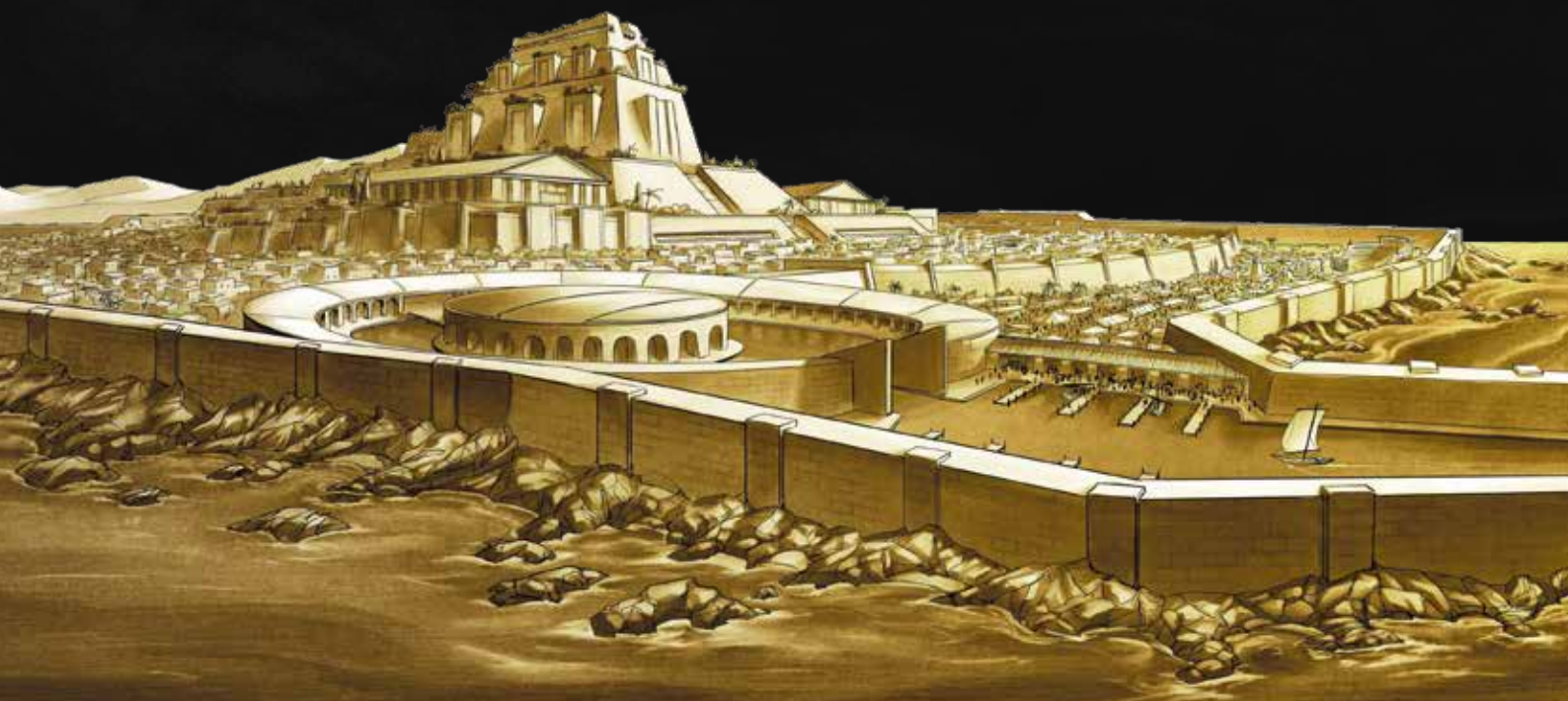




# MARE NOSTRUM ATLAS



Atlas jest rozszerzeniem do gry Mare Nostrum – Imperia. Rozszerzenie to umożliwia rozgrywkę dwuosobową, a nawet sześciuosobową!

## ROZSZERZENIE DLA 2 GRACZY



W rozszerzeniu dwuosobowym przeciwko sobie staną Rzym i Kartagina, odtwarzając starożytne wojny punickie.

Barbarzyńcy z północy stanowią trzecią siłę kontrolowaną przez obu graczy.

Rozgrywka toczy się według standardowych zasad Mare Nostrum – Imperia z następującymi zmianami:

- Przygotowanie barbarzyńców.
- Faza rynków zagranicznych. Symuluje obrót towarów na rynkach zagranicznych, z których obaj gracze mogą pozyskiwać zasoby.
- Wpływ na barbarzyńców podczas fazy ruchu i walki.
- Dwa zmienione warunki zwycięstwa.

Rozszerzenie dla dwóch graczy „Wojna punicka” zawiera:

- 8 figurek legionów barbarzyńców, 3 triremy i 3 fortece.
- **WISZĄCE OGRODY:** pozwalają zatrzymać **jedno dodatkowe złoto** do opłacenia barbarzyńców (do maksimum 5 ruchów barbarzyńców za pomocą 2 monet i 3 złota).
- **POSĄG ZEUSA:** pozwala na zawarcie pokoju z barbarzyńcami na takich samych zasadach jak z prawdziwym graczem.
- **ANTYGONA** jest odkładana do pudełka i nie bierze udziału w rozgrywce.

### 1.1 Przygotowanie gry

Pola Babilonu i Egiptu na mapie zostają zakryte i nie biorą udziału w rozgrywce. Gracze rozmieszczają swoje jednostki zgodnie z normalnymi zasadami opisanymi na zasłonkach graczy Imperium Rzymskiego i Kartaginy.

Tory Przywódców oznaczone są w następujący sposób:

- Kartagina jest przywódcą handlowym i kulturowym.
- Rzym jest przywódcą wojskowym.

**Przygotowanie barbarzyńców:** jednostki barbarzyńców należy rozmieścić w następujący sposób:

- **Achaea (Achaja):** 4 legiony, 1 forteca.
- **Macedonia:** 2 legiony, 1 forteca.
- **Thracia (Tracja):** 2 legiony, 1 forteca.
- **Mare Ionium, Mare Aegaeum i Pontus Euxinus:** 1 trirema na każdym polu.

### 1.2 Faza wymiany zasobów i faza budowy

Dobierz 3 towary legendarne i umieść je odkryte obok planszy gry. Reprezentują one zasoby **handlu zagranicznego** i są dostępne w fazie wymiany zasobów (MN 2.0).

Przywódcą handlowy określa, ile zasobów każdy z graczy musi wybrać z własnej rezerwy zasobów i umieścić zakryte przed swoją zasłonką imperium. Następnie gracze odkrywają wybrane zasoby, a przywódca handlowy otrzymuje jeden zasób oferowany przez przeciwnika albo jeden z odkrytych towarów legendarnych handlu zagranicznego.

Gracze nie są ograniczeni zasadą „dwa razy z rzędu” stosowaną w grze standardowej. Kiedy gracz weźmie towar legendarny z handlu zagranicznego, jego przeciwnik musi natychmiast wybrać jeden z własnych odkrytych zasobów i odrzucić go do puli zasobów.

**Uwaga: symuluje to zebranie zasobów przez barbarzyńców.**

Wymiana trwa do momentu, aż wszystkie zasoby graczy zostaną zebrane. Pozostałe towary handlu zagranicznego pozostają obok

## ROZSZERZENIE DLA 6 GRACZY

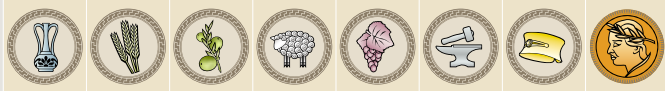


W rozgrywce 6-osobowej do gry dodawana jest **plansza Atlantydy**. Szósty gracz prowadzi Imperium Atlantydy i rozpoczyna grę z bohaterem Atlasem.

Zestaw Imperium Atlantydy zawiera:

- 8 figurek legionów, 5 trirem, 5 fortec.
- 7 znaczników kontroli.
- 5 znaczników toru przywódców.
- 1 figurkę centaura.
- 1 arkusz ze skrótem zasad, zasłonkę gracza i planszę imperium.
- **Dodatkowe zasoby:**

#### Towary (7 rodzajów) i monety



Ceramika (2)   Zboże (2)   Olej (2)   Owce (2)   Wino (2)   Metal (2)   Złoto (2)   Monety (6)

- **Dodatkowe budowle:**

#### Karawana, Targowisko, Miasto, Stolica, Świątynia



Karawana (6)   Targowisko (4)   Miasto (2)   Stolica (1)   Świątynia (3)

- Bohatera startowego Atlasa oraz 5 dodatkowych bohaterów. Żetony dodatkowych bohaterów Atlantów umieszcza się odkryte na obramowanych polach znajdujących się w lewym górnym rogu planszy Atlantydy. Bohaterów Atlantydy kupuje się tak, jak innych bohaterów gry podstawowej.

Obowiązują wszystkie zasady z rozgrywki dla 3-5 graczy.



### Bohaterowie Atlantów



#### ATLAS

**BOHATER STARTOWY**  
**FAZA 3: BUDOWA**

Triremy kosztują tylko 2 zasoby (zamiast 3) za sztukę. Np. Gracz Atlantów buduje jedną triremę za 2 monety, a następnie kolejną za 2 różne zasoby.



#### CHIRON

**CHIRON:** natychmiast po zakupie zbuduj za darmo i umieść na planszy specjalną jednostkę centaurów.

**Centaury:** Centaury niszczą jeden legion przeciwnika przed rozpoczęciem walki. Centaury mogą walczyć, grabić, okupować i przejmować budynki jak zwykle legiony, ale nie wliczają się do przywództwa wojskowego ani nie korzystają z premii legionów. Zniszczoną jednostkę centaurów można odbudować, płacąc 6 zasobów.

Wspólnie z innymi graczami możecie zdecydować, czy wolicie rozgrywkę skoncentrowaną na handlu, kulturze czy walce poprzez wprowadzenie jednego lub więcej elementów z rozszerzenia „Legendarne miasta”.



planszy i będą uzupełnione do trzech w następnej fazie wymiany zasobów. Obok 2 monet, gracz może przechować również do 2 złota. Zachowanego złota można użyć jedynie, by opłacić ruch barbarzyńców podczas fazy ruchu i walki (MN 4.0); pozostałe złoto zostaje odrzucone pod koniec tej fazy.

### 1.3 Ruch i walka

Aktywny gracz może przemieścić barbarzyńców, płacąc 1 **monetę** lub 1 **złoto** za każdą poruszoną jednostkę barbarzyńców. Każda jednostka barbarzyńców może zostać opłacona (aktywowana) nie więcej niż raz na rundę.

Triremy barbarzyńców **nie** atakują ani nie mogą być atakowane. Można je przemieścić za 1 monetę lub złoto w celu przetransportowania legionów barbarzyńskich do sąsiednich prowincji. Gracze nie mogą używać barbarzyńskich trirem do transportowania własnych jednostek.

Barbarzyńcy walczą jak jednostki graczy, ale po wygranej bitwie mogą dokonać jedynie grabieży budowli (MN 4.3.1) według wyboru aktywnego gracza. Aktywny gracz usuwa ograbiony budynek i pobiera zasoby.

W grze obowiązują wszystkie zasady z rozgrywki dla 3-5 graczy.

### 1.4 Warunki zwycięstwa

Warunki zwycięstwa piramidy oraz pięciu bohaterów i/lub cudów pozostają te same, jak w normalnej grze (MN 6.0).

Natomiast aby zwyciężyć przez podbój lub przywództwo, gracz musi:

- Kontrolować dowolne 4 stolice i/lub legendarne miasta przez **dwie kolejne fazy ruchu i walki**. Kontrolowane miasta mogą zmieniać się pomiędzy dwiema fazami tak długo, jak w sumie pozostają co najmniej 4.
- Przejść i utrzymać wszystkie trzy tytuły przywództwa (handlu, kultury i wojska) **przez dwie kolejne fazy przywództwa**.



#### MEDEA

##### FAZA 4: RUCH I WALKA



Znacznik Medei

Kiedy tylko chcesz, ale tylko **raz** na rundę, możesz umieścić **znacznik Medei** na morzu zajęтым przez triremy twoje i przeciwnika. Wszystkie triremy tego przeciwnika, które są na polu ze znacznikiem lub znajdują się na nim później, zostają zmienione w kamień. Unieruchomione w ten sposób triremy pozostają „poza grę” do końca rundy; nie mogą się ruszać, walczyć, transportować jednostek ani nie liczą się jako łączniki prowincji. Nie można wybrać tego samego morza dwa razy z rzędu.

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

#### PEGAZ



PREMIA

Raz na rundę możesz przenieść jedną grupę legionów o dwie strefy (lotem), zamiast przez lądy i morza. Morza i prowincje, przez które przemieszczasz oddziały, mogą być zajmowane przez siły przeciwnika. Przemieszczając się przez morza, nie potrzebujesz trirem, gdyż twoje oddziały latają

#### MEDUZA



Znacznik Meduzy

Kiedy tylko chcesz, ale tylko **raz** na rundę, możesz umieścić **znacznik Meduzy** na prowincji zajętej przez jednostki twoje i przeciwnika. Wszystkie jednostki tego przeciwnika, które są na polu ze znacznikiem lub znajdują się na nim później, zostają zmienione w kamień. Unieruchomione w ten sposób oddziały pozostają „poza grę” do końca rundy; nie mogą się ruszać, walczyć, zajmować prowincji itd. Nie można wybrać tej samej prowincji dwa razy z rzędu.

**PREMIA DO PRZYWÓDZTWA** +1 do wojska

#### ORFEUSZ



PREMIA

Umieść swoje legiony, które zostały zniszczone podczas bitew, na żetonie Orfeusza. Raz na rundę podczas fazy budowy możesz zbudować jeden z tych legionów za darmo. Pozostałe legiony można zbudować w zwykły sposób.

**PREMIA DO PRZYWÓDZTWA** +1 do kultury

## OMÓWIENIE „LEGENDARNYCH MIAST”

Na „legendarne miasta” składają się trzy rozszerzenia – jedno dla każdego z legendarnych miast zaznaczonych na mapie: Troja, Jerozolima, Syrakuzy. Każde legendarne miasto posiada elementy tematycznie związane z historyczną rolą miasta, co może w różny sposób wpłynąć na rozgrywkę. Troja wpływa na wojsko, Jerozolima na kulturę, a Syrakuzy na handel.

Każde rozszerzenie zawiera własny zestaw bohaterów, żetonów celów oraz kart premii. Gracze powinni starać się zrealizować cele, aby móc dobrać karty premii, które mogą ich wesprzeć w znaczący sposób.

### 1. ELEMENTY GRY

#### 3 rozszerzenia legendarnych miast

##### Troja (Część 5)

➤ 6 bohaterów wojskowych, 3 żetony celów wojskowych, 15 kart premii wojskowych, 1 figurka myrmidonów, 10 znaczników zwycięstw.

##### Jerozolima (Część 6)

➤ 5 bohaterów, 1 cud, 3 żetony celów religijnych, 15 kart premii religijnych, 1 figurka Halikarnasu.

##### Syrakuzy (Część 7)

➤ 6 bohaterów, 3 żetony celów handlowych, 15 kart premii handlowych, 1 figurka ognistej triremy.

### 2. PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki zdecydujcie, które rozszerzenie „legendarnych miast” włączycie do gry.

Opis każdego rozszerzenia zawiera informacje o tym, którzy bohaterowie z gry podstawowej powinni być zamienieni na bohaterów i cuda wybranego legendarnego miasta. Żetony z gry podstawowej i rozszerzenia umieszczane są na planszy, bohaterowie i cuda – zgodnie z instrukcją podstawową.

Weź trzy żetony celów z wybranego rozszerzenia i umieść je odkryte obok planszy.

Potasuj 15 kart premii z wybranego rozszerzenia i połóż je zakryte obok żetonów celów.

### 3. ROZGRYWKA

#### 3.1 Żetony celów

Na każdym żetonie celu jest podany cel, który można wypełnić. Pierwszy gracz, który spełni cel, może dobrać do 1 do 5 kart premii. Każdy żeton celu może zostać spełniony tylko raz, wyłącznie przez jednego gracza, który następnie obraca żeton na drugą stronę do końca rozgrywki.

#### 3.2 Dobieranie kart premii

Kiedy gracz wypełni cel, ogłasza, ile kart zamierza dobrać, a następnie dobiera od 1 do 5 kart premii.

Po dobraniu kart gracz ogląda wszystkie dobrane karty i wybiera jedną, nie pokazując jej innym graczom. Następnie przekazuje pozostałe karty wybranemu graczowi, który następnie wybiera jedną kartę dla siebie i przekazuje karty innemu wybranemu graczowi, który jeszcze nie otrzymał karty. Trwa to do momentu, aż skończą się karty lub wszyscy gracze otrzymają po karcie (nie wybrane karty zostają odrzucone). Liczba dobranych kart określa, ilu graczy otrzyma kartę.

Uwaga: gracz, który wypełni cel, powinien zdecydować, ile dobrać kart premii. Jeżeli dobierze tylko jedną kartę, może to być np. bezwartościowa dla niego karta przepowiedni. Jeżeli gracz dobierze więcej kart, może zatrzymać najcenniejszą kartę dla siebie, ale pozostałe karty musi oddać wybranemu przeciwnikowi. System ten dodaje element strategiczny, ponieważ może zmusić gracza do dobrania niechcianej karty, byle nie dostał jej przeciwnik. Lub też można przekazać karty przeciwnikowi, który użyje ich na innym przeciwniku. Jak mówi stare porzekadło: „Wróg mojego wroga jest moim przyjacielem”.

#### 3.3 Zagrywanie kart premii

Gdy karty premii zostaną wybrane, pozostają w rękach gracza do momentu ich zagrania. Nie ma limitu kart premii, jakie można mieć. W ciągu jednej rundy można zagrać dowolną ilość kart premii, nawet podczas tury przeciwnika.

Niektóre karty premii są specyficzne dla danego rozszerzenia, inne znajdują się w kilku rozszerzeniach. Karty różnią się siłą efektu, jaki wprowadzają do gry, a niektóre z nich są praktycznie bezwartościowe. Gracze mogą próbować blefować słabymi kartami, aby wpłynąć na decyzje przeciwników.

Raz zagrana karta premii jest odrzucona na stos kart odrzuconych.

Uwaga: gracze nie mają obowiązku skupiania się na realizacji celów. Każda rozgrywka może potoczyć się w inny sposób: czasami gracze zrealizują wszystkie cele, innym razem żadnego.

### 4. GRA Z WIELOMA ROZSZERZENIAMI

Istnieje możliwość rozegrania gry z więcej niż jednym rozszerzeniem. Wówczas należy przygotować grę w następujący sposób:

**Gra z jednym rozszerzeniem:** wymień 6 podstawowych żetonów bohaterów i cudów opisanych w punktach 5-7 na 6 żetonów bohaterów i cudów z rozszerzenia.

Umieść trzy żetony celów odkryte obok planszy.

Umieść talię kart premii zakrytą obok żetonów celów.

**Gra z dwoma rozszerzeniami:** wymień 8 losowych, podstawowych żetonów bohaterów i cudów na żetony z „legendarnych miast” – po 4 losowe żetony z każdego z dwóch rozszerzeń.

Wybierz losowo po jednym żetonie celu z każdego wybranego rozszerzenia i połóż je odkryte obok planszy. Z puli pozostałych żetonów z rozszerzeń wylosuj jeden i połóż odkryty obok dwóch wylosowanych.

Talie kart premii z obu rozszerzeń połóż osobno zakryte obok odpowiednich żetonów celów.

**Gra z trzema rozszerzeniami:** wymień 9 losowych, podstawowych żetonów bohaterów i cudów na żetony z „legendarnych miast” – po 3 losowe żetony z każdego z trzech rozszerzeń.

Wybierz losowo po jednym żetonie celu z każdego wybranego rozszerzenia i połóż je odkryte obok planszy.

Wszystkie trzy talie kart premii z obu rozszerzeń połóż osobno zakryte obok odpowiednich żetonów celów.

### 5. ROZSZERZENIE „TROJA”

**Troja** – Miasto nieprzebranych skarbów, które sprowadziły wojnę i doprowadziły do upadku.

*Choć pretekstem Greków do oblężenia Troi była chęć uwolnienia pięknej Heleny z rąk Parysa, prawdziwym celem ataku były osławione skarby miasta, które skusiły greckiego przywódcę Agamemnona i jego sojuszników do wszczęcia wojny. Historia ta przedstawiona jest w „Iliadzie”, słynnym eposie Homera, i do dziś stanowi źródło sporów wśród uczonych. Nie wiadomo bowiem, czy Homer był znawcą historii, czy też poetą. Wraz z rozszerzeniem „Troja” możesz odtworzyć ten fragment historii własnymi słowami i czynami!*

#### 5.1 Bohaterowie Troi

Rozszerzenie „Troja” wprowadza 6 nowych żetonów bohaterów: **ACHILLESA, ENEASZA, AGAMEMNONA, AJAKSA, HELENĘ TROJAŃSKĄ i ODYSEUSZA.** W rozgrywce wyłącznie z rozszerzeniem „Troja” usuń z gry podstawowej **ANTYGOŃĘ, KASTORA i POLLUKSA, KIRKE, GILGAMESZA, HAMILKARA i SPARTAKUSA.**



### ACHILLES

**ACHILLES:** natychmiast po zakupie zbuduj za darmo i umieść na planszy specjalną jednostkę myrmidonów.  
**Myrmidonowie:** Myrmidonowie rzucają dwiema kośćmi w bitwach lądowych i anulują negację trafień przez fortece przeciwnika (fortece nadal dodają 5 do kości walki przeciwnika). Myrmidonowie mogą walczyć, grabić, okupować i przejmować budynki jak zwykłe legiony, ale nie wliczają się do przywództwa wojskowego, ani korzyści z premii legionów. Zniszczoną jednostkę Myrmidonów można odbudować, płacąc 6 zasobów.



### ENEASZ

#### FAZA 4: RUCH I WALKA

Kiedy uczestniczysz w walce lądowej, możesz anulować 1 trafienie z wyników kości twojego przeciwnika.



### AGAMEMNON

#### FAZA 4: RUCH I WALKA

Kiedy grabisz targowisko albo świątynię (MN 4.3.1), zniszczona budowla jest natychmiast odbudowana w jednej z prowincji gracza Agamemnona (pod warunkiem, że posiada on dostępne miejsce na świątynię lub targowisko).

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



### AJAKS

#### FAZA 5: PRZEJMOWANIE PRZYWÓDZTWA

Raz na rundę dobierz jedną kartę premii wojennej ze stosu odrzuconych kart premii. Nie musisz wypełnić celu, aby użyć zdolności Ajaksa.



### HELENA TROJAŃSKA

Brak zdolności specjalnych, poza premią przywództwa wojskowego.

**PREMIA DO PRZYWÓDZTWA** +4 do wojska



### ODYSEUSZ

#### FAZA 4: RUCH I WALKA

Raz na rundę możesz przetransportować jednostki naziemne przez jedno dowolne morze bez konieczności posiadania trirem. Wybierz morze w dowolnym momencie swojej tury.

**PREMIA DO PRZYWÓDZTWA** +1 do wojska

## 5.2 Troja – żetony celów

Rozszerzenie „Troja” zawiera 3 żetony celów. Pierwszy gracz, który spełni warunek jednego z żetonów celu może dobrać karty premii wojskowej. Żeton spełnionego celu jest natychmiast obracany na drugą stronę i przestaje być dostępny do końca rozgrywki.

### 5.2.1 Cel 1 – Sen Aleksandra Wielkiego

Bądź pierwszym graczem, który kontroluje 5 prowincji, a na każdej z nich posiada przynajmniej jedną swoją jednostkę wojskową (legion, twierdzę lub jednostkę specjalną, taką jak np. Myrmidonowie).



### 5.2.2 Cel 2 – Dziedzictwo Posejdana

Bądź pierwszym graczem, który samodzielnie zajmuje 4 terytoria mórz swoimi triremami.



### 5.2.3 Cel 3 – Łaska Aresa

Bądź pierwszym graczem, który wygra trzy bitwy. Aby wygrać bitwę, gracz musi posiadać przynajmniej jedną ocalałą jednostkę i wyeliminować wszystkie jednostki przeciwnika. Może to być bitwa lądowa lub morska.



Liczbę zwycięstw każdego gracza można zaznaczać znacznikami zwycięstw.

## 5.3 Troja – karty premii wojskowej

Rozszerzenie „Troja” zawiera 15 kart premii wojskowej, przedstawiających jednostki specjalne.

### Karta premii Szt. Nazwa i efekt



2 **Katapulty**

Faza walki: jeśli jesteś stroną atakującą, zniszcz fortecę przeciwnika na początku walki lądowej, zanim zostaną rzucone kości bitwy.



1 **Rydwany**

Faza ruchu: wszystkie jednostki lądowe mogą przemieścić się o dwie prowincje. Transport wodny liczy się jako ruch o 1 prowincję. Pierwsza prowincja, na którą zostaje wykonany ruch, nie może zawierać jednostek przeciwnika (chyba że jest to morze).



2 **Łucznicy kreteńscy**

Faza walki: na początku walki przed rzutem kośćmi zniszcz jeden wrogi legion (wybrany przez przeciwnika). Łucznicy niszczą wrogi legion przed centaurami i innymi jednostkami lądowymi.



2 **Słonie bojowe**

Faza walki: w tej bitwie wszystkie twoje legiony automatycznie rzucają wynik „5” na kościach walki.



2 **Okręty oblężnicze**

Faza walki: triemy znajdujące się na morzach sąsiadujących z lądem, na którym toczysz bitwę, mogą dołączyć do bitwy lądowej, rzucając swoje kości bitew morskich. Nie mogą jednak zostać przeznaczone na straty.



1 **Greckie falangi**

Faza walki: w tej walce straty twoich jednostek oblicza się, dzieląc sumę kości przeciwnika przez 7 zamiast przez 5 (MN 4.2).



2 **Pentery**

Faza walki: na początku walki przed rzutem kośćmi zniszcz jedną triemę przeciwnika.



3 **Przepowiednia**

Przepowiednie wieszczek są niejednoznaczne. Ta karta nie ma żadnego efektu.

Kiedy jesteś graczem aktywnym: jeżeli zagrasz dwie karty „Przepowiednia”, możesz wybrać i użyć efektu dowolnej karty premii znajdującej się już w grze.

## 6. ROZSZERZENIE: JEROZOLIMA

Jerozolima – po trzykroć święta.

Jerozolima od zawsze miała wielkie znaczenie religijne i polityczne, czy to dla żydów, chrześcijan, czy też muzułmanów. W czasach Kanaanu wpływy Jerozolimy sięgały nawet do Egiptu.

### 6.1 Bohaterowie Jerozolimy

Rozszerzenie „Jerozolima” wprowadza 6 nowych żetonów: 5 bohaterów: ADONIS, KREZUS, IMHOTEP, MOJŻESZ, SALOMON i jeden cud: HALIKARNAS. W rozgrywce wyłącznie z rozszerzeniem „Jerozolima”, usuń z gry podstawowej ŚWIĄTYNIĘ ARTEMIDY, ANTYGONĘ, KASTORA I POLLUKSA, KIRKE, HAMILKARA i PENTEZYLEĘ.



#### ADONIS

FAZA 5: PRZEJMOWANIE PRZYWÓDZTWA

Raz na rundę dobierz jedną kartę premii religijnej ze stosu odrzuconych kart premii. Nie musisz wypełnić celu, aby użyć zdolności Adonisa.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA

+1 do kultury



#### KREZUS

FAZA 3: BUDOWA

Raz na rundę zbuduj za jedną monetę jeden znacznik kontroli, miasto albo karawanę; lub za 4 monety wybuduj targowisko albo świątynię.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA

+1 do handlu, +1 do kultury



#### IMHOTEP

FAZA 3: BUDOWA

Budowa cudów lub piramid (ale nie bohaterów) kosztuje cię 1 zasób mniej.



#### MOJŻESZ

FAZA 4: RUCH I WALKA

Chroni twoje prowincje przez grabieżą (MN 4.3.1.) i przejmowaniem (MN 4.3.3). Przeciwnik nadal może okupować budowle (MN 4.3.2).



#### SALOMON

FAZA 4: RUCH I WALKA

Żaden przeciwnik nie może atakować twoich jednostek przebywających na twojej prowincji, chyba że zapłaci ci jedną monetę za każdą atakowaną prowincję.



#### HALIKARNAS

Umieść figurkę Halikarnasu na jednej ze swoich prowincji.

Prowincja z figurką Halikarnasu nie może być atakowana do końca gry (karty premii Baal i Wulkan nie mogą być zagrywane na tę prowincję).

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA

+2 do kultury

### 6.2 Jerozolima – żetony celów

Rozszerzenie „Jerozolima” zawiera 3 żetony celów. Pierwszy gracz, który spełni warunek jednego z żetonów celu, może dobrać karty premii religijnej. Żeton spełnionego celu jest natychmiast obracany na drugą stronę i przestaje być dostępny do końca rozgrywki.

#### 6.2.1 Cel 1 – Potęga Minosa

Bądź pierwszym graczem, który zdobędzie 2 dowolne żetony przywództwa (5.0): handlowe, kulturowe lub wojskowe.



#### 6.2.2 Cel 2 – Mądrość Salomona

Bądź pierwszym graczem, który zbuduje świątynię w legendarnej prowincji.



#### 6.2.3 Cel 3 – Podbój Jozuy

Bądź pierwszym graczem, który przejmie prowincję wroga.



### 6.3 „Jerozolima” – karty premii religijnej

Rozszerzenie „Jerozolima” zawiera 15 kart premii religijnej, przedstawiających miasto i przywódców.

Karta premii	Szt.	Nazwa i efekt
	1	<b>Atena</b> Faza walki: do końca bieżącej tury zapewnia ochronę stolicy lub prowincji z legendarnym miastem przed bitwami lądowymi i <b>jakimikolwiek zniszczeniami</b> (wroóg, który zaatakował prowincję, pozostaje w prowincji, ale nie może atakować).
	2	<b>Baal</b> Faza walki: zniszcz wybrane miasto (możesz wybrać stolicę lub legendarne miasto).
	1	<b>Horus</b> Faza walki: otrzymujesz jednorazową premię +2 do końca rundy na wybranym torze przywództwa. Może ci to umożliwić zwycięstwo przez przejście wszystkich żetonów przywództwa.
	2	<b>Ishtar</b> Faza budowy: zbuduj znacznik kontroli za normalny koszt w dowolnej prowincji <b>bez znacznika kontroli</b> , nawet jeżeli nie jest połączona z twoim imperium. <b>Alternatywnie</b> , wybuduj dowolne budowle albo jednostki, płacąc normalną cenę w swojej prowincji bez względu na to, czy jest zajęta przez siły przeciwnika.
	2	<b>Izyda</b> Faza wymiany zasobów: dobierz jeden legendarny zasób.
	2	<b>Posejdon</b> Dowolna faza: zniszcz wybraną triremę przeciwnika zajmującą dowolne pole na mapie.
	2	<b>Wulkan</b> Dowolna faza: zniszcz wybraną karawanę zajmującą dowolne pole na mapie.

**Karta premii Szt. Nazwa i efekt**



**3 Przepowiednia**

Przepowiednie wieszczek są niejednoznaczne. Ta karta nie ma żadnego efektu. Kiedy jesteś graczem aktywnym: jeżeli zagrasz dwie karty „Przepowiednia”, możesz wybrać i użyć efektu dowolnej karty premii znajdującej się już w grze.

**7. ROZSZERZENIE „SYRAKUZY”**

**Syrakuzy** – Miasto handlu i kultury, które lśniło niczym klejnot pośrodku oceanu.

Znane ze swego bogactwa oraz potęgi morskiej Syrakuzy były obiektem zazdrości wszystkich sąsiadów, włączając Ateny, Kartaginę i Rzym.

**7.1 Bohaterowie Syrakuzy**

Rozszerzenie „Syrakuzy” wprowadza 6 nowych bohaterów: ARCHIMEDESA, DYDONĘ, JAZONA, MIDASA, MINOSA i PTOLEMEUSZA.

Grając wyłącznie z rozszerzeniem „Syrakuzy”, usuń z gry podstawowej ANTYGONĘ, KASTORA I POLLUKSA, KIRKE, HAMILKARA, PENTEZYLEĘ I PERSEUSZA.



**ARCHIMEDES**

ARCHIMEDES: natychmiast po zakupie zbuduj za darmo i umieść na planszy figurkę greckiej triremy ogniowej. **Trirema ogniowa** i inne przyjazne triremy na tym samym morzu rzucają kośćmi do walk lądowych. Trirema ogniowa potrafi transportować, jak inne triremy, ale nie jest wliczana do przywództwa wojskowego. Triremę ogniową można odbudować za 3 zasoby.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA +1 do wojska



**DYDONA**

**FAZA 3: BUDOWA**

Weź i zatrzymaj w swoim magazynie dwa niewykorzystane towary stracone przez przeciwników na koniec fazy budowy (MN 3.0).

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



**JAZON**

**FAZA 3: BUDOWA**

Raz na rundę możesz rekrutować bohaterów (ale nie cuda czy piramidy) za 1 zasób mniej.



**MIDAS**

**FAZA 1: ZBIERANIE ZASOBÓW**

Otrzymujesz 2 złota z rezerwy (patrz Definicje MN na stronie 8). Jeśli Midas jest w grze, dodaj do rezerwy 2 żetony zasobów złota z rozszerzenia Atlas.



**MINOS**

**FAZA 5: PRZEJMOWANIE PRZYWÓDZTWA**

Raz na rundę dobrać jedną kartę premii handlowej ze stosu kart odrzuconych.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA +1 do handlu



**PTOLEMEUSZ**

PTOLEMEUSZ: zaraz po zakupie natychmiast zbuduj za darmo figurkę triremy i umieść na morzu sąsiadującym z jedną z twoich prowincji. Możesz odmówić uczestnictwa w każdej bitwie morskiej.

PREMIA DO PRZYWÓDZTWA +1 do handlu

**7.2 „Syrakuzy” – żetony celów**

Rozszerzenie „Syrakuzy” zawiera 3 żetony celów. Pierwszy gracz, który spełni warunek jednego z żetonów celu, może dobrać karty premii handlowej. Żeton spełnionego celu jest natychmiast obracany na drugą stronę i przestaje być dostępny do końca rozgrywki.

**7.2.1 Cel 1 – Róg obfitości**

Bądź pierwszym graczem, który zdobędzie 8 różnych towarów LUB 9 monet podczas fazy zbierania zasobów. Zdolności Hannibala i Kleopatry nie liczą się do spełnienia warunku tego celu.



**7.2.2 Cel 2 – Plan Dedala**

Bądź pierwszym graczem, który kontroluje 12 budynków: karawan, targowisk, miast, legendarnych miast, świątyń i okupowanych budynków przeciwnika (MN 4.3.2).



**7.2.3 Cel 2 – Uczniowie Hermesa**

Bądź pierwszym graczem, który kontroluje 3 targowiska i/lub świątynie. Liczą się przy tym również okupowane targowiska i świątynie (MN 4.3.2).



**7.3 „Syrakuzy” – karty premii handlowej**

Rozszerzenie „Syrakuzy” zawiera 15 kart premii handlowej, przedstawiających miasto i przywódców.

**Karta premii Szt. Nazwa i efekt**



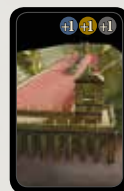
**1 Wyrocznia delficka**

Faza handlu: zmień zasoby, które oferujesz, po zobaczeniu oferty przeciwników.



**2 Partenon w Atenach**

Faza handlu: wymuś na przeciwniku, aby wybrał jeden z oferowanych przez siebie zasobów. Karty Partenonu nie mogą być zagrywane na siebie.



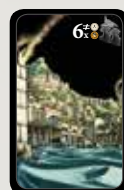
**1 Circus Maximus**

Dowolna faza: otrzymujesz +1 premię przywódczą na każdym torze przywództwa do końca rundy. Uwaga: możesz wygrać rozgrywkę, przejmując wszystkie tytuły przywództwa.



**3 Targowisko Trajana**

Faza zasobów: po tym jak wszyscy gracze pobrali swoje towary, zbierz 2 dodatkowe towary, które produkujesz.



**2 Port w Pireusie**

Faza budowy: zbuduj 1 triremę i 2 legiony za 6 zasobów (zamiast płacić 3 razy po 3 zasoby).

Figurki tych jednostek pochodzą z zestawu barbarzyńców, ale od tej pory traktowane są jak twoje.

Jeżeli jednostki te zostaną zniszczone, odłóż je do rezerwy.

## Karta premii Szt. Nazwa i efekt



### 2 Wieża Babel

Faza budowy: zbuduj **za darmo** znacznik kontroli w neutralnej prowincji w dowolnym miejscu mapy.



### 1 Starożytna Biblioteka Aleksandryjska

Faza bitwy: przejmij kontrolę nad prowincją przeciwnika w pierwszej rundzie, w której zajmiesz znacznik kontroli prowincji przeciwnika.



### 3 Przepowiednia

Przepowiednie wieszczek są niejednoznaczne. Ta karta nie ma żadnego efektu.

Kiedy jesteś graczem aktywnym: jeżeli zagrasz dwie karty „Przepowiednia”, możesz wybrać i użyć efektu dowolnej karty premii znajdującej się już w grze.

## Mare Nostum – Atlas

Projekt: Serge Laget

Zespół twórczy: Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha, Bruno Cathala



PHALANX

© 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, Lothrain

Skład: Krzysztof Klemiński

Copyright © 2016 PHALANX  
na licencji ASYNCRON games.



ASYNCRON

ASYNCRON games  
223, rue de l'Yser – 59200 TOURCOING

www.asyncron.fr

www.facebook.com/asyncron.games/

twitter.com/asyncron\_games

## ALTERNATYWNE PRZYGOTOWANIE GRY

W podstawowych zasadach gry Mare Nostrum – Imperia gracze mogą prowadzić pełną rozgrywkę 5-osobową lub zakryć część mapy dla rozgrywki 3- lub 4-osobowej. Poniżej znajdują się alternatywne propozycje przygotowania gry pozwalające na większą różnorodność rozgrywek.

### 4 GRACZY



- Rozstaw mapę podstawową oraz mapę z rozszerzenia „Atlas”. Następnie połóż tor przywództwa oraz planszę bohaterowie i cuda w prawej części mapy, zakrywając Egipt i Babilon.
- Początkowi bohaterowie Hammurabi i Kleopatra są odkładani do pudełka i nie biorą udziału w rozgrywce. Gracze będą prowadzić Imperium Rzymskie, Grecję, Kartaginę i Atlantyde.
- W niniejszym scenariuszu należy przygotować następujących bohaterów i cuda:

MN/Atlas	+ Syrakuzy	+ Jerozolima	+ Troja
KOLOS	KOLOS	IMHOTEP	KOLOS
POSĄG ZEUSA	POSĄG ZEUSA	POSĄG ZEUSA	POSĄG ZEUSA
ŚWIĄTYNIA ARTEMIDY	ŚWIĄTYNIA ARTEMIDY	SALOMON	ŚWIĄTYNIA ARTEMIDY
ANTYGONA	ANTYGONA	KREZUS	HELENA TROJAŃSKA
KASTOR I POLLUKS	JAZON	HALIKARNAS	ENEASZ
KIRKE	MINOS	KIRKE	AGAMEMNON
HAMILKAR	DYDONA	HAMILKAR	HAMILKAR
HERKULES	HERKULES	HERKULES	HERKULES
MEDEA	ARCHIMEDES	MEDEA	ACHILLES
MEDUZA	MEDUZA	ADONIS	MEDUZA
PEGAZ	PTOLEMEUSZ	PEGAZ	ODYSEUSZ
PENTEZYLEA	MIDAS	MOJŻESZ	PENTEZYLEA
PERSEUSZ	PERSEUSZ	PERSEUSZ	PERSEUSZ
KRÓLOWA SABY	KRÓLOWA SABY	KRÓLOWA SABY	KRÓLOWA SABY
SPARTAKUS	SPARTAKUS	SPARTAKUS	AJAKS

### 5 GRACZY



- Umieść tor przywództwa w prawej części mapy, zakrywając Babilon.
- Początkowy bohater Hammurabi jest odkładany do pudełka i nie bierze udziału w rozgrywce. Gracze będą prowadzić Imperium Rzymskie, Grecję, Egipt, Kartaginę i Atlantyde.
- W niniejszym scenariuszu należy przygotować następujących bohaterów i cuda:

MN/Atlas	+ Syrakuzy	+ Jerozolima	+ Troja
KOLOS	KOLOS	IMHOTEP	KOLOS
LATARNIA	LATARNIA	LATARNIA	ODYSEUSZ
POSĄG ZEUSA	POSĄG ZEUSA	POSĄG ZEUSA	POSĄG ZEUSA
ŚWIĄTYNIA ARTEMIDY	ŚWIĄTYNIA ARTEMIDY	SALOMON	ŚWIĄTYNIA ARTEMIDY
ANTYGONA	ANTYGONA	KREZUS	HELENA TROJAŃSKA
KASTOR I POLLUKS	JAZON	HALIKARNAS	ENEASZ
CHIRON	CHIRON	CHIRON	ACHILLES
KIRKE	MINOS	KIRKE	AGAMEMNON
HAMILKAR	DYDONA	HAMILKAR	HAMILKAR
HERKULES	HERKULES	HERKULES	HERKULES
MEDEA	ARCHIMEDES	MEDEA	MEDEA
MEDUZA	MEDUZA	ADONIS	MEDUZA
ORFEUSZ	ORFEUSZ	KREZUS	ORFEUSZ
PEGAZ	PTOLEMEUSZ	PEGAZ	PEGAZ
PENTEZYLEA	MIDAS	MOJŻESZ	PENTEZYLEA
PERSEUSZ	PERSEUSZ	PERSEUSZ	PERSEUSZ
RAMZES	RAMZES	RAMZES	AJAKS
KRÓLOWA SABY	KRÓLOWA SABY	KRÓLOWA SABY	KRÓLOWA SABY
SPARTAKUS	SPARTAKUS	SPARTAKUS	SPARTAKUS