



MARE NOSTRUM IMPERIA



PHALANX

GRA ZAPROJEKTOWANA PRZEZ SERGE LAGETA





ASYNCRON


PRZYGOTOWANIE GRY (WIDOCZNE ROZSTAWIENIE DLA 5 GRACZY)


Każdy gracz samodzielnie lub losowo wybiera jedno z 5 imperiów. Każde imperium rozpoczyna grę, kontrolując 3 prowincje, które oznaczone są takim samym kolorem co jego znaczki kontroli, legiony, triremy oraz fortece.


Oprócz tego każde imperium zaczyna grę pod przywództwem jednego ze startowych bohaterów.

 Rzym (Rome) (czerwony) pod przywództwem Cezara (Caesar)

 Grecja (Greece) (zielony) pod przywództwem Peryklesa (Pericles)

 Egipt (Egypt) (żółty) pod przywództwem Kleopatry (Cleopatra)

 Kartagina (Carthage) (czarny) pod przywództwem Hannibala (Hannibal)

 Babilon (Babylon) (fioletowy) pod przywództwem Hammurabiego (Hammurabi)

1 **Rezerwy:** należy posortować i umieścić wszystkie towary, monety, targowiska, karawany, miasta i świątynie odkryte obok mapy. Wszystkie legendarne towary należy ułożyć zakryte na jednym stosie obok mapy.

2 Każdy gracz wybiera imperium i pobiera wszystkie legiony, triremy, fortece oraz znaczki kontroli w jednym kolorze. Warto trzymać je w zasięgu ręki, w pobliżu planszy.

Plansza gry przedstawia basen Morza Śródziemnego z ikonami zasobów (monet oraz towarów), karawan, targowisk, świątyni oraz miast w każdej z prowincji. Wyspy z ikonami traktuje się jako prowincje. Szare, nieopisane wyspy traktowane są jako ozdoby i nie pełnią żadnej roli w grze.



Mapa podzielona jest na prowincje...

...oraz morza.

Karawany

Targowiska

Legendarne miasta

Zwykłe miasta

Świątynie

Imperium każdego gracza zaczyna rozgrywkę z trzema prowincjami, które są w pełni lub częściowo oznaczone tym samym kolorem.

3 Każdy gracz umieszcza legiony, fortece, karawany, targowiska, miasta, świątynie oraz znaczki kontroli w trzech startowych prowincjach swojego imperium, zgodnie z rysunkiem na wewnętrznej stronie swojej zasłonki. Każdy gracz otrzymuje 9 pokazanych zasobów (monet oraz towarów). Są to zasoby uzyskane podczas fazy zbierania zasobów w pierwszej rundzie (1.1).



Kości do bitew morskich

Kości do bitew lądowych



ROZSTAWIENIE DLA 3 LUB 4 GRACZY

W przypadku rozgrywki dla 3 lub 4 graczy wykorzystuje się tylko część planszy:

- ▶ 3 graczy: zakryjcie prowincje babilońskie i egipskie planszą przywództwa oraz planszą bohaterów i cudów.
- ▶ 4 graczy: zakryjcie prowincje babilońskie planszą przywództwa.

Wszystkie widoczne prowincje są dostępne w grze. Poniżej widać mapę, a także plansze przywództwa oraz bohaterów i cudów.

PLANSZA DLA 3 GRACZY



PLANSZA DLA 4 GRACZY



Plansza przywództwa

Plansza bohaterów i cudów



5 W kilku pierwszych rozgrywkach:

5 losowo wybranych kart bohaterów i cudów należy umieścić na 5 pierwszych miejscach, zaś kartę piramid – odkrytą na swoim miejscu. Reszta kart bohaterów i cudów jest losowo umieszczana rewersem do góry na pozostałych pustych miejscach.

Na koniec każdej fazy budowy odsłania się nowe karty bohaterów i cudów, tak by 5 z nich ponownie było odkrytych.

Dla doświadczonych graczy:

Wszystkie 17 kart bohaterów i cudów umieszcza się odkryte wraz z kartą piramid na swoim miejscu.

Monety

Towary

Legendarne towary

4 Znaczniki toru przywództwa wszystkich graczy należy umieścić na każdym z torów.

Przywództwo handlowe (lewa kolumna) pokazuje, ile **targowisk** i **karawan** gracz kontroluje, wraz z premiami za bohaterów/cuda. **Przywództwo kulturowe** (środkowa kolumna) pokazuje, ile **świątyń** i **miast** gracz kontroluje, wraz z premiami za bohaterów/cuda. **Przywództwo wojskowe** (prawa kolumna) pokazuje, ile **jednostek** gracz kontroluje, wraz z premiami za bohaterów/cuda. Każde imperium rozpoczyna z następującymi wartościami przywództwa:

	Handel	Kultura	Wojsko	
Rzym (czerwony)	VII	I	III	Rozpoczyna jako przywódca wojskowy i jeden z jego znaczników umieszczany jest na szczycie toru wojska.
Grecja (zielony)	IV	IV	III	
Babilon (fiolet.)	V	III	II	
Egipt (żółty)	IV	IV	II	Rozpoczyna jako przywódca kulturowy i jeden z jego znaczników umieszczany jest na szczycie toru kultury. W grze 3-osobowej Grecja zaczyna jako przywódca kulturowy.
Kartagina (czarny)	VII	I	II	Rozpoczyna jako przywódca handlowy i jeden z jego znaczników umieszczany jest na szczycie toru handlu.

Uwaga: liczby widoczne na planszy przywództwa zapisane są cyframi rzymskimi. 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).

ELEMENTY GRY

➤ 23 karty: 5 startowych bohaterów (CEZAR, HANNIBAL, PERYKLES, KLEOPATRA i HAMMURABI), plus 12 dodatkowych bohaterów, 5 cudów i piramidy.

➤ **Zasoby:**

Towary (13 rodzajów) i monety

Ceramika (3)	Klejnoty (5)	Papirus (5)	Metal (5)	Przyprawy (5)	Kamień (5)	Drewno (5)
Złoto (7)	Zboże (9)	Olej (9)	Owce (9)	Wino (9)	Gladiatorzy (11)	Monety (44)

Legendarne towary (13 – po jednym z każdego rodzaju)



➤ **Budowle:**

Karawany, targowiska, miasta i świątynie

Karawana (37)	Targowisko (25)	Zwykłe miasto (8)	Stolica (5)	Legendarne miasto (3)	Świątynia (14)

➤ 9 kości do bitew lądowych (beżowe) i 5 kości do bitew morskich (niebieskie).



➤ 5 zestawów figurek i znaczników imperiów w różnych kolorach. Każdy zestaw zawiera:

- 8 legionów, 5 trirem, 5 fortec,
- 7 znaczników kontroli,
- 5 znaczników toru przywódców.

➤ 3 znaczniki wymiany:

3 znaczniki wymiany (pokazane z obu stron 5/0, 2/1, 4/3)



➤ 5 arkuszy ze skrótem zasad, zasłonki graczy i plansze imperiów.

OMÓWIENIE GRY

Plansza gry przedstawia basen Morza Śródziemnego podzielony na prowincje i morza. Każda prowincja może zawierać ikony towarów i monet, a także miejsca na budowę karawan, targowisk, miast i świątyni.

Gracze mogą rozwijać swoje imperia, budując karawany, targowiska, miasta oraz świątynie na odpowiednich miejscach w kontrolowanych przez nich prowincjach. Te nowe budowle zapewniają dostęp do monet i towarów. Można rozszerzyć granice imperium, przejmując kontrolę nad nowymi prowincjami i wykorzystując ich zasoby. Można nawet posunąć się do zaatakowania prowincji innego gracza, aby rozpocząć jej okupację i kontrolować jej zasoby i budowle.

Zebrałe monety i towary pozwalają graczom wznosić nowe karawany, targowiska, miasta i świątynie, rozbudowywać swoje armie, a także tworzyć nowe cuda i werbować bohaterów.

Zwycięstwo można osiągnąć poprzez:

- **Prestiż** – zbudowanie piramid.
- **Sławę** – zdobycie 5 kart bohatera/cudu.
- **Podbój** – kontrolowanie 4 stolic i/lub legendarnych miast.
- **Przywódtwo** – jednoczesne posiadanie tytułu przywódcy handlowego, kulturowego i wojskowego.

OMÓWIENIE RUNDY

Gra Mare Nostrum toczy się przez pewną liczbę rund aż do osiągnięcia zwycięstwa przez jednego z graczy. Każda runda składa się z **pięciu** faz:

Faza 1. Zbieranie zasobów (rozgrywana jednocześnie)

Zasobami są towary i monety, a także towary legendarne. Każda karawana kontrolowana przez gracza pozwala na zebranie towaru przedstawionego obok karawany. Jeśli gracz kontroluje także targowisko w tej samej prowincji, liczba zebranych w niej towarów jest podwajana.

Każde miasto kontrolowane przez gracza pozwala na zebranie 1 monety. Jeśli gracz kontroluje także świątynię w tej samej prowincji, liczba zebranych w niej monet jest podwajana.

Faza 2. Wymiana zasobów

(zaczyna się od przywódcy handlowego)

Przywódcą handlowy zagrywa wybrany przez siebie znacznik wymiany, określając, ile zasobów (towarów i/lub monet) musi zaoferować każdy z graczy.

Następnie przywódca handlowy zabiera jeden zasób spośród oferowanych przez innego gracza, po czym z kolei ten gracz zabiera jeden zasób od innego gracza i tak dalej.

Faza 3. Budowa

(kolejność określona przez przywódcę kulturowego)

Przywódcą kulturowy wybiera **aktywnego gracza**, który będzie budować pierwszy (może wybrać siebie). Kiedy aktywny gracz zakończy budowę, przywódca kulturowy wskazuje kolejnego aktywnego gracza i tak dalej, aż wszyscy gracze wykonają tę fazę. Aktywny gracz tworzy każdą jednostkę, budowlę, bohatera, cud lub kontrolę nad prowincją za pomocą:

- zestawu **samych** monet albo
- zestawu **różnych** towarów, bez duplikatów.

Gracz odrzuca zasoby wydane na zbudowanie każdego elementu. Na koniec tej fazy każdy gracz może zachować do dwóch monet na następną rundę. Wszystkie inne niewykorzystane zasoby muszą zostać odrzucone.

Faza 4. Ruch i walka

(kolejność określona przez przywódcę wojskowego)

Przywódcą wojskowy wybiera **aktywnego gracza**, który będzie ruszać się i walczyć pierwszy (może wybrać siebie). Kiedy aktywny gracz skończy ruchy i walkę, przywódca wojskowy wskazuje kolejnego aktywnego gracza i tak dalej, aż wszyscy gracze wykonają tę fazę.

Gdy aktywny gracz zostanie wybrany, decyduje, czy chce przemieścić dowolne ze swoich trirem. Po wykonaniu nimi ruchu aktywny gracz **może** rozpatrzyć bitwy morskie, jeśli jego triremy zajmują morze z wrogimi triremami. Następnie aktywny gracz przemieszcza dowolne ze swoich legionów. Po wykonaniu nimi ruchu aktywny gracz **musi** rozpatrzyć bitwy lądowe, jeśli jego legiony zajmują prowincję z wrogimi legionami.

Faza 5. Zdobycie przywództwa (wykonywana jednocześnie)

Podczas rundy cały czas następuje aktualizacja 3 torów przywództwa, w miarę jak gracze zyskują lub tracą triremy, legiony, fortece, karawany, targowiska, miasta, świątynie, bohaterów i cuda.

W tej fazie ustala się nowych przywódców handlowych, kulturowych i militarnych, zgodnie z pozycją na każdym z torów przywództwa.

Miasta – na mapie znajdują się trzy rodzaje miast:



Miasta: posiadają jasne obramowanie wzdłuż krawędzi. Produkują monety.



Stolice: Rzym (Roma), Ateny (Athenae), Babilon (Babylon), Aleksandria (Alexandria) i Kartagina (Carthago) mają **czarne obramowania**. Produkują monety. Gracz może zawsze budować w stolicy swojej prowincji, nawet jeśli znajduje się ona pod okupacją przeciwnika (3.1.1).



Legendarne miasta: Troja (Troia), Jerozolima (Ierusalem) i Syrakuzy (Syracuse) mają **czerwone obwódki**. Produkują monety i towary legendarne.

Uwaga: grę można wygrać poprzez zwycięstwo wojskowe, jeśli kontroluje się 4 stolice i/lub miasta legendarne (6.0).

Kontrola - gracz kontrolujący prowincję (3.1.1) kontroluje wszystkie karawany, targowiska, miasta i świątynie w jej obrębie z wyjątkiem tych budowli, które są okupowane (4.3.2) przez legiony przeciwnika. Budowla okupowana przez legion przeciwnika znajduje się pod jego kontrolą.

Przykład: Dawid kontroluje egipską prowincję Etiopii (Aethiopia), w której znajdują się dwie karawany i nie ma żadnych legionów. Dawid kontroluje obie te karawany i zbiera zboże oraz złoto z tych karawan podczas kolejnej fazy zbierania zasobów.

ROZGRYWKA

I. FAZA ZBIERANIA ZASOBÓW

1.1 Zbierz towary i monety

W grze występują dwa rodzaje zasobów: towary i monety. Każdy gracz zbiera:



▶ 1 monetę z każdego miasta lub stolicy pod jego kontrolą. Zbiera **dotatkową** monetę za każde kontrolowane miasto, jeśli kontroluje także **świątynię** w danej prowincji.



▶ 1 towar pasujący do towaru widniejącego obok każdej z karawan pod jego kontrolą. Zbiera **dotatkowy** pasujący towar za każdą kontrolowaną karawanę, jeśli kontroluje także **targowisko** w danej prowincji.



▶ 1 monetę oraz 1 legendarny towar (losowo dobierany ze stosu towarów legendarnych) za każde legendarne miasto pod jego kontrolą. Zbiera **dotatkową** monetę **albo** legendarny towar za każde kontrolowane legendarne miasto, jeśli kontroluje także **świątynię** w danej prowincji.



Zebrane zasoby umieszczane są za zasłonką każdego gracza.

1.2 Legendarne towary

Legendarne towary dobiera się losowo. Towar legendarny liczy się tak, jak jego normalny odpowiednik.

Przykład: Legendarne zboże traktuje się tak samo jak normalne zboże, zatem nie można użyć obu razem w tym samym zestawie towarów podczas fazy budowy (3.0).

Po wydaniu legendarny towar jest umieszczany na osobnym stosie odrzuconych towarów legendarnych. Jeśli dobrane zostaną wszystkie legendarne towary, stos odrzuconych jest tasowany i umieszczany rewersem do góry jako nowy stos towarów legendarnych.

2 bohaterów oraz 2 cuda dają dodatkowe zasoby:

- ▶ **KIRKE (CIRCE)** - legiony umieszczone na pustych miejscach karawan zbierają powiązane z nimi zasoby.
- ▶ **HAMILKAR (HAMILCAR)** - podwaja przychód z grabieży (4.3.1).
- ▶ **ŚWIĄTYNIA ARTEMIDY (TEMPLE OF ARTEMIS)** - w każdej rundzie daje 1 dodatkową monetę.
- ▶ **KOŁOS (THE COLOSSUS)** - w każdej rundzie daje 1 dodatkowy towar.

2. FAZA WYMIANY ZASOBÓW

2.1 Zagranie znacznika wymiany

Nowy przywódca handlowy przejmuje wszystkie 3 **znaczniki wymiany**. Każdy z nich posiada dwie różne wartości, jedną z przodu, drugą z tyłu (5 albo 0, 2 albo 1 oraz 4 albo 3).



Przywódca handlowy zagrywa jeden ze znaczników wymiany, z wybraną przez niego wartością, określając, ile zasobów (towarów i/lub monet) musi zaoferować każdy z graczy i umieścić zasłonięte przed swoją zasłonką imperium.

Zagrany znacznik wymiany umieszcza się na jednym z trzech wolnych miejsc ponad torami przywództwa. Znacznika tego będzie można użyć ponownie dopiero po zagranie wszystkich 3 znaczników wymiany **ALBO** po pojawieniu się nowego przywódcy handlowego.

Przykład: Michał jest przywódcą handlowym i wybiera znacznik 3/4, zagrywając go na stronie z wartością 3. Każdy gracz wybiera 3 spośród swoich zasobów i umieszcza je zakryte przed swoimi zasłonkami. W następnej rundzie Michał może zdecydować się na zagranie pozostałych znaczników: 5/0 albo 2/1.

Kiedy wszyscy gracze umieszczą swoje zasoby, odsłaniają je i rozpoczyna się handel zasobami. Gracz, który nie ma dostatecznej liczby zasobów, nie bierze udziału w handlu.

2.2 Handel zasobami

Przywódca handlowy rozpoczyna od zabrania dowolnego zasobu zaoferowanego przez innego gracza i umieszcza go na swojej planszy imperium (**obrazkiem do dołu**). Ten zasób nie może już zostać zabrany przez pozostałych graczy.

Następnie gracz, którego zasób został zabrany przez przywódcę handlowego, może wziąć jeden z odkrytych zasobów od któregoś z pozostałych graczy. Następnie ten gracz bierze wybrany przez siebie zasób i tak dalej, aż wszystkie odkryte zasoby zostaną zabrane (gracze umieszczają pobrane zasoby na swoich planszach imperium obrazkiem do dołu).

Przykład: Michał bierze jeden z zasobów Dawida. Następnie Dawid bierze jeden z zasobów Krystyny. Z kolei Krystyna wybiera jeden z zasobów Dawida, po czym Dawid zabiera jeden z zasobów Krzyska i tak dalej, aż wszystkie dostępne zasoby zostaną rozdzielone.

Dwóch graczy nie może dwa razy z rzędu zabrać swoich zasobów.

Przykład: Michał wziął jeden z zasobów Dawida. Z kolei Dawid wziął jeden z zasobów Michała. Michał **NIE MOŻE** teraz wziąć kolejnego zasobu Dawida, a zamiast tego musi skorzystać z oferty któregoś z pozostałych graczy.

Jeśli pozostało jedynie dwóch graczy z zasobami na wymianę i zabrali już od siebie po jednym zasobie, nie mogą brać kolejnych i faza wymiany dobiega końca. Gracze ci umieszczają pozostałe zasoby z powrotem za swoimi zasłonkami.

Przykład: Dawid i Krzysiek zaoferowali zasoby, na które nie było dużego popytu, zatem najpierw wzięto zasoby Krystyny i Michała. W końcu Dawid bierze jeden z zasobów Krzyska, zaś Krzysiek jeden z zasobów Dawida. Dawid **NIE MOŻE** wziąć kolejnego zasobu od Krzyska, zatem faza wymiany zasobów dobiega końca.

2.2.1 Nierówna liczba zebranych zasobów

Wszyscy gracze powinni skończyć fazę z taką samą liczbą zebranych zasobów. Jeśli przywódca handlowy zebrał dodatkowy zasób, wybiera jeden ze swoich (zarówno tych wymienionych, jak i tych za zasłonką), a następnie daje go graczowi, który otrzymał o jeden zasób mniej niż powinien.

Przykład: Michał jest przywódcą handlowym i zagrywa znacznik wymiany „1”, zaś wszyscy gracze umieszczają 1 zasób przed swoimi zasłonkami. Michał zabiera zasób Krystyny, po czym Krystyna zabiera zasób Michała. Następnie Michał zabiera zasób Dawida. Michał zostaje z 2 zasobami, zaś Dawid – z niczym. Michał musi mu oddać jeden wybrany przez siebie zasób.

Po zakończeniu handlu nowo otrzymane zasoby umieszczane są za zasłonkami graczy.

3. FAZA BUDOWY

Przywódca kulturowy wybiera **aktywnego gracza**, który będzie budować pierwszy (może wybrać siebie). Kiedy aktywny gracz zakończy budowę, przywódca kulturowy wskazuje kolejnego aktywnego gracza i tak dalej, aż wszyscy gracze wykonają tę fazę. Budowa polega na wydawaniu zasobów oraz umieszczeniu zakupionych w ten sposób elementów na planszy gry lub planszy imperium gracza. Niektóre elementy wymagają wydania większej liczby zasobów.

- **3 zasoby** kosztuje budowa większości budowli i jednostek.
- **6 zasobów** kosztuje budowa niektórych potężnych budowli.
- **Od 7 do 10 zasobów** kosztują bohaterowie/cuda.
- **12 zasobów** kosztuje zbudowanie piramid.

Koszt budowy		
	Kontrola	
	Zwykłe miasto	
	Stolica	
	Legendarne miasto	3 [≠]
	Karawana	
	Legion	
	Trirema	
	Forteca	
	Świątynia	6 [≠]
	Targowisko	
	Bohater/cud	7-10 [≠]
	Piramidy	12 [≠]

Gracz może zbudować wybrany element za pomocą:

- zestawu **samych** monet albo
- zestawu **różnych** towarów, bez duplikatów.

Gracz odrzuca zasoby wydane na zbudowanie każdego elementu.

Przykład: Na koniec fazy handlu Dawid ma 9 zasobów – 3 monety, 2 zboża, 1 drewno, 1 owca, 1 złoto oraz 1 gladiatora. Może połączyć te zasoby, aby stworzyć zestawy „3 zasobów” składające się z:

Zestaw pierwszy: 3 monety,

- Zestaw drugi: 1 zboże + 1 drewno + 1 owca,
- Zestaw trzeci: 1 zboże + 1 złoto + 1 gladiator.

Nie może stworzyć zestawu składającego się z 6 zasobów, ponieważ ma tylko 5 różnych zasobów i nie jest możliwe mieszanie monet i towarów. Dzięki posiadanym zestawom buduje i umieszcza na planszy jedną karawanę oraz dwa legiony.

Niewykorzystane towary przepadają na końcu fazy budowy.

Gracze muszą je odrzucić do rezerwy zasobów.

Gracz może przechować maksymalnie 2 monety na następną rundę. Pozostałe monety należy odrzucić do rezerwy zasobów.

2 bohaterów może modyfikować zestawy zasobów:

- **KLEOPATRA (CLEOPATRA)** może:
 - zastąpić 1 monetą towar w każdym zestawie towarów i/lub
 - zastąpić 1 towarem monetę w każdym zestawie monet.
- **HANNIBAL** może użyć jednego towaru dwukrotnie w każdym ze swoich zestawów.

Przykład: Dawid kontroluje **HANNIBALA**. Może stworzyć jeden zestaw 6 towarów (2 zboża +1 owca +1 gladiator +1 złoto +1 drewno) oraz 1 zestaw 3 monet.

1 cud może zmienić zasadę przechowywania:

- **WISZĄCE OGRODY** pozwalają graczowi zachować nie tylko 2 monety (jak każdy), ale też 2 niewykorzystane, różne towary.

3.1 Zasady budowy

Gracz może zdecydować się na budowę **kontroli, jednostek, budowli i/lub cudów/bohaterów** w dowolnej kolejności.

3.1.1 Kontrola

Kontrolę można zbudować jedynie w prowincji **sąsiadującej lub przylegającej** do prowincji, która była pod kontrolą gracza na początku rundy.

Prowincja przyległa: prowincja przylega do innej prowincji poprzez ciąg trirem gracza łączących dwie prowincje.

Gracz kontrolujący: kiedy gracz zbuduje i umieści swój znacznik kontroli w prowincji, staje się graczem kontrolującym tę prowincję. Dopiero teraz może budować jednostki i budowle w tej prowincji.



Aby zbudować kontrolę, jednostki lub budowle, prowincja **nie musi być okupowana przez jednostki gracza**, ale nie może znajdować się pod kontrolą przeciwnika lub być okupowana przez jego jednostki.

Wyjątek: zawsze można prowadzić budowę w swojej prowincji stołecznej.



Przykład: Grający Grecją (zielony) może zbudować znacznik kontroli w Germanii ①, ponieważ ta prowincja sąsiaduje z Dacją, która znajdowała się już pod kontrolą gracza greckiego na początku rundy.

Może umieścić znacznik kontroli w Azji ②. Ta prowincja przylega do Tracji lub Dacji dzięki triremie na Pontus Euximus.

Nie może ustawić znacznika kontroli w Dalmacji lub Macedonii, ponieważ w Dalmacji znajduje się rzymski legion ③, zaś Macedonia jest pod rzymską (kolor czerwony) kontrolą ④.

3.1.2 Budowa jednostek i wnoszenie budowli

Można budować legiony, fortece, miasta, świątynie, karawany i targowiska w kontrolowanych przez siebie prowincjach (3.1.1). Triremy można budować i umieszczać na morzach sąsiadujących z kontrolowanymi przez siebie prowincjami, nawet jeśli na danym akwenie znajdują się triremy przeciwnika.

Jednostki:

W każdej prowincji gracza kontrolującego może znajdować się dowolna liczba legionów oraz **maksymalnie jedna** forteca.

Na morzach przyległych do prowincji gracza kontrolującego, która nie jest okupowana przez jednostki przeciwnika, można zbudować dowolną liczbę trirem, przy czym na morzach tych **mogą znajdować się** triremy przeciwnika.

Gracz jest ograniczony liczbą figurek legionów, trirem oraz fortec będących w kolorze jego imperium.

3 bohaterów oraz 1 cud modyfikują koszt budowy:

- **PENTEZYLEA (PENTHESILEA)** pozwala raz na rundę zbudować bezpłatnie w swojej prowincji stołecznej jeden legion, za **każdą** z twoich prowincji okupowaną przez legiony przeciwnika.
- **SPARTAKUS (SPARTACUS)** pozwala raz na rundę zbudować jeden legion za 1 monetę albo 1 gladiatora.
- **GILGAMESZ (GILGAMESH)** pozwala raz na rundę zbudować jedną fortecę za 1 monetę albo 1 kamień.
- **FAROS (PHAROS)** pozwala raz na rundę zbudować jedną triremę za 1 monetę albo 1 drewno.

Budowle:

W każdej prowincji znajdują się ikony budowli pokazujące, jakie budowle mogą być w niej wzniesione. Niektóre prowincje mają nawet dwie ikony miast i/lub karawan, zatem można w nich postawić po dwie takie budowle. Jeśli w prowincji nie ma ikony jakiegś budowli, nie można jej tam wznieść.

Przykład: Grający Grecją buduje triremę na Mare Aegaeum ❶. Może teraz postawić znacznik kontroli w Azji ❷ (która dzięki właśnie zbudowanej triremie przylega do Achai, Macedonii i Tracji). Następnie może zbudować legendarne miasto w Azji ❸ dzięki kontroli, jaką sobie zapewnił w tej prowincji. W Azji nie ma ikon karawan ani targowisk, zatem nie można ich tam zbudować.



3.1.3 Budowa (werbunek) bohaterów oraz cudów

Każdy bohater/cud daje kontrolującemu go graczowi unikalną moc i/lub premie do przywództwa. Rozpoczynasz grę z bohaterem startowym. **Drugi** bohater/cud kosztuje 7 zasobów (7 monet albo 7 różnych towarów), **trzeci kosztuje 8 zasobów**, **czwarty 9 zasobów**, a **piąty 10 zasobów**. Zdobyć piątego bohatera/cudu może zapewnić zwycięstwo w grze (6.2). Karty bohaterów oraz cudów umieszcza się na planszy imperium gracza.

Piramidy to specjalny rodzaj cudu, kosztujący 12 zasobów, którego zbudowanie może zapewnić zwycięstwo w grze (6.1).

3.2 Modyfikacja torów przywództwa

Na koniec fazy budowy każdego gracza modyfikuje on swoje położenie na torach kultury, handlu i wojska, biorąc pod uwagę uzyskane budowle i/lub jednostki (5.0), a także ewentualne zdobyte premie do przywództwa za bohaterów i cuda.

Przykład: Grający Grecją zbudował triremę oraz legendarne miasto. Zwiększa to jego poziom na torze wojskowym o 1 (za zbudowanie triremy), a także o 1 na torze kultury (za zbudowanie legendarnego miasta).

Przykład: Grający Egiptem zwerbował Kirke (Circe). Egipt awansuje o 1 pole na torach handlu i wojska.

Uwaga: symbol każdej budowli, jednostki i bohatera/cudu umieszczony jest na górze toru przywództwa, na który wpływa.

4. FAZA RUCHU I WALKI

Przywódca wojskowy wyznacza **aktywnego gracza**, który będzie jako pierwszy ruszać się i toczyć walki (może wybrać siebie). Kiedy ten gracz skończy się ruszać, przywódca wojskowy wyznacza kolejnego aktywnego gracza i tak dalej.

4.1 Ruch

Aktywny gracz może przemieścić dowolną liczbę swoich trirem i legionów. Każda trirema może przepłynąć na **sąsiednie** morze, zaś każdy legion może przejść do **sąsiedniej** lub **przyległej** prowincji (3.1.1).

Podczas fazy ruchu i walki aktywnego gracza najpierw ruszają się i toczą bitwy triremy, a dopiero po nich legiony.

4.1.1 Ruch na morzu

Triremy płyną z jednego morza na dowolne sąsiednie morze. Kiedy aktywny gracz zakończy ruch **wszystkimi** swoimi triremami, to jeśli któreś z nich znajdują się na morzu zajmowanym także przez triremy przeciwnika, **aktywny gracz decyduje**, czy chce rozpocząć bitwę morską (jeśli są tam triremy różnych przeciwników, za cel ataku może wybrać tylko jednego z nich). Bitwy morskie nie są obowiązkowe, zaś przeciwne triremy mogą zajmować to samo morze bez nawiązywania walki. Jeśli jednak aktywny gracz zdecyduje się na atak, musi on nastąpić przed ruchem jego legionów. W ten sposób ryzykuje utratę trirem, które mogłyby zostać wykorzystane do transportu legionów (4.1.2).

4.1.2 Ruch na lądzie

Każdy legion może albo przemieścić się z jednej prowincji do dowolnej sąsiedniej prowincji, albo zostać przetransportowany do przyległej prowincji. Kiedy aktywny gracz zakończy **wszystkie** ruchy swoimi legionami, to jeśli któreś z nich znajdują się w prowincji zajętej przez legiony/fortece przeciwnika, **musi** rozpocząć bitwę lądową. Jeśli w tej samej prowincji znajdują się przeciwne legiony i/lub fortece, musi dojść do bitwy (jeśli są tam jednostki różnych przeciwników, za cel ataku może wybrać tylko jednego z nich).

Przykład 1: Aktywny gracz kierujący Rzymem ma 2 legiony w Italii (Italia), jeden na Krecie (Crete) oraz 2 triremy na Mare Ionium. Najpierw przemieszcza jedną triremę na sąsiednie Mare Africum ❶, które jest zajęte przez żółtą triremę egipską. Grający Rzymem postanawia nie atakować egipskiej triremy. Transportuje swoje 2 legiony z Italii do Cyrenajki (Cyrenaica) ❷, ponieważ prowincje są połączone ciągiem linii rzymskich trirem (Mare Ionium oraz Mare Africum), a następnie 1 legion z Krety na Cyrenajkę ❸ dzięki triremie na Mare Africum.



Uwaga: gdyby rzymska trirema nawiązała walkę z triremą egipską i nie została zniszczona, wciąż może zostać wykorzystana do transportu rzymskich legionów do Cyrenajki.

Przykład 2: Grający Babilonem ma 2 legiony i 1 fortecę w Cylicji (Cilicia). Jest nowym aktywnym graczem.

Mógłby przemieścić 2 swoje legiony z Cylicji, aby zaatakować egipską fortecę w Judei (Judea) **1**, pozostawiając tym samym swoją fortecę samą w obliczu 2 okupujących prowincję egipskich legionów. Mógłby też przemieścić 1 swój legion do Azji (Asia) **2**, zostawiając 1 legion i fortecę do walki z 2 egipskimi legionami. Mógłby też zrezygnować z ruchu legionów i kazać walczyć im wszystkim z Egipcjanami w Cylicji.



4.2 Bitwy

Każdą bitwę rozstrzyga się **jednym** rzutem kości bitewnych. Kości do bitew morskich (niebieskie) wykorzystywane są w bitwach morskich, a kości do bitew lądowych (beżowe) – do bitew w prowincjach.

Atakujący i obrońca jednocześnie rzucają jedną kością bitewną za **każdą** triremę (bitwy morskie) lub legion (bitwy lądowe), które kontrolują. **Każdy gracz sumuje wyniki na swoich kostkach i dzieli przez 5. Wynik ten, zaokrąglony w dół, pokazuje, ile trafień udało się zadać przeciwnikowi. Każde trafienie niszczy jedną jednostkę przeciwnika.** Przeciwnik wybiera, które jego jednostki (trirema, legion, forteca) są niszczone i usuwane z mapy. Triremy nie uczestniczą w walkach na lądzie, zaś legiony i fortece nie uczestniczą w bitwach morskich.

Forteca: gracz kontrolujący fortecę w prowincji, w której toczy się walka, **neguje 1 zadane mu trafienie i dodaje 5** do sumy rzutu na kościach bitewnych. Fortecę zdejmuje się z planszy jedynie wtedy, gdy jej właściciel wybierze ją jako jedną ze zniszczonych jednostek.



Ciąg dalszy przykładu 1: 3 rzymskie legiony w Cyrenajce atakują Egipcjan, którzy kontrolują 1 legion i 1 fortecę. Grający Rzymem rzuca 3 kośćmi, na których wypada V, IV i III, co daje w sumie 12. Cezar (Caesar), startowy bohater Rzymu, dodaje +1 do wyniku na każdej kości

bitwowej, zwiększając ostateczny wynik do 15. 15 podzielone na 5 daje 3 trafienia zadane Egipcjanom. Grający Egipcjanem rzuca 1 kością, na której wypada III, co oznacza brak trafień. Jednak egipska forteca neguje 1 trafienie zadane przez Rzymian i dodaje +5 do rzutu Egipcjan, dając w sumie 8 (3+5=8). 8 podzielone przez 5 po zaokrągleniu w dół daje 1 trafienie zadane Rzymianom. Egipcjanie otrzymują 2 trafienia, tracąc legion i fortecę.

Kontynuując poprzedni przykład: gracze, którzy będą ruszać się i walczyć po turze Rzymian, mogą wprowadzić swoje legiony do Cyrenajki, gdzie doszłoby do kolejnej bitwy pomiędzy nimi oraz pozostałymi rzymskimi legionami.

1 cud i 4 bohaterów mogą wpłynąć na wynik bitew:

- **POSĄG ZEUSA (STATUE OF ZEUS)** pozwala zadeklarować zawarcie pokoju z przeciwnikiem, uniemożliwiając obu stronom wzajemne wkraczanie do swoich prowincji.
- **CEZAR (CAESAR), NABUCHODONOZOR (NEBUCHADNEZZAR), RAMZES II ORAZ PERYKLES (PERICLES)** zapewniają premie w walce (**10.0**).

4.2.1 Stan wojny

Jeśli po bitwie **obaj gracze** mają legiony i/lub fortece w prowincji, prowincja ta znajduje się w „**stanie wojny**”. Pozostali gracze, wliczając zaatakowanego gracza, którzy nie wykonali jeszcze w tej rundzie ruchu i walki, mogą wciąż wkroczyć do tej prowincji i stoczyć w niej bitwę podczas swojej tury.

Jeśli na koniec rundy prowincja jest okupowana przez legiony i/lub fortece więcej niż jednego gracza, pozostaje ona w „**stanie wojny**”. Prowincja w „stanie wojny” nadal zapewnia przychód kontrolującemu ją graczowi, **ale nie można w niej** (ani za jej pomocą na sąsiednich morzach) **tworzyć nowych jednostek lub budowli** (chyba że jest to jego prowincja stołeczna).

4.3 Podboje

Atakujący staje się zdobywcą, jeśli jest jedynym graczem posiadającym jednostki w prowincji kontrolowanej przez przeciwnika. W każdej takiej prowincji zdobywca może:

- dokonać **grabieży** jednej (i tylko jednej) budowli **albo**
- **okupować** kilka budowli **albo**
- **okupować** znacznik kontroli danej prowincji.

Jeśli inni gracze wkroczą do zdobytej prowincji, jednostki zdobywcy staną do walki. Jeśli legiony zdobywcy przetrwają i jako jedyne pozostaną w prowincji, będą nadal okupować budowle lub znaczniki kontroli, które okupowały przed bitwą. Jeśli jednak po bitwie zostaną jednostki więcej niż jednego gracza, prowincja znajduje się w „stanie wojny” i legiony zdobywcy nie okupują już żadnych budowli ani znaczników kontroli.

Jeśli w kolejnych rundach zdobywca nadal okupuje prowincję, będzie mógł ponownie wybrać grabież, okupację budowli lub okupację znacznika kontroli.

4.3.1 Grabież budowli

Zdobycyca może natychmiast zniszczyć **jedną** (i tylko jedną) wybraną budowlę (miasto, stolicę, legendarne miasto, karawanę, świątynię lub targowisko) w danej prowincji. Robi to usuwając znacznik tej budowli i umieszczając jeden ze swych legionów na pustym miejscu po budowli.

- Jeśli zniszczy miasto lub stolicę, otrzymuje 1 monetę.
- Jeśli zniszczy karawanę, otrzymuje odpowiadający jej towar.
- Jeśli zniszczy świątynię lub targowisko, nic nie otrzymuje (ale odbiera kontrolującemu graczowi przyszły mnożnik x2 do przychodu).
- Jeśli zniszczy legendarne miasto, może wybrać otrzymanie 1 monety **albo** 1 legendarnego towaru.

Po zniszczeniu budowli jest ona odkładana na stos budowli w rezerwie i może zostać ponownie zakupiona w późniejszym terminie.

Kontynuując poprzedni przykład: Grający Rzymem pokonał Egipcjan i ma teraz 2 legiony w Cyrenajce. Decyduje się na grabież! Niszczy karawanę, usuwając jej znacznik, umieszcza jeden ze swoich legionów na ikonie karawany i natychmiast otrzymuje towar w postaci jednego papirusu.



1 bohater wpływa na grabież:

- **HAMILKAR (HAMILCAR)** podwaja przychód z grabieży: dzięki niemu można otrzymać 2 monety za zniszczenie miasta, 2 towary za zniszczenie karawany lub 1 monetę oraz 1 legendarny towar za zniszczenie legendarnego miasta.

4.3.2 Okupacja budowli

Zdobywca może umieścić swoje legiony w wybranych budowlach (miasto, stolica, legendarne miasto, świątynia, karawana i/lub targowisko), okupując je i kontrolując 1 legionem na budowlę.

To zdobywca, a nie gracz kontrolujący prowincję zbierze teraz zasoby zapewniane przez okupowane budowle podczas kolejnej fazy zbierania zasobów. (Zasoby z budowli, które nie są okupowane, będą nadal zbierane przez gracza kontrolującego prowincję). Zdobywca wlicza okupowane budowle do swojego wyniku na torze przywództwa (5.0).

Uwaga: zdobywca wlicza okupowane przez siebie miasta na potrzeby osiągnięcia warunku zwycięstwa „4 stolice/legendarne miasta” (6.3).

Umieszczenie legionu w świątyni pozwala na podwojenie liczby monet zbieranych z każdego miasta, jakie okupujesz w danej prowincji. Umieszczenie legionu na targowisku pozwala na podwojenie liczby towarów zbieranych z każdej karawany, którą również okupujesz w tej prowincji. Uwaga: okupacja targowiska lub świątyni sama w sobie nie zapewnia dodatkowego dochodu.

Kiedy tylko legiony zdobywcy odejść z prowincji, gracz kontrolujący (ten, który posiada znacznik kontroli danej prowincji) odzyskuje kontrolę nad opuszczonymi budowlami.



Przykład: Grający Rzymem postanowili okupować karawanę i targowisko. Zbierze 2 papiirusy podczas następnego fazy zbierania zasobów (zamiast grającego Egiptem). Grający Egiptem zbierze monetę za nieokupowane miasto.

4.3.3 Przejmowanie kontroli nad prowincją

Aby przejąć kontrolę nad prowincją, musi ona sąsiadować lub przylegać do innych prowincji zdobywcy! Uwaga: nie można przejąć kontroli nad prowincjami stołecznymi, zatem ich znaczniki kontroli są wydrukowane na mapie.

Zdobywca może umieścić jeden ze swoich legionów na znaczniku kontroli w prowincji przeciwnika. Na razie jeszcze go nie usuwa.

Jeśli na początku kolejnej fazy ruchu i walki zdobywcy jego legiony nadal okupują znacznik kontroli przeciwnika, może on za darmo wymienić go na swój znacznik kontroli. Teraz to on jest nowym **graczem kontrolującym** daną prowincję.

Od tej pory kontroluje też wszystkie budowle w prowincji, które nie są okupowane przez legiony przeciwnika, a co za tym idzie - zbiera z nich zasoby.

Kiedy zdobywca okupuje budowle lub znacznik kontroli, gracz kontrolujący prowincję nadal zbiera zasoby ze wszystkich budowli, które nie są okupowane.



Przykład: grający Rzymem postanawia okupować egipski znacznik kontroli w Cyrenajce. W następnej rundzie zbierania zasobów Egipcjanin zbiera wszystkie zasoby z budowli. Jeśli rzymskie legiony nadal będą okupować znacznik kontroli na początku następnej fazy ruchu i walki Rzymianina, egipski znacznik kontroli zostanie zamieniony na rzymski znacznik kontroli.

Uwaga: grabież pozwala natychmiast zdobyć zasoby i zniszczyć infrastrukturę budowlaną prowincji, zadając straty przeciwnikowi. Opłaca się to zrobić w przypadku obawy przed natychmiastowym kontruderzeniem. Jeśli jednak uważasz, że utrzymasz prowincję, lepszym rozwiązaniem może być okupacja budowli lub znacznika kontroli, ponieważ gdy zostaniesz graczem kontrolującym prowincję, będziesz otrzymywać cały przychód ze wszystkich budowli.

1 bohater wpływa na przejście kontroli:

- **KRÓLOWA SABY (QUEEN OF SHEBA)** pozwala raz na rundę natychmiast przejąć znacznik kontroli przeciwnika w tej samej rundzie, w której rozpoczęto jego okupację. Dokonuje się tego, poświęcając legion prowadzący okupację.

4.3.4 Modyfikacja torów przywództwa

Gracze powinni cały czas modyfikować swoje pozycje na torach handlu, kultury i wojska, aby odzwierciedlić zyski i straty w budowlach oraz jednostkach podczas rundy (5.0).



Przykład: Grający Rzymem postanawia okupować karawanę i targowisko. Natychmiast zwiększa swój poziom na torze handlu o 2 i jednocześnie zmniejsza o 2 poziom grającego Egiptem.

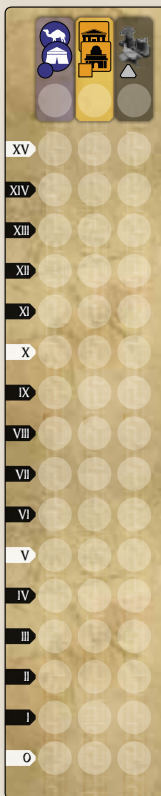
4.3.5 Sytuacja specjalna: stolica



Prowincje stołeczne: Rzym (Roma), Kartagina (Carthago), Ateny (Athenae), Aleksandria (Alexandria) i Babilon (Babylon) nigdy nie mogą zostać przejęte (każda ma znacznik kontroli wydrukowany na mapie).

Jeśli prowincja stołeczna jest okupowana przez przeciwników, nadal można budować w niej nowe legiony lub fortece albo też triremy na sąsiednich morzach.

5. FAZA ZDOBYCIA PRZYWÓDZTWA



Na planszy przywództwa znajdują się tory handlu, kultury i wojska.

Na poszczególnych torach powinna być zawsze odzwierciedlona aktualna i prawidłowa pozycja każdego gracza, ponieważ wszystkie zmiany w budowlach i jednostkach lub premie z bohaterów/cudów są natychmiast na nich oznaczane.

Uwaga: jeśli masz jakieś wątpliwości, można łatwo sprawdzić wartości na torach dla każdego gracza, licząc odpowiednie elementy.

Podczas fazy zdobycia przywództwa gracz o najwyższej pozycji na każdym z torów staje się **przywódcą** tego toru.

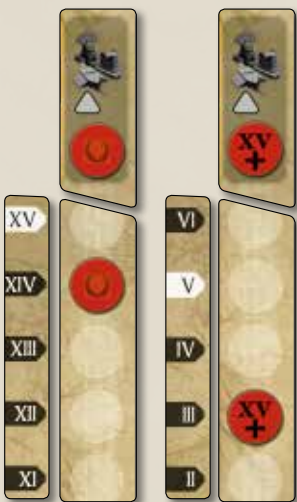
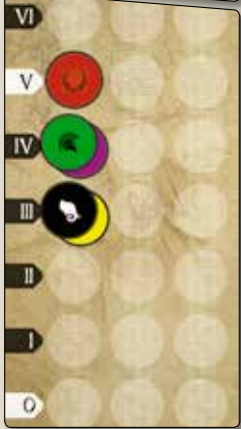
- **Przywódcą handlowy:** gracz kontrolujący najwięcej karawan, targowisk oraz premii pochodzących od bohaterów/cudów.
- **Przywódcą kulturowy:** gracz kontrolujący najwięcej miast, stolic, miast legendarnych, świątyń oraz premii pochodzących od bohaterów/cudów.
- **Przywódcą wojskowy:** gracz kontrolujący najwięcej trirem, legionów, fortec oraz premii pochodzących od bohaterów/cudów.

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, o tym, kto otrzyma tytuł przywódcy, decyduje gracz, który miał go w poprzedniej rundzie. Może wyznaczyć siebie, jeśli jest jednym z remisujących graczy. Każdy przywódca umieszcza jeden ze swoich kolorowych znaczników na górze toru przywództwa, aby wszyscy wiedzieli, kto obecnie jest przywódcą.

Uwaga: niektórzy bohaterowie/cuda zapewniają premie do jednego lub kilku torów przywództwa.



Przykład: Rzym kontroluje 3 karawany i 2 targowiska, w związku z czym jego czerwony znacznik znajduje się na poziomie V toru handlu. Grecja kontroluje 2 karawany i 2 targowiska, zatem jej zielony znacznik umieszczony jest na poziomie IV toru handlu. Babilon kontroluje 3 karawany oraz targowisko, więc jego fioletowy znacznik także zajmuje IV pozycję na torze handlu. Zarówno Egipt, jak i Kartagina kontrolują 2 karawany i 1 targowisko, zatem oboje umieszczają swoje żółte i czarne znaczniki na III poziomie toru handlu. Rzym zajmuje najwyższe miejsce na tym torze, w związku z czym grający Rzymem zostaje przywódcą handlowym, a na szczycie toru handlu umieszcza się jeden z jego znaczników przywództwa. Podczas fazy 2, czyli handlu zasobami (2.1), gracz ten wybierze i zagra znacznik wymiany. Będzie także jako pierwszy wybierać zasoby zaoferowane przez innego gracza (2.2).



Jeśli gracz przekroczy XV poziom na jakimś torze przywództwa, obraca swój znacznik na stronę „XV+” i kontynuuje od poziomu I.

Przykład: Rzym ma 5 fortów, 5 trimerów i 4 legiony. Jego czerwony znacznik znajduje się na XIV poziomie toru wojskowego. Jest teraz przywódcą wojskowym, a jeden z jego znaczników przywództwa zostaje umieszczony na szczycie toru wojskowego. Podczas fazy budowy tworzy 4 legiony, zwiększając swój poziom wojskowy z 14 do 18. Odlicza do 15, obraca swój czerwony znacznik przywódcy na stronę „XV+” i kontynuuje liczenie od poziomu I, kończąc na poziomie III (15+3=18).

6. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Zwycięstwo w grze można osiągnąć na cztery różne sposoby:

- zbudowanie piramid,
- wykupienie swojego piątego bohatera i/lub cudu,
- kontrolowanie 4 stolic i/lub legendarnych miast,
- kontrolowanie 3 tytułów przywódców (handlowego, kulturalnego i wojskowego).

6.1 Podczas fazy budowy (3):

- Gracz posiadający tytuł przywódcy kulturowego może natychmiast wygrać podczas fazy budowy, jeśli zbuduje piramidy albo swojego 5. bohatera i/lub cud.
- W przypadku gdy żaden z mogących wygrać graczy nie jest przywódcą kulturowym:
 - Jeśli tylko jeden gracz może zbudować piramidy albo swojego 5. bohatera i/lub cud, natychmiast wygrywa. W innym przypadku wygrywają razem gracze, którzy zbudowali piramidy. Jeśli żaden z graczy nie zbudował piramid, wygrywają wszyscy gracze, którzy zbudowali swojego 5. bohatera i/lub cud.

6.2 Na końcu fazy ruchu i walki (4):

Wygrywa gracz, który okupuje i/lub kontroluje 4 stolice i/lub miasta legendarne.

6.3 Na końcu fazy zdobywania przywództwa (5):

Wygrywa gracz, który zdobył równocześnie trzy tytuły przywódcy - handlowego, kulturowego i wojskowego.

1 bohater wpływa na budowę w celu osiągnięcia warunku zwycięstwa:

- PERSEUSZ (PERSEUS) pozwala jako pierwszy zbudować piątego bohatera/cud albo piramidy, aby natychmiast zwyciężyć. Decyzja grającego Perseuszem o budowie jako pierwszy poprzedza wybór przywódcy kulturowego.

7. BOHATEROWIE I CUDA

Moce bohaterów i cudów zawsze mają pierwszeństwo nad zasadami gry.



8. DYPLOMACJA

Gracze mogą ze sobą rozmawiać i negocjować. Jednak wszelkie obietnice oraz ustalenia można w dowolnej chwili złamać.

Przykład: Grający Rzymem obiecuje grającemu Grecją, że nie wejdzie do Dacji, jeśli grający Grecją nie zbuduje trimerów na Marmarickim Morzu. W następnej fazie ruchu i walki grający Rzymem szybko „zapomina” o swojej obietnicy i wkracza do Dacji.

Gracze nie mogą się wymieniać bohaterami, cudami, budowlami, jednostkami, zasobami ani znacznikami kontroli.

9. PYTANIA I ODPOWIEDZI

Budowa

P: Przywódca kulturowy wyznaczył mojego przeciwnika do budowy przede mną. Obawiam się, że zbuduje piramidy, by natychmiast wygrać. Posiadam Perseusza. Czy mogę zagrać pierwszy, zbudować piramidy i natychmiast wygrać?

O: Tak, możesz ruszyć się pierwszy, zbudować piramidy i wygrać.

P: Czy istnieje limit jednostek, jakie mogę zbudować?

O: Tak. Nie możesz zbudować więcej jednostek niż dostarczono z grą. Nigdy nie możesz z własnej woli zniszczyć swojej jednostki na mapie.

P: Czy jesteśmy ograniczeni liczbą zasobów zawartych w grze?

O: Tak.

Ruch i walka

P: Wkraczam do prowincji, która jest „w stanie wojny”, okupowana przez legiony należące do kilku przeciwników. Z kim mam walczyć?

O: Wybierz przeciwnika i stocz z nim bitwę. W jednej turze gracz może mieć miejsce tylko jedna bitwa na prowincję (lub morze).

P: Grecki zdobywca okupuje egipski znacznik kontroli na początku swojej fazy ruchu i walki. Jednak nie kontroluje już sąsiednich ani przyległych prowincji, ponieważ stracił trimer łączący go z prowincjami pod jego kontrolą. Co dzieje się ze znacznikiem kontroli, który zostałby przejęty?

O: Grecki zdobywca nie zastępuje go swoim znacznikiem, zaś egipska prowincja pozostaje pod kontrolą gracza kierującego Egipsem.

10. OPIS MOCY BOHATERÓW



CEZAR

BOHATER STARTOWY
FAZA 4: RUCH I WALKA

Wszystkie twoje legiony dodają +1 do wyniku na każdej twojej kości bitewnej, kiedy jesteś **aktywnym graczem**.



KASTOR I POLLUKS

W momencie zwerbowania (czyli po ich zbudowaniu), na resztę gry otrzymują moc wybranego **bohatera**, który znajduje się pod kontrolą innego gracza. Oznacz go pomocniczym żetonem.

Nie można kopiować mocy bohaterów startowych, cudów ani Perseusza. Nie otrzymujesz premii do przywództwa za skopiowanego bohatera.



NABUCHODONOZOR

FAZA 4: RUCH I WALKA

Dodajesz 5 do sumy rzutu na twoich kościach podczas bitwy lądowej mającej miejsce w prowincji pod twoją kontrolą.

Aby móc to zrobić, musisz posiadać co najmniej jedną jednostkę w tej prowincji.



KLEOPATRA

BOHATER STARTOWY
FAZA 3: BUDOWA

Możesz:

- ▶ zastąpić 1 monetą towar w każdym zestawie towarów i/lub
- ▶ zastąpić 1 towarem monetę w każdym zestawie monet.



KIRKE

FAZA 1: ZBIERANIE ZASOBÓW

Możesz umieszczać swoje legiony na pustych miejscach dla karawan, aby działały jak karawany. Legiony używane w ten sposób muszą być umieszczone na ikonie karawany podczas fazy ruchu i walki.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA
+1 do handlu, +1 do wojska



PENTEZYLEA

FAZA 3: BUDOWA

Raz na rundę możesz za darmo zbudować w swojej prowincji stołecznej **jeden legion**, za **każdą** z twoich prowincji, która jest okupowana przez jednego lub więcej przeciwników.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA
+2 do kultury, +2 do wojska



HAMMURABI

BOHATER STARTOWY
FAZA 3: BUDOWA

Co rundę możesz **bezpłatnie** zbudować jeden znacznik kontroli w prowincji sąsiadującej lub przylegającej do prowincji, która znajdowała się pod twoją kontrolą na początku rundy.



GILGAMESZ

FAZA 3: BUDOWA

Raz na rundę możesz zbudować jedną fortecę za 1 monetę albo 1 kamień (3.1.2).



PERSEUSZ

FAZA 3: BUDOWA

Możesz uchylić decyzję przywódcy kulturowego i postanowić, że będziesz budować jako **pierwszy**, by kupić swojego **piątego bohatera/cud** albo **piramidy** i natychmiast zwyciężyć.

Mocy tej nie mogą skopiować KASTOR I POLLUKS.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA
+1 do handlu, +2 do kultury, +1 do wojska



HANNIBAL

BOHATER STARTOWY
FAZA 3: BUDOWA

Możesz dwukrotnie użyć jednego rodzaju towaru w każdym zestawie towarów.

Przykład: żelazo, żelazo, drewno.



HAMILKAR

FAZA 4: RUCH I WALKA

Możesz podwoić przychód z grabieży:

- ▶ 2 monety za miasto,
- ▶ 2 towary za karawanę,
- ▶ 1 monetę oraz 1 legendarny towar za legendarne miasto.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA
+1 do handlu, +1 do kultury, +1 do wojska



KRÓLOWA SABY

FAZA 4: RUCH I WALKA

Raz na rundę możesz **natychmiast** przekształcić znacznik kontroli przeciwnika w tej samej rundzie, w której rozpoczęto jego okupację. Dokonujesz tego, poświęcając legion prowadzący okupację (4.3.3).

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA
+1 do kultury, +1 do wojska



PERYKLES

BOHATER STARTOWY
FAZA 4: RUCH I WALKA

Wszystkie twoje legiony dodają +2 do wyniku na każdej twojej kości bitewnej, kiedy nie jesteś **aktywnym graczem**.



HERKULES

Nie ma specjalnych zdolności poza premiami do przywództwa.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA
+2 do handlu, +2 do kultury, +2 do wojska



RAMZES II

FAZA 4: RUCH I WALKA

Możesz rzucić jedną dodatkową kostką podczas wszystkich bitew lądowych.

Aby móc to zrobić, musisz posiadać co najmniej jedną jednostkę w danej prowincji.



ANTYGONA

FAZA 2. WYMIANA ZASOBÓW

Kiedy przywódca handlowy ogłosi liczbę wymienianych zasobów, możesz zmienić liczbę oferowanych przez siebie zasobów (od 0 do 5 wybranych przez siebie zasobów).

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA
+2 do handlu, +2 do kultury



SPARTAKUS

FAZA 3: BUDOWA

Raz na rundę możesz zbudować jeden legion za 1 monetę albo 1 gladiatora (3.1.2).

II. OPIS MOCY CUDÓW



KOŁOS RODYJSKI

FAZA I: ZBIERANIE ZASOBÓW

Możesz wziąć 1 dowolny towar z rezerwy zasobów po zebraniu zasobów przez wszystkich graczy.

Poinformuj pozostałych graczy o swoim wyborze.



WISZĄCE OGRODY

FAZA 3: BUDOWA

Co rundę możesz zachować nie tylko 2 monety (jak każdy), ale też 2 niewykorzystane, różne towary.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA

+2 do handlu



LATARNIA W FAROS

FAZA 3: BUDOWA

Raz na rundę możesz zbudować jedną trimerę za 1 monetę albo 1 drewno (3.1.2).



POSĄG ZEUSA

FAZA 4: RUCH I WALKA

Na początku fazy ruchu i walki **możesz** zadeklarować zawarcie pokoju z którymś przeciwnikiem (nigdy nie może to być ten sam przeciwnik dwa razy z rzędu).

Legiony tego przeciwnika znajdujące się w twoich prowincjach wracają do jego prowincji stołecznej. Przez resztę tej rundy nie możecie ze sobą toczyć bitew lądowych ani morskich, ani też wchodzić do kontrolowanych przez siebie prowincji.



ŚWIĄTYNIA

ARTEMIDY

FAZA I: ZBIERANIE ZASOBÓW

W każdej rundzie możesz wziąć 1 dodatkową monetę w fazie zbierania zasobów.

INDEKS

Bitwa	4.2	Legendarne miasto	1.2	Ruch na lądzie	4.1.2
Budowla	3.1.2	Legendarny towar	1.2	Ruch na morzu	4.1.1
Dyplomacja	8.0	Miasto (stolica)	1.2	Stan wojny	4.2.1
Faza budowy	3.0	Niewykorzystane towary	3.0	Tor przywództwa	3.2, 5.0
Gracz kontrolujący	1.1	Okupacja budowli	4.3.2	Zbieranie zasobów	1.1
Grabież	4.3.1	Piramidy	6.1	Zdobycia	4.3
Handel zasobami	2.2	Podbój	4.3	Znacznik kontroli	3.1.1
Jednostka	3.1.2	Przywódca handlowy	5.0	Znacznik wymiany	2.1
Kontrola	1.3	Przywódca kulturowy	5.0	Zwycięstwo	6.0
Kontrola nad prowincją	4.3.3	Przywódca wojskowy	5.0		
Koszt	3.0	Ruch	4.1		

Projekt gry: Serge Laget. Zespół twórczy: Serge Laget, Bruno Cathala, Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha

Korekta i redakcja zasad: Alan Niedermayer, Andrew Ronzino, Van Willis, William Bukowski, Christian Burnett, Matthew DeGoey, Patrick Dignam Jr., Charley Elsdén, Simon George, Patrick Havert, Mike Horn, Jonas Kissling, Dan Licata, Jacopo Maurizi, Nick Neill, Oyvind Olberg, Alex Pile, Mike Qunell, Tyler Sager, Daniel Thibault, Steven Townshend, Luk van Baelen, Van Willis



PHALANX



Wersja polska na licencji ASYNCRON games.

© PHALANX, VERTIMA sp. z o.o.

Rynek 23/7, 45-015 Opole

www.phalanxgames.pl

Tłumaczenie na język polski: Ryszard Chojnowski

Korekta: Krzysztof Szymczyk, Michał Ozon, Banan2, Lothrain

Skład: Krzysztof Klemieński

ASYNCRON games

223, rue de l'Yser

59200 TOURCOING

www.asynron.fr

DEFINICJE

Aktywny gracz - gracz, którego tura właśnie trwa.

Bohater - karta możliwa do kupienia, która daje graczowi dodatkowe moce i/lub premie do przywództwa (7.0).

Budowle - karawany, targowiska, miasta, stolice, legendarne miasta, świątynie.

Cud - karta możliwa do kupienia, która daje graczowi dodatkowe moce i/lub premie do przywództwa.

Gracz kontrolujący - gracz, który umieścił swój znacznik kontroli w prowincji. Może teraz budować jednostki oraz budowle w tej prowincji, jeśli nie ma w niej jednostek przeciwnika.

Grabież (4.3.1) - zniszczenie jednej (i tylko jednej) wybranej przez zdobywcę budowli w danej prowincji.

Jednostki - trimery, legiony, fortece oraz inne specjalne siły bojowe.

Kontrola - gracz kontroluje prowincję, jeśli ma w niej swój znacznik kontroli. Kontroluje wtedy też wszystkie budowle w prowincji, które nie są okupowane przez legiony przeciwnika.

Legendarne miasto - Jerozolima, Syrakuzy, Troja.

Legendarny towar - działa tak samo jak normalny towar, ale jest losowo dobierany ze stosu legendarnych towarów (1.2).

Miasto (1.2) - zwykłe, legendarne albo stołeczne.

Okupacja (4.3.2) - atakujący zostaje zdobywcą prowincji, jeśli na koniec jego tury ruchu i walki tylko jego jednostki pozostaną w prowincji kontrolowanej przez przeciwnika. Dzięki swoim legionom może teraz zdecydować się na grabież, okupację budowli wroga (4.3.2) w celu zebrania ich zasobów w następnej rundzie albo na okupację znacznika kontroli przeciwnika (4.3.3), w nadziei na przekształcenie go we własny znacznik kontroli w kolejnej rundzie.

Prowincja - obszar lądowy.

Prowincja stołeczna - prowincja, w której znajduje się stolica danego gracza.

Przyległa prowincja - prowincja połączona z inną prowincją morzem, na którym znajdują się trimery danego gracza.

Rezerwy - stopy zasobów oraz budowli dostępne dla wszystkich graczy podczas rozgrywki.

Runda - składa się z faz od 1 do 5.

Sąsiednia prowincja - prowincja ze wspólną linią graniczną, która nie jest oddzielona wodą.

Tury - w każdej fazie gracze wykonują swoje tury jako aktywni gracze.

W stanie wojny - prowincja zawierająca jednostki dwóch lub więcej graczy po fazie ruchu i walki.

Zasoby - towary i monety.