



마 레 노 스트 룬

제 국 들



세르쥬 라제의 게임



🎮 게임 배치 (5인 배치)

마레 노스트룸 지도는 속주들 (육지 구역들)과 해양들로 구성됩니다.

플레이어들은 각자 제국 5개국 중 하나를 선택하거나 무작위로 선정합니다. 각 제국은 속주 3곳을 지배하며 게임을 시작하는데, 그곳들은 그 제국의 지배 마커 와 군단 , 삼단노선 , 요새 와 같은 유일한 색깔로 보입니다. 각 제국은 또한 시작 영웅을 앞세우며 게임을 시작합니다.

카이사르가 이끄는 로마
(빨간색)



페리클레스가 이끄는 그리스
(초록색)



함무라비가 이끄는 바빌론
(보라색)



클레오파트라가 이끄는 이집트
(노란색)



한니발이 이끄는 카르타고
(검은색)



1 **보유고:** 상품과 주화, 시장, 대상, 도시, 사원 모두를 분류하고 지도 옆에 앞면이 보이도록 놓으십시오.

전설 상품들 모두를 지도 옆에 뒷면이 보이도록 한 더미로 쌓으십시오.

게임 보드는 자원 (주화와 상품)과 대상 , 시장 , 사원 , 도시 아이콘이 각 속주에 그려진 지중해 연안을 나타냅니다.

아이콘이 있는 섬들은 속주로 간주됩니다. 회색의 이름 없는 섬들은 단지 멋을 내기 위함이라서 게임에서 사용될 수 없습니다.

대상

시장

전설 도시

일반 도시

사원

지도를 구성하는 것은 속주와 ...

해양입니다.

각 제국은 속주 3곳으로 게임을 시작하는데, 그곳들의 배경은 완전히 또는 부분적으로 같은 색깔입니다.

2 제국, 그리고 그와 동일한 색깔의 군단과 삼단노선, 요새, 지배 마커를 고르십시오. 이것들을 게임 보드 옆의 당신 근처에 놓으십시오.

3 군단과 요새, 대상, 시장, 도시, 사원, 지배 마커를 당신의 제국 스크린의 안쪽에 보이는 것처럼 당신의 제국의 시작 속주 3곳에 놓으십시오.

보이는 것처럼 자원 (주화와 상품) 9개를 가져오십시오. 이것들은 첫 번째 라운드의 **자원 징수 단계 (I.1)** 동안에 당신이 징수하는 자원들입니다.



해양 전투 주사위

육지 전투 주사위



3인이나 4인을 위한 게임 배치

3인이나 4인 게임에 대해, 당신은 게임 보드의 일부만 사용할 것입니다:

- 3인: 바빌론과 이집트의 숙주들을 '지도자'와 '영웅 및 불가사의' 보드들로 덮어씌우십시오.
- 4인: 바빌론의 숙주들을 지도자 보드로 덮어씌우십시오.

보이는 숙주들 모두는 사용될 수 있습니다. 아래에 게임 지도와 '지도자', '영웅 및 불가사의' 보드들이 그려져 있습니다.

3인 보드 배치



4인 보드 배치



지도자 보드

영웅 및 불가사의 보드



5 처음 몇 게임에 대해: 무작위 영웅과 불가사의의 타일 5개를 처음 5칸에 앞면이 보이도록, 그리고 피라미드 타일을 그 칸에 앞면이 보이도록 놓으십시오. 나머지 영웅과 불가사의의 타일들은 남은 빈 칸들에 뒷면이 보이도록 무작위로 놓입니다.

개발 단계의 종료 시마다 영웅/불가사의의 타일 5개가 보일 때까지 새로운 타일들을 뒤집으십시오.

숙련된 플레이어들을 위해: 영웅과 불가사의의 타일 17개 모두와 피라미드 타일을 그 칸들에 앞면이 보이도록 놓으십시오.

4 지도자 트랙마다 당신 색깔의 지도자 트랙 마커 1개씩 놓으십시오. 각 제국은 아래 지도자 레벨들로 시작합니다:

교역 지도자 (왼쪽 열)은 시장과 대상, 또한 영웅, 불가사의의 보너스들을 얼마나 가지고 있는지를 기록합니다.
 문화 지도자 (가운데 열)은 자원과 도시, 또한 영웅, 불가사의의 보너스들을 얼마나 가지고 있는지를 기록합니다.
 군사 지도자 (오른쪽 열)은 부대, 또한 영웅, 불가사의의 보너스들을 얼마나 가지고 있는지를 기록합니다.

	교역	문화	군사	
로마 (빨간색)	VII	I	III	군사 지도자로서 시작하고, 그의 마커들 중 1개가 군사 트랙의 맨 위에 놓입니다.
그리스 (초록색)	IV	IV	III	
바빌론 (보라색)	V	III	II	
이집트 (노란색)	IV	IV	II	문화 지도자로서 시작하고, 그의 마커들 중 1개가 문화 트랙의 맨 위에 놓입니다. 3인 게임에서, 그리스에서 시작 문화 지도자입니다.
카르타고 (검은색)	VII	I	II	교역 지도자로서 시작하고, 그의 마커들 중 1개가 교역 트랙의 맨 위에 놓입니다.

주: 지도자 보드에 적힌 숫자들은 로마 숫자입니다. 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).

🎮 게임 구성물

- ▶ 타일 23개: 시작 영웅 5개 (카이사르와 한니발, 페리클레스, 클레오파트라, 함무라비)와 추가 영웅 12개, 불가사의의 5개, 피라미드.
- ▶ 자원:

상품 (13종류)와 주화

도자기 (3)	보석 (5)	파피루스 (5)	금속 (5)	향신료 (5)	석재 (5)	목재 (5)
황금 (7)	곡식 (9)	기름 (9)	면양 (9)	포도주 (9)	검투사 (11)	주화 (44)

전설 상품 (13개 - 상품 종류마다 1개씩)



- ▶ 건물:

대상과 시장, 도시, 사원

대상 (37)	시장 (25)	일반 도시 (8)	주요 도시 (5)	전설 도시 (3)	사원 (14)

- ▶ 육지 전투 주사위 (베이지색) 9개와 해양 전투 주사위 (파란색) 5개



- ▶ 서로 다른 색깔의 제국 5세트의 미니어처들과 마커들. 각 세트는 다음들을 포함합니다:

- 군단 8개, 삼단노선 5개, 요새 5개
- 지배 마커 7개
- 지도자 트랙 마커 5개

- ▶ 교환 마커 3개:

교환 마커 3개 (앞-뒷면에 5/0, 2/1, 4/3을 보임)



- ▶ 플레이어 요약표와 제국 매트, 스크린 5세트

🎮 게임 개요

게임 보드는 속주들과 해양들로 나뉘며, 지중해 연안을 나타냅니다. 각 속주는 상품과 주화 자원 아이콘들, 또한 대상, 시장, 도시, 사원 건물 칸들을 포함할 수 있습니다.

플레이어들은 자신이 지배하고 있는 속주 안의 건물 칸들에 대상과 시장, 도시, 사원을 건설함으로써 자신의 제국을 성장시킬 수 있습니다. 이 새로운 건물들은 플레이어들에게 새로운 상품과 주화 자원들을 줍니다. 제국은 새로운 속주들의 지배권을 얻고 자신의 자원들을 개발함으로써 확장할 수 있습니다. 심지어 플레이어는 다른 플레이어의 속주를 점유하고 그곳의 자원들과 건물들을 지배하기 위해서 대담하게 다른 플레이어의 속주를 침략할 수 있습니다.

징수된 상품과 주화 자원들은 플레이어들이 새로운 대상과 시장, 도시, 사원을 건설하거나 자신의 군대를 성장시키거나 새로운 불가사의를 생성하고 영웅을 고용하는 것을 허용합니다.

플레이어들은 다음을 통해 게임에서 승리할 수 있습니다:

- ▶ **위신** - 피라미드를 개발함으로써.
- ▶ **명성** - 자신의 영웅/불가사의의 5개를 개발함으로써.
- ▶ **정복** - 자신의 주요 그리고/또는 전설 도시 4개를 지배함으로써.
- ▶ **지도력** - 교역 지도자와 문화 지도자, 군사 지도자의 칭호들 모두를 동시에 소유함으로써.

🎮 라운드 개요

마레 노스트룸은 한 플레이어가 승리를 쟁취할 때까지 여러 라운드 동안 진행됩니다. 각 라운드는 5개의 단계로 구성됩니다.

1단계: 자원 징수 (동시에)

자원들은 전설 상품을 비롯한, 상품과 주화입니다. 플레이어가 지배하고 있는 대상마다, 그 플레이어는 그 대상 옆에 묘사된 상품을 징수합니다. 그 플레이어가 같은 속주에서 시장도 지배하고 있다면 그 플레이어가 징수하는 상품은 2배가 됩니다.

플레이어가 지배하고 있는 도시마다, 그 플레이어는 주화 1개를 징수합니다. 그 플레이어가 같은 속주에서 사원도 지배하고 있다면 그 플레이어가 징수하는 주화는 2배가 됩니다.

2단계: 자원 교역 (교역 지도자부터 시작)

교역 지도자는 각 플레이어가 교역에 내놓아야 하는 자원들 (상품들 그리고/또는 주화들)의 개수를 결정하기 위해서 그가 원하는 교환 마커 1개를 놓습니다. 이제 교역 지도자는 다른 플레이어가 제공한 자원들 중 1개를 쟁취합니다. 그 다음에 그에게 자원을 빼앗긴 플레이어가 다른 플레이어에게서 자원 1개를 쟁취하는 식입니다.

3단계: 개발 (문화 지도자가 결정한 순서대로)

문화 지도자는 먼저 개발할 **활성 플레이어**를 선정합니다 (그는 자기 자신을 고를 수 있습니다). 활성 플레이어가 개발하기를 마치자마자 플레이어들 모두가 개발할 턴을 가질 때까지 문화 지도자가 개발할 다음 활성 플레이어를 선정하는 식입니다.

활성 플레이어는 다음들 중 하나마다 부대나 건물, 영웅, 불가사의, 속주 지배 마커 1개씩 개발합니다:

- ▶ **오직** 주화들의 세트로, 또는
- ▶ 중복 없는 **서로 다른** 상품들의 세트로.

플레이어는 소비된 자원들을 버려서 각 물품을 개발할 수 있습니다. 이 단계의 종료 시에 각 플레이어는 다음 라운드를 위해 주화들을 2개까지 유지하고 저장할 수 있습니다. 소비되지 않은 다른 자원들 모두는 버려져야 합니다.

4단계: 이동 및 전투 (군사 지도자가 결정한 순서대로)

군사 지도자는 먼저 이동하고 전투할 **활성 플레이어**를 선정합니다 (그는 자기 자신을 고를 수 있습니다). 활성 플레이어가 이동하기와 전투하기를 마치자마자 플레이어들 모두가 이동하고 전투할 턴을 가질 때까지 군사 지도자가 이동하고 전투할 다음 활성 플레이어를 선정하는 식입니다.

활성 플레이어는 선택되면 먼저 자기 삼단노선들을 원하는 만큼 이동시킬지를 결정합니다. 활성 플레이어는 자기 삼단노선들의 이동을 끝내자마자, 자기 삼단노선이 상대 삼단노선이 있는 해양을 점유하고 있다면 해전을 해결할 수 있습니다.

그 다음에 활성 플레이어는 자기 군단들을 원하는 만큼 이동시킵니다. 활성 플레이어는 이동을 끝내자마자, 자기 군단이 상대 군단이 있는 속주를 점유하고 있다면 육전을 해결해야 합니다.

5단계: 지도력 쟁취 (동시에)

플레이어들이 삼단노선과 군단, 요새, 대상, 시장, 도시, 사원, 영웅, 불가사의를 얻음 그리고/또는 잃음에 따라 3개의 지도자 트랙은 라운드 동안에 계속 조정됩니다.

이 단계 동안에 새로운 교역 지도자와 문화 지도자, 군사 지도자가 각 지도자 트랙에 따라 결정됩니다.

도시 - 지도에 세 종류의 도시가 있습니다.



일반 도시: 가장자리 주위에 밝은색 경계선이 있는 도시. 이것들은 주화를 생산합니다.



주요 도시: 로마와 아테네, 바빌론, 알렉산드리아, 카르타고에는 **검은색 경계선**이 있습니다. 주화를 생산합니다. 주요 도시가 상대에게 지배되고 있더라도 (3.1.1) 항상 그 도시 속주에서 개발할 수 있습니다.



전설 도시: 트로이와 예루살렘, 시라쿠사에는 **빨간색 경계선**이 있습니다. 이것들은 주화와 전설 상품을 생산합니다.

주: 플레이어가 주요 그리고/또는 전설 도시 4개를 지배하고 있다면 그는 게임을 군사적 승리로 승리합니다 (6.0).

지배 - 속주의 지배 플레이어 (3.1.1)는 상대 군단에게 점유되고 있는 건물들 (4.3.2)을 제외하고, 그 속주 안에 있는 대상과 시장, 도시, 사원 모두를 지배합니다. 상대 군단에게 점유되고 있는 건물은 그 상대에게 지배되고 있습니다.

예: 데이브는 개발된 대상 2개와 군단 0개가 있는 이집트의 에티오피아 속주를 지배하고 있습니다. 데이브는 이 대상 모두를 지배하고 있어서 자원 징수 단계 동안에 이 대상들 옆에 묘사된 곡식과 황금 자원들을 징수할 것입니다.

게임 진행

I. 자원 징수 단계

1.1 상품과 주화 징수하기

두 종류의 자원이 있습니다: 상품과 주화. 각 플레이어는 다음들을 징수합니다:



▶ 지배하고 있는 일반 또는 주요 도시마다 주화 1개씩. 그는 그 속주에 있는 **사원**도 지배하고 있다면 지배하는 도시마다 **추가** 주화 1개씩 징수합니다.



▶ 지배하고 있는 대상마다 그 옆에 묘사된 상품 1개씩. 그는 그 속주에 있는 **시장**도 지배하고 있다면 지배하는 대상마다 일처하는 **추가** 상품 1개씩 징수합니다.



▶ 지배하고 있는 전설 도시마다 주화 1개 + (전설 상품 더미에서 무작위로 뽑은) 전설 상품 1개씩. 그는 그 속주에 있는 **사원**도 지배하고 있다면 지배하는 전설 도시마다 **추가** 주화 또는 전설 상품 1개를 징수합니다.

징수된 자원들은 플레이어의 제국 스크린 뒤에 놓입니다.

1.2 전설 상품

전설 상품들은 무작위로 뽑힙니다. 전설 상품은 그것과 상응하는 일반 상품처럼 간주됩니다.

예: 전설 면양 상품은 일반 면양 상품과 같은 것으로 간주되어서 둘 모두 개발 단계 (3.0) 동안에 같은 상품들의 세트에 함께 사용될 수 없습니다.

전설 상품은 소비되면 버리는 더미에 놓입니다. 전설 상품들 모두가 뽑혔다면 버리는 더미를 섞고 새로운 전설 상품 뽑는 더미로서 뒷면이 보이도록 쌓입니다.

2개의 영웅과 2개의 불가사의가 추가 자원을 줍니다:

- ▶ **키르케** - 빈 대상 칸에 놓인 각 군단은 그와 관련된 자원을 징수합니다.
- ▶ **하밀카르** - 약탈 수입 (4.3.1)을 2배로 만듭니다.
- ▶ **아르테미스 신전** - 라운드마다 추가 주화 1개를 받습니다.
- ▶ **로도스의 거상** - 라운드마다 추가 상품 1개를 받습니다.

2. 자원 교역 단계

2.1 교환 마커 놓기

새로운 교역 지도자는 **교환 마커** 3개 모두를 손에 넣습니다. 각 교환 마커에는 서로 다른 값 2개가 있는데, 앞면에 1개와 뒷면에 1개가 있습니다 (5/0과 2/1, 4/3).



교역 지도자는 각 플레이어가 자신의 자원 공급소에서 선택하고 자신의 제국 스크린 앞에 뒤집어 놓을 자원들 (상품들 그리고/또는 주화들)의 개수를 결정하기 위해서 교환 마커들 중 1개를 그가 선택한 값으로 놓습니다.

놓인 교환 마커는 지도자 보드의 맨 위에 있는 빈 칸 3곳 중 1곳에 놓입니다. 교환 마커 3개 모두가 놓일 때까지 **또는** 새로운 교역 지도자가 인수할 때까지 한 번 놓인 교환 마커는 다시 놓일 수 없습니다.

예: 그래디는 교역 지도자이고 4/3 교환 마커를 선택해서 3 값이 보이도록 놓습니다. 플레이어들은 각자 자신의 자원들 중 3개를 선택해서 자신의 스크린 앞에 뒤집어서 놓습니다. 다음 라운드에 그래디는 남은 5/0이나 2/1 교환 마커들 중 하나를 놓는 것을 선택할 수 있습니다.

플레이어들 모두가 자신의 자원들을 놓자마자 그들은 그 자원들을 앞면이 보이도록 뒤집고 자원 교역하기가 시작됩니다.

2.2 자원 교역하기

교역 지도자는 다른 플레이어가 내놓은 자원 1개를 쟁취하고 그의 제국 매트에 **뒷면이 보이도록** 놓음으로써 시작합니다. 이 자원은 더 이상 다른 플레이어에게 쟁취될 수 없습니다.

다음으로, 교역 지도자에게 자원을 빼앗긴 플레이어가 아무 다른 플레이어 1명에게서 남은 앞면이 보이는 자원 1개를 쟁취하게 됩니다. 그 다음에 획득가능한 앞면이 보이는 자원들 모두가 쟁취될 때까지 이 다음 플레이어가 그가 선택한 자원 1개를 쟁취하는 식입니다.

예: 그래디는 데이브의 자원들 중 1개를 쟁취합니다. 그 다음에 데이브는 커스틴의 자원들 중 1개를 쟁취합니다. 그 다음에 커스틴은 데이브의 자원들 중 1개를 쟁취합니다. 그 다음에 획득가능한 자원들 모두가 쟁취될 때까지 데이브가 빌의 자원들 중 1개를 쟁취하는 식입니다.

두 플레이어가 연속으로 서로의 자원들을 쟁취할 수 없습니다.

예: 그래디는 데이브의 자원들 중 1개를 쟁취했습니다. 그 다음에 데이브는 그래디의 자원들 중 1개를 쟁취했습니다. 이때에 그래디는 데이브의 또 다른 자원을 쟁취할 수 없어서 대신에 아무 다른 플레이어가 내놓은 자원 1개를 쟁취해야 합니다.

두 플레이어만 자원들을 교환하기 위해서 남아 있고 그들은 각자 이미 서로에게서 자원 1개씩 쟁취했다면 그들은 더 이상의 자원을 계속 가져올 수 없어서 자원 교역 단계가 끝납니다. 그들은 자신이 내놓은 남은 자원들을 자신의 자원 공급소에 다시 놓습니다.

예: 데이브와 빌 모두는 수요가 많지 않은 자원들을 내놓아서 커스틴과 그래디의 자원들이 먼저 쟁취되었습니다. 이제 데이브는 빌의 자원들 중 1개를 쟁취한 다음에 빌은 데이브의 자원들 중 1개를 쟁취합니다. 데이브는 빌에게서 또 다른 자원을 쟁취할 수 없어서 자원 교역 단계가 끝납니다.

2.2.1 교역된 자원들의 균등하지 않은 개수

플레이어들 모두는 내놓은 자원들과 같은 개수로 끝내야 합니다. 교역 지도자가 추가 자원을 쟁취했다면 그는 그의 자원들 (교역된 것과 그의 스크린 뒤에 있는 것) 중 1개를 선택해서, 원래 가져야 하는 것보다 1개 덜 쟁취한 플레이어에게 줍니다.

예: 그래디는 교역 지도자로서 '1' 교환 마커를 놓고 플레이어들 모두는 자원 1개를 자신의 스크린 앞에 놓습니다. 그래디는 커스틴의 자원을 쟁취합니다. 그 다음에 커스틴은 그래디의 자원을 쟁취합니다. 이제 그래디는 또 다른 플레이어의 자원을 쟁취합니다. 그래디는 자원 2개, 그리고 다른 플레이어는 0개로 끝납니다. 그래디는 그가 선택한 자원 1개를 이 마지막 플레이어에게 줘야 합니다.

교역이 끝나자마자 교역된 자원들 모두는 각 플레이어의 스크린 뒤에 있는 그 플레이어의 자원 공급소에 놓입니다.

3. 개발 단계

문화 지도자는 가장 먼저 개발할 **활성 플레이어**를 선정합니다 (그는 자기 자신을 선택할 수 있습니다). 활성 플레이어가 개발하기를 마치자마자 플레이어들 모두가 개발할 턴을 가질 때까지 문화 지도자가 다음 활성 플레이어를 선정하는 식입니다.

플레이어는 자신의 자원들을 소비하고 개발된 물품들을 지도나 자신의 제국 맵에 놓음으로써 그 물품들을 개발합니다. 몇몇 물품은 나머지를 개발하는 것보다 더 많은 자원을 요구합니다.

- 대부분의 건물들과 부대들을 개발하는 데에 **자원 3개**.
- 특별히 강력한 건물들을 개발하는 데에 **자원 6개**.
- 영웅들/불가사의들에 대해 **자원 7개에서 10개**.
- 피라미드를 개발하는 데에 **자원 12개**.

개발 비용		
	지배 마커	
	일반 도시	
	주요 도시	
	전설 도시	3 ^x
	대상	
	군단	
	삼단노선	
	요새	
	사원	6 ^x
	시장	
	영웅/불가사의	7-10 ^x
	피라미드	12 ^x

플레이어는 다음들 중 하나마다 물품 1개씩 개발할 수 있습니다:

- 오직 주화들의 세트로, 또는
- 중복 없는 서로 다른 상품들의 세트로.

예: 교역 단계의 종료 시에 데이브는 자원 9개를 가지고 있습니다 - 주화 3개와 곡식 2개, 목재 1개, 면양 1개, 황금 1개, 검투사 1개. 그는 이 자원들을 조합해서 다음으로 구성된 '자원 3개짜리' 3세트를 만들 수 있습니다:

- 첫 번째 세트: 주화 3개,
- 두 번째 세트: 곡식 1개 + 목재 1개 + 면양 1개,
- 세 번째 세트: 곡식 1개 + 황금 1개 + 검투사 1개.

그가 서로 다른 자원 5개만 가지고 있고 주화들과 상품들을 혼합하는 것은 불가능하기 때문에 그는 '자원 6개짜리' 세트를 만들 수 없습니다. 이 자원들로, 그는 대상 1개와 군단 2개를 개발해서 놓습니다.

미사용 상품들은 개발 단계의 종료 시에 없어집니다. 플레이어들은 이 자원들을 자원 보유고에 버려야 합니다. 2개까지의 주화가 다음 라운드를 위해 저장되고 유지될 수 있습니다. 초과 주화들은 버려집니다.

2개의 영웅이 자원 세트를 조정할 수 있습니다:

- **클레오파트라**는 다음을 할 수 있습니다:
 - 각 상품들의 세트에서 상품 1개를 주화 1개로 대체하고, **그리고/또는**
 - 각 주화들의 세트에서 주화 1개를 상품 1개로 대체합니다.
- **한니발**은 각 상품들의 세트에서 자원 1종류를 2번 사용할 수 있습니다.

예: 데이브는 **한니발**을 지배하고 있습니다. 그는 상품 자원 6개짜리 (곡식 2개 + 면양 1개 + 검투사 1개 + 황금 1개 + 목재 1개) 1세트와 주화 3개짜리 1세트를 만들 수 있습니다.

1개의 불가사의가 저장 규칙을 바꿀 수 있습니다:

- **공중 정원은** 플레이어가 주화 2개에 추가로, 서로 다른 미사용 상품들을 2개까지 저장하는 것을 허용합니다.

3.1 개발 규칙

플레이어는 **지배 마커** 그리고/또는 **부대, 건물, 영웅, 불가사의**를 원하는 순서대로 개발하는 것을 선택할 수 있습니다.

3.1.1 지배 마커

지배 마커는 그 라운드의 시작 시에 그 플레이어가 지배하고 있던 속주에 **인접하거나** **연접한** 속주에서만 개발될 수 있습니다.

연접한 속주: 속주가 또 다른 속주에, 그 두 속주를 연결하는 그 플레이어의 삼단노선들의 연쇄를 통해 연접합니다.

지배 플레이어: 플레이어가 그의 지배 마커를 개발해서 속주에 놓으면 그는 그 속주의 지배 플레이어가 됩니다. 이제 그는 부대들과 건물들을 그 속주에서만 개발할 수 있습니다. 지배 마커나 부대, 건물을 개발하려면, 속주는 **그 플레이어의 부대에게 점유될 필요는 없지만** 그 속주는 상대에게 지배되어 있을 수도 없고 상대 부대에게 점유되어 있을 수도 없습니다.
예외: 플레이어는 **항상 그의 주요 도시 속주에서 개발할 수 있습니다.**



예: 그 라운드의 시작 시에 그리스 플레이어가 이미 지배하고 있던 Dacia가 Germania에 인접하기 때문에 그리스 플레이어 (초록색)은 Germania ①에서 지배 마커 1개를 개발할 수 있습니다. Asia가 Thracia에도 Achaea에도 인접하지도 않고 연접하지도 않기 때문에 그는 지배 마커를 Asia에 놓을 수 없습니다. (그가 그의 속주들을 Asia에 연결하는 해안에 삼단노선을 가졌다면 그는 Asia ②에서 지배 마커를 개발할 수 있었을 것입니다.) Dalmatia가 로마 (빨간색)에게 지배되고 있고 ③ Macedonia에 로마 군단이 있기 때문에 ④ 그는 Dalmatia나 Macedonia에 지배 마커를 놓을 수 없습니다.

3.1.2 부대 및 건물 개발하기

플레이어는 군단과 요새 부대들, 그리고 도시와 사원, 대상, 시장 건물들을 개발해서 그가 지배하고 있는 속주들 (3.1.1)에 놓을 수 있습니다. 플레이어가 지배하고 있는 속주에 인접한 해양이 상대 삼단노선에게 점유되어 있더라도 그는 삼단노선 부대들을 개발해서 그 해양에 놓을 수 있습니다.

부대:

원하는 만큼의 군단과 1개까지의 요새가 지배 플레이어의 각 속주를 점유할 수 있습니다.

원하는 만큼의 삼단노선이 상대 부대에게 점유되어 있지 않은, 지배 플레이어의 속주에 인접한 해양에 개발될 수 있습니다. 하지만 그 해양은 상대 삼단노선에게 점유되어 있을 수 있습니다. 플레이어는 게임에 공급된 군단과 삼단노선, 요새의 개수에 제한을 받습니다.

3개의 영웅과 1개의 불가사의가 개발 비용을 조정할 수 있습니다:

- ▶ **펜테실레이아**는 당신의 주요 도시 속주에서, 상대 군단에게 점유되어 있는 당신의 속주마다 군단 1개씩 공짜로 개발할 수 있습니다.
- ▶ **스파르타쿠스**는 라운드마다 1번, 군단 1개를 검투사 1개나 주화 1개만으로 개발할 수 있습니다.
- ▶ **길가메시**는 라운드마다 1번, 요새 1개를 석재 1개나 주화 1개만으로 개발할 수 있습니다.
- ▶ **파로스 등대**는 라운드마다 1번, 삼단노선 1개를 목재 1개나 주화 1개만으로 개발할 수 있습니다.

건물:

건물 아이콘들은 그곳에서 개발될 수 있는 건물을 가리키며 각 속주에 표시되어 있습니다. 몇몇 속주에는 2개까지의 도시 그리고/또는 대상 아이콘들이 있어서 그곳에서 각각 2개까지가 개발될 수 있습니다. 속주에 특정한 건물 아이콘이 없다면 그곳에서 건물이 개발될 수 없습니다.

예: 그리스 플레이어는 Mare Aegaeum ① 에서 삼단노선 1개를 개발합니다. 이제 그는 (방금 개발한 삼단노선 덕분에, Achaia 나 Macedonia, Thracia에 연접한) Asia ② 에서 지배 마커를 개발할 수 있습니다. 그는 방금 개발한 지배 마커 덕분에, Asia 도시 칸 ③ 에 전설 도시를 개발할 수 있습니다. Asia에 대상 아이콘도 시장 아이콘도 없어서 둘 중 어떤 것도 개발될 수 없습니다.



3.1.3 영웅 (고용하기) 및 불가사의 개발하기

각 영웅/불가사의는 지배 플레이어에게 유일한 능력 그리고/또는 지도력 보너스들을 줍니다. 당신은 당신의 시작 영웅으로 게임을 시작합니다. 당신의 2번째 영웅/불가사의의 비용은 자원 7개 (주화 7개나 서로 다른 상품 7개), 당신의 3번째의 비용은 자원 8개, 당신의 4번째의 비용은 자원 9개, 당신의 5번째의 비용은 자원 10개입니다. 5번째 영웅/불가사의를 얻는 것은 게임에서 승리하게 할 수 있습니다 (6.2). 영웅과 불가사의의 카드들은 지배 플레이어의 제국 매트에 놓입니다.

피라미드는 게임에서 승리할 수 있는, 비용이 자원 12개인 특별한 불가사의입니다 (6.1).

3.2 지도자 트랙 조정하기

각 플레이어의 개발 턴의 종료 시에 플레이어는 건물 그리고/또는 부대, 또한 영웅/불가사의의 지도자 보너스들을 반영하기 위해서 그의 교역과 문화, 군사 트랙 레벨들을 조정합니다 (5.0).

예: 그리스 플레이어는 삼단노선 1개와 전설 도시 1개를 개발했습니다. 그는 그가 개발한 삼단노선 때문에 그의 군사 트랙 레벨을 1만큼, 그리고 그가 개발한 전설 도시 때문에 그의 문화 트랙 레벨을 1만큼 올립니다.

예: 이집트 플레이어는 키르케를 개발했습니다. 그녀는 이집트의 교역과 군사 트랙들을 각각 1만큼 올립니다.

주: 각 건물과 부대, 영웅, 불가사의의 기호는 그것이 영향을 주는 지도자 트랙의 맨 위에 그려져 있습니다.

4. 이동 및 전투 단계

군사 지도자는 가장 먼저 이동하고 전투할 **활성 플레이어**를 결정합니다 (그는 자기 자신을 선택할 수 있습니다). 그 플레이어가 마치자마자 군사 지도자는 이동 및 전투할 다음 활성 플레이어를 결정하는 식입니다.

4.1 이동

활성 플레이어는 자기 삼단노선들과 군단들을 원하는 만큼 이동시킬 수 있습니다. 각 삼단노선은 **인접한** 해양으로 이동할 수 있고, 각 군단은 **인접하거나** **연접한** 속주 (3.1.1)로 이동할 수 있습니다. 활성 플레이어의 이동 및 전투 턴 동안에 그가 그의 군단들로 이동하고 전투하기 전에 그는 먼저 그의 삼단노선들로 이동하고 전투합니다.

4.1.1 해양 이동

삼단노선들은 한 해양에서 인접한 해양으로 이동합니다. 활성 플레이어가 삼단노선 이동들 모두를 완료한 후에 어떤 해양이 또한 상대 삼단노선에게 점유되어 있다면 **활성 플레이어**는 해양 전투를 개시할지 말지를 **선택합니다**. 해양 전투들은 의무적이지 않아서 상대 삼단노선들이 전투 없이 같은 해양을 점유할 수 있습니다. 하지만 활성 플레이어가 공격하는 것을 선택한다면 그는 그의 군단들을 이동하기 전에 그렇게 해야 합니다. 그러므로 그는 그의 군단들을 수송하는 데 (4.1.2)에 사용될 수도 있는 삼단노선들을 잃을 위험을 무릅씁니다.

4.1.2 육지 이동

각 군단은 한 속주에서 인접한 속주로 이동하거나 연접한 속주로 수송될 수 있습니다.

활성 플레이어가 군단 이동들 모두를 완료한 후에 어떤 속주가 또한 상대 군단 그리고/또는 요새에게 점유되어 있다면 그는 육지 전투를 개시해야 합니다. 상대 군단들 그리고/또는 요새들은 전투 없이 같은 속주를 점유할 수 없습니다.

예 1: 활성 로마 플레이어는 Italia에 군단 2개를, Crete에 군단 1개를, Mare Ionium에 삼단노선 2개를 가지고 있습니다 그는 먼저 삼단노선 1개를 노란색 이집트 삼단노선에게 점유되어 있는, 인접한 해양인 Mare Africum ① 으로 이동시킵니다. Italia와 Cyrenaica는 로마 삼단노선들 (Mare Ionium과 Mare Africum)의 연쇄로 연결하기 때문에 이제 그는 그의 군단 2개를 Italia에서 Cyrenaica로 ②, Mare Africum에 있는 같은 삼단노선 덕분에 그의 군단 1개를 Crete에서 Cyrenaica로 ③ 수송합니다.



주: 로마 삼단노선이 이집트 삼단노선과 전투하기로 결정했고 파괴되지 않았다면 그것은 여전히 로마 군단들을 Cyrenaica로 수송할 수 있었습니다.

예 2: 바빌론 플레이어는 Cilicia에 군단 2개와 요새 1개를 가지고 있습니다. 그는 새로운 활성 플레이어입니다. 그는 Judea에 있는 이집트 요새를 공격하기 위해서 Cilicia에 있는 그의 군단 2개를 이동시키며 1 점유하고 있는 이집트 군단 2개와 전투하기 위해서 그의 요새를 홀로 남길 수 있었습니다. 또는 바빌론 플레이어는 이집트 군단 2개와 전투하기 위해서 군단 1개와 요새 1개를 남기며 군단 1개를 Asia로 이동시킬 수 있었습니다 2. 또는 그는 어떠한 군단도 이동시키지 않고 그들이 Cilicia에서 이집트인들과 전투하길 결정할 수 있었습니다.



4.2 전투

각 전투는 전투 주사위들의 단일 굴림으로 해결됩니다. 해양 전투 주사위 (파란색)은 해양에서의 전투를 위해, 육지 전투 주사위 (베이지색)은 속주에서의 전투를 위해 사용됩니다. 공격자와 방어자는 동시에 자신의 (해양 전투에서) 삼단노선이나 (육지 전투에서) 군단마다 전투 주사위 1개씩 굴립니다. 각 플레이어는 자신의 주사위 결과를 합산해서 5로 나눕니다. 소수점 이하를 버린, 그 결과는 그가 상대에 대해 얻은 명중들의 개수와 같습니다. 얻은 각 명중은 상대 부대 1개를 파괴합니다. 상대는 그의 부대들 (삼단노선, 군단, 요새) 중 파괴되어 지도에서 제거될 것을 선택합니다. 삼단노선들은 육지 전투에 참가하지 않고 군단들과 요새들은 해양 전투에 참가하지 않습니다.

요새: 전투가 발발하고 있는 속주에 요새를 조종하고 있는 플레이어는 그에 대해 얻은 명중 1회를 무효화하고, 그의 전투 주사위 굴림 총합에 5를 더합니다. 소유자가 요새를 그의 파괴되는 부대들 중 1개로 선택할 때에만 그 요새는 제거됩니다.



예 1에 계속: Cyrenaica에 있는 3개의 로마 군단은 군단 1개와 요새 1개를 조종하고 있는 이집트인들을 공격합니다. 로마 플레이어는 주사위 3개를 굴리고 V와 IV, III, 12의 총합을 얻습니다. 로마의 시작 영웅 카이사르는 굴려진 각 전투 주사위에 +1 보너스를 추가해서 그 굴림 총합을 15로 증가시킵니다. 이집트인들에 대한 명중은 3회 ($15 / 5 = 3$)입니다. 이집트 플레이어는 주사위 1개를 굴리고 III을 얻는데, 그것은 명중 0회입니다. 하지만 이집트 요새는 로마 명중 1회를 무효화하고, 이집트 굴림에 +5를 추가해서 8의 총합 ($3 + 5 = 8$)을 얻습니다. 로마인들에 대한 명중은 1회 ($8 / 5 = 1$)입니다. 이집트인들은 명중 2회를 입으며 그의 군단 1개와 요새 1개를 잃습니다.

이전 예에 계속: 로마의 턴 이후에 이동 및 전투한 플레이어들은 군단들을 Cyrenaica로 이동시킬 수 있었고 또 다른 전투가 그들과 남은 로마 군단 2개 사이에 일어났을 것입니다.

4개의 영웅과 1개의 불가사의가 전투에 영향을 줍니다:

- ▶ 카이사르와 네부카드네자르, 람세스 2세, 페리클레스는 당신에게 전투 이점들을 줍니다.
- ▶ 제우스 상은 당신이 상대 1명과 화친임을 선언하고 둘 모두가 서로의 속주에 들어가는 것을 막습니다 (10.0).

4.2.1 교전 중

전투 이후에 두 플레이어 모두가 어떤 속주에 남은 군단 그리고 /또는 요새를 가지고 있다면 그 속주는 '교전 중'이라고 합니다. 공격받은 플레이어를 비롯하여, 이번 라운드 동안에 자신의 이동 및 전투 턴을 가지지 않은 다른 플레이어들은 자신의 턴 동안에 여전히 이 속주로 이동하고 전투할 수 있습니다. 그 라운드의 종료 시에 그 속주가 1명보다 더 많은 플레이어의 군단 그리고/또는 요새로 점유되어 있다면 그 속주는 '교전 중'으로 남습니다. '교전 중'인 속주는 그곳의 지배 플레이어에게 수입을 계속 제공하지만 (그 속주가 그 플레이어의 주요 도시 속주가 아닌 한) 그 속주에서도 인접한 해양에서도 새로운 부대도 건물도 개발할 수 없습니다.

4.3 정복하기

공격자가 상대가 지배하고 있는 속주에 부대를 가진 유일한 플레이어라면 그는 정복자가 됩니다. 그러한 각 속주에서, 정복자는 다음들 중 하나를 할 수 있습니다:

- ▶ 오직 건물 1개를 약탈합니다, 또는
- ▶ 여러 건물을 점유합니다, 또는
- ▶ 그 속주의 지배 마커를 점유합니다.

다른 플레이어가 정복된 속주로 이동한다면 정복자의 부대들은 전투할 것입니다. 정복자의 군단들이 생존하고 그 속주에 홀로 남는다면 그들은 그 전투 이전에 그들이 점유했던 건물이나 지배 마커를 계속 점유합니다. 하지만 그 전투 이후에 여러 플레이어의 부대들이 남는다면 그 속주는 '교전 중'이고 정복자의 군단들은 더 이상 건물도 지배 마커도 점유하지 않습니다. 차후 라운드 동안에 정복자가 여전히 속주를 점유하고 있다면 그는 다시 그의 군단들로 그가 약탈할지 또는 건물들을 점유할지, 지배 마커를 점유할지를 선택합니다.

4.3.1 한 건물 약탈하기

즉시 정복자는 그 속주에 있는, 그가 선택한 오직 건물 (일반 도시나 주요 도시, 전설 도시, 대상, 사원, 시장) 1개를 파괴할 수 있습니다. 그는 그 건물 마커를 제거하고 그의 군단들 중 1개를 방금 빈 건물 칸에 놓음으로써 그렇게 합니다.

- ▶ 그가 일반 도시나 주요 도시를 파괴한다면 그는 주화 1개를 얻습니다,
- ▶ 그가 대상을 파괴한다면 그는 그것에 해당하는 상품 자원 1개를 얻습니다,
- ▶ 그가 사원이나 시장을 파괴한다면 그는 어떤 것도 얻지 않습니다 (그러나 그는 지배 플레이어의 나중 x2 수입 승수를 없앱니다),
- ▶ 그가 전설 도시를 파괴한다면 그는 주화 1개나 전설 상품 1개를 얻는 것을 선택할 수 있습니다.

파괴된 건물은 건물 보유고로 반납되고 나중에 다시 구입되고 개발될 수 있습니다.

이전 예에 계속: 로마 플레이어는 이집트인들을 이기고 Cyrenaica에 남은 군단 2개를 가지고 있습니다. 그는 약탈하기로 결정합니다! 그는 대상 마커를 제거함으로써 그 대상을 파괴하고 그의 군단들 중 1개를 그 대상 칸에 놓고, 즉시 파피루스 1개를 얻습니다.



1개의 영웅이 약탈에 영향을 줍니다:

- ▶ 하밀카르는 약탈 수입을 2배로 만듭니다: 플레이어는 도시 1개를 파괴하며 주화 2개, 또는 대상 1개를 파괴하며 상품 2개, 전설 도시 1개를 파괴하며 주화 1개와 전설 상품 1개를 얻습니다.

4.3.2 여러 건물 점유하기

정복자는 그의 군단들을 그가 선택한 건물들 (일반 도시 그리고 /또는 주요 도시, 전설 도시, 사원, 대상, 시장)에 놓아서 건물마다 군단 1개로 그 건물들을 점유하고 지배할 수 있습니다. 다음 자원 징수 단계 동안에 그 속주를 지배하고 있는 플레이어 대신에, 정복자는 그가 점유하고 있는 건물들이 제공하는 자원들을 징수할 수 있습니다. (미점유 건물 자원들은 여전히 그 속주를 지배하고 있는 플레이어에게 징수될 것입니다.) 정복자는 점유하고 있는 건물들을 그의 지도자 트랙 레벨에 반영합니다 (5.0).

주: '주요/전설 도시 4개' 승리 조건 (6.3)을 결정할 때에 점유되어 있는 도시들은 정복자에게 반영됩니다.

군단을 사원에 놓는 것은 당신이 그 속주에서 또한 점유하고 있는 각 도시에서 징수하는 주화들을 2배로 만드는 것을 허용합니다. 군단을 시장에 놓는 것은 당신이 그 속주에서 또한 점유하고 있는 각 대상에서 징수하는 상품들을 2배로 만드는 것을 허용합니다.

주: 시장이나 사원만 점유하는 것은 어떠한 수익도 생성하지 않습니다.

정복자의 군단들이 속주에서 떠나자마자 지배 플레이어 (그 속주에 지배 마커를 가지고 있는 플레이어)는 비워진 건물들의 지배권을 되찾습니다.



예: 로마 플레이어는 대상과 시장을 점유하기로 결정합니다. 다음 자원 징수 단계 동안에 (이집트 플레이어 대신에) 그는 파피루스 2개를 징수할 것입니다. 이집트 플레이어는 미점유 도시에 대해 주화 1개를 징수할 것입니다.

4.3.3 속주 지배권 전환하기

전환하려면, 속주는 정복자의 다른 속주에 인접하거나 연결해야 합니다!

주: 주요 도시 속주들은 전환될 수 없어서 그 지배 마커들은 지도에 인쇄되어 있습니다.

정복자는 그의 군단들 중 1개를 상대 속주의 지배 마커 1개 위에 놓을 수 있습니다. 그는 아직 그 지배 마커를 제거하지 않습니다.

정복자의 나중 이동 및 전투 턴의 시작 시에 그의 군단이 여전히 상대 지배 마커를 점유하고 있다면 그는 그 마커를 그의 지배 마커 1개로 공짜로 교환할 수 있습니다. 이제 그는 그 속주의 새로운 **지배 플레이어**입니다. 이제부터, 그 속주에 있는, 상대 군단들에게 점유되지 않은 건물들 모두는 그에게 점유되고 그는 그 건물들에서 자원들을 징수합니다.

정복자가 속주의 건물들이나 지배 마커를 점유하는 동안에 지배 플레이어는 정복자에게 점유되지 않은 건물들 모두에서 자원들을 계속 징수합니다.



예: 로마 플레이어는 Cyrenaica에 있는 이집트의 지배 마커를 점유하기로 결정합니다. 다음 자원 징수 단계 동안에 이집트 플레이어는 건물 자원들 모두를 얻습니다. 로마 군단이 다음 로마 이동 및 전투 턴의 시작 시에 여전히 여전히 이집트의 지배 마커를 점유하고 있다면 그 이집트의 지배 마커는 로마의 지배 마커로 전환됩니다.

주: 약탈하기는 당신에게 즉각적인 자원들을 주고 속주의 기반 건물들을 파괴하며 상대에게 해를 끼칩니다. 당신이 즉각적인 보복을 두려워한다면 당신은 그렇게 합니다. 그러나 당신이 그 속주의 지배 플레이어가 되자마자 당신은 그 속주의 건물들 모두의 자원 수입을 얻기 때문에, 당신이 속주를 소유할 수 있을

을 생각한다면 그 대신에 당신은 상대 건물들이나 지배 마커를 점유하길 원할 수 있습니다.

4.3.4 지도자 트랙 조정하기

플레이어들은 그 라운드 동안에 자신이 얻거나 잃은 건물들 그리고/또는 부대들을 반영하기 위해서 자신의 교역과 문화, 군사 트랙 레벨들을 계속 조정합니다 (5.0).



예: 로마 플레이어는 대상과 시장을 점유하기로 결정합니다. 그의 교역 트랙 레벨을 2만큼 올리고 이집트의 교역 트랙 레벨을 2만큼 내립니다.

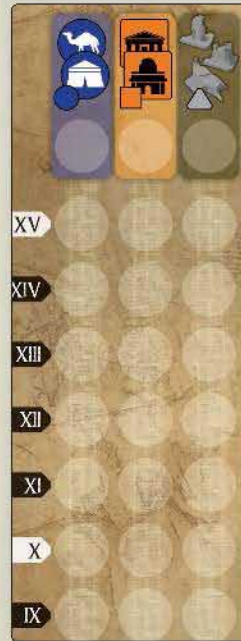


4.3.5 특별한 경우: 주요 도시



플레이어의 주요 도시 속주 (로마와 카르타고, 아테네, 알렉산드리아, 바빌론)은 전환될 수 없습니다 (각 지배 마커가 지도에 인쇄되어 있습니다). 그의 주요 도시 속주가 상대에게 점유되고 있더라도 그는 그 속주에서 여전히 새로운 군단들을, 또는 인접한 해양들에서 삼단노선들을 개발할 수 있습니다.

5. 지도력 쟁취 단계



지도자 트랙들은 교역 트랙과 문화 트랙, 군사 트랙을 포함합니다.

건물이나 부대, 영웅, 불가사의 보너스 변화들이 즉시 해당 지도자 트랙에서 조정되기 때문에 트랙 레벨들은 항상 각 플레이어에 대해 정확해야 합니다.

주: 당신이 의심한다면 당신은 언제나 또 플레이어 관련 요소들을 세어봄으로써 그의 특정한 트랙 레벨을 쉽게 검증할 수 있습니다.

각 트랙에서 가장 높은 레벨을 가진 플레이어는 그 트랙의 **지도자**가 됩니다.

- **교역 지도자:** 대상과 시장, 영웅, 불가사의의 교역 보너스들을 가장 많이 조종하고 있는 플레이어.
- **문화 지도자:** 일반 도시와 주요 도시, 전설 도시, 사원, 영웅, 불가사의의 문화 보너스들을 가장 많이 조종하고 있는 플레이어.
- **군사 지도자:** 군단과 삼단노선, 요새, 영웅, 불가사의의 군사 보너스들을 가장 많이 조종하고 있는 플레이어.

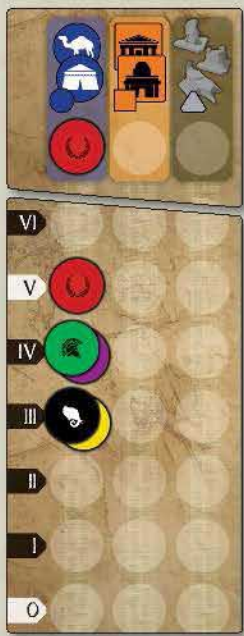
2명 이상의 플레이어가 동점이라면 이전 라운드 동안에 그 지도력을 가졌던 플레이어가 그 지도력을 가지는 플레이어를 결정합니다. 그가 동점인 플레이어들 중에 있다면 자기 자신을 선택할 수 있습니다.

모두가 그 지도자가 누구인지 알도록 각 지도자는 자기 색깔의 마커들 중 1개를 그 지도자 트랙의 맨 위에 놓습니다.

주: 몇몇 영웅/불가사의는 1개 이상의 지도자 트랙 레벨에 보너스를 줍니다.

1개의 영웅이 전환에 영향을 줍니다:

- **시바의 여왕**은 라운드마다 1번, 당신이 먼저 상대 지배 마커를 점유한 라운드에 그 점유 군단을 희생함으로써 그 상대 지배 마커를 **즉각적으로** 전환하는 것을 허용합니다.



예: 로마는 대상 3개와 시장 2개를 지배하고 있어서 그의 빨간색 마커는 교역 트랙의 V 레벨 칸에 놓입니다. 그리스는 대상 2개와 시장 2개를 지배하고 있어서 그의 초록색 마커는 교역 트랙의 IV 레벨 칸에 놓입니다. 바빌론은 대상 3개와 시장 1개를 지배하고 있어서 그의 보라색 마커는 교역 트랙의 IV 레벨 칸에 놓입니다. 이집트와 카르타고는 각각 대상 2개와 시장 1개를 지배하고 있어서 둘 모두는 노란색과 검은색 마커들을 교역 트랙의 III 레벨 칸에 놓습니다.

로마는 교역 트랙에서 가장 높은 레벨을 점유하고 있습니다. 로마 플레이어는 교역 지도자가 되어 그의 지도력 마커들 중 1개가 교역 트랙의 맨 위에 놓입니다. 2 단계: 자원 교역 (2.1) 동안에 그는 교환 마커를 선택하고 놓을 것입니다. 또한 다른 플레이어가 내놓은 자원을 선택하는 첫 번째 플레이어일 것입니다 (2.2).

플레이어가 지도자 트랙에서 XV 레벨을 뛰어넘는다면 그는 그의 마커를 '4' 면으로 뒤집고 I 레벨부터 계속 셉니다.

예: 로마는 요새 5개와 삼단노선 5개, 군단 4개를 가지고 있습니다. 그의 빨간색 마커는 군사 트랙의 XIV 레벨에 놓이고, 그는 군사 지도자가 되어 그의 지도자 마커들 중 1개가 군사 트랙의 맨 위에 놓입니다. 개발 단계 동안에 그는 군단 4개를 개발해서 그의 군사 지도자 레벨을 14에서 18로 증가시킵니다. 그는 15까지 세고 그의 빨간색 지도자 마커를 '+' 면으로 뒤집고 레벨 I부터 계속 세며 레벨 III에서 끝냅니다 (15 + 3 = 18).

6. 승리 조건

플레이어는 다음 4가지 방법 중 1가지로 게임에서 승리할 수 있습니다:

6.1 피라미드

피라미드를 개발하는 플레이어는 즉시 게임에서 승리합니다.

6.2 영웅 그리고/또는 불가사의 5개

자신의 영웅 그리고/또는 불가사의 5개를 개발하는 플레이어는 3단계: 개발의 종료 시에 게임에서 승리합니다.

같은 개발 단계 동안에 여러 플레이어가 자신의 5번째 영웅 그리고/또는 불가사의를 개발한다면 문화 지도자 칭호를 가지고 있는 플레이어가 승리합니다. 누구도 문화 지도자 칭호를 가지고 있지 않다면 그들은 승리에 대해 동점입니다.

6.3 주요 그리고/또는 전설 도시 4개

주요 그리고/또는 전설 도시 4개를 점유하거나 지배하고 있는 플레이어는 4단계: 이동 및 전투의 종료 시에 승리합니다.

6.4 지도자 칭호 3개

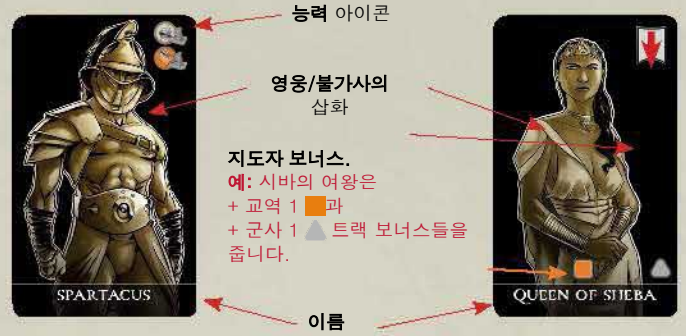
플레이어가 지도자 칭호 3개 (교역과 문화, 군사) 모두를 쟁취한다면 5단계: 지도력 쟁취의 종료 시에 게임에서 승리합니다.

1개의 영웅이 승리 조건에 대한 개발에 영향을 줍니다:

- ▶ 페르세우스는 당신이 먼저, 당신의 5번째 영웅이나 피라미드를 개발해서 즉시 게임에서 승리하는 것을 허용합니다. 먼저 개발할 페르세우스 플레이어의 결정은 교역 지도자의 선택보다 우선시됩니다.

7. 영웅 및 불가사의

영웅과 불가사의의 능력들은 항상 다른 게임 규칙보다 우선권을 가집니다.



능력 아이콘

영웅/불가사의의 삽화

지도자 보너스.

예: 시바의 여왕은 + 교역 1 [red square] 과 + 군사 1 [grey triangle] 트랙 보너스들을 줍니다.

이름

8. 외교

플레이어들은 서로 얘기하고 합의를 협상할 수 있습니다. 그러나 약속과 합의는 언제든지 깨질 수 있습니다.

예: 로마 플레이어는 그리스 플레이어에게 그리스 플레이어가 Mare Ionium에서 삼단노선을 개발하지 않는다면 그가 Dacia를 침략하지 않을 것임을 약속합니다. 다음 로마 이동 및 전투 턴에 즉시 그는 자신의 약속을 '잇고' Dacia로 이동합니다.

플레이어들은 영웅도 불가사의도 건물도 부대도 자원도 지배도 교환할 수 없습니다.

9. 질문 및 답변

개발

질문: 문화 지도자는 그보다 먼저 개발할 상대 1명을 선정했습니다. 나는 그가 피라미드를 개발해서 즉시 게임에서 승리할 것이 걱정됩니다. 나는 페르세우스를 소유하고 있습니다. 내가 먼저 하고 피라미드를 개발해서 즉시 게임에서 승리할 수 있습니까?

답변: 네, 당신은 먼저 하고 피라미드를 개발해서 게임에서 승리할 수 있습니다.

질문: 나는 개발할 수 있는 부대들의 개수에 제한을 받습니까?

답변: 네, 당신은 게임에 공급된 것보다 더 많은 부대를 개발할 수 없습니다. 당신은 지도에 있는 부대를 의도적으로 파괴할 수 없습니다.

질문: 나는 게임에 공급된 자원들에 제약을 받습니까?

답변: 네.

이동 및 전투

질문: 나는 여러 다른 플레이어의 군단들에게 점유되어 있는 '교전 중'인 속주로 이동합니다. 나는 누구와 전투합니까?

답변: 다른 플레이어 1명을 선택하고 전투하십시오. 각 턴에 속주 (또는 해양)마다 단 하나의 전투만 있을 수 있습니다.

질문: 그리스 플레이어는 그의 이동 및 전투 턴의 시작 시에 이집트의 지배 마커 1개를 점유하고 있습니다. 하지만 그리스 플레이어는 그가 지배하고 있는 속주들과 연결된 삼단노선을 잃어서 그는 더 이상 인접하거나 연결한 속주를 지배하고 있지 않습니다. 전환될 그 지배 마커는 어떻게 됩니까?

답변: 이집트의 그 지배 마커는 여전히 제거되지만 그리스 플레이어는 그 마커를 그의 마커들 중 1개로 대체하지 않습니다. 그 속주는 미지배가 되어 누구도 그곳의 자원을 징수하지 않습니다.

10. 영웅 능력 설명



카이사르

시작 영웅

4단계: 이동 및 전투

당신이 **활성 플레이어**일 때 당신의 각 군단은 그것의 전투 주사위 굴림에 +1을 더합니다.



카스토르와 폴룩스

(개발되면) 즉시 당신은 게임의 남은 시간 동안에 다른 플레이어가 지배하고 있는 **영웅** 1개의 능력을 얻는 것을 선택합니다.

당신은 시작 영웅도 불가사의도 페르세우스도 복사할 수 없습니다.

당신은 그 영웅의 지도자 보너스를 받지 않습니다.



네부카드네자르

4단계: 이동 및 전투

당신은 당신이 지배하고 있는 속주에서 발발한 육지 전투에서 당신의 주사위 굴림 총합에 5를 더합니다.

그렇게 하려면, 당신은 그 속주에 1개 이상의 부대를 가지고 있어야 합니다.



클레오파트라

시작 영웅

3단계: 개발

당신은 다음을 할 수 있습니다:

- ▶ 각 상품들의 세트에서 상품 1개를 주화 1개로 대체하고, 그리고/또는
- ▶ 각 주화들의 세트에서 주화 1개를 상품 1개로 대체합니다.



키르케

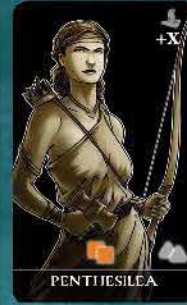
1단계: 자원 징수

당신은 대상의 역할을 맡기기 위해서 당신의 각 군단을 빈 대상 칸에 놓을 수 있습니다.

이 방법으로 사용된 각 군단은 이동 및 전투 단계 동안에 대상 칸에 놓여야 합니다.

지도자 보너스

교역 1, 군사 1



펜테실레이아

3단계: 개발

라운드마다 1번, 당신은 당신의 주요 도시 속주에서, 1명 이상의 상대가 점유하고 있는 당신의 속주마다 **군단 1개씩** 공짜로 개발할 수 있습니다.

지도자 보너스

문화 2, 군사 2



함무라비

시작 영웅

3단계: 개발

라운드마다 당신은 그 라운드의 시작 시에 당신이 지배하고 있던 속주에 인접하거나 연결한, 개발 또는 비경쟁 속주 1곳에서 지배 마커 1개를 **공짜로** 개발할 수 있습니다.



길가메시

3단계: 개발

라운드마다 1번, 당신은 요새 1개를 석재 1개나 주화 1개만으로 개발할 수 있습니다 (3.1.2).



페르세우스

3단계: 개발

당신은 문화 지도자를 무효화하고 당신이 **가장 먼저** 자신의 **5번째 영웅**이나 **피라미드**를 개발해서 즉시 게임에서 승리하도록 명령할 수 있습니다.

카스토르와 폴룩스에게 복사될 수 없습니다.

지도자 보너스

교역 1, 문화 2, 군사 1



한니발

시작 영웅

3단계: 개발

당신은 각 상품들의 세트에서 자원 1종류를 2번 사용할 수 있습니다.

예: 금속, 금속, 목재



하밀카르

4단계: 이동 및 전투

당신은 다음의 약탈 수입을 2배로 만들 수 있습니다:

- ▶ 도시 1개에 대해 주화 2개,
- ▶ 대상 1개에 대해 상품 2개,
- ▶ 전설 도시 1개에 대해 주화 1개와 전설 상품 1개.

지도자 보너스

교역 1, 문화 1, 군사 1



시바의 여왕

4단계: 이동 및 전투

라운드마다 1번, 당신이 먼저 상대 지배 마커를 점유한 라운드에 당신은 그 점유 군단 (4.3.3)을 희생함으로써 그 상대 지배 마커를 **즉각적으로** 전환할 수 있습니다.

지도자 보너스

문화 1, 군사 1



페리클레스

시작 영웅

4단계: 이동 및 전투

당신이 **활성 플레이어**가 아닐 때에 당신의 각 군단은 그것의 전투 주사위 굴림에 +2를 더합니다.



헤라클레스

지도자 보너스를 외에 어떠한 특별한 능력도 없습니다.

지도자 보너스

교역 2, 문화 2, 군사 2



람세스 2세

4단계: 이동 및 전투

육지 전투 동안에 당신은 추가 주사위 1개를 굴림 수 있습니다.

그렇게 하려면, 당신은 그 속주에 1개 이상의 부대를 가지고 있어야 합니다.



안티고네

2단계: 자원 교역

교역 지도자가 교환될 자원들의 개수를 선언한 후에 당신은 당신이 내놓는 개수를 (당신이 선택한 자원들 0개부터 5개까지) 바꾸는 것을 결정할 수 있습니다.

지도자 보너스

교역 2, 문화 2



스파르타쿠스

3단계: 개발

라운드마다 1번, 당신은 군단 1개를 검투사 1개나 주화 1개만으로 개발할 수 있습니다 (3.1.2).

II. 불가사의의 능력 설명



로도스의 거상

1단계: 자원 징수

플레이어들 모두가 자신의 자원들을 징수한 후에 당신은 자원 보급고에서 당신이 선택한 상품 1개를 가져올 수 있습니다.

당신의 선택을 나머지 플레이어들에게 선언하십시오.



바빌론의 공중 정원

3단계: 개발

라운드마다 당신은 주화 2개에 추가로, 최대 2개의 서로 다른 미사용 상품을 저장할 수 있습니다.

지도자 보너스

교역 2



알렉산드리아의 파로스 등대

3단계: 개발

라운드마다 1번, 당신은 삼단노선 1개를 나무 1개나 주화 1개만으로 개발할 수 있습니다 (3.1.2).



올림피아의 제우스 상

4단계: 이동 및 전투

이동 및 전투 단계의 시작 시에 당신은 자신이 상대 1명과 확친임을 선언할 수 있습니다 (연속으로 2번의 라운드 동안에 같은 상대일 수 없습니다).

당신이 지배하고 있는 속주들 모두에 있는 확친인 상대 군단들은 그의 주요 도시 속주로 반납됩니다. 그라운드의 남은 시간 동안에 당신과 확친인 상대 중 누구도 육지나 해양에서 서로와 전투할 수도 없고 서로가 지배하고 있는 속주에 들어갈 수도 없습니다.



에페소스의 아르테미스 신전

1단계: 자원 징수

라운드마다 자원 징수 단계 동안에 당신은 추가 주화 1개를 가져올 수 있습니다.

색인

개발 단계 3.0	속주 지배권 전환하기 . . 4.3.3	전투 4.2
건물 3.1.2	승리 6.0	정복하기 4.3
건물 점유하기 4.3.2	약탈하기 4.3.1	정복자 4.3
교역 지도자 5.0	외교 8.0	지도자 트랙 3.1.4, 5.0
교전 중 4.2.1	육지 이동 4.1.2	지배 0.3
교환 마커 2.1	이동 4.1	지배 마커 3.1.1
군사 지도자 5.0	일반 도시, 주요 도시 . . 0.1	지배 플레이어 3.1.1
문화 지도자 5.0	자원 교역 단계 2.2	피라미드 6.1
미사용 상품 3.0	자원 징수 단계 1.1	해양 이동 4.1.1
부대 3.1.2	전설 도시 0.2	
비용 3.0	전설 상품 1.2	

정의

건물 - 대상과 시장, 일반 도시, 주요 도시, 전설 도시, 사원.

교전 중 - 이동 및 전투 턴 이후에 서로 다른 플레이어들의 부대가 있는 속주.

도시 (1.2) - 일반이나 주요, 전설 도시.

라운드 - 1단계부터 5단계로 구성됨.

보유고 - 게임 동안에 플레이어들 모두에게 획득가능한 자원과 건물 비축량.

부대 - 군단과 삼단노선, 요새, 다른 특별한 전투 병력.

불가사의 - 플레이어에게 추가 능력들 그리고/또는 지도자 보너스들을 주는, 구입될 수 있는 타일.

속주 - 육지 구역.

약탈 (4.3.1) - 속주에 있는, 정복자가 선택한 건물 1개를 파괴함.

연접한 속주 - 플레이어의 삼단노선에 접유되어 있는 해양들로 다른 속주에 연결된 속주.

영웅 - 플레이어에게 추가 능력들 그리고/또는 지도자 보너스들을 주는, 구입될 수 있는 타일 (7.0).

인접한 속주 - 바닷물로 분리되지 않은, 경계선을 공유하는 속주.

자원 - 상품들과 주화들.

전설 도시 - 예루살렘이나 시라쿠사, 트로이.

전설 상품 - 일반 상품과 같지만 전설 상품 더미에서 무작위로 뽑힘 (1.4).

점유 (4.3.2) - 공격자가 그의 이동 및 전투 턴의 종료 시에 상대가 지배하고 있는 속주에 남은 부대를 가지고 있는 유일한 플레이어라면 그는 그 속주의 정복자가 됩니다.

그의 군단들로, 이제 정복자는 즉각적으로 상대의 건물들을 약탈하거나, 다음 라운드 동안에 그곳의 자원들을 징수하기 위해서 점유하거나 (4.3.2), 다음 라운드 동안에 상대 지배 마커를 자신의 것으로 전환하기를 바라며 그 지배 마커를 점유하는 것 (4.3.3)을 선택합니다.

주요 도시 속주 - 플레이어의 주요 도시가 위치한 속주.

지배하기 - 플레이어가 어떤 속주에 자신의 지배 마커를 가지고 있다면 그는 그 속주를 지배합니다. 그 다음에 그는 또한 이 속주에 있는, 상대 군단에 접유되지 않은 건물들 모두를 지배합니다.

지배 플레이어 - 속주에 자신의 지배 마커를 놓은 플레이어. 이제 그는 이 속주에 어떠한 상대 부대도 없다면 그 속주에서 부대들과 건물들을 개발할 수 있습니다.

턴 - 단계마다 플레이어들은 활성 플레이어로서 턴을 가집니다.

활성 플레이어 - 턴을 가진 플레이어.

Mare Nostrum - Empires Rules v54

Game Design: Serge Laget. Development Team: Serge Laget, Bruno Cathala, Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha

English Rules: Uwe Eickert

Korean Rules: Kwang Il Kim

Rules Review and Editing: 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 - Empires AYG 5420

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 © 2015-2016 Academy Games

www.AcademyGames.com