обмена имеют 2 разные стороны (5 и 0, 2 и 1, 4 и 3). Лидер Торговли разыгрывает один из Маркеров Обменам, выбранной им стороной, для того, чтобы определить сколько Ресурсов каждый игрок должен выбрать из своих запасов и выставить лицом вниз перед своей Ширмой.



Разыгранный Маркер Обмена размещается в одну из трех ячеек над Треками Лидерства. Сыгранный Маркер обмена может быть сыгран только после того, как были разыграны все три Маркера Обмена **или** был выбран новый Лидер Торговли.

Пример: Григорий Торговый Лидер и выбирает Маркер Обмена 3/4, разрывая его значением 3 лицом вверх. Каждый Игрок выбирает 3 Ресурса и выкладывает лицом вниз перед своей ширмой. В следующем Раунде Григорий может выбрать между Маркером Обмена 5/0 или 2/1.

После того, как все выложили свои Ресурсы, переверните их лицом вверх и Торговля ресурсами начинается.

2.2 Торговля Ресурсами

Торговый Лидер может взять один из Ресурсов предложенных одним других Игроков и кладет его **лицом вниз** рядом с полем Империи. Этот Ресурс более недоступен для торговли для других Игроков.

Далее Игрок у которого был забран Ресурс получает право взять один из Ресурсов лежащих лицом вверх у одного из других игроков. Этот следующий игрок теперь берет у другого Игрока Ресурс, что лежит лицом вверх и так далее, пока все Ресурсы лежащие лицом вверх не будут разобраны.

Пример: Григорий берет Ресурс у Димы. Дима берет ресурс у Кати, Катя берет Ресурс у Димы, Дима берет Ресурс у Вити и так далее пока все ресурсы не разобраны..

Два Игрока не могут брать друг у друга ресурсы 2 раза подряд.

Пример: Григорий взял Ресурс у Димы. Дима Взял Ресурс у Григория. Дим **НЕ МОЖЕТ** взять другой ресурс у Димы в этот раз и должен взять Ресурс у другого Игрока.

Если осталось только 2 Игрока для обмена Ресурсами и они уже брали друг друга один Ресурс, они не могут продолжать торговлю Ресурсами и Фаза Торговли заканчивается. Они помещают оставшиеся товары за свою Ширму.

Пример: Дима и Витя оба предложили невостребованные Товары, поэтому ресурсы у Кати и Гриши были разобраны первыми. Теперь дима берет один ресурс у Вити, затем Витя берет ресурс у Димы. Дима **НЕ МОЖЕТ** взять другой ресурс у Вити, поэтому фаза торговли заканчивается.

2.2.1 Взято не четное число Ресурсов.

Все игроки должны закончить с равным Числом Ресурсов. Если Торговый Лидер получил лишний Ресурс, он выбирает один из своих Ресурсов (Из тех что он получил во время торговли тех, что лежат за ширмой) и отдает их Игроку, получившему на 1 ресурс меньше, чем должен был.

Пример: Григорий разыграл Маркер Обмена "1" и все положили по 1 ресурсу перед собой. Григорий взял Ресурс Кати, Катя взяла ресурс Григория. Теперь Григорий должен снова взять ресурс у другого Игрока. Григорий закончил с 2 Ресурсами, а другой Игрок вообще без них. Григорий должен отдать этому Игроку 1 Ресурс на свой выбор.

После того, как вся торговля разобрана, все Ресурсы должны быть спрятаны за Ширмы Игроков.

3. Фаза Строительства

Культурный Лидер выбирает Активного Игрока, чтобы он строил первым (он может выбрать себя). Как только Активный игрок закончил строительство, Культурный Лидер выбирает следующего Активного Игрока для строительства и так далее, пока все Игроки не получают шанс отстроиться.

Игрок стоит расходуя свои Ресурсы и размещая объект на Карте или поле Империи. Некоторые объекты требуют больше Ресурсов, чем другие.

- 3 Ресурса для постройки большей части Зданий и Отрядов.
- 6 Ресурсов постройки особенно мощных Зданий
- 7 - 10 Ресурсов для Героев и Чудес
- 12 Ресурсов для подстройки Пирамид.

Стоимость Строительства		
	Контроль	
	Обычный Город	
	Столица	
	Легендарный Город	3x
	Караван	
	Легион	
	Трирема	
	Крепость	
	Храм	6x
	Рынок	6x
	Герой/Чудо	7-10x
	Приамиды	12x

Игрок может строить используя:

- набор **только** из Монет, или
- набор из **разных** Товаров (без копий).

Игроки сбрасывают Ресурсы для строительства объектов.

Пример: В конце фазы Торговли Дима располагает 9 ресурсами: 3 Монеты, 2 Зерна, 1 Лес, 1 Овца, 1 Золото и 1 Гладиатор. Из этих ресурсов он может собрать три набора:

- Набор один: из 3 Монет,
- Набор два: 1 Зерно + 1 Лес + 1 Овца
- Набор три: 1 Зерно + 1 Золото + 1 Гладиатор.

Он не может составить набор из 6 Ресурсов, т.к. владеет только 5 разными Ресурсами и он не может смешивать Монеты и Товары. С этими наборами он строит 1 Караван и 2 Легиона.

Неиспользованные Ресурсы сбрасываются в конце Фазы Строительства. Игрок сбросить их в общий пул Ресурсов. До 2 Монет может быть сохранено, для использования в следующем раунде. Остальные сбрасываются.

2 Лидера могут модифицировать наборы Ресурсов:

- Клеопатра может:
 - Заменить 1 Товар на монету в любом наборе Товаров, **и/или**
 - Заменить 1 Монету на Товар в наборе Монет.
- Ганнибал может использовать 2 одинаковых Товара в каждом из своих Наборов.
Пример: если бы Дима играл за Ганнибала. Он может собрать набор из 6 Товаров (2 Зерна + 1 Овца + 1 Гладиатор + 1 Золото + 1 Лес) и 1 набор из 3 Монет.

1 Чудо изменяет правило хранения:

- **Висячие Сады** позволяют игроку сохранить до 2 **разных** не использованных Товаров, **в дополнение** к 2 Монетам

3.1 Правила Строительства

Игрок может строить **Контроль**, **Отряды**, **Здания**, и/или **Героев/Чудеса** в любом порядке.

3.1.1 Контроль

Контроль может быть построен только **соседней или соединённой** Провинции, которые были под контролем игрока с начала хода.

Соединённая провинция: Провинция, соединённая с другой провинцией через цепочку Трирем.м

Контролирующий Игрок: Когда Игрок строит и размещает в провинции Маркер Контроля, он



становиться Контролирующим Игроком для нее.

Теперь только он может строить Здания и Отряды в этой Провинции. Для строительства Контроля, Отрядов и Зданий не обязательно иметь в ней своих Отрядов, но она не должна быть под вражеским контролем или содержать отряды оппонентов.

Исключения: Игрок всегда может строить в провинции со Столицей.



Пример: Игрок за Грецию (зеленый) может построить Маркер Контроля в Германии ① Т.к. эта провинция соседствует с Дачией, которая был под контролем Греков с начала раунда.

Он не может поставить Маркер Контроля в Азию ② т.к. она не соседствует и не связана с Афинами и Фракией. (Он мог бы построить Маркер Контроля в Азии если бы разместил Трирему в одном из морей связавших бы ее с его провинциями.)

Он не может поместить Маркер Контроля в Далмацию или Македонию, т.к. Далмация под Контролем Рима (Красный) ③ а в Македонии стоит Римский Легион (Красный) ④.

3.1.2 Постройка Отрядов и Зданий
Игрок может построить и разместить Отряды Легионов и Крепостей, Городов, Храмов и Рынков в Провинции под его контролем. (3.1.1). Игрок может строить и размещать Отряды Трирем в Моря соседствующие с Провинциями под его контролем, даже если они заняты вражескими Триремами.

Отряды:

Любое количество Легионов и **1 Крепость** может находиться в каждой контролируемой игроком Провинции.

Любое количество Трирем может быть построено в Море соседствующее с Провинцией Игрока не оккупированной вражескими Отрядами. Тем не менее Море **может содержать** вражеские Триремы. Игрок ограничен общим числом физических моделей в своем запасе.

3 Героя и 1 Чудо может изменять стоимость Отрядов

- **Пентеселия** Может построить 1 Легион в Столичной Провинции бесплатно, за **каждую** вашу провинцию оккупированную вражеским Легионом.
- **Спартак**, один раз в раунд может построить Легиона за 1 Монуету или 1 Гладиатора.
- **Гильгамеш**, один раз в раунд может построить Крепость за 1 Монуету или 1 Мрамор
- **Александрийский Маяк**, один раз в раунд может построить Трирему за 1 Монуету или 1 Лес.

Здания:

Иконки зданий в каждой Провинции отмечают какие именно здания можно в ней построить. В некоторой есть до двух Городов и/или Караванов, это значит что их можно построить в двух экземплярах. Если в Провинции нет соответствующей Зданию иконки, его нельзя построить в ней.

Пример: Игрок за Грецию стоит Трирему в Эгейском Море **1** Теперь он может построить Маркер Контроля в Азии **2** (она соединена с Афинами ,Македонией и Фракией благодаря построенной Триреме) Затем он может построить Легендарный Город на соответствующей иконке в Азии **3**, т.к. за счет Маркера Контроля он ее контролирует. В Азии нет иконок Караванов или Рынка, их в ней строить нельзя.



3.1.3 Постройка (Найм) Героев и Чудес
Каждый Герой/Чудо дает уникальное свойство и/или Бонус Лидера. Вы начинаете игру со Стартовым Героем. Ваш **второй** Герой/Чудо будет стоить **7 Ресурсов** (7 Монет или 7 разных Товаров), ваш **третий** герой **8 Ресурсов**, ваш **четвертый** Герой **9 Ресурсов** и ваш **пятый** и последний Герой будет стоить **10 Ресурсов**. Получение пятого героя Может принести победу (6.2). Герои и Чудеса размещаются на поле Империи. Пирамиды особое Чудо, стоит 12 Ресурсов и может принести победу (6.1).

3.2 Учет на Треке Лидерства.

После окончания строительства каждого игрока, игроки корректируют его положение на Торговом, Культурном и Военном Треке Лидерства в соответствии с полученными Зданиями и Отрядами (5.0), плюс полученные от Героев и Чудес Бонусами Лидера.

Пример: Игрок за Грецию построил Трирему и Легендарный Город. он увеличивает свое положение на Военном треке на 1 за Трирему и на Культурной треке на 1 за Построенный Легендарный Город.

Пример: Игрок за Египет нанял Серсею Ее Бонус Лидера продвинул Египет на 1 по Военному и Торговому треку.

Заметка: Символы Зданий, Отрядов и Героев/Чудес влияющие на соответствующий трек отмечены над Треками Лидерства для удобства подсчета.

4. Движение и Битвы

Военные Лидер определяет **Активного Игрока**, который будет двигать войска и сражаться первым (он может выбрать себя). После того, как игрок завершил все свои действия, Военный лидер определяет следующего Активного Игрока для движения и битвы и так далее.

4.1 Движение

Активный игрок может переместить любое количество своих Трирем и Легионов. Каждая Трирема может переместиться в **соседнее** море, и каждый Легион может переместить в **соседнюю** или **соединенную** Провинцию. (3.1.1). А течение хода Активного Игрока фазы Движение и Битвы он сначала перемещается и сражается своими Триремами, затем перемещает и сражается своими Легионами.

4.1.1 Движение по Морю

Триремы перемещаются из одного Моря в любое другое соседнее Море. После того, как Активный Игрок закончил движение **всеми** своими Триремами, если в морях в которых находятся теперь его Триремы есть вражеские Триремы, **Активный Игрок может** начать с ними битву. Морские битвы не обязательны и Триремы разных игроков могут быть в одном Море и не начинать битву. Но если Активный игрок принимает решения напасть, эта битва должна быть разобрана до перемещения Легионов, т.к. Существует риск потерять Триремы, которые он планировал использовать для транспортировки (4.1.2).

4.1.2 Движение по Суше

Каждый легион может переместиться из одной Провинции в любую соседнюю Провинцию или может транспортировать их в соединенную Провинцию. После того, как Активный Игрок закончил движение всеми своими Легионами, если любой из его Легионов находится в провинции с вражеским Легионом и/или Крепость он должен разыграть битву. Легионы и/или Крепости разных оппонентов не могут занимать один регион, не разыграв битвы.

Пример 1: Активный Игрок за Рим владеет 2 Легионами в *Италии*, 1 Легионом на Крите и 2 Триремами в Ионическом Море. В начале он перемещает одну из Трирем в соседнее *Африканское Море* **1**, в котором располагается вражеская Египетская Трирема. Игрок за Рим решает не нападать на Египетскую Трирему. Затем он перекидывает 2 Легиона из *Италии* в *Киренаику* **2**, т.к. теперь эта провинция соединена через цепь Римских Трирем. (Ионическое Море и Африканское Море) и 1 Легион с Крита на *Киренаику* **3** благодаря Триреме в Африканском Море.



Заметка: Если бы Римская Трирема решила напасть на египетскую Трирему, но не была уничтожена, она все еще может транспортировать Римские Легиона на Киренаику.

Пример 2: Игрок за Вавилон владеет 2 Легионами 1 Крепостью на Сицилии. Он новый Активный Игрок.

Он может переместить 2 Легиона с Сицилии для атаки Египетской Крепости в Иудее 1, но тем самым он оставит свою Крепость сражаться с 2 оккупирующими эту Провинцию Египетскими Легионами. Или Он может отправить один из своих Легионов в Азию 2, оставляя участвовать в битве с 2 Египетскими Легионами свою Крепость и 1 Легион. Или же он может остаться всеми войсками на Сицилии и принять битву полными силами.



4.2 Битвы

Каждая битва разбирается за счет броска Боевых Кубиков. Кубики Для Морских Баталий (Синие) используются в разборе битв на Море, кубики для Наземных Битв (бежевые), используются для битв в Провинциях.

Атакующий и Защищающийся одновременно бросают один боевой кубик за каждую Трирему (в морской битве) или Легион (Наземная битва) под его контролем. Затем каждый игрок складывает сумму выпавших значений и делит ее на 5. Результат округляется вниз, для определения количества попаданий во вражеские отряды. Каждое успешное попадание уничтожает один вражеский Отряд. Оппонент сам определяет, какой из своих отрядов убрать (Трирему, Легион, Крепость) и убирает его с карты.

Триремы не участвуют в битва на Суше, а Легионы и Крепости в битвах на Море.

Крепости: Игрок контролирующей Крепость в Провинции, в которой происходит битва может отменить 1 попадания простив своих отрядов и добавить 5 к сумме результатов брошенных кубиков. Крепость уничтожается только сам игрок решил убрать ее из игры, как потерю.



Пример 1 продлжается: 3 Римских Легиона в Киренаике атакуют Египтян, под контролем которого один Легион и одна Крепость. Игрок за Рим бросает V, IV, и III, что в сумме дает 12. Стартовый Герой за Рим Цезарь, добавляет +1 к результату каждого брошенного кубика, что увеличивает результат

до 15. 15 разделить на 5, дает 3 попадания по Египтянам.

Игрок за египет бросает 1 курик и результат III, что не дает попаданий. Тем не менее Египетская Крепость отменяет 1 попадание Римских Легионов и добавляет +5 к результату Броска Египтян, что дает сумму 8 (3 + 5 = 8). 8 Разделить на 5, округляя вниз дает 1 попадание в Римлян. Египтяне получили 2 попадания и потеряли Крепость и Легион.

Продолжая предыдущий пример: Игрок, который Двигается и Сражается после хода Римлян, может переместить свои легионы Киренаику и начнется другая битва между ними и двумя оставшимися Римскими Легионами.

1 Чудо и 4 Героя влияют на битву:

- ▶ Статуя Зевса позволяет вам объявить мир и запретить противнику входить войсками в любую из ваших Провинций.
- ▶ Цезарь, Навуходоноср, Рамзес II и Персей Дают преимущества в битвах (10.0).

4.2.1 В Войне

Если после битвы оба Игрока располагают Легионами и/или Крепостями в Провинции, Провинция переходит в статус «В Войне». Другие Игроки, включая атакowanego игрока все еще могут кто еще не отыграл свой ход в Фазе Движение и битвы может перемещать в нее свои отряды и отыгрывать битвы. Если на конец Раунда Провинция оккупирована Легионами и/или Крепостями двух и более Игроков, она остается «В Войне». Провинции «В Войне» продолжают приносить доход контролирующему их игроку, но в ней или в соседних Морях нельзя строить Отряды и Здания (если это только не Столичная Провинция)

4.3 Завоевания

Атакующий становится Завоевателем, если в контролируемой оппонентом Провинции обставились только его Отряды. В каждой такой провинции Завоеватель может:

- ▶ Разграбить одно и только одно Здание, или
- ▶ Оккупировать несколько Зданий, или
- ▶ Оккупировать Маркер Контроля Провинции.

Если другой игрок вводит свои войска в завоеванную провинцию, Отрядам Завоевателей придется принять битву. Если Отряды Завоевателя выживут и останутся единственным отрядами в Провинции, они продолжают оккупировать все Здания и Маркеры Контроля, которые контролировали до этого. Тем не менее, если в Провинции останутся отряды более, чем одного игрока, Провинция переходит в статус «В Войне», и Отряды Завоевателя более не контролируют Здания и Маркеры Контроля в ней.

Если Завоеватель продолжает оккупировать провинцию в течении следующего хода, он может снова выбрать Разграблять здания или Оккупировать Здания или Маркеры Контроля его Легионами.

4.3.1 Разграбление одного Здания

Завоеватель может немедленно уничтожить одно, и только одно, Здания (Столица, Город, Легендарный Город, Храм, Караван или Рынок) на свой выбор в Провинции. Для этого уберите из Провинции жетон здания и поставьте свой легион на иконку уничтоженного здания.

- ▶ Если он уничтожил Город или Столицу, он получит 1 Монету,
- ▶ Если он уничтожил Караван, он получит соответствующие ему Товары,
- ▶ За уничтожение Храма или Рынка игрок ничего не получает (Но он лишае контролирующего Игрока x2 умножителя доходов),
- ▶ Если он уничтожил Легендарный Город, он может получить 1 Монету или 1 Легендарный Товар (случайный Легендарный Товар из стопки.)

Уничтоженное здание возвращается в общий Резерв Зданий и может быть построено вновь.

Продолжая предыдущий пример. Игрок за Рим победил Египтян и 2 Легиона остались в Киренаике. Он решает Грабить! Он уничтожает Караван, убирая жетон Каравана и ставя на его место один из своих Легионов и немедленно получает 1 Товар Папирус..



1 Герой влияет на Разграбление:

- ▶ Гамилькар удваивает доход с Разграбления и игрок получает 2 Монеты за уничтожение Города, 2 Товара за уничтожение Караван или 1 Монету и 1 Легендарный товар за уничтожение Легендарного Города..

4.3.2 Оккупация нескольких Здания

Завоеватель может разместить Легионы на Здания по своему выбору (Города, Столицы, Легендарные Города, Храмы, Караваны и/или Рынки), тем самым оккупируя и контролируя их одним легионом на Здание.

Завоеватель получит Ресурсы предоставляемые оккупированным Зданием в следующую Фазу Сбора Ресурсов, вместо Контролирующего Провинцию Игрока. (Все не оккупированные здания принесут доход контролирующему провинцию Игроку.) Завоеватель учитывает оккупированные здания в счет своих достижений на Треках Лидерства. (5.0).

Заметка: Оккупированные Завоевателем Города идут в подсчет при определении 4 Столиц/Легендарных Городов условия победы. (6.3).

Если вы поставите Легион на Храм, так же позволит вам удвоить ваш доход Монет, с каждого Города, который вы так же оккупируете в этой провинции. Оккупация Рынка позволит удвоить доход Товаров с Караванов, которые вы также оккупируете в этой Провинции.

Заметка: Оккупация самих Рынков и Храмов не принесит никакого дохода.

Как только завоеватель покинет Провинцию, Контролирующий Игрок (Тот, чей Маркер Контроля лежит в Провинции) восстановит свой контроль над этими Зданиями.



Пример: Игрок за Рим решает оккупировать Караван и Рынок. Он получит 2 Папируса, в следующую Фазу Сбора Ресурсов (вместо Игрока за Египет). Игрок за Египет получит только Монету за Город.

4.3.3 Преобразование Маркера Контроля

Для конвертации Провинция должна быть соседней или соединённой с другими Провинциями Завоевателя. **Заметка:** Столичный регион нельзя преобразовать, поэтому Маркер контроля на ней напечатан на самом поле.

Завоеватель может поставить один из своих Легионов на Вражеский Маркер Контроля. Он не убирает Маркер Контроля сразу.

Если на начало следующего хода в фазу Движение и Завоевание его Легион будет все еще оккупировать Вражеский Маркер Контроля, он может обменять это Маркер Контроля на свой бесплатно. Теперь он **Контролирующий Игрок** для этой Провинции. С этого момента все Здания в этой Провинции, не оккупированные вражескими Легионами, под его контролем и он будет получать Ресурсы с них.

Пока Завоеватель оккупирует Маркер Контроля Провинции или Здания, Контролирующий Игрок продолжает получать доход с не оккупированных Зданий.



Пример: Игрок за Рим решает оккупировать Маркер Контроля в Киренаике. Игрок за Египет получит доход со всех Зданий в следующую фазу Сбора Ресурсов. Если Римский легион будет продолжать оккупировать Египетский Маркер Контроля в начале

Его следующего фазы Движение и Битвы следующего Раунда, Египетский Маркер Кондоля будет заменен на Маркер Контроля Рима.

Разграбление дает вам немедленный доход в Ресурсах и уничтожает вражескую инфраструктуру, нанося вред экономике вашего оппонента. Это стоит делать, если вы опасаетесь немедленного возмездия. Но если вы уверены в своих силах вы можете Оккупировать здания или даже Маркер Контроля, ведь, если вы станете Контролирующим Игроком в Провинции, вы будет получать доход со всех Зданий в ней.

1 Герой влияет на Преобразование:

➤ **Царица Савская** позволяет вам один раз в раунд **немедленно** преобразовать вражеский Маркер Контроля в тот же Раунд, в который вы его оккупировали, пожертвовав одним Легионом.

4.3.4 Учет на Треке Лидерства.

Игроки корректируют свое положение на треке Лидерства в соответствии с полученными или потерянными в этом Раунде Зданиями и Отрядами. (5.0).



Пример: Игрок за Рим решил оккупировать Караван и Рынок. Он немедленно **повышает** свой рейтинг на Треке Торговли на 2 уровня. и **уменьшает** Уровень



Египта на 2 на треке Торговли.

4.3.5 Особый Случай: Capital City



Столичные провинции Игроков (Рим, Карфаген, Афины, Александрия и Вавилон) не могут быть преобразованы (поэтому их

Маркер Контроля напечатан на карте, а не отмечается жетонов. Если Столичная Провинция оккупирована противника, он все еще может стоять в ней новые Легионы, Крепости и Триремы в Соседних Морях.

5. Оспаривание Лидерства



Треки Лидерства включают в себя трек Торговли, трек Культуры и Военный трек.

Уровень на треках должен всегда быть корректным для каждого из игроков, поэтому если любые Здания, Отряды и Бонус Лидерства Героев/Чудес повлиял на один из них, немедленно внесите эти изменения.

Заметка: Если у вас есть сомнения, вы можете легко проверить любой из треков посчитав соответствующие треку элементы у игрока.

Игрок с наибольшим значением на каждом из треков становится **Лидером** этого трека.

➤ **Торговый Лидер:** Игрок владеющий наибольшим числом Караванов, Рынков и Героев/Чудес с соответствующим бонусом.

➤ **Культурный Лидер:** Игрок владеющий наибольшим числом Городов, Столиц, Легендарный городов и Героев/Чудес с соответствующим бонусом.

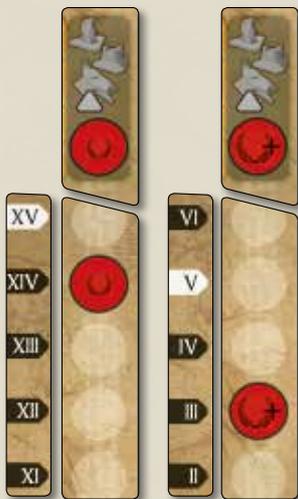
➤ **Военный Лидер:** Игрок владеющий наибольшим числом Трирем, Легионов, Крепостей и Героев/Чудес с соответствующим бонусом.

Если два и более игрока набрали равное количество очков на треке то решение о владении титула принимает игрок владевший Титулом в прошлом Раунде. Если он один из тех, кто набрал равное число очков, то он может присвоить титул себе. Каждый Лидер кладет один из своих Жетонов в ячейку Лидерства над соответствующим треком, чтобы лидер был очевидно отмечен.

Заметка: Некоторые Герои/Чудеса дают бонус к одному или более треков Лидерства.



Рим контролирует 3 Каравана и 2 Рынка, ставим красный римский жетон на ячейку рядом с цифрой 5 на треке Торговли. Греция контролирует 2 Каравана и 2 Рынка, зеленый Греческий жетон располагается на ячейке рядом с цифрой 4 на Треке Торговли. Вавилон построил уже 3 Каравана и Рынок, его фиолетовый жетон также ставится на ячейку рядом с цифрой 4 на Треке Торговли. У Египет и Карфаген контролируют по 2 Каравана и 1 Рынка, оба, черный и желтый жетоны, располагаются в ячейке рядом с цифрой 3 на Треке Торговли. Рим лидирует на Треке Торговли. Игрок за Рим становится Торговым Лидером и кладет один из своих жетонов в ячейку Лидерства над Треком Торговли. Он будет выбирать Жетон Обмена в Фазу 2: Обмен Ресурсами. (2.1). Он также будет первым выбирать у кого взять Ресурс. (2.2).



Если игрок преодолевает уровне XV на Треке Лидерства, переверните его жетон на сторону с '+' и начните подсчет с уровня I. Пример: У Рима 5 Крепостей, 5 Трирем и 4 Легиона. Его красный жетон располагается на уровне XIV Военного Трека, а также т.к. Он военный лидер его жетон стоит в соответствующей ячейке. В Фазу Строительство он построил 4 Легиона и увеличил свое положение на Военном Треке с 14 до 18. Он досчитывает до 15, переворачивает свой жетон стороной '+', и продолжает считать с уровня I, останавливаясь на уровне III (15 + 3 = 18).

6. Условия Победы

Игрок может выиграть одним из 4 способов:

6.1 Пирамиды

Игрок построивший Пирамиды немедленно выигрывает игру.

6.2 Пять Героев и/или Чудес

Игрок, построивший пятого Героя и/или Чудо, выигрывает игру в конце Фазы 3: Строительство. Если несколько игроков построило пять Героев и/или Чудес в течение одной фазы, то выигрывает игрок обладатель титула Культурный Лидер. Если никто из них не Культурный лидер, то выиграли все выполнившие условие.

6.3 Четыре Столицы и/или Легендарных Города

Игрок выигрывает игру, если он контролирует 4 Столица и/или Легендарных Города, в конце Фазы 4: Движение и битвы.

6.4 Титулы Лидерства

Игрок выигрывает игру, если игрок получил три Культурных Титула (Торговый, Культурный, Военных) в конце Фазы 5: Оспаривание Лидерства.

1 Герой изменяет Условия Победы:

► Персей Позволяет стоять первым, если вы строите пятого Героя/Чудо или Пирамиды, то выигрывает игру немедленно. Решение Персея строиться первым, игнорирует решение Торгового Лидера.

7. Герои и Чудеса

Правила Героев и Чудес всегда выше любых других правил.



Иконка Силы

Изображение Героя/Чуда

Бонус лидера. Пример:
Царица Савская
получает
+1 Культурное ■ очко и
+1 Военное ▲ очко

Имя

8. Дипломатия

Игроки могут свободно общаться между собой и заключать сделки. Но обещания и сделки могут быть разорваны в любой момент.

Пример: Игрок за Рим пообещал Греции, что не вторгнется в Дакию, если игрок за Грецию не будет строить Трирем в Ионическом Море. В следующей фазе Движения и битвы игрок за Рим "забывает" свое обещание и вторгается в Дакию. Игроки никогда не могут обмениваться Героями, Чудесами, Зданиями, Отрядами, Ресурсами или Контролем (т.е. ничем).

9. Вопросы и ответы

Строительство

В: Культурный Лидер выбрал моего оппонента, что бы он строился первым. Я боюсь, что он построит Пирамиды и выигрывает. У меня есть Персей. Могу ли я начать строить раньше, построить Пирамиды и выиграть игру?

О: Да, вы можете строить первым, построить Пирамиды и выиграть игру.

В: Я Как то ограничен в количестве Отрядов, которые я могу построить?

О: Да, вы не можете, построит больше Отрядов, чем есть в комплекте игры. Вы также не можете самостоятельно уничтожить свои отряды на карте..

В: Я Как то ограничен в количестве Ресурсов в игре? О Да.

Движение и битвы

В: Я передвинул свои Легионы в Провинцию «В войне», в которой есть Легионы нескольких игроков. С кем я буду сражаться?

О: Выберите одного оппонента и сразитесь. За один ход может быть только 1 битва на Провинцию (или Море).

В: Греческий Завоеватель оккупирует Маркер Контроля в Египетской Провинции в начале Фазы: Движение и битвы. Тем не менее, Греки более не контролируют ни одно соседней или соединённой с этой Провинцией территории., т.к. потерял Трирему, которая соединяла их ней. Что произойдёт если Маркер Контроля будет Конвертирован

О: Контрольный Маркер Египта будет все равно убран. Но Греки не заменят его на свой. Провинция станет непокоренной и никто не получит доходов с нее.

Ю. Описание Свойств Героев



Цезарь

Стартовый Герой

Фаза 4: Движение и битвы

Все ваши Легионы добавляют +1 к каждому Боевому кубику, если вы Активный Игрок.



Кастор и Поллукс

При найме (в момент постройки) полностью копируют свойство **Героя** под контролем другого игрока до конца игры. Вы не можете копировать Стартовых Героев, Чудеса или Персея. Вы не получаете Бонус Лидера.



Навуходоносор

Фаза 4: Движение и битвы

Вы можете добавить 5 к сумме результатов вашего броска в Наземной Битве, если он происходит в Провинции под вашим Контролем. У вас должен быть хотя бы один Отряд в этой провинции для получения бонуса.



Клеопатра

Стартовый Герой

Фаза 3: Строительство

Вы можете:

- ▶ Использовать 1 Мону в каждом наборе Товаров и/или
- ▶ Использовать 1 товар каждом наборе Монет.



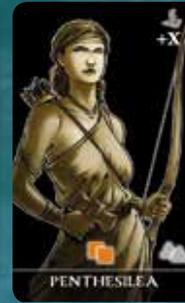
Цирцея

Фаза 1: Сбор Ресурсов

Вы можете поставить ваш Легион на пустую ячейку Каравана, чтобы он Работал как Караван. Для того, чтобы использовать это свойство вы должны поставить Легион в фазу "Движения и битвы" на пустую ячейку каравана.

Бонус Лидера

1 Торговля, 1 Армия



Пентеселия

Фаза 3: Строительство

Один раз в раунд вы можете построить 1 **Легион** в Провинции с вашей Столицей, бесплатно, за **каждую** вашу провинцию оккупированную одним или более оппонентом.

Бонус Лидера

2 Культуры, 2 Армии



Хаммураби

Стартовый Герой

Фаза 3: Строительство

Вы можете построить 1 Маркер Контроля каждый раунд **бесплатно** в незанятой Провинции соседней с Провинцией, которая была под вашим контролем с начала раунда.



Гильгамеш

Фаза 3: Строительство

Один раз за раунд вы можете построить Крепость за 1 Мону или 1 Мрамор. (3.1.2).



Персей

Фаза 3: Строительство

Вы можете изменить решение Культурного лидера и решить что вы будете строить первым, если вы строите 5 Героя или Пирамиды, вы немедленно выигрываете игру.

Кастор и Поллукс не могут копировать это свойство.

Бонус Лидера

1 Торговля, 2 Культуры, 1 Армия



Ганнибал

Стартовый Герой

Фаза 3: Строительство

Вы можете использовать один Товар дважды в каждом наборов Товаров.

Пример: Железо, Железо, Лес.



Гамилькар

Фаза 4: Движение и битвы

Вы можете удвоить доход с Мародерства:

- ▶ 2 Монеты за Город,
- ▶ 2 Товара за Караван,
- ▶ 1 Мона и 1 Легендарный товар за Легендарный Город

Бонус Лидера

1 Торговля, 1 Культура, 1 Армия



Царица Савская

Фаза 4: Движение и битвы

Один раз в раунд вы можете немедленно превратить вражеский Маркер Контроля в свой в тот же раунд, в который вы его оккупировали, пожертвовав Легион. (4.3.3).

Бонус Лидера

1 Культура, 1 Армия



Перикл

Стартовый Герой

Фаза 4: Движение и битвы

Все ваши Легионы добавляют +2 к каждому Боевому Кубику, когда вы не Неактивный Игрок.



Геркулес

Нет особых способностей, кроме Бонуса Лидера.

Бонус Лидера

2 Торговли, 2 Культуры, 2 Армии



Рамзес II

Фаза 4: Движение и битвы

Вы можете добросить 1 дополнительный кубик в Наземной Битве. У вас должно быть хотя 1 Отряд в Провинции, что получить этот бонус.



Антигона

Фаза 2. Торговля Ресурсами

После того, как Торговый Лидер Объявил количество Ресурсов на обмен вы можете решить изменить число ресурсов в вашем предложении. (с 0 до 5 ресурсов на ваш выбор).

Бонусы Лидера:

2 Торговли, 2 Культуры



Спартак

Фаза 3: Строительство

Один раз за раунд вы можете построить Легион за 1 Мону или 1 Гладиатора. (3.1.2).

II. Описание Свойств Чудес



Колосс Родосский

Фаза 1: Сбор Ресурсов

Вы можете взять 1 Торва на ваш выбор из резервов Ресурсов, после того, как все получили их Ресурсы.

Объявите ваш выбор остальным игрокам.



Висячие Сады

Фаза 3: Строительство

Каждый раунд вы можете сохранить до двух разных Товаров на следующих ход, в дополнение к 2 Монетам.

Бонус Лидера

2 Торговли



Маяк Фарос

Фаза 3: Строительство

Один раз в ход вы можете построить Триремы за 1 Монету или 1 Лес. (3.1.2).



Статуя Зевса

Фаза 4: Движение и битвы

В начале фазы "Движение и битвы", вы можете объявить Мир с оппонентом (но не с одним и тем же 2 раунда подряд).

Легионы этого оппонента, из всех Провинций под вашим контролем, возвращаются в Провинцию со Столицей этого игрока. В этом Раунде вы оба не можете начинать Морские и Наземные битвы на Море и Земле, или в Чужих Провинциях.



Храм Артемиды

Фаза 1: Сбор Ресурсов

Вы можете получить 1 дополнительную монету каждый раунд в фазу "Сбор Ресурсов."

Описание

Активный Игрок - Игрок чья очередь ходить

Соседняя Провинция - Провинции имеющие общие границы не разделенные водой.

Соединенные Провинции - Провинция соединенная с другой Провинцией через Море, содержащее Тререму Игрока.

В Войне - Провинция в которой находятся войска 2 и более игроков после Фазы Движения и битвы.

Здания - Караваны, Рынки, Города, Столицы, Легендарные Города и Храмы.

Столичная Провинция - Провинция в которой расположена Столица Игрока.

Город (1.2) - Обычный, Столица или Легендарный

Контроль - Игрок контролирует Провинцию, если у него есть Маркер контроля в ней. Он также контролирует все Здания в этой Провинции, кроме оккупированных вражескими Легионами.

Контролирующий Игрок - Игрок разместивший Маркер Контроля в Провинции. Теперь Он может строить Отряды и Здания этой Провинции, если в ней нет вражеских Отрядов.

Легендарный Город - Иерусалим, Сиракузы и Троя.

Легендарный Товар - Аналогичны обычным Товарам, но тянутся случайным образом из стопки Легендарных Товаров.(1.4)

Оккупация (4.3.2) - Атакующий игрок становится Завоевателем Провинции если в атакованной им Провинции остались только его Отряды в конце его хода в фазу Движения и Битвы.

Используя свой Легион, Завоеватель может немедленно Разграбить или Оккупировать вражеские Здания (4.3.2) с целью собрать Ресурсы в следующем раунде, или оккупировать вражеский Маркер Контроля (4.3.3) с целью преобразовать его в собственный Маркер Контроля в следующем Раунде.

Разграбление (4.3.1) - Уничтожение одного, и только одного, Здания на выбор Завоевателя в Провинции.

Провинция - территория на суше.

Резервы - Пул Ресурсов и Зданий доступный всем игрокам в течение игры

Ресурсы Товары и Монеты.

Раунд - Фазы с 1ой по 5ую.

Ход - В каждой фазе игроки совершают ходы, как Активный Игрок.

Отряд - Триремы, Легионы, Крепости и особые военные отряды.

Чудо - Жетон, который может быть приобретен и дающий дополнительные свойства и/или Бонус Лидера.

Оглавление

Битва.....	4.2	Контроль	1.3	Оккупирование Здания. 4.3.2	
В Войне	4.2.1	Контроль Провинции 4.3.3		Отряды.....	3.1.2
Военный Лидер.....	5.0	Контролирующий		Пирамиды	6.1
Город (Столица)	1.2	Игрок.....	3.1.1	Победа	6.0
Разграбление	4.3.1	Культурный Лидер	5.0	Сбор Ресурсов... 1.1	
Движение.....	4.1	Легендарный Товар... 1.4		Торговый Лидер.....	5.0
Движение по суше .4.1.2		Легендарный Город... 1.2		Трек Лидерства.....	3.1.4, 5.0
Движение по Моря... 4.1.1		Маркер Обмена... 2.1		Фаза Стоителства... 3.0	
Дипломатия	8.0	Маркер Контроля	3.1.1	Цена.....	3.0
Завоеватель.....	4.3	Неиспользованные			
Завоевание	4.3	Товары.. ..	3.0		
Здания	3.1.2	Обмен Ресурсами	2.2		

Mare Nostrum - Империи, Правила v54, ru.v0.9

Дизайнер Игры: Serge Laget. Команда Разработки: Serge Laget, Bruno Cathala, Olivier Chanry, Thierry Mattray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha

Английские Правила: Uwe Eickert, Русский Перевод: Fadeev Nikita.

Правки и Редактура: Alan Niedermayer, Andrew Ronzino, Van Willis, William Bukowski, Christian Burnett, Matthew DeGoey, Patrick Dignam Jr., Charley Elsdon, Simon George, Patrick Havert, Mike Horn, Jonas Kissling, Ferdinand Köther, Dan Licata, Jacopo Maurizi, Nick Neill, Øyvind Ølberg, Alex Pile, Mike Qunell, Tyler Sager, Daniel Thibault, Steven Townshend, Luk van Baelen, Van Willis



Mare Nostrum - Империи AYG 5420

Copyright © 2016 Academy Games, Inc.
по лицензии от ASYNCRON games.

Academy Games, Inc
2201 Commerce Drive
Fremont, Ohio USA
419-307-6531

English Language Rules Copyright © 2015-2016 Academy Games

www.AcademyGames.com