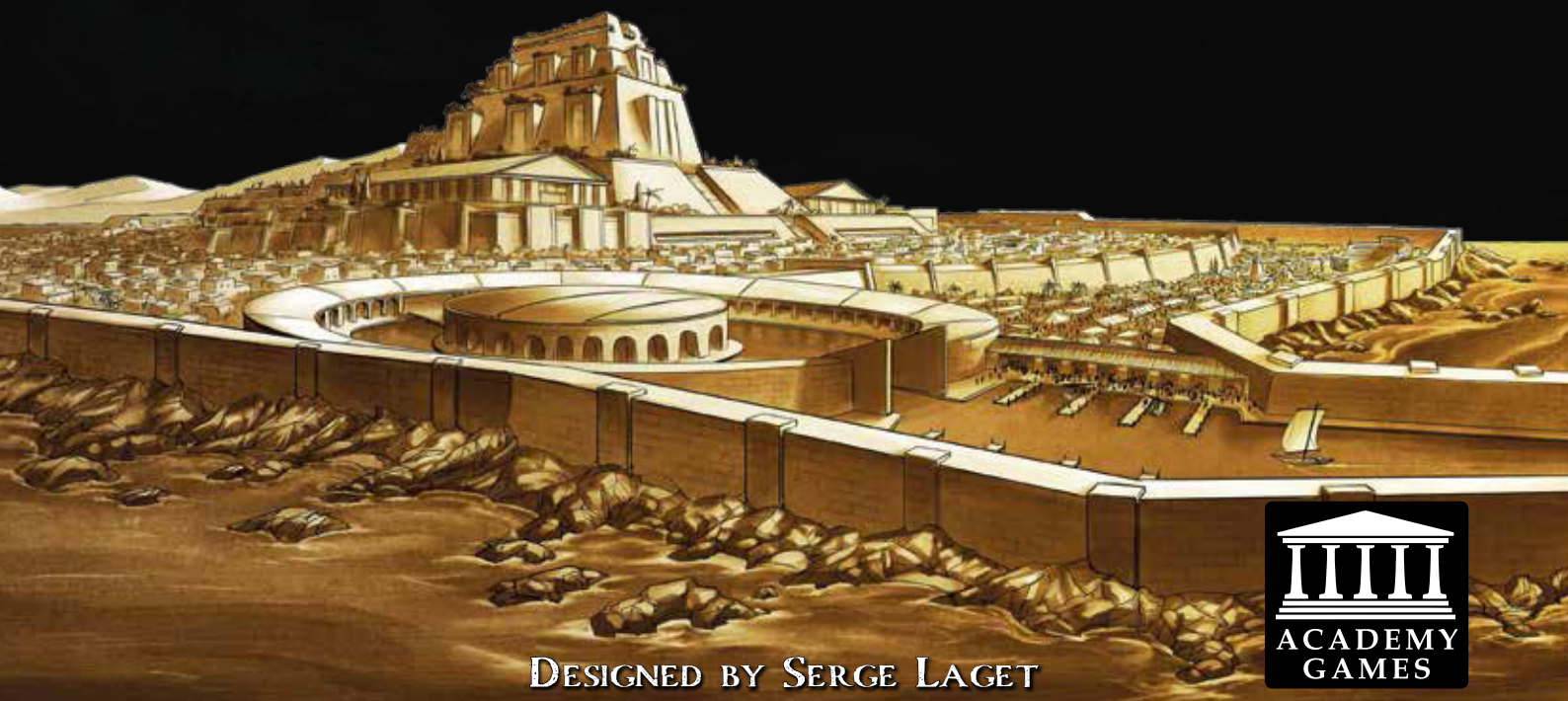




# MARE NOSTRUM

## ATLAS

### EXPANSION



DESIGNED BY SERGE LAGET



## 2人用ゲーム拡張 - ポエニ戦争

2 PLAYER EXPANSION - THE PUNIC WAR



ローマとカルタゴのプレイヤーが対決し、ポエニ戦争を再現する。北部諸州の蛮族はゲームの間両方のプレイヤーによりコントロールされる第三の勢力を表わしている。

Mare Nostrum - Empireの通常ルール使用に加えて以下の修正がある:

- ▶ 蛮族のセットアップ
- ▶ 交易フェーズにおける海外市場との交易 両プレイヤーが資源を得ることが出来る貿易市場をシミュレートする。
- ▶ 移動と戦闘フェーズにおける蛮族の操作
- ▶ 2つの勝利条件を修正

2人用ゲーム拡張-ポエニ戦争には以下が含まれている。

- ▶ 蛮族のレギオン8、蛮族用のトリレーム(三段櫓船)3、要塞3
- 英雄/七不思議の能力変更

### ▶ 空中庭園(Hanging Gardens)

建設フェーズ終了時に通常のコイン2に加えて黄金3を保持することが出来る、つまり合計5個までの金とコインを保持できる。

これらの金とコインをもちいて蛮族を最大5移動させることが出来る。

### ▶ オリンピアのゼウス像(Statue of Zeus)

実際の対戦相手と同じように蛮族に和平を宣言してもよい。

### ▶ アンティゴネ(Antigone)

アンティゴネ(Antigone)は脇によけておき、このゲームでは使用しない。

### 1.1 ゲームのセットアップ

地図上のバビロンとエジプトの領域はカバープレイには使用しない。プレイヤーは標準プレイ時の設定にしたがってローマとカルタゴのユニットを配置する。

指導者トラックは以下の通りに設定する。

- ▶ カルタゴは交易と文化の指導者
- ▶ ローマは軍事指導者

蛮族のセットアップ: 蛮族ユニットを以下の通りに配置する。

- ▶ Achaea: レギオン4、要塞1
- ▶ Macedonia: レギオン2、要塞1
- ▶ Thracia: レギオン2、要塞1
- ▶ Mare Ionium, Mare Aegaeum, Pontus Euxinus: 各海域にトリレーム(三段櫓船)1

### 1.2 交易フェーズの追加ルール

伝説的産物を3つ引き、表を向けてゲームボードのそばに置く。これらはこのラウンドの交易フェーズにおける利用可能な海外貿易資源を表す(MN2.0)。

交易指導者は互いのプレイヤーが自国保有資源から帝国スクリーン前に提示する資源数を選択しなければならない。プレイヤーは互いの資源を公開し、交易指導者は対戦相手から提供された資源か、海外貿易資源である伝説的産物から1つを要求する。

プレイヤーは互いの資源を同じだけ要求してよい。通常ゲームの様な2回制限はない。プレイヤーが海外貿易資源である伝説的産物を要求した場合、対戦相手は即座にプレイヤーの表向きの資源を1つ選び、資源プールに破棄する。

注意:これは資源を要求している蛮族をシミュレートしている。

交易はすべてのプレイヤー資源が要求されるまで続く。選択されなかった海外貿易資源は表向きのまま残り、次の交易フェーズに3つになる様に補充される。

## 6人用ゲーム拡張 6 PLAYER EXPANSION



6人ゲームでは、Atlantis Expansionのボードをゲームに追加する。6番目のプレイヤーはアトランティス帝国を担当し、初期英雄としてアトラスを所有した状態でゲームを開始する。

- ▶ アトランティス帝国セットには以下が含まれている。
  - ・レギオン8、トリレーム(三段櫓船)5、要塞5
  - ・支配マーカー7
  - ・指導者トラック用マーカー5
- ▶ ケンタウロスのミニチュア1
- ▶ アトランティス帝国用のサマリーシート、帝国マットとスクリーン
- ▶ 追加資源:

### 産物(7種類)とコイン

陶磁器 (2)	黄金 (2)	小麦 (2)	金属 (2)	オイル (2)	羊 (2)	ワイン (2)	コイン (6)

### ▶ 追加建築物:

### キャラバン、市場、都市と寺院

キャラバン (6)	市場 (4)	都市 (2)	首都 (1)	寺院 (3)

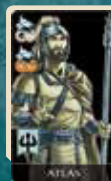
### ▶ 初期英雄「アトラス」と追加5英雄

追加5英雄のタイルは基本ゲームのタイルと混ぜ、(基本ゲームの5枚ではなく)6枚を表に向ける。追加のタイルスペースは拡張ボード左上隅を使用する。アトランティスの英雄たちは基本ゲームの英雄たちと同様に雇用される。

これ以外の3-5人用ゲームルールは全て適用する。



### アトランティスの英雄説明



#### アトラス

ATLAS

アトランティス初期英雄  
3.建設フェーズ

(3ではなく)2コストでトリレーム(三段櫓船)を建設できる。

例:アトランティスプレイヤーはトリレーム(三段櫓船)をコイン2枚で建設し、異なる産物2枚で別のトリレーム(三段櫓船)を建設した。



#### ケイロン

CHIRON

ケイロンを雇ったプレイヤーは即座にケンタウロスを無料で建設し、配置できる。

#### ケンタウロス(Centaurs):

ケンタウロスは戦闘の前に相手のレギオンを1体破壊する。ケンタウロスは通常のレギオン同様に戦闘、略奪、占領、支配変換を行うことが出来るが、レギオンの様な軍事指導者レベルへの修正はない。

ケンタウロスを再度建設する場合のコストは6である。

あなたとあなたの友人たちが交易、文化、軍事によるより劇的な展開のゲームを望むのであれば、1つあるいはそれ以上の伝説的都市拡張を入れる事が出来る。



保持した黄金とコインは移動と戦闘フェーズにおいて、蛮族のレギオンとトリレーム(三段権船)の移動に用いることが出来る。使用しなかった黄金は移動と戦闘フェーズ終了時に破棄される。

### 1.3 移動と戦闘フェーズの追加ルール

手番プレイヤーは金またはコインを1支払う毎にレギオンとトリレーム(三段権船)を1つ移動または海上輸送させることが出来る。

蛮族のトリレーム(三段権船)は攻撃できず、攻撃を受ける事もない。蛮族のトリレーム(三段権船)は蛮族のレギオンを海上輸送する事だけに用いられる。これに関して追加のコストは発生しない。蛮族のトリレーム(三段権船)がプレイヤーのユニットを輸送することは出来ない。

蛮族はプレイヤーユニット同様に戦うが、勝利した場合は略奪(MN4.3.1)のみ行うことが出来、略奪する建築物は手番プレイヤーが決定する。

手番プレイヤーは略奪した建築物を取り除き、資源を得る。

あなたが移動した先で蛮族と戦い、手番終了時に両者のユニットが残っている場合、相手の手番時に蛮族はあなたのユニットを攻撃する!

その他は3-5人ゲームのルールに従う。

### 1.4 勝利条件の変更


ピラミッドの建設と英雄/七不思議を5つ雇用/建設するは通常ゲームと同じである(MN6.0)。Conquest(征服)とLeadership(統率)の勝利条件は以下の通りに変更される。

▶ Conquest(征服):4つの首都及び伝説的都市を移動と戦闘フェーズが連続2回行われるまで保持する。(支配下に置く4都市は2フェーズの間同じでなければならない)

▶ Leadership(統率):3つ全ての指導者タイルを指導者決定フェーズが連続2回行われるまで保持する。



## Atlantean Heroes




メディア  
MEDEA

4.移動と戦闘フェーズ

ラウンド毎に1回、自軍及び敵軍が占める海域へ「メディアマーカー」を配置しても良い。マーカーが配置された海域にいた敵トリレーム(三段権船)及びその後進入してきた敵トリレーム(三段権船)は石化される。石化されたトリレーム(三段権船)はこのラウンドの間、移動、レギオンの輸送あるいは戦闘を行うことが出来ない。この能力は、連続して同じ海域を選択することは出来ない。


**LEADER BONUS** 交易+1 軍事+1



メデューサ  
MEDUSA

ラウンド毎に1回、自軍及び敵ユニットが占める州へ「メデューサマーカー」を配置しても良い。マーカーが配置された州にいた敵ユニット及びその後進入してきた敵ユニットは石化される。石化されたユニットはこのラウンドの間、移動や戦闘を行うことが出来ない。この能力は、連続して同じ州を選択することは出来ない。


**LEADER BONUS** 交易+1 軍事+1



ペガサス  
PEGASUS

ラウンド毎に1回、指定したレギオンの一団が2州/海域分移動(飛行)することが出来る。移動先の州や海域には相手の軍隊がいても構わない。海上で移動を終了する場合でもレギオンは飛んでいる為、トリレーム(三段権船)は必要ない。

**LEADER BONUS** 文化+1



オルフェウス  
ORPHEUS

ラウンド毎に1回、戦闘の結果除去されたユニットを1つ復活させ、オルフェウススタイルの上に置く。このユニットは次ラウンドの建設フェーズに無料で建設することが出来る。

**LEADER BONUS** 文化+1

## 伝説的都市拡張 概要

'LEGENDARY CITIES' OVERVIEW

これら3つの”伝説的都市”拡張はゲームマップ上に描かれている伝説的都市ごと(トロイア、エルサレム、シラクサ)に1つずつ存在する。各々の伝説的都市はその歴史的役割にそったテーマを持ち、複数の手法でゲームプレイに影響を及ぼす。トロイアは軍事、エルサレムは文化、シラクサは交易。

それぞれの拡張には、新しい英雄、目標タイル及びボーナスカードが含まれている。プレイヤーはボーナスカードを引く為に目標を達成しようとする。このボーナスカードはうまく利用すればプレイヤーの強力な力となりえる。

### 1. ゲームコンポーネントの詳細

#### 3つの”伝説的都市”拡張

##### トロイア (セクション5)

- ▶ 追加英雄6、戦争に関する目標タイル3、ボーナスカード15、ミュルミドン人のミニチュア1、勝利マーカー10

##### エルサレム (セクション6)

- ▶ 追加英雄5、七不思議1、神々の恩寵に関する目標タイル3、ボーナスカード15、マウソロス霊廟 (Halicarnassus Building) のミニチュア1

##### シラクサ (セクション7)

- ▶ 追加英雄6、商業に関する目標タイル3、ボーナスカード15、ギリシア火薬搭載トリレム(三段権船)のミニチュア1

### 2. ゲームのセットアップ

まずゲームにどの拡張を追加するかを選択する。

各”伝説的都市”拡張ごとに、追加の6英雄/七不思議と基本ゲームの英雄とを置き換えるものが定められている。詳細は各セクションを参照すること。置き換えた物を含む英雄/七不思議のタイルは基本ゲームのルールの通りに配置される。

目標タイルを3つ表向きにしてゲームボードのそばに置く。

ボーナスカード15枚をよく切り、裏向きで目標タイルのそばに置く。

### 3. ゲームプレイ

#### 3.1 目標タイル

各目標タイルには達成すべき目標が書かれている。最初にこの目標を達成したプレイヤーは1~5枚のボーナスカードをひく事を選ぶ。各目標タイルは一人だけが達成することが出来る。達成された目標タイルは達成済みとして裏返えされる。

#### 3.2 ボーナスクードのドロウ

目標達成者は、1~5枚のうち何枚のボーナスカードを引くか宣言したのちに、宣言枚数分のボーナスカードを引く。

引いたカードを確認し、他のプレイヤーに見せずに1枚選ぶ。その後、残りのカードを1枚ずつ全てのカードがなくなるか、全員が受け取るまで達成者が選択したプレイヤーに与える(余ったカードは破棄される)。すなわち引かれるカードの数がカードを受け取れるプレイヤーの数となる。

デザイナーノート: 目標を達成したプレイヤーは、ボーナスカードをいくつか引くかを決める必要がある。もし1枚だけ引くならば、それがプレイヤーにとってはほぼ価値のないカードであっても、占い師 (Fortune Teller) のおとりにはなるかも知れない。複数のカードを引く場合、プレイヤーは自身にとってベストなカードを選択することが出来る。しかしその後、残りのカードを選択した相手に与える必要がある。この仕組みは、自身の手助けにはならないが特定の相手に渡す事を防止する為にあってそのカードを選択する、あるいは別の相手に渡してしまうといった事が発生し、ゲームへ多くの戦略を追加する。古来より格言はこう述べている:「敵の敵は味方」

#### 3.3 ボーナスクードの使用

選択したボーナスカードは使用するまで手元に保持される。プレイヤーが保有できるボーナスカードの枚数に上限は無い。プレイヤーは自身の手番中あるいは相手の手番中に何枚でもボーナスカードを使用することが出来る。

いくつかのボーナスカードは拡張毎に固有である。それ以外のカードについては複数の拡張に同じものが含まれている。カードのゲーム内の効果がどの位強力なのかはカードごとに異なる。なかにはほとんど効果が無いおとりカードも含まれている。プレイヤーは相手の行動や意思決定に影響を与える為、おとりのカードで虚勢を張ることも可能である。一度使用したボーナスカードは除去され、捨て札として重ねておいて置く。

デザイナーノート: プレイヤーは、目標を達成するか否かに集中することが出来る。ゲームはプレイするたびに異なる展開となるだろう:全ての目標が達成される事も有れば、まったく達成されないといったように。

### 4. 拡張の複数使用

プレイヤーは”伝説的都市”拡張を複数ゲームに組み入れることが出来る。その場合、セットアップは以下の様になる。

**拡張1つの場合:**基本ゲームの英雄と七不思議タイル6つを使用する拡張の英雄と七不思議タイル6つと入れ替える。

目標タイルを3つ表向きにしてゲームボードのそばに置く。

ボーナスカードをよく切り、裏向きで目標タイルのそばに置く。

**拡張2つの場合:**無作為に選んだ基本ゲームの英雄と七不思議タイル8つとそれぞれの拡張から4つずつ無作為に選んだ英雄と七不思議タイルと入れ替える。

目標タイルをそれぞれの拡張から1枚選び、表向きにしてゲームボードのそばに置く。残った目標タイルを混ぜて1枚を選び、同様に表向きにしてゲームボードのそばに置く。

それぞれの拡張のボーナスカードをよく切り、別々に裏向きで目標タイルのそばに置く。

**拡張3つの場合:**無作為に選んだ基本ゲームの英雄と七不思議タイル9つとそれぞれの拡張から3つずつ無作為に選んだ英雄と七不思議タイルと入れ替える。

目標タイルをそれぞれの拡張から1枚選び、表向きにしてゲームボードのそばに置く。

それぞれの拡張のボーナスカードをよく切り、別々に裏向きで対応する拡張の目標タイルのそばに置く。

### 5. トロイア 拡張

トロイア - ”宝物都市であったために戦争がおこり、そして陥落した”  
トロイアを包囲したギリシャの開戦理由は、パリスから美しいヘレネーを解放することだった。実際にギリシャの指導者アガメムノンとその軍勢に加わった戦争指導者達を扇動したのはトロイアのすばらしい富であった。この戦いは、後にホメロスの英雄叙事詩『イーリアス』として描かれた。この英雄叙事詩は今日多くの歴史家により議論されているが、誰も決してホメロスが歴史家なのか詩人なのかを確認することは出来ない。この”トロイア 拡張”を使用すれば、あなたの言葉や行動で歴史を書き換えることが出来る!

#### 5.1 トロイアの英雄たち

トロイア拡張では6人の新たな英雄が加わる。:アキレウス、アイネアス、アガメムノン、アイアス、トロイアのヘレネー、オデュッセウス

トロイア拡張をプレイする場合は基本ゲームから以下の英雄を取り除く。:アンティゴネ、カストル&ポルックス、キルケ、ギルガメッシュ、ハミルカル、スパルタカス

#### 5.2 トロイアの目標タイル

トロイア拡張には3つの目標タイルが含まれている。最初に目標を達成したプレイヤーはボーナスカード【戦争】を引くことが出来る。達成された目標カードは裏返し、このゲーム中はもう利用できない。



### アキレウス

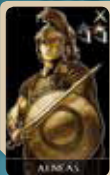
ACHILLES

アキレウスを雇用したプレイヤーは即座にミュルミドン人の兵士を無料で建設し、配置できる。

#### ミュルミドン人の兵士(Myrmidon Warriors):

ミュルミドン人は陸戦においてバトルダイスを2つ振ることができ、敵要塞の1命中無効化能力を打ち消す(敵要塞はダイス目に5を加えるだけとなる)。ミュルミドン人は通常のレギオン同様に戦闘、略奪、占領、支配変換を行うことができるが、レギオンの様な軍事指導者レベルへの修正はない。

ミュルミドン人を再度建設する場合のコストは6である。



### アイネアス

AENEAS

#### 4.移動と戦闘フェイズ

陸戦に参加した際、敵軍の命中から1つ分を無効化する。



### アガメムノン

AGAMEMNON

#### 4.移動と戦闘フェイズ

アガメムノンのプレイヤーが市場か寺院の略奪を行った場合、略奪された市場か寺院は即座にアガメムノンプレイヤーの支配する州の該当する空きスペースに再建される。

LEADER BONUS 交易+1 軍事+1



### アイアス

AJAX

#### 5.指導者決定フェイズ

ラウンド毎に1回、ボーナスカード【戦争】の捨て札から1枚引く事が出来る。プレイヤーはアイアスの能力を使用するのに目標を達成している必要はない。

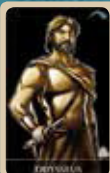


### トロイアのヘレネー

HELEN OF TROIA

特別な能力は無いが、軍事指導者のボーナスを与える。

LEADER BONUS 軍事+4



### オデュッセウス

ODYSSEUS

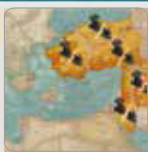
#### 4.移動と戦闘フェイズ

ラウンド毎に1回、海上にトリレーム(三段櫓船)無しで陸上ユニットを輸送することが出来る。プレイヤーは手番中いつでも対象となる海域を指定することが出来る。

LEADER BONUS 軍事+1

#### 5.2.1 目標タイル1 - アレキサンダー大王の征服

最初に5つの州を支配する。各州には最低1つの自軍軍事ユニット(レギオン、要塞あるいはミュルミドン人の様な特殊ユニット)が含まれている事



#### 5.2.2 目標タイル2 - ポセイドンの伝説

最初に4つの海域を自軍のトリレーム(三段櫓船)で単独占拠する。



#### 5.2.3 目標タイル3 - アレスの恩寵

最初に戦闘に3回勝利する。

この場合の勝利とは、自軍は最低1つ以上のユニットが残り、敵ユニットは全滅させた状態を指す。

陸戦海戦のどちらでもよい。



この拡張に含まれている勝利マーカーは戦闘に勝利した数を記録するのに使用する。



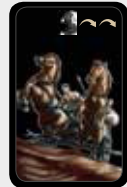
### 5.3 トロイアのボーナスカード【戦争】

トロイア拡張には、外観と戦闘時の効果が描かれた15枚のボーナスカード【戦争】が含まれている。

ボーナスカード 枚数 名称と効果



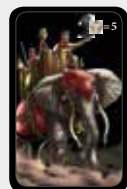
2 **カタパルト** Catapults  
戦闘フェーズ時に攻撃側で使用  
陸戦において敵要塞をバトルダイスを振る前に破壊する。



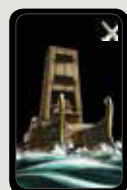
1 **チャリオット** Chariots  
移動フェーズ  
全ての陸上ユニットは2州移動してよい。海上を輸送された場合もつづけて1州移動できる。  
海域を除き、最初の移動先に相手のユニットが有ってはならない。



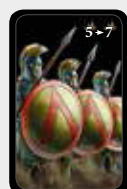
2 **クレタ弓兵** Cretan Archers  
戦闘フェーズ  
陸戦において敵ユニット1体をバトルダイスを振る前に破壊する。  
弓兵による敵ユニットの破壊はケンタウロスや他の陸上ユニットよりも前に解決する。



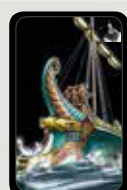
2 **戦象** War Elephants  
戦闘フェーズ  
使用した戦闘において全てのレギオンの出目が自動的に5となる。



2 **攻城塔船(楼船)** Siege Vessels  
戦闘フェーズ  
自軍の参加する陸戦が行われる場所に隣接した海域にあるトリレーム(三段櫓船)を戦いに参加させる。  
その際、海戦用バトルダイスを振る。その際損害を吸収してもよい。



1 **ギリシャ人のファランクス** Greek Phalanxes  
戦闘フェーズ  
この戦闘では相手側は1損害を与えるのに必要な打撃力が5から7になる



2 **五段櫓船** Quinqueremes  
戦闘フェーズ  
海戦において敵トリレーム(三段櫓船)1隻をバトルダイスを振る前に破壊する。



3 **占い師** Fortune Tellers  
いつでも  
占い師の予測は漠然としている。このカードは何の効果もない。  
使用者が手番プレイヤーの場合:  
2枚まとめて使用すると、ゲームに採用した拡張に含まれている任意のボーナスカードの効果を得る。

## 6. エルサレム 拡張

エルサレム - "3つの聖都"

エルサレムはユダヤ人、キリスト教徒、イスラム教徒らにとって宗教的にも政治的にも常に重要拠点であった。カナン時代においては遠くエジプトにまでその影響力を広げた。

### 6.1 エルサレムの英雄たち

エルサレム拡張には6つの英雄と七不思議タイルが含まれている。: アドニス、クロイソス、イムホテップ、モーゼス、ソロモン、マウソロス霊廟  
エルサレム拡張をプレイする場合は基本ゲームから以下の七不思議と英雄を取り除く。:アルテミス大神殿、アンティゴネ、カストル&ポルックス、キルケ、ハミルカル、ペンテシレイア



アドニス

ADONIS

5.指導者決定フェーズ

ラウンド毎に1回、ボーナスカード【恩寵】の捨て札から1枚引く事が出来る。プレイヤーはアドニスの能力を使用するのに目標を達成している必要はない。

LEADER  
BONUS

文化+1



クロイソス

CROESUS

3.建設フェーズ

ラウンド毎に1回、いずれかひとつを指定コストで建設することが出来る。支配マーカー、都市、キャラバン:1コイン。市場、寺院:4コイン

LEADER  
BONUS

交易+1 文化+1



イムホテップ

IMHOTEP

3.建設フェーズ

七不思議及びピラミッドを建設する際に必要な資源が1つ少なくて良い。この効果は英雄を雇用には使用できない。



モーゼ

MOSES

4.移動と戦闘フェイズ

征服者はあなたの支配している州に対して略奪と支配の変換を行うことが出来なくなる。(建築物の占領は可能)



ソロモン

SOLOMON

4.移動と戦闘フェイズ

相手プレイヤーはあなたのユニットに対して攻撃を行う場合、攻撃を実施する州ごとに1コイン支払う必要がある。



マウソロス霊廟

HALICARNASSUS

マウソロス霊廟を支配している州に配置する。

以降ゲーム終了までの間、この州は攻撃を受けない。  
(ボーナスカード【恩寵】の"パール"と"バルカン"もこの州には使用できない)

LEADER  
BONUS

文化+2

### 6.2 エルサレムの目標タイル

エルサレム拡張には3つの目標タイルが含まれている。最初に目標を達成したプレイヤーはボーナスカード【恩寵】を引くことが出来る。達成された目標カードは裏返し、このゲーム中はもう利用できない。

#### 6.2.1 目標タイル1 - ミノスの力

最初に交易、文化、軍事のいずれか2種類で指導者となる(指導者決定フェーズで判定する)



#### 6.2.2 目標タイル2 - ソロモンの英知

最初に交易、文化、軍事のいずれか2種類で指導者となる。(指導者決定フェーズで判定する)



#### 6.2.3 目標タイル3 - ヨシュアの征服

最初に支配マーカーの変換を行った。(注:未遂は不可)



### 6.3 エルサレムのボーナスカード【恩寵】

エルサレム拡張には、都市と指導者レベルへの効果が描かれた15枚のボーナスカード【恩寵】が含まれている。

ボーナスカード	枚数	名称と効果	
	1	<b>アテナ</b> 戦闘フェーズ ラウンド終了までの間、首都又は伝説的都市のある州を陸戦、略奪、占拠から守る。侵略してきた相手ユニットはその州に残るが、攻撃を行うことが出来ない。	<b>Athena</b>
	2	<b>バール</b> 戦闘フェーズ 選択した都市(首都及び伝説的都市を含む)を1つ破壊する。	<b>Baal</b>
	1	<b>ホルス</b> 建設フェーズ ラウンド終了までの間、1種類の指導者レベルを+2する。この結果全ての指導者となった場合、ゲームに勝利することが出来る。	<b>Horus</b>
	2	<b>イシュタル</b> 建設フェーズ 以下のいずれかが可能:1) 接続州ではない中立州に対して通常のコストで支配マーカーを建設できる。2) 相手ユニットによって占領されている場合でも、通常のコストで全ての建築物、ユニットをその州に建設できる。	<b>Ishtar</b>
	2	<b>イシス</b> 交易フェーズ 伝説的産物を1枚引ける。	<b>Isis</b>
	2	<b>ポセイドン</b> いつでも 地図上にあるトリレーム(三段艦船)を1隻破壊できる。	<b>Poseidon</b>
	2	<b>バルカン</b> いつでも 地図上にあるキャラバンを1つ破壊できる。	<b>Vulcan</b>

ボーナスカード 枚数 名称と効果



3 占い師 Fortune Tellers  
いつでも  
占い師の予測は漠然としている。このカードは何の効果もない。  
使用者が手番プレイヤーの場合:  
2枚まとめて使用すると、ゲームに採用した拡張に含まれている任意のボーナスカードの効果を得る。

## 7. シラクサ 拡張

シラクサ - "我らが海の中心で宝石のごとく輝く文化と交易の都市"  
その富と強大な海運力で知られるシラクサは、アテネ、カルタゴ、ローマなど近隣全ての国々にとって妬みと欲望の対象であった。

### 7.1 シラクサの英雄たち

シラクサ拡張では6人の新たな英雄が加わる。:アルキメデス、ディド、イアソン、ミダス、ミノス、プトレマイオス(\*多分2世)

シラクサ拡張をプレイする場合は基本ゲームから以下の英雄を取り除く。:アンティゴネ、カストル&ポルックス、キルケ、ハミルカル、ペンテシレイア、ペルセウス



アルキメデス ARCHIMEDES

アルキメデスを雇ったプレイヤーは即座にギリシア火薬搭載トリレーム(三段櫓船)を無料で建設し、配置できる。

ギリシア火薬搭載トリレーム(三段櫓船)(The Greek Fire Trireme)  
ギリシア火薬搭載トリレーム(三段櫓船)及び同じ海域にいる友軍のトリレーム(三段櫓船)は戦闘の際に陸戦用バトルダイスを使用する。ギリシア火薬搭載トリレーム(三段櫓船)は通常のトリレーム(三段櫓船)同様に輸送を行うことができるが、軍事指導者レベルへの修正はない。ギリシア火薬搭載トリレーム(三段櫓船)を再度建設する場合のコストは3である。

LEADER BONUS 軍事+1



ディド DIDO

3.建設フェーズ

建築フェーズ(MN3.0)終了時に自分以外のプレイヤーが廃棄した未使用産物を取り、2つまで蓄えておくことができる。

LEADER BONUS 交易+1 文化+1



イアソン JASON

3.建設フェーズ

ラウンド毎に1回、英雄を雇うのに必要な資源が1つ少なくすむ。この効果は七不思議及びピラミッドを建設する際には使用できない。



ミダス MIDAS

3.建設フェーズ

予備から黄金2を受け取る。ミダスがプレイされた場合はアトラス拡張から黄金のトークン2つを予備に追加する。



ミノス MINOS

3.建設フェーズ

ラウンド毎に1回、ボーナスカード【商業】の捨て札から1枚引く事が出来る。プレイヤーはミノスの能力を使用するのに目標を達成している必要はない。

LEADER BONUS 交易+1



プトレマイオス PTOLEMY

プトレマイオスを雇ったプレイヤーは即座にトリレーム(三段櫓船)を無料で建設し、支配している州に隣接する海域へ配置できる。これ以降このプレイヤーは海上戦闘をすべて拒否することができる。

LEADER BONUS 交易+2

## 7.2 シラクサの目標タイトル

シラクサ拡張には3つの目標タイトルが含まれている。最初に目標を達成したプレイヤーはボーナスカード【商業】を引くことができる。達成された目標カードは裏返し、このゲーム中はもう利用できない。

### 7.2.1 目標タイトル1 - 豊穡の角

建設フェーズにおいて8つの異なる産物またはコインを9つ集めた最初のプレイヤー。この目標に対してハンニバルとクレオパトラの能力は使用できない。



### 7.2.2 目標タイトル2 - ダイダロスの設計図

建築物を12個支配した最初のプレイヤー。建築物とは以下のものを指す。キャラバン、市場、都市、伝説的都市、寺院。この中には占領中(MN4.3.2)の他プレイヤーの建築物も含まれる。



### 7.2.3 目標タイトル3 - ヘルメスの弟子

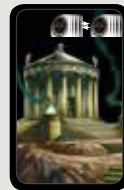
市場と寺院を合わせて3つ支配した最初のプレイヤー。占領中(MN4.3.2)の他プレイヤーの市場と寺院も含む。



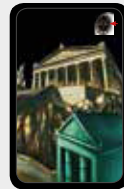
## 7.3 シラクサのボーナスカード【商売】

シラクサ拡張には、都市と指導者レベルへの効果が描かれた15枚のボーナスカード【商売】が含まれている。

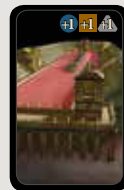
ボーナスカード 枚数 名称と効果



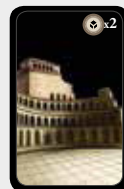
1 デルフォイの神託 The Oracle of Delphi  
交易フェーズ  
相手プレイヤーが提出した資源を確認した後に、自分が提出した資源を変更できる。



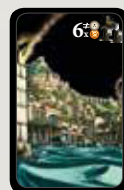
2 パンテノン神殿 Parthenon of Athens  
交易フェーズ  
相手プレイヤーがあなたが提出した資源から1つを選ぶように強制できる。



1 キルクス・マクシムス Circus Maximus  
いつでも  
ラウンド終了までの間、各指導者レベルを+1する。  
この結果全ての指導者となった場合、ゲームに勝利することができる。



3 トラヤヌスの市場 Trajan's Market  
資源獲得フェーズ  
全てのプレイヤーが資源を獲得した後に追加で2種類を得る。追加資源はこのフェーズに自国が生産した資源(占領中の建築物から得たものを含む)から選択する。



2 ピレウス港 The Port of Piraeus  
建設フェーズ  
トリレーム(三段櫓船)1隻、レギオン2つを(コスト3を3組ではなく)コスト6で建設できる。これらユニットは蛮族セットを使用するが、これ以降自国のユニットとして扱う。

ボーナスカード

枚数 名称と効果



2 **バベルの塔** Tower of Babel

建築フェーズ

無料で地図上の任意の中立州に支配マーカーを建設することができる。



1 **アレキサンドリアの大図書館** Ancient Library of Alexandria

戦闘フェーズ

支配マーカーを占領した最初のラウンドに州支配変換を完了させることができる。



3 **占い師** Fortune Tellers

いつでも

占い師の予測は漠然としている。このカードは何の効果もない。

使用者が手番プレイヤーの場合:

2枚まとめて使用すると、ゲームに採用した拡張に含まれている任意のボーナスカードの効果を得る。

Mare Nostum - Atlas Rules v27

Game Design: Serge Laget.

English Rules: Uwe Eickert

Japanese Rules and Editing: Katsuyuki Uki and Osamu Kurata

Rules Review and Editing: Christian Burnett, Matthew DeGoey, Patrick Dignam Jr, Charles Elsdon, 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

◎ 選択ゲームセットアップ

ALTERNATIVE GAME SETUPS

Mare Nostrum - Empiresの基本ルールでは、プレイヤーは5人でフルプレイヤーゲームを行うか、標準マップにカバーをして3人あるいは4人プレイを行うかできなかった。以下は、ゲームに多様性を提供する選択セットアップである。

\*アトラス拡張をいれて5人プレイ以下でプレイする場合、英雄/七不思議タイルは基本ルールと同様に5枚表向きにする。(BGGのFAQより)

◎ 3人プレイ 3 PLAYERS



- ▶ 指導者トラックボードと英雄/七不思議ボードをマップの左端、ローマとカルタゴの領域に重ねる。
- ▶ シーザーとハンニバルをゲームから取り除く。プレイヤーはギリシャ、バビロン、エジプトを担当する。



◎ 4人プレイ 4 PLAYERS



- ▶ 基本マップにアトラス拡張のマップを連結する。指導者トラックボードと英雄/七不思議ボードをマップの右端、バビロンとエジプトの領域に重ねる。
- ▶ ハンムラビとクレオパトラをゲームから取り除く。プレイヤーはローマ、ギリシャ、カルタゴ、アトランティスを担当する。



◎ 5人プレイ 5 PLAYERS



- ▶ 基本マップにアトラス拡張のマップを連結する。指導者トラックボードをマップの右端、バビロンの領域に重ねる。
- ▶ ハンムラビをゲームから取り除く。プレイヤーはローマ、ギリシャ、エジプト、カルタゴ、アトランティスを担当する。

