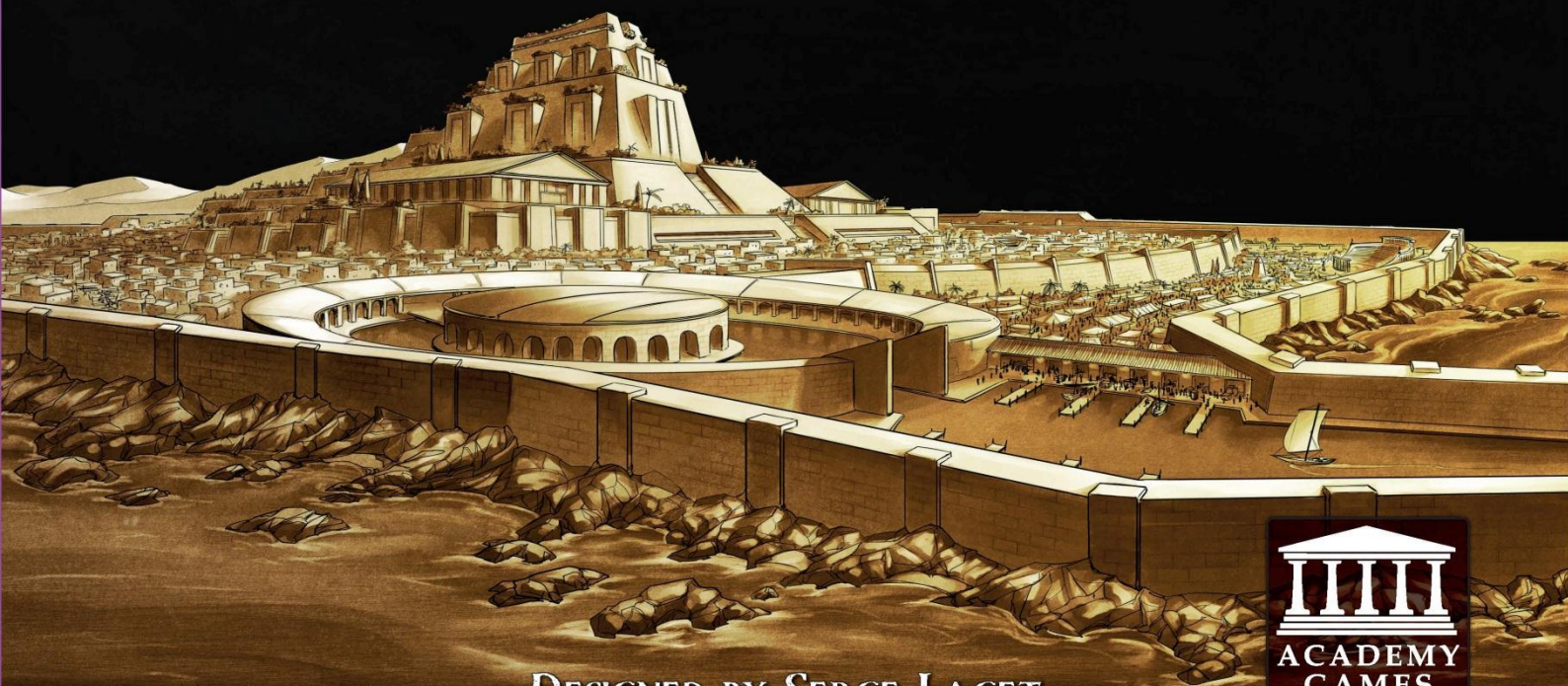


MARE NOSTRUM

EMPIRES



DESIGNED BY SERGE LAGET



STARTOPSTELLING VOOR 5 SPELERS

De Mare Nostrum-kaart bestaat uit provincies (land) en zeeën.

Spelers kiezen (of nemen willekeurig) één van de 5 keizerrijken. Aan het begin van het spel controleert elk keizerrijk drie provincies, omkaderd in een unieke kleur - dezelfde kleur als de controlefiches, legioenen, triremen (oorlogsschepen) en forten van het keizerrijk. Elk keizerrijk begint het spel onder leiding van één van de starthelden.

Rome (rood)
onder leiding van Caesar



Griekenland (groen)
onder leiding van Pericles



Babylon (paars)
onder leiding van Hammurabi



Egypte (geel)
onder leiding van Cleopatra



Carthago (zwart)
onder leiding van Hannibal



1 Voorraad: sorteer alle goederen en munten, markten, karavanen, steden en tempels en leg ze open naast het speelbord. Leg alle legendarische goederen samen in een gedekte stapel naast het speelbord.

Het speelbord stelt het Middellandse Zeegebied voor, verdeeld in provincies (land) en zeeën.

Grondstoffen, karavanen, markten, tempels en steden zijn in de provincies afgebeeld.

Eilanden met symbolen erop gelden als provincies. Grijs en niet nader benoemde eilanden zijn wel afgebeeld maar maken geen deel uit van het spel.

Karavanen



Markten



Legendarische steden



Gewone steden



Tempels



2 Kies een keizerrijk en alle legioenen, triremen, forten en controlefiches in dezelfde kleur. Plaats deze voor je naast het speelbord.

De kaart is verdeeld in provincies ...

... en zeeën

Elke speler begint het spel met een keizerrijk met drie provincies, waarvan de achtergrondkleur geheel of gedeeltelijk dezelfde is.

3 Plaats legioenen, forten, karavanen, markten, steden, tempels en controlefiches op de aangewezen velden in de drie provincies van je keizerrijk zoals getoond wordt op de binnenkant van het spelersscherm van je keizerrijk. Neem de 9 afgebeelde goederen en munten. Dit zijn de grondstoffen die je krijgt tijdens de **GRONDSTOFFEN ONTVANGEN**-fase (1.1) van de eerste ronde.



Dobbelstenen voor gevechten op zee



Dobbelstenen voor gevechten op land



SPELOPSTELLING VOOR 3 OF 4 SPELERS

Voor een spel met 3 of 4 spelers gebruik je slechts een deel van het speelbord:

3 spelers: Bedek de Babylonische en Egyptische provincies met de “leiders”- en “helden & wereldwonderen”-borden.

4 spelers: Bedek de Babylonische provincies met het “leiders”-bord.

Alle zichtbare provincies nemen deel aan het spel. Hieronder zie je beide opstellingen van de speelborden.

OPSTELLING BORDEN - 3 SPELERS

OPSTELLING BORDEN - 4 SPELERS



5 Voor je eerste spel(len):
Leg 5 willekeurige helden- en wereldwonderentegels *open* op de eerste 5 velden en de piramidentegel op diens veld. De rest van de helden- en wereldwonderentegels wordt *gedekt* op de resterende lege velden gelegd.

Draai **aan het einde van elke bouwfase** nieuwe helden- en wereldwonderentegels om tot er opnieuw 5 tegels open liggen.

Voor ervaren spelers:
Plaats alle 17 helden- en wereldwonderentegels en de piramidentegel *open* neer op de velden.

4 Plaats een scorefiche van jouw kleur op elk leiderschapsspoor.
Het leidersspoor voor **Handel** (linker kolom) geeft weer hoeveel **markten** en **karavanes** je controleert, plus de bonussen voor Helden en/of Wereldwonderen.
Het leidersspoor voor **Cultuur** (middelste kolom) geeft weer hoeveel **tempels** en **steden** je controleert, plus de bonussen voor Helden en/of Wereldwonderen.
Het leidersspoor voor **Militie** (rechter kolom) geeft weer hoeveel **legereenheden** je controleert, plus de bonussen voor Helden en/of Wereldwonderen.

	Handel	Cultuur	Militie	
Rome (rood)	VII	I	III	<i>begint als militaire leider; een fiche wordt bovenaan op de rechter kolom (Militie) geplaatst</i>
Griekenland (groen)	IV	IV	III	
Babylon (paars)	V	III	II	
Egypte (geel)	IV	IV	II	<i>begint als culturele leider; een fiche wordt bovenaan op de middelste kolom (Cultuur) geplaatst.</i> <i>In een spel met 3 spelers is Griekenland de Culturele leider.</i>
Carthago (zwart)	VII	I	II	<i>begint als handelsleider; een fiche wordt bovenaan op de linker kolom (Handel) geplaatst.</i>



SPELONDERDELEN

- 23 tegels: 5 starhelden (CAESAR, HANNIBAL, PERICLES, CLEOPATRA, en HAMMURABI), plus 12 extra helden, 5 wereldwonderen en de piramiden.

Grondstoffen:

Goederen (13 soorten) en Munten



Keramik (3 fiches)	Edelstenen (5 fiches)	Papyrus (5 fiches)	Metaal (5 fiches)	Kruiden (5 fiches)	Steen (5 fiches)	Hout (5 fiches)
-----------------------	--------------------------	-----------------------	----------------------	-----------------------	---------------------	--------------------



Goud (7 fiches)	Graan (9 fiches)	Olie (9 fiches)	Schaap (9 fiches)	Wijn (9 fiches)	Gladiator (11 fiches)	Munt (44 fiches)
--------------------	---------------------	--------------------	----------------------	--------------------	--------------------------	---------------------

Legendarische Goederen (13 – één van elke goederensoort)



Gebouwen:

Karavaan, Markt, Stad & Tempel

Karavaan (37 fiches)	Markt (25 fiches)	Gewone Stad (8 fiches)	Hoofdstad (5 fiches)	Legendarische Stad (3 fiches)	Tempel (14 fiches)

- 9 dobbelstenen voor landgevechten (beige)
- 5 dobbelstenen voor zeegevechten (blauw).



- 5 verschillend gekleurde sets (1 per keizerrijk) van miniaturen en fiches (rood, groen, paars, geel en zwart). Elke set bestaat uit:

- 8 legioenen, 5 triremen, 5 forten
- 7 controlefiches
- 5 fiches leiderschapspoor

- 3 wisselfiches:

3 wisselfiches (voor- en achterzijde: 5/0, 2/1, 4/3)



- 5 overzichtsbladen, 1 speelbord per keizerrijk en 5 spelersschermen.



SPELOVERZICHT

Het spelbord stelt het Middellandse Zeegebied voor, verdeeld in provincies en zeeën. In elke provincie kunnen goederen en munten afgebeeld staan, plus bouwlocaties voor de bouw van een karavaan, markt, tempel of stad.

Spelers kunnen hun keizerrijk uitbreiden door karavanen, markten, steden en tempels te bouwen op de bouwlocaties in de provincies die ze controleren.

Deze nieuwe gebouwen leveren de spelers nieuwe goederen en munten op. Een keizerrijk kan worden uitgebreid door de controle te krijgen over nieuwe provincies en de grondstoffen te exploiteren. Een speler kan zelfs zo brutaal zijn om provincies van andere spelers binnen te vallen om deze te bezetten en de controle op de karavanen, markten, steden en tempels over te nemen!

Verkregen goederen en munten laten de spelers toe om nieuwe steden, karavanen, tempels en markten te bouwen, hun legers uit te breiden of nieuwe wereldwonderen te bouwen en helden te werven.

Spelers kunnen het spel winnen door:

- **Prestige** - door de bouw van de piramiden.
- **Roem** - door de aanschaf van hun 5^{de} held/wereldwonder.
- **Verovering** - door de controle over 4 hoofdsteden en/of legendarische steden.
- **Leiderschap** - door gelijktijdig het leiderschap te hebben over handel, cultuur en militie.



OVERZICHT VAN EEN SPELRONDE

Mare Nostrum wordt gespeeld over een aantal rondes tot een speler de overwinning behaalt. Elke ronde bestaat uit vijf fasen:

Fase 1. Grondstoffen ontvangen (gelijktijdig)

Grondstoffen zijn munten en goederen, inclusief legendarische goederen. Voor elke karavaan die een speler controleert, ontvangt de speler de grondstof die naast de karavaan staat afgebeeld. Als een speler zowel een karavaan als een markt controleert in diezelfde provincie, krijgt hij de grondstoffen van die provincie dubbel.

Een speler krijgt 1 munt voor elke stad die hij controleert. Als de speler zowel een stad als een tempel controleert in diezelfde provincie, krijgt hij 1 extra munt.

Fase 2. Grondstoffen verhandelen (te beginnen met de handelsleider)

De **handelsleider** kiest een wisselfiche dat bepaalt hoeveel grondstoffen (goederen en/of munten) elke speler voor de handel moet aanbieden.

De handelsleider neemt nu één grondstof (goed/munt) aangeboden door een andere speler. Dan neemt de speler waar hij een goed/munt van nam, één goed of munt van een andere speler, en zo verder.

Fase 3. Bouwen (in een volgorde bepaald door de culturele leider)

De **culturele leider** wijst de **actieve speler** aan die eerst mag bouwen (hij mag zichzelf aanwijzen). Zodra de actieve speler klaar is, wijst de culturele leider de volgende actieve speler aan die mag bouwen, enzovoorts, totdat alle spelers deze beurt hebben kunnen bouwen.

De actieve speler bouwt een legereenheid, gebouw, held, wereldwonder en/of neemt de controle over een provincie over door een set grondstoffen af te geven:

- een set van **enkel** munten
- een set van **verschillende** goederen (geen dezelfde).

De betaalde munten/goederen worden afgelegd. Aan het einde van deze fase mag elke speler maximaal 2 munten meenemen naar de volgende ronde. Alle andere ongebruikte goederen moeten afgelegd worden.

Fase 4. Verplaatsen en vechten (in een volgorde bepaald door de militaire leider)

De **militaire leider** wijst de **actieve speler** aan die als eerste zijn verplaatsingen en gevechten uitvoert (hij mag zichzelf aanwijzen). Zodra de actieve speler klaar is, wijst de militaire leider de volgende actieve speler aan die kan **Verplaatsen en vechten**, en zo verder, totdat alle spelers aan de beurt zijn geweest.

In zijn beurt beslist de actieve speler eerst om naar keuze triremen te bewegen. Indien zijn triremen eindigen in een zeegebied met triremen van een tegenstander, heeft de actieve speler de keuze om **al dan niet** een gevecht aan te gaan.

De actieve speler mag vervolgens een willekeurig aantal van zijn legioenen verplaatsen. Zijn legioenen **moeten** een gevecht leveren indien die legioenen verplaatst worden naar een provincie waar zich al legioenen van één of meerdere tegenstanders bevinden.

Fase 5. Nieuwe leiders bepalen (gelijktijdig)

De 3 leiderschapssporen worden tijdens de ronde voortdurend aangepast als spelers triremen, legioenen, karavanen, steden, markten, tempels, helden en wereldwonderen ontvangen en/of verliezen. Tijdens deze fase worden de nieuwe leiders (handel, cultuur en militair) bepaald.

Steden

Er zijn drie types steden op de kaart:



Stad: steden met een lichtgekleurde rand. Ze leveren munten op.



Hoofdstad: de fiches van Rome, Athene, Babylon, Alexandrië en Carthago hebben een **zwarte rand**. Ze leveren munten op. Een speler mag altijd bouwen in zijn hoofdprovincie (de provincie met zijn hoofdstad), ook al is deze bezet door een tegenstander (3.1.1).



Legendarische Stad: de fiches van Troy, Jeruzalem en Syracuse hebben een **rode rand**. Ze produceren legendarische goederen en munten.

Een speler wint het spel met een militaire overwinning als hij 4 hoofdsteden en/of legendarische steden controleert (6.0).

Controle

De speler die een provincie controleert (3.1.1), controleert alle karavanan, markten, steden en tempels in die provincie, tenzij ze worden bezet (4.3.2) door een legioen van een veroveraar. Een gebouw dat bezet is door een legioen van een veroveraar, wordt gecontroleerd door die speler.

Voorbeeld: Dave controleert de Egyptische provincie Aethiopia, waar twee karavanan werden gebouwd maar geen legioenen. Dave controleert beide karavanan en zal tijdens de fase Grondstoffen ontvangen de grondstoffen tarwe en goud krijgen die afgebeeld staan naast deze karavanan.

SPELVERLOOP

FASE 1. GRONDSTOFFEN ONTVANGEN

1.1 Ontvangen van goederen en munten

Er zijn twee soorten grondstoffen: goederen en munten. Iedere speler ontvangt:



➤ 1 munt voor elke stad of hoofdstad die hij controleert en **1 munt extra** per gecontroleerde stad als hij ook een **tempel** in de provincie controleert.



➤ 1 goed zoals afgebeeld naast de karavaan die hij controleert. Hij krijgt een **extra** afgebeeld goed voor elke gecontroleerde karavaan als hij ook een **markt** in de provincie controleert.



➤ 1 munt + 1 legendarisch goed (willekeurig getrokken uit de stapel legendarische goederen) voor elke legendarische stad die hij controleert.



Hij krijgt een **extra** munt **of** legendarisch goed voor elke gecontroleerde legendarische stad als hij ook een **tempel** in de provincie controleert.

Ontvangen grondstoffen worden achter het spelersscherm geplaatst.

1.2 Legendarische goederen

Legendarische goederen worden willekeurig getrokken. Een legendarisch goed telt net als de overeenkomende gewone goederen.

Voorbeeld: Een legendarisch goederen-schaap geldt als een gewoon goederen-schaap, zodat beide in de bouwfase niet samen in dezelfde set goederen gebruikt kunnen worden (3.0).

Na gebruik worden legendarische goederen op een aflegstapel gelegd. Als alle legendarische goederen zijn getrokken, wordt de aflegstapel geschud en gedekt als een nieuwe trekstapel geplaatst.

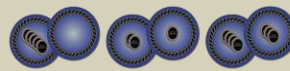
2 helden en 2 wereldwonderen leveren aanvullende grondstoffen op:

- **CIRCE** - legioenen die op lege karavaanvelden zijn geplaatst, krijgen de bijbehorende grondstoffen.
- **HAMILCAR** – verdubbelt het inkomen door plunderen (4.3.1).
- **TEMPLE OF ARTEMIS** - ontvang elke ronde 1 extra munt.
- **COLOSSUS** - ontvang elke ronde 1 extra goed.

FASE 2. GRONDSTOFFEN VERHANDELEN

2.1 Speel een wisselfiche

Een nieuwe handelsleider neemt alle 3 de **wisselfiches**. Elke wisselfiche heeft twee verschillende waarden, één aan de voorzijde en één aan de achterzijde (5 of 0, 1 of 2 en 4 of 3).



De handelsleider kiest één van de wisselfiches en legt deze voor zich neer, met de waarde van zijn keuze naar boven. Hiermee bepaalt hij het aantal grondstoffen (goederen en/of munten) dat elke speler uit zijn goederenvoorraad moet kiezen en gedekt voor zijn spelersscherm leggen.

Het gebruikte wisselfiche wordt op één van de drie lege velden bovenaan het leiderschapsbord gelegd. Reeds gebruikte wisselfiches kunnen niet opnieuw worden gekozen totdat alle 3 wisselfiches zijn gespeeld **OF** er een nieuwe handelsleider is.

Voorbeeld: Grady is de handelsleider en kiest het 3/4 wisselfiche en speelt deze met de waarde 3 zichtbaar. De spelers kiezen elk 3 van hun grondstoffen en leggen deze gedekt voor hun spelersscherm neer. In de volgende ronde kiest Grady welke van de overblijvende wisselfiches hij speelt: 5/0 of 2/1.

Zodra alle spelers hun grondstoffen hebben geplaatst, draaien ze deze open, zodat ze door alle spelers gezien kunnen worden. Nu volgt het verhandelen van grondstoffen.

2.2 Grondstoffen verhandelen

De handelsleider neemt één grondstof van een andere speler en legt deze **gedekt** op zijn spelersbord. Deze grondstof kan nu niet meer door de andere spelers genomen worden. Nu is de speler van wie de grondstof werd genomen aan de beurt en hij neemt één van de resterende openliggende grondstoffen van zijn keuze van een andere speler. Deze volgende speler neemt dan weer één grondstof van zijn keuze en zo verder, tot alle beschikbare openliggende grondstoffen werden genomen.

Voorbeeld: Grady neemt één van Dave's grondstoffen. Dave neemt dan één van grondstoffen van Kirsten. Kirsten neemt dan één van Dave's grondstoffen. Dave neemt dan één van Bill's grondstoffen, en zo verder tot alle beschikbare grondstoffen zijn genomen.

Twee spelers kunnen elkaars grondstoffen niet twee keer na elkaar nemen.

Voorbeeld: Grady neemt één van Dave's grondstoffen. Dave neemt vervolgens één van de grondstoffen van Grady. Grady kan nu **NIET** één van de grondstoffen van Dave nemen, maar moet in plaats daarvan een aangeboden grondstof van een andere speler nemen.

Indien slechts twee spelers overblijven om grondstoffen te verhandelen en ze reeds grondstoffen van elkaar hebben genomen, eindigt de fase Grondstoffen verhandelen. Ze plaatsen hun resterende aangeboden grondstof(fen) terug achter hun spelersscherm.

Voorbeeld: Dave en Bill hebben beide grondstoffen aangeboden die niet erg gewild waren, dus werden de grondstoffen van Kirsten en Grady eerst genomen. Dan neemt Dave één van de grondstoffen van Bill, vervolgens neemt Bill één van de grondstoffen van Dave. Dave mag nu niet opnieuw een grondstof nemen van Bill en dus eindigt de fase Grondstoffen verhandelen.

2.2.1 Ongelijk aantal grondstoffen verhandeld?

Alle spelers moeten eindigen met hetzelfde aantal verhandelde grondstoffen. Indien de handelsleider een extra grondstof heeft genomen, kiest hij één van zijn grondstoffen (te kiezen uit zowel reeds verhandelde als grondstoffen achter zijn scherm) en geeft deze aan de speler die een grondstof minder heeft kunnen nemen dan zou moeten.

Voorbeeld: Grady kiest als handelsleider wisselfiche '1' en dus plaatsen alle spelers 1 grondstof voor hun scherm. Grady neemt Kirsten's grondstof. Vervolgens neemt Kirsten de grondstof van Grady. Grady neemt nu een grondstof van een andere speler. Grady zal eindigen met 2 grondstoffen en een andere speler met geen enkele. Grady moet deze laatste speler een grondstof naar keuze geven.

Op het einde van de fase Grondstoffen verhandelen worden alle verhandelde grondstoffen door de spelers achter hun spelersscherm geplaatst.

FASE 3. BOUWEN

De **Culturele leider** wijst een **actieve speler** aan om als eerste te bouwen (hij mag zichzelf kiezen). Zodra de actieve speler klaar is met bouwen, wijst de culturele leider de volgende actieve speler aan die mag bouwen, en zo verder tot elke speler een bouwbeurt heeft gehad.

Een speler betaalt voor de gebouwde items door de benodigde grondstoffen af te geven en het gebouwde item op het speelbord of op zijn spelersbord te plaatsen.

De kosten voor de verschillende items zijn:

- **3 grondstoffen** voor de meeste gebouwen en legereenheden.
- **6 grondstoffen** voor bijzonder krachtige gebouwen.
- **7 tot 10 grondstoffen** voor helden/wereldwonderen.
- **12 grondstoffen** voor de piramiden.

Bouwkosten		
	Controlefiche	
	Gewone stad	
	Hoofdstad	
	Legendarische stad	3 [≠]   
	Karavaan	
	Legioen	
	Trireme	
	Fort	
	Tempel	6 [≠]   
	Markt	
	Held / Wereldwonder	7-10 [≠]   
	Piramiden	12 [≠]   

Een speler kan een item bouwen met ofwel:

- een set **uitsluitend** bestaande uit munten of
- een set van **verschillende** grondstoffen.

Een speler legt de benodigde grondstoffen terug in de algemene voorraad om een item te bouwen.

Voorbeeld: Aan het einde van de handelsfase heeft David 9 grondstoffen - 3 munten, 2 graan, 1 hout, 1 schaap, 1 goud en 1 gladiator. Hij kan deze grondstoffen combineren tot drie sets van 3 grondstoffen:

- Set één: 3 munten,
- Set twee: 1 graan + 1 hout + 1 schaap,
- Set drie: 1 graan + 1 goud + 1 gladiator.

Hij kan geen set van 6 goederen maken omdat hij slechts 5 verschillende goederen heeft en omdat het niet toegestaan is om munten en goederen te combineren. Met deze 3 sets bouwt en plaatst hij één karavaan en twee legioenen.

2 Leiders kunnen sets van grondstoffen wijzigen:

➤ **CLEOPATRA** kan:

- in elke set grondstoffen 1 goed te vervangen door 1 munt, **en/of**
- in elke set munten 1 munt te vervangen door 1 goed.

➤ **HANNIBAL** kan in elke set grondstoffen 1 goed een 2^{de} keer opnemen.

Voorbeeld: David controleert Hannibal. Hij kan één set maken van 6 goederen (2 graan + 1 vee + 1 gladiator + 1 goud + 1 hout) en één set van 3 munten.

Ongebruikte goederen gaan verloren aan het einde van de bouwfase! Spelers moeten deze afleggen en terug in de centrale voorraad leggen. Wel kunnen **maximaal 2 munten worden bewaard** voor de volgende ronde.

1 wereldwonder laat toe om extra grondstoffen te bewaren:

➤ **HANGING GARDENS OF BABYLON** laat een speler toe – naast de 2 munten – ook nog eens **2 verschillende ongebruikte goederen** op te slaan.

3.1 Bouwregels

Een speler mag in willekeurige volgorde **controlefiches, legereenheden, gebouwen, helden/wereldwonderen** bouwen.

3.1.1 Controlefiches

Een speler mag zijn controlefiche enkel bouwen in een provincie **grenzend aan of verbonden met** een provincie die aan het begin van de ronde onder zijn controle was.

Verbonden provincie: een provincie is “verbonden” met een andere provincie indien er van de speler een ononderbroken keten is van triremen die de twee provincies met elkaar verbindt.

Controlerende speler: Wanneer een speler zijn controlefiche in een provincie bouwt, wordt hij de controlerende speler van die provincie. Pas vanaf dan mag hij gebouwen en legereenheden in deze provincie bouwen.



Om controlefiches, legereenheden of gebouwen te bouwen, hoeft de provincie niet bezet te zijn door de eigen legereenheden van de speler, maar de provincie mag niet gecontroleerd worden door een andere speler of bezet zijn door legereenheden van een andere speler.

Uitzondering: Een speler mag altijd bouwen in de provincie met zijn hoofdstad.



Voorbeeld: de Griekse speler (Groen) bouwt een controlefiche in Germania ① omdat deze provincie grenst aan Dacia, die bij het begin van de ronde al onder controle van de Griekse speler was. In Asia ② kan hij geen controlefiche plaatsen omdat deze provincie niet grenst aan of verbonden is met Thracia of Achaea. (Hij zou een controlefiche hebben mogen bouwen in Asia, als hij een trireme had in een van de zeeën die zijn provincies verbindt met Asia.) Hij kan ook geen controlefiche plaatsen in Dalmatia of Macedonia omdat Dalmatia onder Romeinse (Rood) controle is ③ en Macedonia omdat daar al een Romeins legioen is ④.

3.1.2 Legereenheden & gebouwen bouwen

Een speler mag zowel legereenheden (legioenen en forten) als gebouwen (stad, tempel, karavaan en markt) bouwen en in provincies plaatsen die hij controleert (3.1.1).

Een speler mag triremen bouwen en in zeegebieden plaatsen grenzend aan provincies die hij controleert, zelfs als daar al triremen van een tegenstander staan.

Legereenheden:

Een speler kan een willekeurig aantal legioenen en **maximaal één** fort bouwen in iedere provincie die hij controleert, op voorwaarde dat de provincie deze niet bezet is door legereenheden van een tegenstander.

Een speler kan een willekeurig aantal triremen bouwen in zeeën grenzend aan provincies die de speler controleert, als deze niet bezet zijn door legereenheden van een tegenstander. In de zee zelf mogen **wel** triremen van een tegenstander staan.

Elke speler beschikt over een beperkt aantal legioenen, forten en triremen – op is op.

3 helden en 1 wereldwonder kunnen bouwkosten wijzigen:

- **PENTHESILEA** kan – zonder kosten – één legioen bouwen in de provincie van je hoofdstad voor **elk** van je provincies die bezet zijn door legereenheden van je tegenstander.
- **SPARTACUS** kan éénmaal per ronde één legioen bouwen voor 1 munt of 1 gladiator.
- **GILGAMESH** kan éénmaal per ronde één fort bouwen voor 1 munt of 1 steen.
- **PHAROS** kan éénmaal per ronde één trireem bouwen voor 1 munt of 1 hout.

Gebouwen:

In elke provincie staan de symbolen afgedrukt van de gebouwen die er gebouwd kunnen worden. Sommige provincies tonen twee stads- en/of karavaansymbolen, wat betekent dat er maximaal twee van elk gebouwd kunnen worden. Indien in een provincie een specifiek bouwsymbool niet staat afgedrukt, dan kan dat gebouw er ook niet worden gebouwd.

Voorbeeld: De Griekse speler bouwt een trireem in Mare Aegaeum ① (naast Achaea, Macedonia of Thracia). Nu kan hij een controlefiche plaatsen in Asia ② (want die is – dankzij de net geplaatste trireem – verbonden met Achaea, Macedonië en Thracia). Vervolgens kan hij een legendarische stad bouwen op het stadsveld in Asia ③ dankzij de controlefiche die hij net in die provincie heeft gebouwd. In Asia staan geen karavanen of markten afgebeeld en dus kan hij die daar ook niet bouwen.



3.1.3 Helden (werven) en wereldwonderen bouwen

Elke held/wereldwonder geeft de controlerende speler een uniek voordeel en/of bonussen voor leiderschap. Je begint het spel met je starheld. Je **tweede** held/wereldwonder **kost 7 grondstoffen** (7 munten of 7 verschillende goederen), je **derde** kost **8 grondstoffen**, je **vierde** kost **9 grondstoffen** en je **vijfde** kost **10 grondstoffen**. De aanschaf van een vijfde held/wereldwonder kan een speler de overwinning opleveren (6.2).

Held- en wereldwonder tegels worden op het spelersbord van de controlerende speler gelegd.

De piramides zijn een speciaal wereldwonder: ze kosten 12 grondstoffen en met de bouw ervan wint de speler het spel (6.1).

3.1.4 Pas de leiderschapssporen aan

Aan het einde van de bouwfase van iedere speler, past de speler zijn score aan voor handel, cultuur en militie om de invloed te weerspiegelen van de gebouwen en/of legereenheden die hij

heeft gebouwd of verloren (5.0), plus eventuele bonussen voor leiderschap van helden/wereldwonderen.

Voorbeeld: De Griekse speler bouwde een trireem en een legen-darische stad. Hij verhoogt zijn score op het militaire spoor met 1 omdat hij één trireem bouwde en zijn score op het culturele spoor met 1 omdat hij de legendarische stad bouwde.

Voorbeeld: De Egyptische speler bouwde Circe. Ze verhoogt de score van Egypte voor het handels- en militaire spoor met 1.

Opmerking: bovenaan de leiderschapssporen worden de symbolen getoond van gebouwen, legereenheden en helden/wereldwonderen die dat leiderschapspoor beïnvloeden.

FASE 4. VERPLAATSEN EN VECHTEN

De militaire leider wijst de actieve speler aan die als eerste gaat Verplaatsen en vechten (hij mag zichzelf aanwijzen). Zodra deze speler klaar is, wijst de militaire leider de volgende actieve speler aan die mag Verplaatsen en vechten, enzovoort.

4.1 Verplaatsen

De actieve speler mag een onbeperkt aantal van zijn triremen en legioenen verplaatsen. Een trireem kan verplaatst worden naar een **aangrenzende** zee; een legioen naar een **aangrenzende of verbonden** provincie (3.1.1).

In de fase Verplaatsen en Vechten gaat de actieve speler eerst met zijn triremen Verplaatsen en Vechten en dan pas met zijn legioenen Verplaatsen en Vechten.

4.1.1 Verplaatsingen op zee

Triremen worden verplaatst van een zee naar een aangrenzende zee. Nadat de actieve spelers **alle** verplaatsingen van zijn triremen heeft voltooid, staan ze mogelijk in een zee die ook bezet is door triremen van een tegenstander. De **actieve speler kiest** of hij een zeeslag wil starten. Zeeslagen zijn niet verplicht en triremen van meerdere spelers kunnen in dezelfde zee aanwezig zijn zonder strijd te voeren. Maar als de actieve speler ervoor kiest om te vechten, moet hij dat doen voordat hij zijn legioenen gaat verplaatsen. Zo riskeert hij om triremen te verliezen die hij nodig zou kunnen hebben voor het vervoer van zijn legioenen (4.1.2).

4.1.2 Verplaatsingen op land

Elk legioen mag van een provincie naar een aangrenzende of verbonden provincie verplaatst worden.

Indien er – nadat de actieve speler **alle** gewenste legioenen heeft verplaatst – eigen legioenen staan in provincies die ook bezet zijn door legioenen en/of forten van een tegenstander **moet** er een landgevecht gevoerd worden. Legioenen en/of forten van verschillende spelers mogen niet dezelfde provincie bezetten zonder een gevecht te leveren.

Voorbeeld 1: De speler heeft 2 Romeinse legioenen in Italia, 1 legioen in Crete en 2 triremen in Mare Ionium. Hij verplaatst eerst één trireem naar het aangrenzende zeegebied Mare Africum ① dat reeds bezet is door een gele Egyptische trireem. De Romeinse speler beslist de Egyptenaar niet aan te vallen. Hij verplaatst nu zijn 2 legioenen van Italia naar Cyrenaica ② omdat deze provincies door de aaneengesloten keten van Romeinse triremen verbonden zijn (Mare Ionium & Mare Africum) en zijn ene legioen van Crete naar Cyrenaica ③ dankzij dezelfde trireem in Mare Africum.



Opmerking: Als de Romeinse trireem had besloten om de strijd aan te gaan met de Egyptische trireem en niet werd vernietigd, kon hij toch nog de Romeinse legioenen vervoerd hebben naar Cyrenaica.

Voorbeeld 2: De Babylonische speler heeft 2 legioenen en 1 fort in Cilicia. Hij is de nieuwe actieve speler. Hij kan 2 legioenen uit Cilicia verhuizen om het Egyptische fort in Judea aan te vallen **1**, daarbij zijn fort alleen achterlatend om met 2 Egyptische legioenen te strijden. Of de Babylonische speler kan in plaats daarvan 1 legioen verplaatsen naar Asia **2**, waarbij hij 1 legioen en zijn fort achterlaat om met de 2 Egyptische legioenen te strijden. Of hij kan beslissen om geen enkel legioen te verplaatsen en ze allemaal te gebruiken in de strijd in Cilicia tegen de Egyptenaren.



4.2 Gevechten

Elk gevecht wordt met **één enkele worp** van de gevechtsdobbels-
dobbels- en afgehandeld.

Blauwe gevechtsdobbels- worden gebruikt voor gevechten op zee en beige voor gevechten op het land.

Aanvaller en verdediger werpen tegelijkertijd voor **elk** van hun triremen (zeegevecht) of legioenen (landgevecht) één gevechtsdobbels-
Iedere speler telt het aantal ogen van zijn geworpen dobbels- en deelt dit totaal door 5. Het resultaat – afgerond naar beneden – geeft aan hoeveel treffers hij scoort tegen zijn tegenstander. Met elke tref-
ter wordt een legereenheid van de tegenstander vernietigd. De tegenstander kiest zelf welke van zijn legereenheden (trireem, legioen, fort) hij vernietigt en van het speelbord haalt. Triremen kunnen niet deelnemen aan landgevechten en legioenen kunnen niet deelnemen aan zeeslagen.

Fort: Indien de speler die deelneemt aan een gevecht een fort heeft in de provincie **vervalt 1 tref-
ter** tegen deze speler en wordt er **5 toegevoegd** aan het resultaat van zijn worp. Het fort wordt alleen verwijderd als de eigenaar dat kiest als één van zijn vernietigde legereenheden.



Voorbeeld 1 (vervolg): De 3 Romeinse legioenen in Cyrenaica vallen de Egyptenaren aan, die 1 legioen en 1 fort controleren. De Romeinse speler werpt met 3 dobbels- V, IV en III ogen, dus een totaal van 12.

De Romeinse startheld Caesar verhoogt het resultaat van elke dobbels-
dobbels- met 1 per legioen, zodat het eindresultaat 15 wordt. 15 gedeeld door 5 is gelijk aan 3 treffers tegen de Egyptenaren. De Egyptische speler gooit 1 dobbels-
dobbels- wat resulteert in III ogen, wat geen treffers oplevert. Het Egyptische fort laat echter 1 Romeinse tref-
ter vervallen en verhoogt het eindresultaat van de worp met 5 tot een totaal van 8 (3 + 5 = 8). 8 gedeeld door 5 en naar beneden afgerond zorgt voor 1 tref-
ter tegen de Romeinen en deze verliezen 1 legioen. De Egyptenaren ondergaan uiteindelijk 2 treffers en verliezen zowel hun legioen als hun fort.

Vervolg vorige voorbeeld: Spelers die na de beurt van de Romeinen Verplaatsen en Vechten, kunnen legioenen verhuizen naar Cyrenaica en dus kan daar een ander gevecht plaatsvinden tussen hen en de twee overgebleven Romeinse legioenen.

1 wereldwonder en 4 helden kunnen vechten beïnvloeden:

- **STATUE OF ZEUS** kan vrede uitroepen met een tegenstander zodat hij je provincies niet kan komen bezetten.
- **CAESAR, NEBUKADNEZAR, RAMSES II** en **PERICLES** geven voordelen bij gevechten (10.0).

4.2.1 In staat van oorlog

Indien na een gevecht **beide spelers** nog legioenen en/of een fort in een provincie hebben, is die provincie “**in staat van oorlog**”. Andere spelers, inclusief de speler die werd aangevallen, die hun Verplaatsen en Vechten-fase in deze ronde nog hebben, kunnen nog steeds eenheden Verplaatsen naar deze provincie en in hun beurt Vechten.

Indien aan het einde van de ronde de provincie nog steeds wordt bezet door legioenen of een fort van meer dan één speler, blijft deze provincie “**in staat van oorlog**”. Een provincie in staat van oorlog blijft inkomsten genereren voor de controlerende speler, maar hij mag **geen nieuwe legereenheden of gebouwen bouwen** in deze provincie of aangrenzende zeegebieden (tenzij het de hoofdprovincie is van de speler).

4.3 Veroveringen

Een aanvaller wordt een veroveraar als hij de enige speler is die legereenheden heeft in een door een tegenstander gecontroleerde provincie. Tijdens zijn beurt kan hij **ofwel:**

- precies één gebouw **plunderen**, of
- verschillende gebouwen **bezetten**, of
- het controlefiche van de provincie **bezetten**.

Als andere spelers legereenheden verplaatsen naar een veroverde provincie, zullen de legereenheden van de veroveraar vechten. Als de legioenen van de veroveraar het gevecht overleven en de enige legereenheden in de provincie blijven, blijven ze elk gebouw of controlefiche bezetten dat ze al voor het gevecht bezetten. Indien na het gevecht legereenheden van meerdere spelers overblijven in de provincie, is de provincie “in staat van oorlog” en zullen de legioenen van de veroveraar niet langer gebouwen/het controlefiche bezetten.

Indien een veroveraar tijdens volgende rondes nog steeds een provincie bezet, kiest hij opnieuw of hij zal plunderen, met zijn legioenen gebouwen of de controlefiche zal bezetten.

4.3.1 Een gebouw plunderen

De veroveraar kan onmiddellijk precies één gebouw (stad, hoofdstad, legendarische stad, karavaan, tempel of markt) naar keuze in de provincie vernietigen. Hij doet dit door het gebouwfiche te verwijderen en één van zijn legioenen te plaatsen op het nu lege bouwveld.

- Als hij een stad of hoofdstad vernietigt, krijgt hij 1 munt;
- Als hij een karavaan vernietigt, krijgt hij de bijbehorende grondstof;
- Als hij een tempel of een markt vernietigt, krijgt hij niets (maar hij onttrekt de controlerende speler om in de toekomst diens inkomsten te verdubbelen);
- Als hij een legendarische stad vernietigt, ontvangt hij 1 munt of 1 legendarisch goed.

Een vernietigd gebouw wordt afgelegd in de centrale voorraad en kan dus opnieuw worden gekocht en gebouwd.

Voortzetting van het vorige voorbeeld: De Romeinse speler versloeg de Egyptenaren en heeft nog twee legioenen in Cyrenaica. Hij besluit om te plunderen! Hij vernietigt de karavaan en verwijdert het karavaanfiche, plaatst één van zijn legioenen op het veld met het karavaansymbool en krijgt meteen 1 Papyrus.



1 held beïnvloedt plunderen:

- **HAMILCAR** verdubbelt de inkomsten door plundering: de speler krijgt 2 munten voor het vernietigen van een stad, 2 goederen voor het vernietigen van een karavaan, 1 munt + 1 legendarisch goed voor het vernietigen van een legendarische stad.

4.3.2 Meerdere gebouwen bezetten

De veroveraar kan zijn legioenen op gebouwen van zijn keuze plaatsen (stad, hoofdstad, legendarische stad, tempel, karavaan en markt), ze dus met 1 legioen per gebouw bezetten en controleren.

Tijdens de volgende fase Grondstoffen ontvangen zal de veroveraar de grondstoffen krijgen van de gebouwen in plaats van de speler die de provincie controleert. (Grondstoffen voor niet-bezette gebouwen gaan nog steeds naar de speler die de provincie controleert.) Bezette gebouwen tellen mee voor het leiderschapsspoor van de veroveraar (5.0).

Opmerking: Bezette steden worden ook meegeteld voor de veroveraar bij het bepalen van de overwinningsvoorwaarde '4 hoofd- of legendarische steden bezetten' (6.0).

Door een legioen op een tempel te plaatsen verdubbel je de munt-inkomsten voor elke stad in die provincie die je ook bezet met een legioen. Door een legioen op een markt te plaatsen verdubbel je de goederen-inkomsten voor elke karavaan in die provincie die je ook bezet met een legioen. **Opmerking:** een markt of een tempel bezetten levert op zich geen goederen op. Zodra de legioenen van een veroveraar de provincie verlaten, herwint de controlerende speler (= degene van wie de controlefiche in de provincie ligt) de controle over de verlaten gebouwen.



Voorbeeld: De Romeinse speler beslist om de karavaan en de markt te bezetten. Hij zal 2x Papyrus krijgen tijdens de volgende fase Grondstoffen verkrijgen (in plaats van de Egyptische speler). De Egyptische speler ontvangt 1 munt voor de niet-bezette stad.

4.3.3 Controle over een provincie overnemen

Om de controle over te nemen moet een provincie aangrenzend zijn aan of verbonden zijn met één van de andere provincies van de veroveraar! **Opmerking:** de controle over de provincies van hoofdsteden kan niet overgenomen worden; hun controlefiches staan reeds afgedrukt op het speelbord.

De veroveraar kan één van zijn legioenen op het controlefiche van de tegenstander plaatsen. Het controlefiche blijft liggen.

Indien aan het begin van een toekomstige fase Verplaatsen en Vechten van de veroveraar diens legioen nog steeds op het controlefiche van de andere speler ligt, mag de veroveraar het controlefiche van de andere speler gratis vervangen door een eigen controlefiche. Hij (de veroveraar) is vanaf nu de **nieuwe controlerende speler** van die provincie. Van nu af aan zijn alle gebouwen in deze provincie die niet bezet zijn door legioenen van een tegenstander onder zijn controle en krijgt hij daarvan de inkomsten.

Wanneer een veroveraar in een provincie gebouwen of het controlefiche bezet, blijft de controlerende speler de grondstoffen krijgen voor alle gebouwen die niet zijn bezet door de veroveraar.



Voorbeeld: de Romeinse speler beslist om de Egyptische controlefiche in Cyrenaica te bezetten. De Egyptische speler ontvangt in de volgende ronde de inkomsten van alle gebouwen in de Grondstoffen Verkrijgen-fase. Als in de volgende ronde aan het begin van de

Romeinse fase Verplaatsen en vechten het Romeinse legioen nog steeds op het Egyptische controlefiche ligt, wordt het gele Egyptische controlefiche vervangen door het rode Romeinse controlefiche.

Opmerking: plunderen levert onmiddellijk grondstoffen op en vernietigt gebouwen in een provincie, wat nadelig is voor je tegenstander. Dit ga je gewoonlijk doen als je vreest voor onmiddellijke vergelding. Maar als je denkt dat je het bezit van een provincie kan overnemen, kan je in plaats daarvan gebouwen of het controlefiche van de tegenstander bezetten,

1 held beïnvloedt controle overnemen:

QUEEN OF SHEBA kan éénmaal per ronde het controlefiche onmiddellijk vervangen in dezelfde ronde dat deze bezet werd, maar moet daarvoor het gebruikte legioen verwijderen.

want als je éénmaal de controlerende speler van de provincie wordt, krijg je de inkomsten van al haar gebouwen.

4.3.4 Leiderschapssporen aanpassen

Spelers moeten tijdens de ronde voortdurend hun score op het handels-, culturele en militaire spoor aanpassen voor elk gebouw dat en/of legerenheid die zij gewonnen of verloren hebben (5.0).



Voorbeeld: de Romeinse speler beslist om de karavaan en de markt te bezetten. Hij verhoogt onmiddellijk de score voor Rome op het handels-spoor met 2 en verlaagt de score voor Egypte op het handels-spoor met 2.



4.3.5 Bijzonder geval: hoofdprovincie



De provincie met de hoofdstad van de speler (*Roma, Carthago, Athenae, Alexandria en Babylon*) kan nooit worden overgenomen (het controlefiche staat afgedrukt op het speelbord). Als zijn hoofdstad wordt bezet door een tegenstander kan de speler er nog steeds nieuwe legioenen of een fort in bouwen alsook triremen in aangrenzende zeegebieden.

FASE 5. LEIDERS BEPALEN



Er zijn leiderschapssporen en bijpassende leiders voor handel, cultuur en militie.

De score op elk van die sporen moet altijd correct zijn voor elke speler, aangezien veranderingen voor elk gebouw, legerenheid of bonus(sen) voor held/wereldwonder direct moeten worden aangepast op het juiste leiderschapsspoor.

Let op: In geval van twijfel kan je op elk moment de score van een speler voor een specifiek spoor controleren door het aantal relevante elementen te tellen.

De speler met de hoogste score op elk spoor wordt de **leider** van dat leiderschapsspoor.

- **Handelsleider** = de speler die de meeste karavanes en markten controleert plus de bonussen voor helden/wereldwonderen.
- **Culturele leider** = de speler die de meeste steden, hoofdsteden, legendarische steden en tempels controleert plus de bonussen voor helden/wereldwonderen.

- **Militaire leider** = de speler die de meeste triremen, legioenen en forten controleert plus de bonussen voor helden/wereldwonderen.

Indien twee of meer spelers dezelfde score hebben, beslist de vorige leider aan wie hij het leiderschap overdraagt. Dat kan hijzelf zijn als hij één van de spelers is met de dezelfde score. Elke leider plaatst één van zijn gekleurde leiderschapsfiches bovenaan het leiderschapsspoor, zodat iedereen weet wie de leider is.

Opmerking: sommige helden/wereldwonderen leveren aan de speler een bonus op voor één of meerdere leiderschapssporen.



Voorbeeld: Rome controleert 3 karavanes en 2 markten en diens rode markeerfiche staat op niveau V van het leiderschapsspoor Handel. Griekenland controleert 2 karavanes en 2 markten en dus staat het groene markeerfiche op niveau IV Handel. Babylon controleert 3 karavanes en 1 markt: het paarse markeerfiche is op niveau IV Handel geplaatst. Egypte en Carthago controleren elk 2 karavanes en 1 markt en beide plaatsen hun gele en zwarte markeerfiche op niveau III van het leiderschapsspoor Handel. Rome heeft het hoogste niveau op het leiderschapsspoor Handel. Hij wordt de handelsleider en plaatst één van zijn leiderschapsfiches bovenaan het leiderschapsspoor Handel. Tijdens fase 2 – Grondstoffen Verkrijgen zal hij het wisselfiche kiezen (2.1). Hij zal ook de eerste zijn om een aangeboden grondstof van een andere speler te nemen (2.2).



Indien een speler niveau XV op een leiderschapsspoor passeert, draait hij het markeerfiche om naar het “+” symbool en telt verder vanaf niveau I.

Voorbeeld: Rome heeft 5 forten, 5 triremen en 4 legioenen. Zijn rode markeerfiche wordt op niveau XIV van het Militaire spoor geplaatst, hij is de militaire leider en één van zijn leiderschapsfiches wordt bovenaan het Militaire spoor geplaatst. Tijdens de bouwfase bouwt hij 4 legioenen en verhoogt zijn score op het militaire spoor van niveau van 14 tot 18. Hij draait zijn rode markeerfiche om naar de ‘+’-kant en plaatst deze op niveau III van het militaire leiderschapsspoor (18 - 15 = 3).

6. OVERWINNINGSVOORWAARDEN

Een speler kan het spel op één van vier volgende wijzen winnen:

6.1 Piramiden

Een speler die de **piramiden bouwt** tijdens fase 3 – Bouwen, wint onmiddellijk het spel.

6.2 Vijf helden en/of wereldwonderen

Een speler die een **vijfde held/wereldwonder bouwt**, wint het spel **aan het einde** van fase 3 – Bouwen.

Indien meerdere spelers hun vijfde held/wereldwonder hebben gebouwd in dezelfde Bouwen-fase, dan wint daarvan de speler die de culturele leider is. Is geen van hen de culturele leider, dan delen ze de overwinning.

6.3 Vier hoofd- en/of legendarische steden

Een speler wint als hij 4 hoofdsteden en/of legendarische steden bezet of controleert **aan het einde** van fase 4: Verplaatsen & Vechten.

6.4 Leiderschap

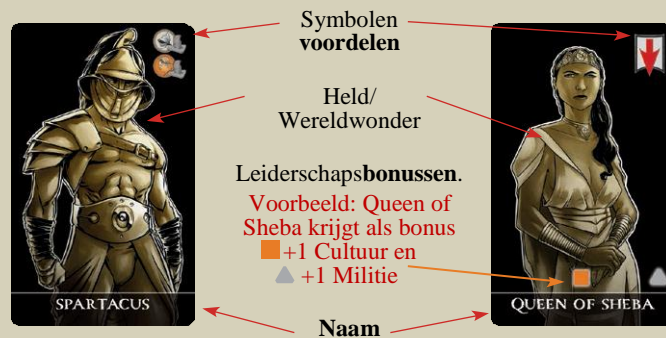
Een speler wint als hij alle drie leiderschapstitels heeft (Handel, Cultuur en Militie) **aan het einde** van fase 5: Leiders Bepalen.

1 held beïnvloedt een overwinningsvoorwaarde:

- **PERSEUS** laat je toe om als **eerste** je **vijfde held** of de **piramiden** te bouwen en het spel onmiddellijk te winnen. De beslissing van de speler die Persues heeft om eerst te bouwen, gaat voor op de keuze van de handelsleider.

7. HELDEN EN WERELDWONDEREN

De specifieke voordelen van helden en wereldwonderen hebben altijd voorrang op andere spelregels.



8. DIPLOMATIE

Spelers kunnen met elkaar onderhandelen en afspraken maken. Maar gemaakte beloften en afspraken kunnen op elk moment gebroken worden.

Voorbeeld: De Romeinse speler belooft de Griekse speler dat hij niet zal binnenvallen in Dacia als de Griekse speler geen trirem bouwt in Mare Ionium (4.3.2). In de volgende Verplaatsen & Vechten-beurt van de Romeinse speler ‘vergeet’ deze zijn belofte en verplaatst toch legereenheden naar Dacia.

Spelers mogen nooit gebouwen, legereenheden, grondstoffen of controlefiches ruilen.

9. VRAGEN & ANTWOORDEN

Grondstoffen ontvangen

V: De handelsleider speelt een wisselfiche met 5 grondstoffen (2.1), echter één speler heeft slechts 4 grondstoffen voorradig. Wat moet deze speler doen?

A: *De speler plaatst zo veel grondstoffen als hij kan: in dit geval 4. Hij zal dan ook maximaal 4 grondstoffen van andere spelers kunnen nemen, in plaats van 5.*

Bouwen

V: De handelsleider heeft ervoor gekozen dat mijn tegenstander eerder mag bouwen dan ik. Ik ben bang dat hij de piramiden zal bouwen om direct het spel te winnen. Ik bezit Perseus, dus kan ik eerst aan de beurt komen, de piramiden bouwen en direct het spel winnen?

A: *Ja, je mag inderdaad eerst de beurt opeisen, de piramiden bouwen en het spel winnen. Zelfs als je tegenstander Castor & Pollux heeft, waardoor hij de mogelijkheid heeft om de vaardigheden van je held te kopiëren. De oorspronkelijke held heeft altijd voorrang.*

V: Ben ik beperkt in het aantal legereenheden dat ik kan bouwen?

A: *Ja, het aantal legereenheden is gelimiteerd in het spel. Je mag ook nooit vrijwillig een legereenheid op het speelbord vernietigen.*

V: Zijn de grondstoffen gelimiteerd?

A: *Ja – op is op.*

Verplaatsen & Vechten

V: Ik verplaats legereenheden naar een provincie “in staat van oorlog” die bezet is door legioenen van meerdere tegenstanders. Met wie moet ik vechten?

A: *Kies één tegenstander en vecht. Per beurt kan er maar één gevecht zijn per provincie/zee.*

V: Een Griekse veroveraar bezet een Egyptisch controlefiche aan het begin van de fase Verplaatsen & vechten. De Griekse veroveraar controleert echter niet langer een aangrenzende of verbonden provincie, omdat hij een trirem verloren heeft die voor de verbinding zorgde met door hem gecontroleerde provincies. Wat gebeurt er met het controlefiche dat normaal gezien zou worden overgenomen?

A: *Het Egyptisch controlefiche wordt nog steeds verwijderd, maar NIET vervangen door dat van de Griekse veroveraar. Niemand controleert de provincie en niemand krijgt er grondstoffen voor in de fase Grondstoffen ontvangen.*

10. OVERZICHT VAN DE VOORDELEN VAN HELDEN EN WERELDWONDEREN



CAESAR

STARTHELD

FASE 4: VERPLAATSEN & VECHTEN

Elk van je legioenen verhoogt je worp met de gevechtsdobbelen met +1 als je de **actieve** speler bent.



CASTOR & POLLUX

Als je ze werft (=bouwt) kies je een held naar keuze (geen startheld/wereldwonder/Perseus) die onder controle is van een andere speler en je mag diens voordeel voor de rest van het spel gebruiken. Je krijgt de leiderschapsbonussen van de gekopieerde held **NIET**.



NEBUKADNEZAR

FASE 4: VERPLAATSEN & VECHTEN

Je mag +5 toevoegen aan het totaal van je worp in een gevecht in een provincie die je controleert.

Je moet minstens één legereenheid in deze provincie hebben om te kunnen vechten en dit voordeel te gebruiken.



HAMMURABI

STARTHELD

FASE 3: BOUWEN

Je mag elke ronde **gratis** een controlefiche bouwen in een lege of niet-bezette provincie aangrenzend aan of verbonden met een provincie die je aan het begin van de ronde controleerde.



CIRCE

FASE 1: GRONDSTOFFEN VERKRIJGEN

Je mag legioenen plaatsen op lege karavaanvelden en deze als karavanan beschouwen. Elk op deze manier gebruikt legioen moet tijdens de fase Verplaatsen & vechten op het goederensymbool op het speelbord worden geplaatst.

LEIDERSCHAPSBONUS

1 Handel, 1 Militie



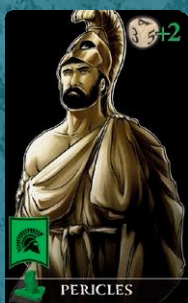
PENTHESILEIA

FASE 3: BOUWEN

Eénmaal per ronde mag je gratis 1 legioen in je hoofdprovincie bouwen voor elk van je provincies die bezet is door één of meer tegenstanders.

LEIDERSCHAPSBONUS

2 Cultuur, 2 Militie



PERICLES

STARTHELD

FASE 4: VERPLAATSEN & VECHTEN

Elk van je legioenen verhoogt je worp met de gevechtsdobbelen met +2 als je **NIET** de actieve speler bent.



GILGAMESH

FASE 3: BOUWEN

Eenmaal per ronde mag je één fort bouwen voor slechts 1 munt of 1 steen (3.1.2).



PERSEUS

FASE 3: BOUWEN

Je mag de culturele leider negeren en beslissen om **als eerste** speler je **vijfde held** of de **piramiden** te bouwen om zo onmiddellijk het spel te winnen.

Deze eigenschap kan niet worden overgenomen door **CASTOR & POLLUX**

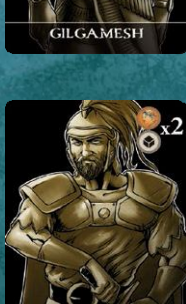


CLEOPATRA

STARTHELD

FASE 3: BOUWEN

Je mag:
 ➤ één munt gebruiken per goederenset,
EN
 ➤ één goed gebruiken per muntenset.



GILGAMESH

HAMILCAR

FASE 4: VERPLAATSEN & VECHTEN

Je mag het inkomen door plunderen verdubbelen:
 ➤ 2 munten voor een stad,
 ➤ 2 goederen voor een karavaan,
 ➤ 1 munt + 1 legendarisch goed voor een legendarische stad.

LEIDERSCHAPSBONUS

1 Handel, 1 Cultuur, 1 Militie



QUEEN OF SHEBA

FASE 4: VERPLAATSEN & VECHTEN

Eenmaal per ronde mag je het controlefiche van een tegenstander **onmiddellijk** in dezelfde ronde vervangen, door het legioen dat het fiche bezette, op te offeren (4.3.3).

LEIDERSCHAPSBONUS

1 Cultuur, 1 Militie



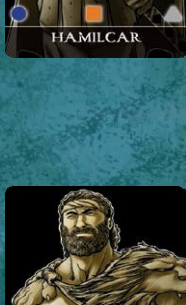
HANNIBAL

STARTHELD

FASE 3: BOUWEN

Je mag éénzelfde soort goed tweemaal in elke set van goederen opnemen.

Voorbeeld: ijzer, ijzer, hout.



HAMILCAR

HERCULES

Geen andere vaardigheden dan leiderschapsbonussen.

LEIDERSCHAPSBONUS

2 Handel, 2 Cultuur, 2 Militie



QUEEN OF SHEBA

RAMSES II

FASE 4: VERPLAATSEN & VECHTEN

Je mag voor alle gevechten op land één extra dobbelsteen werpen. Je moet minstens één legereenheid in de provincie hebben om deze eigenschap te benutten.



RAMSES II

SPARTACUS

FASE 3: BOUWEN

Eenmaal per ronde mag je 1 legioen bouwen voor 1 munt of 1 gladiator (3.1.2).



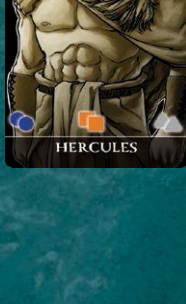
ANTIGONE

FASE 2: GRONDSTOFFEN VERHANDELEN

Nadat de handelsleider het aantal uit te wisselen grondstoffen heeft gekozen, mag je het aantal grondstoffen dat je zelf aanbiedt veranderen (0 tot 5 grondstoffen naar keuze).

LEIDERSCHAPSBONUS

2 Handel, 2 Cultuur



HERCULES



SPARTACUS



KOLOS VAN RODOS

FASE 1: GRONDSTOFFEN VERKRILGEN

Nadat alle spelers hun grondstoffen hebben gekregen, mag je 1 goed naar keuze uit de voorraad nemen.

Meld aan de andere spelers wat je kiest.

COLOSSUS OF RHODES



HANGENDE TUINEN

FASE 3: BOUWEN

Elke ronde mag je – bovenop de 2 munten die je al mag bewaren – nog 2 **verschillende** niet-gebruikte goederen bewaren.

LEIDERSCHAPSBONUS

2 Handel

HANGING GARDENS



VUURTOREN VAN PHAROS

FASE 3: BOUWEN

Eenmaal per ronde mag je 1 trirem bouwen voor 1 munt of 1 hout (3.1.2).

PHAROS



STANDBEELD ZEUS

FASE 4: VERPLAATSEN & VECHTEN

Aan het **begin** van de fase Verplaatsen & vechten, **mag** je jezelf “in vrede” verklaren met een tegenstander. Je mag in opeenvolgende rondes NIET dezelfde tegenstander kiezen.

De legioenen van je tegenstander, die in provincies staan die jij controleert, worden teruggeplaatst in hun hoofdprovincie.

Voor de rest van deze ronde mag geen van beide vechten tegen de ander of één van de door de ander gecontroleerde provincies binnenvallen. Er kan simpelweg geen gevecht plaatsvinden tussen jullie.

STATUE OF ZEUS



TEMPEL van ARTEMIS

FASE 1: GRONDSTOFFEN VERKRILGEN

Je krijgt elke ronde tijdens de fase Grondstoffen ontvangen 1 extra munt.

TEMPLE OF ARTEMIS

INHOUDSTAFEL

Bezetten gebouw	4.3.2	Handelsleider.....	5.0	Verovering.....	4.3
Bouwen	3.1.2	Hoofdstad	1.2	Verplaatsen	4.1
Bouwfase	3.0	In staat van oorlog	4.2.1	Verplaatsingen op land.....	4.1.1
Bouwkosten.....	3.0	Legendarische goederen	1.4	Verplaatsingen op zee	4.1.2
Controle	1.3	Legendarische stad	1.2	Wisselfiche	2.1
Controle over een provincie	4.3.3	Legereenheid	3.1.2		
Controlefiche.....	3.1.1	Leiderschapspoor	3.1.4, 5.0		
Controlerende speler	3.1.1	Militaire leider.....	5.0		
Culturele leider.....	5.0	Ongebruikte goederen.....	3.0		
Diplomatie.....	8.0	Overwinning.....	6.0		
Grondstoffen verhandelen.....	2.2	Plunderen	4.3.1		
ontvangen.....	1.1	Piramiden	6.1		
		Vechten	4.2		
		Veroveraar	4.3		

Mare Nostrum – Empires Rules v54

Spelontwerp: Serge Laget.

Ontwikkelingsteam: Serge Laget, Bruno Cathala, Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha

Engelse spelregels: Uwe Eickert

Nederlandse spelregels: Luk Van Baelen – Proeflezer: Olav Fakkeldij

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 © 2015 Academy Games, Inc.
through license from ASYNCRON games.

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

English & Dutch Language Rules Copyright © 2015-2016 Academy Games
www.AcademyGames.com



DEFINITIES

Actieve speler - de speler die aan de beurt is.

Aangrenzende provincie - een provincie die een grenslijn deelt met een andere provincie maar niet wordt gescheiden door water.

Beurt - in elke fase nemen spelers één of meerdere beurten.

Bezetten (4.3.2) - een aanvaller wordt de veroveraar van een provincie als hij de enige is met legereenheden in een door een tegenstander gecontroleerde provincie aan het einde van zijn fase Verplaatsen & vechten.

Met zijn legioenen kan de veroveraar ervoor kiezen om onmiddellijk te plunderen, de gebouwen van de tegenstander te bezetten (4.3.2) om zo de volgende ronde de bijbehorende grondstoffen te ontvangen OF het controlefiche van de tegenstander te bezetten (4.3.3) om deze hopelijk in de volgende ronde te vervangen door een eigen controlefiche.

Controle - een speler controleert een provincie als zijn controlefiche er in ligt. Hij controleert dan ook alle gebouwen in deze provincie die niet zijn bezet door de legioenen van tegenstanders.

Controlerende speler - de speler die zijn controlefiche in een provincie te heeft geplaatst. Hij kan nu in deze provincie legereenheden en gebouwen bouwen indien er geen legereenheden staan van een andere speler.

Gebouwen - steden, hoofdsteden, legendarische steden, tempels, karavanes en markten.

Grondstoffen - goederen en munten.

Held - een tegel die gekocht kan worden en die de speler extra voordelen en/of leiderschapsbonussen geeft.

Hoofdprovincie - de provincie waar de hoofdstad van een speler in ligt.

In staat van oorlog - een provincie waar aan het einde van de fase Verplaatsen en vechten legereenheden staan van twee of meer spelers.

Legendarische stad - Jeruzalem, Syracusae en Troia.

Legendarische goederen - gelijk aan gewone goederen, maar willekeurig getrokken uit de trekstapel legendarische goederen (1.4)

Legereenheden - triremen, legioenen en forten.

Plunderen (4.3.1) – het vernietigen door de veroveraar van precies één gebouw naar keuze

Ronde - bestaat uit fasen 1 t/m 5.

Stad (1.2) – gewone stad, hoofdstad of legendarische stad.

Voorraad – de centrale voorraad grondstoffen en gebouwen naast het bord die tijdens het spel beschikbaar is voor alle spelers.

Verbonden provincie - een provincie die een verbinding heeft met een andere provincie via zeegebieden die bezet zijn door triremen van de speler.

Wereldwonder - een tegel die gekocht kan worden en die de speler extra voordelen en/of leiderschapsbonussen geeft.