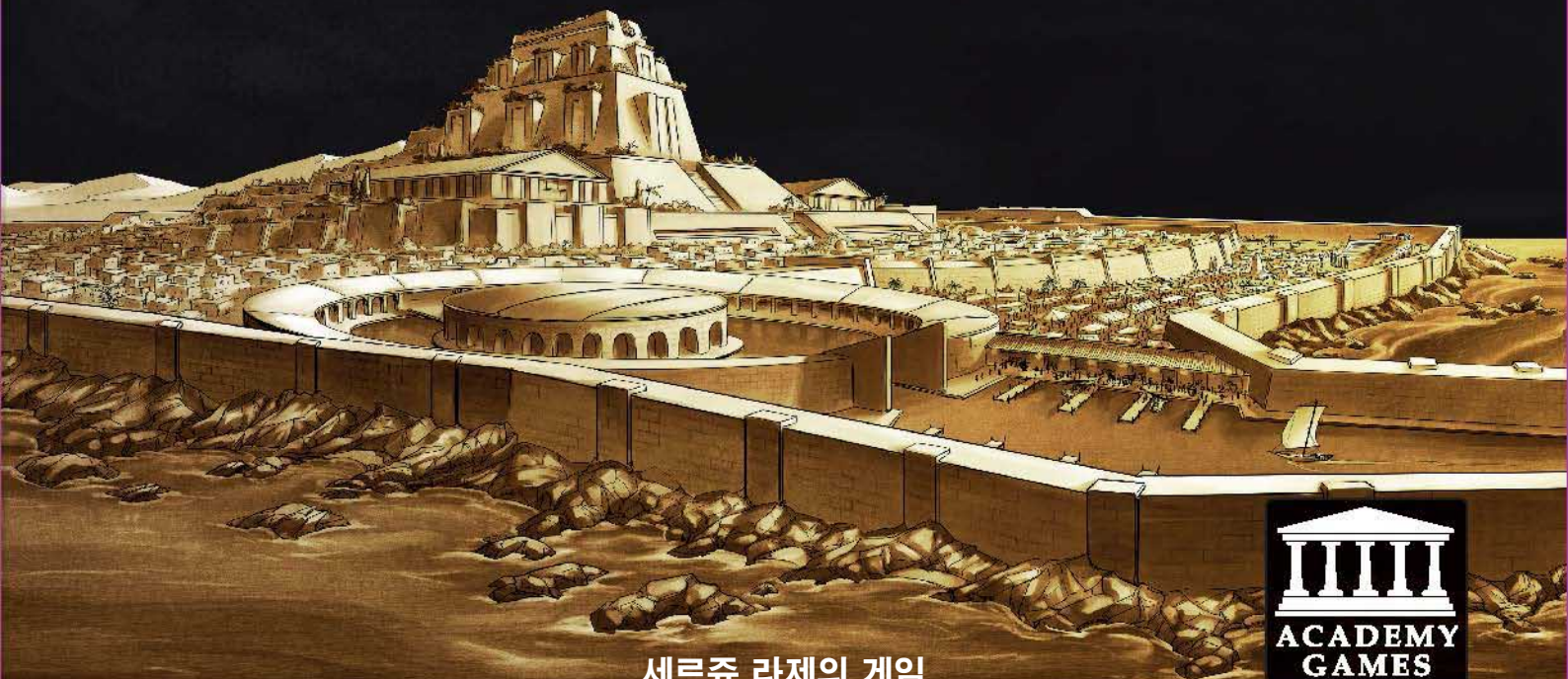




마 레 노 스탁 롬

아 틀 라 스

확 장



세르쥬 라제의 게임



2인 확장 - 포에니 전쟁



2인 확장에서, 로마 플레이어는 포에니 전쟁을 재연하기 위해서 카르타고 플레이어와 대결합니다.

북부 야만인들은 게임 동안에 양 플레이어에게 조종되는 세 번째 세력을 나타냅니다.

마레 노스트룸 - 제국들의 일반 규칙이 사용되는데, 다음의 수정사항들이 있습니다:

- ▶ 야만인 배치.
- ▶ 교역 단계 외국 시장. 이것은 양 플레이어가 자원을 획득하는 해외 시장을 가장합니다.
- ▶ 이동 및 전투 단계 야만인 조종.
- ▶ 수정된 승리 조건 2가지.

2인 포에니 전쟁 확장은 다음 미니어처들을 포함합니다:

- ▶ 야만인 8개와 삼단노선 3개, 요새 3개.

불가사의 타일들의 능력 변화가 있습니다:

- ▶ **공중 정원:** 당신은 개발 단계 이후에 당신이 평소처럼 저장할 수 있는 주화 2개에 추가로 3개, 총 5개의 저장된 황금과 주화 자원을 저장할 수 있습니다. 이 황금과 주화들은 야만인들이 최대 5회의 이동을 하게 하는 데에 사용될 수 있습니다.
- ▶ **제우스 상:** 당신은 야만인과 마치 그들이 실제 상대인 것처럼 화친임을 선언할 수 있습니다.
- ▶ **안티고네:** 한쪽에 놓이고 게임에서 사용되지 않습니다.

1.1 게임 배치

바빌론과 이집트는 지도에서 덮이고 사용되지 않습니다. 플레이어들은 로마와 카르타고 제국 스크린들의 일반 배치에 따라 자신의 부대들을 놓습니다.

지도자 트랙은 아래와 같이 표시됩니다:

- ▶ 카르타고는 교역 지도자이자 문화 지도자입니다.
- ▶ 로마는 군사 지도자입니다.

야만인 배치: 야만인 부대들을 아래와 같이 놓으십시오:

- ▶ **Achaea** 아카이아: 군단 4개, 요새 1개.
- ▶ **Macedonia** 마케도니아: 군단 2개, 요새 1개.
- ▶ **Thracia** 트라키아: 군단 2개, 요새 1개.
- ▶ **Mare Ionium, Mare Aegaeum, Pontus Euxinus:** 삼단노선 1개씩.

1.2 자원 교역 단계

전설 상품 3개를 뽑아서 게임 보드 옆에 앞면이 보이도록 놓으십시오. 이것들은 이번 자원 교역 단계 (MN 2.0) 동안에 이용가능한 외국 교역 자원을 나타낼 것입니다.

교역 지도자는 양 플레이어가 자신의 자원 공급소에서 선택하고 자신의 제국 스크린 앞에 뒤집어 놓을 자원들의 개수를 결정합니다. 그 다음에 플레이어들은 자신의 자원들을 공개하고 교역 지도자는 상대가 제공한 자원 1개나 앞면이 보이는 외국 교역 전설 상품들 중 1개를 쟁취합니다.

플레이어들은 서로의 자원들을 자신이 원하는 만큼 쟁취할 수 있고, 일반 게임의 연속 2번 제약에 제한되지 않습니다. 플레이어가 외국 교역 전설 자원을 쟁취하면 즉시 상대는 그의 앞면이 보이는 자원들 중 1개를 자원 풀에 버려야 합니다.

주: 이것은 야만인이 자원을 쟁취하는 것을 가장합니다.

플레이어 자원들 모두가 쟁취될 때까지 교역은 계속됩니다. 선택되지 않은 외국 교역 자원들은 앞면이 보이게 남고 다음 교역 단계 동안에 자원 3개가 될 때까지 보충됩니다.

6인 확장



6인 게임에서, **아틀란티스 확장 보드**가 게임에 추가됩니다. 여섯 번째 플레이어는 아틀란티스 제국을 이끌고 그의 시작 영웅으로서 '아틀라스'로 게임을 시작합니다.

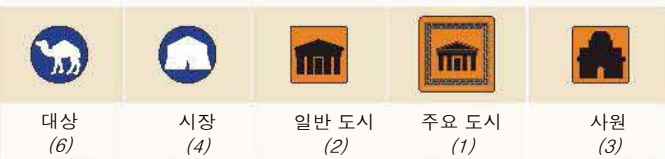
- ▶ 아틀란티스 제국 세트는 다음을 포함합니다:
 - 군단 8개, 삼단노선 5개, 요새 5개
 - 지배 마커 7개
 - 지도자 트랙 마커 5개
- ▶ 켄타우로스 1개.
- ▶ 플레이어 요약표와 제국 매트, 스크린 1세트.
- ▶ **추가 자원:**

상품 (7종류)와 주화



- ▶ **추가 건물:**

대상과 시장, 도시 사원



- ▶ **아틀라스 시작 영웅과 추가 영웅 5개.**

5개의 추가 아틀란티스 영웅 타일은 기본 게임의 타일들과 함께 섞이고 6개가 앞면이 보이도록 놓입니다. 추가 타일 칸들은 아틀란티스 확장 보드의 좌측 상단에 제공되어 있습니다. 아틀란티스 영웅들은 기본 게임의 나머지 영웅들처럼 구입됩니다.

나머지 3-5인 게임 규칙 모두가 적용됩니다.



아틀란티스 영웅



아틀라스

시작 영웅
3단계: 개발

삼단노선들을 각각 자원 2개만으로 개발할 수 있습니다.
예: 아틀란티스 플레이어는 삼단노선 1개를 주화 2개로, 또 다른 삼단노선을 서로 다른 상품 2개로 개발합니다.



케이론

(개발되면) 즉시 당신은 특별 켄타우로스 부대를 공짜로 개발해서 놓습니다.

켄타우로스: 전투를 시작하기 전에 당신은 상대 군단 1개를 파괴합니다. 켄타우로스는 일반 군단처럼 전투하고 약탈하고 점유하고 전환하지만, 군사 지도력에 포함되지도 않고 군단 보너스로부터 이득을 주지도 않습니다. 켄타우로스는 자원 6개의 비용으로 다시 개발될 수 있습니다.

당신과 친구들은 또한 전설 도시 확장들 중 1개 이상을 포함함으로써 더 많은 교역이나 문화, 군사 주도의 게임을 진행하길 원하는지를 결정할 수 있습니다.



저장된 황금과 주화는 이동 및 전투 단계 동안에 야만인 군단들과 삼단노선들을 이동시키는 데에 사용될 수 있습니다. 사용되지 않은 황금은 이번 단계의 종료 시에 버려집니다.

1.3 이동 및 전투 단계

활성 플레이어는 자신의 턴 동안에 이동된 야만인 군단, 삼단노선마다 **주화나 금화** 1개씩 지불함으로써 야만인들을 이동, 수송할 수 있습니다. 야만인 삼단노선은 **절대** 공격할 수도 없고 공격받을 수도 없습니다. 야만인 삼단노선들만이 야만인 군단들을, 추가 비용 없이 수송할 수 있습니다. 플레이어 부대들은 야만인 삼단노선에 수송될 수 없습니다.

야만인들은 플레이어 부대처럼 싸우지만 그들이 전투에서 승리한다면 활성 플레이어가 결정한 한 건물만 약탈할 수 있습니다 (MN 4.3.1). 활성 플레이어는 약탈된 건물을 제거하고 약탈 자원을 징수합니다.

당신이 이동시키고 당신을 위해 싸우고 당신의 턴의 종료 시에 속주에서 당신의 부대와 함께 남은 야만인들은 상대의 턴 동안에 당신을 공격할 것입니다!

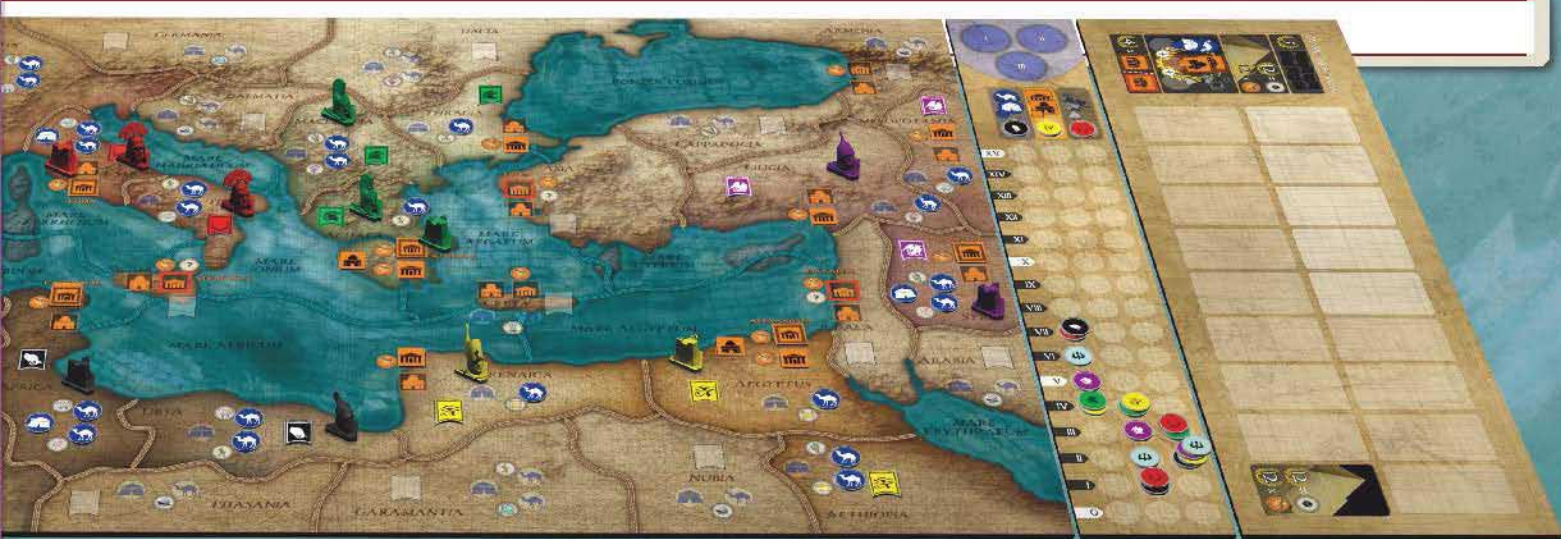
나머지 3-5인 게임 규칙 모두가 적용됩니다.

1.4 승리 조건

피라미드와 5개의 영웅 그리고/또는 불가사의 승리 조건들은 일반 게임에서와 같습니다 (MN 6.0).

그러나 정복, 지도력 승리를 하려면, 플레이어는 다음을 해야 합니다:

- ▶ **연속으로 2번의 이동 및 전투 단계** 동안에 주요 도시 그리고/또는 전설 도시 4곳을 지배합니다. (4곳의 도시가 지배 중인 한, 그 지배된 4곳의 도시는 그 두 단계 사이에 달라질 수 있습니다.)
- ▶ **연속 2번의 지도력 쟁취 단계** 동안에 지도자 칭호 3개 (교역과 문화, 군사) 모두를 쟁취합니다.



메데아

4단계: 이동 및 전투

라운드마다 1번, 당신은 **메데아 마커**를 당신과 상대의 삼단노선들에게 점유된 해양에 놓을 수 있습니다. 이 해양을 점유하거나 나중에 이 해양에 들어오는 상대의 삼단노선들 모두는 석화됩니다. **석화된** 삼단노선들은 그 라운드의 남은 시간 동안 이동할 수도 없고 수송할 수도 없고 전투할 수도 없습니다. 연속으로 2번 같은 해양을 선택할 수 없습니다.

메데아 마커

지도자 보너스

교역 1, 군사 1



메두사

라운드마다 1번, 당신은 **메두사 마커**를 당신과 상대의 부대들에게 점유된 속주에 놓을 수 있습니다. 이 속주를 점유하거나 나중에 이 속주에 들어오는 상대의 부대들 모두는 석화됩니다. **석화된** 부대들은 그 라운드의 남은 시간 동안 이동할 수도 없고 수송할 수도 없고 전투할 수도 없습니다. 당신은 연속으로 2번 같은 속주를 선택할 수 없습니다.

메두사 마커

지도자 보너스

군사 1



페가수스

라운드마다 1번, 당신은 군단들 1무리를 속주 그리고/또는 해양 2곳까지 날려보냅니다 (이동시킵니다). 지나간 속주들과 해양들은 적군에게 점유되어 있을 수 있습니다. 해양을 지나갈 때에 당신의 군단들은 날아가고 있기 때문에 그것들은 삼단노선이 필요하지 않습니다.



오르페우스

라운드마다 1번씩, 당신의 전투들 중 1번의 종료 시에 당신은 당신의 파괴된 부대들 중 1개를 부활시켜서 오르페우스 타일 위에 놓을 수 있습니다. 그것은 다음 개발 단계 동안에 공짜로 개발될 것입니다.

지도자 보너스

문화 1

‘전설 도시’ 개요

3개의 전설 도시 확장이 있는데, 지도에 묘사된 전설 도시마다 1개씩입니다: 트로이와 예루살렘, 시라쿠사. 각 전설 도시에는 역사에서 그것의 역할에 기반한, 그것과 관련된 주제가 있는데, 서로 다른 방법으로 게임 진행에 영향을 줄 수 있습니다. 트로이는 군사를 위하고, 예루살렘은 문화를 위하고, 시라쿠사는 교역을 위합니다.

각 확장은 유일한 새로운 확장들과 목적 타일들, 보너스 카드들을 포함합니다. 플레이어들은 보너스 카드들을 뽑기 위해서 목적들을 충족하는 시도를 할 것입니다. 올바른 보너스 카드는 플레이어를 강력한 방법으로 도울 수 있습니다.

1. 게임 구성물 세부사항

3개의 전설 도시 확장

트로이 (4절)

- 영웅 6개, 전쟁 목적 타일 3개, 전쟁 보너스 카드 15장, 워리머드 미니어처 1개, 전투 승리 마커 10개.

예루살렘 (5절)

- 영웅 5개, 불가사의의 1개, 신성 목적 타일 3개, 신성 보너스 카드 15장, 할리카르나소스 미니어처 1개.

시라쿠사 (6절)

- 영웅 6개, 상업 목적 타일 3개, 상업 보너스 카드 15장, 그리스 화약 삼단노선 미니어처 1개.

2. 게임 배치

당신이 게임에 포함시키길 원하는 전설 도시 확장을 선택하십시오.

각 확장 절은 기본 게임의 어떤 영웅들이 제거되고 전설 도시의 영웅/불가사의의 타일 6개로 대체되는지를 상술합니다. 이제 기본 게임과 전설 도시 타일들은 기본 게임 규칙에서 설명된 것처럼 영웅 및 불가사의의 보드에 놓입니다.

선택된 전설 도시 확장의 목적 타일 3개를 게임 보드 옆에 앞면이 보이도록 놓으십시오.

선택된 전설 도시 확장의 보너스 카드 15장을 섞어서 목적 타일들 옆에 뒤집어서 놓으십시오.

3. 게임 진행

3.1 목적 타일

각 목적 타일에는 그것에 적합한 게임 목적이 있습니다. 목적을 가장 먼저 충족한 플레이어는 보너스 카드를 1-5장 사이로 뽑습니다.

각 목적 타일은 단 1명의 플레이어에게만 충족될 수 있고 게임의 남은 시간 동안에 그것의 사용된 면으로 뒤집어집니다.

3.2 보너스 카드 뽑기

플레이어가 목적을 충족하면 그것은 그가 보너스 카드들을 1-5장 사이에서 몇 장을 뽑을 것인지를 명시합니다.

그는 뽑힌 카드들 모두를 보고 나머지 플레이어들에게 공개하지 않고 1장을 선택합니다. 그 다음에 그는 남은 카드들을 그가 선택한 플레이어 1명에게 주는데, 뽑힌 카드들 모두가 가져가지거나 각 플레이어가 카드를 받을 때까지 받은 플레이어는 카드 1장을 선택하고 남은 카드들을 받은 플레이어가 선택한, 아직 카드를 받지 않은 플레이어 1명에게 주는 식입니다 (남은 카드들은 버려집니다). 뽑힌 카드들의 개수는 몇 명의 플레이어들이 카드를 받을지를 결정합니다.

디자이너의 주: 목적을 충족하는 플레이어는 몇 장의 카드가 뽑힐지를 결정해야 합니다. 그가 카드 1장만 뽑는다면 그것은 미끼 점쟁이일 수 있습니다 - 그에게 거의 가치가 없는 카드입니다. 그가 여러 카드를 뽑는다면 그는 그에게 가장 좋은 것을 선택할 수 있지만 남은 카드들을 그가 선택한 상대 1명에게 줘야 합니다. 당신이 상대가 그 카드를 얻는 것을 막기 위해서 당신을 돕지 않는 카드를 선택하는 것을 강요받을 수 있기 때문에 이 시스템은 많은 전략을 게임에 더합니다. 또는 당신은 상대에게 맞서 카드를 선택해서 사용할 수 있는 또 다른 상대에게 카드들을 넘길 수 있습니다. ‘나의 적의 적은 나의 친구이다’라는 속담이 있듯이.

3.3 보너스 카드 사용하기

보너스 카드는 선택되면 사용될 때까지 보유됩니다. 플레이어가 보유할 수 있는 보너스 카드들의 개수에 제한이 없습니다. 플레이어는 라운드 동안에 그가 원하는 만큼, 심지어 상대의 턴 동안에도 여러 보너스 카드를 사용할 수 있습니다.

몇몇 보너스 카드는 확장에 특유하고 나머지는 확장에 포함됩니다. 카드들은 그것의 효과가 얼마나 강력한지, 어떠한 효과도 없는 미끼들을 포함하는지 다릅니다. 플레이어들은 자신의 행동과 선택에 영향을 주기 위해서 자신의 미끼 카드들로 상대들을 속이는 시도를 할 수 있습니다.

보너스 카드는 사용되면 버리는 보너스 카드 더미에 버려집니다.

디자이너의 주: 플레이어들은 목적을 충족하는 것에 집중하거나 집중하지 않을 수 있습니다. 각 게임은 다르게 진행될 수 있습니다: 때때로 플레이어들은 목적들 모두를 충족할 것이고, 다른 때에는 어떠한 목적도 충족되지 않을 것입니다.

4. 여러 확장

플레이어들은 게임에 1개보다 더 많은 확장을 포함시키는 것을 결정할 수 있습니다. 이것은 배치에 아래와 같이 영향을 줍니다:

확장 1개: 4-6절에 상술된 기본 게임 영웅 및 불가사의의 타일 6개를 그 전설 도시 확장의 영웅 및 불가사의의 타일 6개로 대체하십시오. 목적 타일 3개를 게임 보드 옆에 앞면이 보이도록 놓으십시오. 보너스 카드 덱을 목적 타일들 옆에 뒤집어 놓으십시오.

확장 2개: 기본 게임 영웅 및 불가사의의 타일 8개를 무작위로 제거하고 선택된 각 전설 도시 확장에서 무작위로 뽑힌 영웅 및 불가사의의 타일 4개씩으로 대체하십시오.

선택된 각 확장에서 무작위로 뽑힌 목적 타일 1개씩을 게임 보드 옆에 앞면이 보이도록 놓으십시오. 양 확장에서 남은 목적 타일들을 섞어서 무작위로 1개를 뽑으며 이전에 뽑힌 목적 타일 2개 옆에 앞면이 보이도록 놓으십시오.

양 확장 보너스 카드 덱들을 해당하는 목적 타일들 옆에 따로 뒤집어서 놓으십시오.

확장 3개: 기본 게임 영웅 및 불가사의의 타일 9개를 무작위로 제거하고 각 전설 도시 확장에서 무작위로 뽑힌 영웅 및 불가사의의 타일들 3개씩으로 대체하십시오.

각 확장에서 무작위로 뽑힌 목적 타일 1개씩을 게임 보드 옆에 앞면이 보이도록 놓으십시오.

확장 보너스 카드 덱 3개 모두를 해당하는 목적 타일들 옆에 따로 뒤집어서 놓으십시오.

5. 트로이 확장

트로이 - ‘전쟁을 가져오고 몰락을 일으킨, 일천 보물의 도시.’

트로이를 포위하기 위한 그리스의 변명이 아름다운 헬렌을 파리스로부터 해방시켜주기 위한 것이었다면 실제로는 그리스의 지도자 아가멤논과 그에게 합류했던 장군들에 의한 전쟁을 부추겼던 트로이의 엄청난 부유함이었습니다. 이 전쟁은 호메로스의 그리스 서사시인 일리아드에 묘사되었습니다. 이 서사 작품은 오늘날 많은 역사가들에 의해 논란이 되지만 누구도 호메로스가 역사가이거나 시인이었는지에 대해 확실하게 알고 있지 않을 것입니다. 트로이 확장으로, 당신은 당신의 말과 행동으로 역사를 다시 쓸 수 있습니다!

5.1 트로이 영웅

트로이는 새로운 영웅 6개를 도입합니다: 아킬레우스와 아이네아스, 아가멤논, 아약스, 트로이의 헬렌, 오디세우스.

트로이 확장만으로 진행할 때에 기본 게임에서 안티고네, 카스토르와 플록스, 키르케, 길가메시, 하밀카르, 스파르타쿠스를 제거하십시오.

5.2 트로이 목적 타일

트로이는 목적 타일 3개를 포함합니다. 카드의 목적을 가장 먼저 충족한 플레이어는 전쟁 보너스 카드들을 뽑을 수 있습니다. 충족된 목적 카드는 뒤집어지고 더 이상 게임에서 이용가능하지 않습니다.



아킬레우스

(개발되면) 즉시 당신은 워리미돈 특별 부대를 공짜로 개발하고 놓습니다.

워리미돈: 육지 전투에서 주사위 2개를 굴리고 상대 요새의 명중을 무효화합니다. 그 요새는 여전이 상대의 전투 주사위 굴림에 5를 더합니다. 워리미돈은 일반 군단처럼 전투하고 약탈하고 점유하고 전환하지만 군사 지도력에도 군단 보너스에 대한 이익에도 포함되지 않습니다.

당신은 워리미돈을 자원 6개의 비용으로 다시 개발할 수 있습니다.



아이네아스

4단계: 이동 및 전투

당신이 육지 전투에 참가하고 있을 때 당신은 상대의 주사위 결과로부터 명중 1회를 무효화할 수 있습니다.



아가멤논

4단계: 이동 및 전투

당신이 상대의 시장이나 사원을 약탈할 때에 (MN4.3.1) 약탈된 시장이나 사원은 즉시 빈 사원이나 사원 칸이 있는 당신의 속주 1곳에서 다시 개발됩니다.

지도자 보너스

문화 1, 군사 1



아약스

5단계: 지도력 쟁취

라운드마다 1번, 당신은 버려진 더미에 있는 전쟁 보너스 카드 1장을 뽑습니다. 당신은 아약스의 능력을 사용하기 위해서 목적을 충족할 필요가 없습니다.



트로이의 헬렌

군사 지도자 보너스가 아닌 어떠한 특별 능력도 없습니다.

지도자 보너스

군사 4



오디세우스

4단계: 이동 및 전투

라운드마다 1번, 당신은 육지 부대들을 삼단노선 없이 해양 1곳을 통해 수송할 수 있습니다. 당신의 턴 동안에 언제든지 당신은 그 해양을 선택할 수 있습니다.

지도자 보너스

군사 1

5.2.1 전쟁 목적 1 - 알렉산더의 정복

자신의 부대 (군단이나 요새, 워리미돈과 같은 특별 부대)가 적어도 1개 있는, 속주 5곳의 제국을 가장 먼저 지배하는 플레이어.



5.2.2 전쟁 목적 2 - 포세이돈의 유산

자신의 삼단노선이 적어도 1개씩 있는, 해양 4곳을 홀로 가장 먼저 점유하는 플레이어.



5.2.3 전쟁 목적 3 - 아레스의 총애

전투 3번을 가장 먼저 승리하는 플레이어.

전투에서 승리하려면 당신은 부대가 적어도 1개 남아 있어야 하고 상대 부대들 모두를 죽여야 합니다. 이것은 육지나 해양 전투일 수 있습니다.



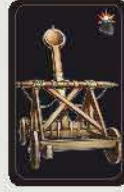
전투 승리 마커들은 각 플레이어가 얼마나 많은 전투에서 승리하는지를 기록하기 위해서 사용됩니다.



5.3. 전쟁 보너스 카드

트로이 확장은 특별 부대와 전투 효과를 묘사하는 전쟁 보너스 카드 15장을 포함합니다.

보너스 카드 개수 이름 및 효과



2 투석기

전투 단계: 육지 전투의 시작 시에 전투 주사위가 굴러지기 전에 당신은 공격자로서 상대의 요새 1개를 파괴합니다.



1 전차

이동 단계: 각 육지 부대는 해양 수송을 속주 이동 1번으로 간주되며, 속주 2곳까지 이동할 수 있습니다. 통과되는 첫 번째 속주는 (해양이 아닌 한) 상대의 부대가 없어야 합니다.



2 크레타 궁병

전투 단계: 육지 전투의 시작 시에 전투 주사위가 굴러지기 전에 당신은 당신이 선택한 상대 부대 1개를 파괴합니다. 켄타우로스나 다른 육지 부대가 파괴하기 전에 크레타 궁병은 상대 부대를 파괴합니다.



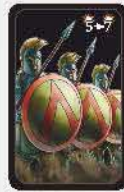
2 전쟁 코끼리

전투 단계: 이번 전투에 대해, 당신의 각 군단은 자동적으로 전투 주사위 결과 5를 굴립니다.



2 공성기

전투 단계: 당신이 참가하고 있는 육지 전투에 인접한 해양에 있는 삼단노선들은 해양 전투 주사위들을 굴리며 그 육지 전투에 참가할 수 있습니다. 하지만 그 삼단노선들은 손실을 흡수할 수 없습니다.



1 그리스 팔랑크스

전투 단계: 이번 전투에 대해, 당신의 부대들은 상대의 전투 주사위 굴림 결과를 5 (MN 4.2) 대신에 7로 나눈 몫만큼 손실을 입습니다.



2 오단노선

전투 단계: 해양 전투의 시작 시에 전투 주사위가 굴러지기 전에 당신은 상대 삼단노선 1개를 파괴합니다.



3 점쟁이

점쟁이는 그의 예언에 대해 불분명합니다. 이 카드는 어떠한 효과도 없습니다. 당신이 활성 플레이어일 때에 당신은 점쟁이 카드 2장을 사용해서 진행 중인 확장(들)의 아무 보너스 카드 1장의 효과를 사용할 수 있습니다.

6. 예루살렘 확장

예루살렘 - '3배 신성한 도시.'

예루살렘은 유대인에게든 기독교인에게든 이슬람교인에게든 항상 신성하고 정치적으로 중요한 장소여 왔습니다. 가나안 시기에, 예루살렘은 또한 그 영향력을 이집트까지 확산했습니다.

6.1 예루살렘 영웅

예루살렘은 새로운 영웅 6개를 도입합니다: 아도니스와 크로이소스, 임호텝, 모세, 솔로몬, 할리카르나소스.

예루살렘 확장만으로 진행할 때에 기본 게임에서 아르테미스 신전과 안티고네, 카스토르와 폴룩스, 키르케, 하밀카르, 펜테실레이아를 제거하십시오.



아도니스

5단계: 지도력 쟁취

라운드마다 1번, 당신은 버리는 더미에 있는 신성 보너스 카드 1장을 뽑습니다. 당신은 아도니스의 능력을 사용하기 위해서 목적을 충족할 필요가 없습니다.

지도자 보너스

문화 1



크로이소스

3단계: 개발

라운드마다 1번, 속주 지배 마커나 도시, 대상 1개를 주화 1개로; 또는 시장이나 사원 1개를 주화 4개로 개발합니다.

지도자 보너스

교역 1, 문화 1



임호텝

3단계: 개발

당신은 영웅이 아닌, 불가사이나 피라미드를 자원 1개를 덜 지불하고 개발할 수 있습니다.

지도자 보너스



모세

4단계: 이동 및 전투

당신은 당신의 속주들을 약탈 (MN 4.3.1)과 전환 (MN 4.3.3)으로부터 보호합니다. 상대는 여전히 건물들을 점유할 수 있습니다 (MN 4.3.2).

지도자 보너스



솔로몬

4단계: 이동 및 전투

상대가 당신에게 공격받은 당신의 속주마다 주화 1개를 지불하지 않는 한, 어떠한 상대도 당신의 속주들에 있는 당신의 부대들을 공격할 수 없습니다.

지도자 보너스



할리카르나소스

당신은 할리카르나소스를 당신의 속주 1곳에 놓습니다.

이 속주는 게임의 남은 시간 동안에 공격받을 수 없습니다. (바알과 불칸 보너스 카드들은 이 속주에 사용될 수 없습니다.)

지도자 보너스

문화 2

6.2 예루살렘 목적 타일

예루살렘은 목적 타일 3개를 포함합니다. 카드의 목적을 가장 먼저 충족한 플레이어는 신성 보너스 카드들을 뽑을 수 있습니다. 충족된 목적 카드는 뒤집어지고 더 이상 게임에서 이용가능하지 않습니다.

6.2.1 신성 목적 1 - 미노스의 권력

지도자 칭호 2개를 가장 먼저 쟁취하는 플레이어 (MN 5.0). 교역과 문화, 군사 지도력들 중 아무 2개.



6.2.2 신성 목적 2 - 솔로몬의 지혜

전설 도시 속주에 사원을 가장 먼저 건설하는 플레이어.



6.2.3 신성 목적 3 - 제호수아의 정복

상대의 속주를 가장 먼저 전환하는 플레이어.



6.3. 신성 보너스 카드

예루살렘 확장은 도시와 지도자를 묘사하는 신성 보너스 카드 15장을 포함합니다.

보너스 카드 개수 이름 및 효과



1 아테네

전투 단계: 그 라운드의 종료 시까지 당신은 주요나 전설 도시 속주 1곳을 육지 전투와 약탈, 점유로부터 보호합니다. 속주를 침략한 상대는 그 속주에 남지만 공격할 수 없습니다.



2 바알

전투 단계: 당신은 (주요와 전설 도시들을 비롯하여) 아무 도시 1곳을 파괴합니다.



1 호루스

개발 단계: 그 라운드의 종료 시까지 당신은 당신이 선택한 지도자 트랙 1곳에서 지도자 보너스 +2를 받습니다.

주: 이것은 당신이 지도자 칭호를 모두를 쟁취함으로써 게임에서 승리하게 할 수 있습니다.



2 이슈타르

개발 단계: 당신은 중립 속주 1곳에서 그곳이 당신의 제국과 연결되어 있지 않더라도 속주 지배 마커 1개를 평소 비용으로 개발합니다.

또는 당신은 당신의 속주 1곳에서 그곳이 상대 부대에게 점유되어 있더라도 건물이나 부대 1개를 평소 비용으로 개발합니다.



2 이시스

자원 교역 단계: 당신은 전설 상품 1개를 뽑습니다.



2 포세이돈

아무 단계: 당신은 지도의 아무 곳에 있는, 당신이 선택한 상대 삼단노선 1개를 파괴한다.



2 불칸

아무 단계: 당신은 지도의 아무 곳에 있는, 당신이 선택한 대상 1개를 파괴한다.

보너스 카드 개수 이름 및 효과



3 점쟁이

점쟁이는 그의 예언에 대해 불분명합니다. 이 카드는 어떠한 효과도 없습니다. 당신이 활성 플레이어일 때 당신은 점쟁이 카드 2장을 사용해서 진행 중인 확장(들)의 아무 보너스 카드 1장의 효과를 사용할 수 있습니다.

7. 시라쿠사 확장

시라쿠사 - '지중해 가운데에서 보석처럼 빛나는, 문화와 교역의 도시.' 제해권뿐만 아니라 부유함에 대해 알려진, 시라쿠사는 아테네와 카르타고, 로마를 비롯한 인접국들로부터 질투와 탐욕의 대상이었습니다.

7.1 시라쿠사 영웅

시라쿠사는 새로운 영웅 6개를 도입합니다: **아르키메데스와 디도, 이아손, 미다스, 미노스, 프톨레마이오스.** 시라쿠사 확장만으로 진행할 때에 기본 게임에서 안티고네, 카스토르와 폴룩스, 키르케, 하밀카르, 펜테실레이아, 페르세우스를 제거하십시오.



아르키메데스

(개발되면) 즉시 당신은 그리스 화약 삼단노선 특별 무대를 공짜로 개발하고 배치합니다.

그리스 화약 삼단노선: 그리스 화약 삼단노선과, 그리고 같은 해양에 있는 다른 우호 삼단노선들은 육지 전투 주사위들을 굴립니다. 그리스 화약 삼단노선은 일반 삼단노선처럼 수송하지만 군사 지도력에 포함되지 않습니다. 그리스 화약 삼단노선을 자원 3개의 비용으로 다시 개발할 수 있습니다.

지도자 보너스

군사 1



디도

3단계: 개발

개발 단계 (MN 3.0)의 종료 시에 당신은 상대들이 잃은 사용되지 않은 상품들을 2개까지 가져와서 저장합니다.

지도자 보너스

교역 1, 문화 1



이아손

3단계: 개발

라운드마다 1번, 당신은 불가사의도 피라미드도 아닌, 영웅 1개를 자원 1개를 덜 지불하고 개발할 수 있습니다.



미다스

1단계: 자원 징수

당신은 보유하고에서 **황금 상품 2개**를 받습니다. 미다스가 진행 중이라면 아틀라스 확장에 있는 황금 상품 토큰 2개를 상품 보유하고에 추가하십시오.



미노스

5단계: 지도력 쟁취

라운드마다 1번, 당신은 버리는 더미에 있는 상업 보너스 카드 1장을 뽑습니다. 목적을 충족할 필요가 없습니다.

지도자 보너스

교역 1



프톨레마이오스

(개발되면) 즉시 당신은 당신의 속주에 인접한 해양 1곳에서 삼단노선 1개를 공짜로 개발합니다.

당신은 해양 전투를 거절할 수 있습니다.

지도자 보너스

교역 2



7.2 시라쿠사 목적 타일

시라쿠사는 목적 타일 3개를 포함합니다. 카드의 목적을 가장 먼저 충족한 플레이어는 상업 보너스 카드들을 뽑을 수 있습니다. 충족된 목적 카드는 뒤집어지고 더 이상 게임에서 이용가능하지 않습니다.

7.2.1 상업 목적 1 - 풍요의 뿔

개발 단계 동안에 서로 다른 상품 8개나 주화 9개를 가장 먼저 징수하는 플레이어. 한니발과 클레오파트라와 능력들은 이 목적에 포함되지 않습니다.



7.2.2 상업 목적 2 - 다이달로스의 계획

건물 12개를 가장 먼저 지배하는 플레이어. 대상과 시장, 일반 도시, 주요 도시, 전설 도시, 사원, 점유된 상대 건물 (MN4.3.2)은 이 목적에 포함됩니다.



7.2.3 상업 목적 3 - 헤르메스의 제자

시장 그리고/또는 사원 3개를 가장 먼저 지배하는 플레이어. 점유된 시장과 사원 (MN4.3.2)은 이 목적에 포함됩니다.



7.3. 상업 보너스 카드

시라쿠사 확장은 도시와 지도자를 묘사하는 상업 보너스 카드 15장을 포함합니다.

보너스 카드 개수 이름 및 효과



1 델포이의 신탁

자원 교역 단계: 당신이 상대들이 제공하는 자원들을 본 후에 당신은 당신이 제공하는 자원들을 바꿀 수 있습니다.



2 아테네의 만신전

자원 교역 단계: 당신은 상대 1명에게 당신이 제공한 자원들 중 1개를 선택하도록 강요합니다.



1 원형 대경기장

아무 단계: 그 라운드의 종료 시까지 당신은 각 지도자 트랙에서 지도자 보너스 +1을 받습니다.

주: 이것은 당신이 지도자 칭호들 모두를 쟁취함으로써 게임에서 승리하게 할 수 있습니다.



3 트라이누스의 시장

자원 징수 단계: 플레이어들 모두가 자신의 자원들 가져온 후에 당신은 당신이 생산하는 자원들 중 자원 2개를 추가로 징수합니다.

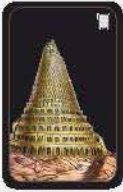


2 피레우스의 항구

개발 단계: 당신은 삼단노선 1개와 군단 2개를 (각각 서로 다른 자원 3개의 비용 대신에) 서로 다른 자원 6개의 비용으로 개발합니다.

이 부대들은 야만인 세트에서 오지만 지금부터 당신의 부대로 간주됩니다.

보너스 카드 개수 이름 및 효과



2 바벨의 탑

개발 단계: 당신은 지도의 아무 곳에 있는 중립 속주 1곳에서 속주 지배 마커 1개를 **공짜로** 개발합니다.



1 알렉산드리아의 도서관

전투 단계: 당신이 상대의 속주 지배 마커 1개를 점유한 첫 번째 라운드에 당신은 그 속주 지배권을 전환합니다.



3 점쟁이

점쟁이는 그의 예언에 대해 불분명합니다. 이 카드는 어떠한 효과도 없습니다. 당신이 활성 플레이어일 때에 당신은 점쟁이 카드 2장을 사용해서 진행 중인 확장(들)의 아무 보너스 카드 1장의 효과를 사용할 수 있습니다.

Mare Nostum - Atlas Rules v27

Game Design: Serge Laget.

Development Team: Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha.

English Rules: Uwe Eickert

Rules Review and Editing: Christian Burnett, Matthew DeGoey, Patrick Dignam Jr, Charles Elsdén, Jonas Kissling, Jacopo Maurizi, Alan Niedermayer, Alex Pile, Daniel U. Thibault, Van Willis

Mare Nostrum - Atlas AYG 5421

Copyright © 2016 Academy Games, Inc. through license from ASYNCRON games.



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

English Language Rules
Copyright © 2016 Academy Games
www.AcademyGames.com

대체 게임 배치

마레 노스트룸 - 제국들의 기본 규칙서에서, 플레이어들은 일반 지도에서 완전한 5인 게임을 진행하거나, 또는 3인과 4인 게임을 위한 지도의 일부를 덮을 수 있습니다. 아래는 게임 진행의 다양성을 제공하는 대체 배치 선택입니다.

3인



- 지도자 트랙과 영웅 및 불가사의 보드를 로마와 카르타고를 가리며 게임 지도의 왼편 **위에** 놓으십시오.
- 카이사르와 한니발 시작 영웅들은 버려지고 게임에서 사용되지 않습니다. 플레이어들은 그리스와 바빌론, 이집트를 이끌 것입니다.



4인



- 기본 게임 지도와 아틀라스 확장 지도를 붙이십시오. 그 다음에 지도자 트랙과 영웅 및 불가사의 보드를 이집트와 바빌론을 가리며 게임 지도의 오른편 **위에** 놓으십시오.
- 함무라비와 클레오파트라 시작 영웅들은 버려지고 게임에서 사용되지 않습니다. 플레이어들은 로마와 그리스, 카르타고, 아틀라스를 이끌 것입니다.



5인



- 지도자 트랙과 영웅 및 불가사의 보드를 바빌론을 가리며 게임 지도의 오른편 **위에** 놓으십시오.
- 함무라비 시작 영웅은 버려지고 게임에서 사용되지 않습니다. 플레이어들은 로마와 그리스, 이집트, 카르타고, 아틀라스를 이끌 것입니다.

