

# MARE NOSTRUM

## Mythology Expansion



Un gioco di Serge Laget

Traduzione a cura di Giancarlo "Dominex" Fioretti – [studiocasaimpresa@fastwebnet.it](mailto:studiocasaimpresa@fastwebnet.it)  
Versione 1.05 light (senza alcun immagine)

## PRINCIPI DELLA SCATOLA DI ESPANSIONE

L'espansione Mythology per Mare Nostrum aggiunge una dimensione mitologica al gioco base. Essa introduce il popolo di Atlantide come 6° giocatore. Mythology consente ai giocatori di chiamare gli Dei e di reclutare Creature Mitologiche in aiuto nei loro tentativi di conquista. Mythology aggiunge una serie di nuovi Eroi e la Ceramica come risorsa aggiuntiva nel gioco.

## NOTA SULLA DISPOSIZIONE DI QUESTE REGOLE:

I principi base del gioco rimangono gli stessi di Mare Nostrum. Mythology aggiunge semplicemente nuovi elementi e obbliga a minimi cambiamenti delle regole originali. Abbiamo esemplificato il processo dell'introduzione delle nuove caratteristiche, includendo in questo manuale tutte le regole del gioco originale con le regole della nuova espansione inserendole semplicemente stampate di un colore differente per renderne facile l'identificazione.

All'interno del regolamento vi sono ai lati dei riquadri con domande comuni e risposte di aiuto con molti esempi specifici che, quando non si ha un'accurata conoscenza del gioco, saranno di aiuto quando si incontreranno durante la partita situazioni potenzialmente confuse.

## OBBIETTIVO DEL GIOCO

Il vincitore della partita è il primo giocatore a costruire le piramidi, o a possedere 4 eroi e/o meraviglie.

Se i giocatori vogliono una maggiore durata, con un gioco più strategico, possono accordarsi per cambiare le condizioni di vittoria in 5 tra eroi e meraviglie e cambiando il costo delle piramidi in 13 carte (perché l'espansione presenta una 13ª risorsa). I giocatori esperti apprezzeranno questa variante sul piano della strategia, ma questo allungherà la partita di circa 1 ora.

Advanced players will appreciate this modification on a strategic level, but it will lengthen the game by about 1 hour.

## COMPONENTI AGGIUNTIVI NELL'ESPANSIONE

- ❖ 1 Tabellone di gioco usato per espandere ulteriormente il gioco base.
- ❖ 6 Schede dei Giocatori: rivedute per questa espansione.
- ❖ 1 Manuale con tutte le regole aggiuntive incluse.
- ❖ 10 Gettoni Edifici di Cartone di cui: 1 tempio, 2 città, 2 mercati, 5 carovane.

- ❖ 1 Set of 33 Pedine di Gioco in Legno per il Giocatore di Atlantide, consistente di: 12 marcatori di influenza, 8 legioni, 5 trireme, 8 Fortezze.
- ❖ 18 Carte Creature Mitologiche: 3 pedine in 6 differenti colori.
- ❖ 78 Carte consistenti di:
  - 1 Nuova Carta Ruolo dei Giocatori: Alto Prete.
  - 1 Eroe Specifico della Civiltà: Atlante.
  - 21 Nuovi Eroi Generici: Achille, Adone, Aiace, Antigone, Arianna, Càstore e Polluce, Circe, Crèso: Re di Lidia, Enea, Gilgamesh, Amilcare, Ercole, Imhotep, Giasone, Medusa, Mida, Minosse, Mosè, Pensilea: Regina delle Amazzoni, Regina di Saba, e Spartaco.
  - 8 Dei: Iside, Astarte, Atena, Baal, Ermete, Marte, Poseidone, e Vulcano.
  - 6 Pedine Creature Mitologiche, una per ogni civiltà: Centauro, Behemoth, Fenice, Kraken, Titano, Grifone.
  - 24 Carte Risorse comprendenti: 5 carte Tasse, 1 carta ognuna di: Frutta, Gemme, Oro, Papiro, Profumo, 2 ognuna di: Pesce, Grano, Bestiame, Metallo, Olio di Oliva, Schiavi, Vino.
  - 6 Nuove Carte Merce: Ceramica.
  - 11 Carte aggiornate per sostituire quelle del Gioco Base.

**Per la condizione di vittoria senza le piramidi, occorrono 4 meraviglie O 4 eroi, oppure un misto di entrambi?**

*Occorrono 4 di un tipo OPPURE un misto di entrambi per vincere la partita.*

**Tutte le pedine che si usano sono per?**

*Ciascun giocatore ha 12 marcatori di influenza che sono usati per controllare le province di terra e 24 unità militari (8 fortezze, 5 trireme, 8 legioni e 3 creature mitologiche). Gli altri gettoni di cartone (carovane, città, templi e mercati) sono usati da tutti i giocatori. Se una provincia ha una carovana sulla risorsa dell'olio, e la provincia cambia possessore, la carovana rimane sul posto e i redditi sono del nuovo possessore.*

**Cosa sono gli eroi e le meraviglie e a cosa servono?**

*Gli eroi e meraviglie portano un singolo vantaggio al giocatore che lo possiede. Essi non sono rappresentati sul tabellone e non possono essere catturati o scambiati. Essi possono essere acquistati da qualsiasi giocatore con l'eccezione dell'eroe specifico della civiltà. Ogni civiltà nel gioco ha un eroe che soltanto lei può acquistare (es: Giulio Cesare per il Giocatore Romano).*

**Perché alcuni eroi e meraviglie del gioco base sono incluse in questa espansione con le abilità modificate?**

*Ciò è stato fatto per risolvere i problemi di equilibrio che sorgono con l'aggiunta del 6° giocatore e delle abilità di tutti i nuovi eroi. Certamente eroi e meraviglie del gioco base sembrano inadeguati quando sono comparati con i nuovi eroi dell'espansione, e così tendono ad essere ignorati dai giocatori. Perciò, l'autore ha deciso di rivedere le abilità per un maggiore bilanciamento del gioco nelle nuove partite.*

## DISPOSIZIONE INIZIALE

L'espansione del tabellone va posizionata ad est del tabellone base e rappresenta la parte est del Mediterraneo incluse le "Colonne di Ercole" e la mitica isola di Atlantide.

Il 6° giocatore rappresenta la civiltà di Atlantide, ed inizia dalla sua capitale Poseidonia. Con sei giocatori, tutte le Carte Risorse e i Gettoni degli edifici vanno ordinati e piazzati a faccia in su accanto al tabellone di gioco. Se ci sono meno di 6 giocatori, usa la tabella sotto per determinare in numero indicato di Gettoni degli edifici per il gioco.

Le nuove carte Eroi e Meraviglie dell'espansione vanno mischiate assieme con quelle del gioco base. Poi prendi 8 carte Eroi e Meraviglie a caso da quella pila e mettile da parte; queste 8 non saranno usate nel gioco.

## DISPOSIZIONE PREDETERMINATA

Ogni giocatore all'inizio sceglie a caso una delle 6 Civiltà e la rispettiva Scheda di Aiuto dei Giocatori e segue la Disposizione Base. Il giocatore poi prende la carta dell'Eroe Specifico della Civiltà (ad esempio, Annibale per i Cartaginesi), e possibilmente una Carta Ruolo dei Giocatori, se indicato nella Disposizione Base (per esempio, all'inizio della partita, il giocatore Romano prende la carta Leader Militare) piazzando la carta a faccia in su davanti a sé. Riferendosi alla Disposizione Base della loro civiltà, ognuno piazza il numero indicato di marcatori di influenza, gettoni degli edifici e 3 pedine creature mitologiche negli appropriati spazi della plancia di gioco.

## DISPOSIZIONE LIBERA

Quando i giocatori avranno più esperienza, possono evitare l'inizio predeterminato, ed invece costruire il proprio impero scegliendo di adottare le regole per la disposizione libera. In questo modo, invece di usare le posizioni iniziali delle pedine come indicate sulla scheda di aiuto dei giocatori, ogni giocatore inizia con 45 punti costruzione (invece dei 36 punti del gioco base) da spendere per Marcatori di Influenza, Edifici, Unità Militari, Creature e/o Eroi Specifici della Civiltà (ma non Eroi e Meraviglie Generici) a loro scelta. Il costo di ogni pezzo è indicato nella Scheda dei Costi delle Costruzioni a pagina 7 di queste regole. La Provincia Capitale di ogni Civiltà è la stessa della disposizione predeterminata, ad eccezione del giocatore Greco, che può occupare qualsiasi regione adiacente al mare Egeo, e del giocatore Atlantidiano, che può anche stabilirsi sulle regioni più occidentali di Europa e Africa.

Per favore fai attenzione perché i pezzi costruiti possono essere piazzati soltanto in province immediatamente adiacenti alla Provincia Capitale del giocatore, e che vengano applicate tutte le normali regole della costruzione. Inoltre ogni Legione o Trireme costruita deve iniziare nella Provincia Capitale del giocatore, e poi puoi muoverle altrove nella prima fase del movimento.

Costruisci procedendo come segue: Prima, determina a caso l'ordine dei giocatori che costruiscono. Partendo dal primo giocatore che costruisce, ogni giocatore può costruire e piazzare sul tabellone per un totale di 9 punti. Il secondo che costruisce farà lo stesso e così via finché ogni giocatore avrà costruito per 5 volte, spendendo tutti i suoi 45 punti costruzione. Durante questa fase di costruzione, ogni giocatore DEVE piazzare almeno un marcatore di influenza nella sua capitale.

### Giocare con meno di 6 giocatori

Se ci sono meno di 6 giocatori, ogni civiltà che non viene scelta da un giocatore diventa una "civiltà neutrale" piazzando nell'appropriata provincia capitale: 1 marcatore di influenza, 1 creatura mitologica, 1 legione, 1 fortezza. Inoltre, queste civiltà

neutrali si sono espanse piazzando in ogni regione adiacente alla capitale: 1 marcatore di influenza, 1 legione, e 1 fortezza. Se la Grecia o Atlantide sono neutrali, la regione adiacente sono le stesse indicate sulla scheda di aiuto dei giocatori. Queste civiltà neutrali non crescono, muovono o cambiano mai. Loro restano semplicemente sul tabellone per difendere la loro provincia se sono attaccati.

NOTA: Con 3-5 giocatori, usa un numero inferiore di gettoni edifici (carovane, città, mercati, e tempi). La tabella sottostante indica la quantità di ogni gettone da utilizzare. Rimuovi i gettoni in eccesso dal gioco.

	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori	6 giocatori
Carovane	18	23	28	33
Città	8	10	12	14
Mercati	8	10	12	14
Templi	4	5	6	7

**È necessario rispettare le regole di piazzamento durante la disposizione iniziale quando si usa la disposizione libera?**

*Si, è necessario per esempio piazzare all'inizio un marcatore di influenza in una provincia prima che tu possa costruire ma non devi aspettare per un turno successivo per costruirvi. Comunque, quando costruisci eroi, ogni giocatore può soltanto costruire il proprio eroe nazionale (per 9), e, ad eccezione per la legione gratis di Annibale e della trireme gratis di Pericle, le capacità degli eroi NON si applicano durante la fase della disposizione (per esempio, Cesare non può acquistare legioni per 2 dopo che è stato acquistato); nessun'altro eroe o meraviglia può essere acquistato durante la disposizione iniziale.*

**Quando usi la disposizione libera un giocatore deve acquistare il proprio Eroe Specifico della Civiltà all'inizio della partita?**

*No, puoi scegliere di spendere invece i tuoi punti costruzione per altre cose. Questo Eroe sarà disponibile per essere acquistato normalmente durante il resto della partita. Comunque, l'unico giocatore che può acquistare questo Eroe sarà sempre quello della specifica civiltà.*

**Come vengono assegnate le Carte Ruolo quando di utilizza la disposizione libera?**

*Dopo che lo spiegamento iniziale è completato, contate gli appropriati edifici che ogni giocatore ha per determinare quale ruolo egli riceve (per esempio il giocatore con più Carovane e Mercati prende la Carta del Direttore del Commercio). Poi durante il normale gioco della partita, le carte ruolo cambieranno mani soltanto alla fine del turno di gioco basandosi sullo stesso criterio degli edifici.*

**Quando si usa la disposizione predeterminata con meno di 6 giocatori, come vengono assegnate le carte ruolo se le loro civiltà iniziali non sono usate?**

*Usa le normali regole della possessione degli edifici per ogni ruolo. Per esempio se l'Egitto non è stato preso, allora la Grecia o Babilonia potrebbero prendere la carta Leader Politico (loro hanno entrambi 2 città e gli altri hanno soltanto 1 città). In caso di un pareggio, come questo, i giocatori alla pari determinano casualmente chi riceverà il ruolo all'inizio del gioco. Comunque, in tutti i casi durante la disposizione, evita di dare 2 ruoli ad un giocatore. Così, nell'esempio qui sopra di Grecia/Babilonia, Babilonia otterrebbe la Carta di Leader Politico, dato che la Grecia ha già il Ruolo di Alto Prete.*

## FASI DI UN TURNO

Ogni turno è diviso in 4 fasi: la Fase del Commercio, la Fase dell'Offerta agli Dei, la Fase della Costruzione, e la Fase Militare. I Giocatori devono eseguire questi turni in un ordine particolare (descritto qui di seguito) durante ogni fase, prima di procedere alla fase successiva. Durante ognuna di queste fasi, un giocatore privilegiato avrà il ruolo (e quindi determinerà l'ordine del turno) indicato da una delle seguenti Carte Ruolo: Il Direttore del

Commercio determina il numero di carte da commerciare durante la Fase del Commercio. **L'Alto Prete determina l'ordine del turno nella Fase dell'Offerta agli Dei.** Il Leader Politico determina l'ordine del turno durante la Fase delle Costruzioni, e Il Leader Militare determina l'ordine del turno durante la Fase Militare.

All'inizio del gioco, ogni ruolo (e l'appropriata Carta Ruolo) è data al giocatore la cui Scheda di Aiuto ai Giocatori lo indica. Dopodiché le Carte Ruolo vengono riassegnate all'inizio di ogni nuovo turno come segue:

**Direttore del Commercio:** È il giocatore con il maggior numero di carovane e mercati nelle sue province.

**Alto Prete:** È il giocatore con il maggior numero di tempi e mercati nelle sue province.

**Leader Politico:** È il giocatore con il maggior numero di città e tempi nelle sue province.

**Leader Militare:** È il giocatore con il maggior numero di unità militari (legioni, trireme, creature e fortezze assieme) schierate sul tabellone di gioco.

In caso di parità tra l'attuale possessore della Carta Ruolo ed un altro giocatore, la carta rimane con l'attuale possessore. Se due (o più) ALTRI giocatori pareggiano per il Ruolo, l'attuale possessore della Carta Ruolo decide quale dei giocatori che ha pareggiato eredita il ruolo.

**Nota:** Alcuni eroi del gioco base hanno dei bonus per ottenere le carte ruolo (Agamennone, Archimede e Salomone). In questa espansione Mosé ha un bonus per l'Alto Prete e la Dea Atena ha un bonus di 2 verso alcune delle carte ruolo.

## Fase del Commercio

### A) Raccolta dei Redditi

Per ogni gettone Città o Carovana in una provincia sotto l'influenza di un giocatore, o occupato da una Legione/i di un giocatore, il Direttore del Commercio da al giocatore il suo reddito (Carte Risorse) come segue:

- 1 Carta Tasse per Città (2 carte Tasse se vi è un Tempio nella provincia).
- 1 Carta Merce per ogni risorsa con l'icona marcata da un gettone Carovana (2 se vi è un Mercato nella provincia).

**Nota:** L'eroina Circe ha la possibilità di utilizzare le legioni come carovane. E, il Dio Ermete e Iside fanno sì che possano ottenere carte aggiuntive.

**Nota importante:** Se un giocatore occupa una Città con una Legione, e vuole ricevere il bonus guadagnato per l'aver un Tempio nella provincia, quel giocatore deve occupare anche il Tempio con una Legione. Lo stesso si applica ai giocatori che occupano Carovane e vogliono guadagnare il bonus avendo un Mercato nella provincia. Edifici nelle province che sono in procinto di conversione (vedi "Convertire la Provincia" nella sezione Fase Militare) produce reddito per originario possessore della provincia finché non hanno successo con la conversione (gli originari marcatori di influenza sono sostituiti).

### B) Commerciano tra i Giocatori

- Il Direttore del Commercio decide quante Carte Risorse devono essere offerte per il commercio. Il Direttore del Commercio può chiedere anche 0 carte per il commercio, ma non può chiedere più carte di quante ne abbia in mano.
- Ogni giocatore deve scegliere il numero di carte Risorse (tasse o merce) dalla propria mano, e piazzarle a faccia in giù di fronte a sé. Queste sono le carte offerte per il commercio. Se un giocatore non ha abbastanza carte Risorse per l'offerta stabilita, allora non può partecipare al commercio per questo turno.

**Nota:** L'eroina Antigone fa sì che possa volontariamente escludersi dalla fase del commercio.

- Una volta che tutti i giocatori hanno completato il passaggio 2, tutte le carte offerte per il commercio vanno girate

contemporaneamente a faccia in su di fronte a ogni giocatore, e il commercio inizia: Il Direttore del Commercio sceglie 1 carta offerta per il commercio da qualsiasi altro giocatore e la piazza a faccia in giù davanti a sé.

Il giocatore a cui è stata presa la carta dal Direttore del Commercio prende una carta da un altro giocatore, e così via finché tutte le carte sono state prese dai giocatori. I giocatori possono prendere le carte dal giocatore che prima gli ha preso le carte, ma non possono mai riprendere una carta a faccia in giù. Inoltre, solo due scambi di fila possono essere fatti tra gli stessi giocatori.

**Per Esempio:** Il Direttore del Commercio prende una carta offerta da Alicia. Poi Alicia prende una carta offerta dal Direttore del Commercio. Ora, il Direttore del Commercio non può prendere una seconda carta offerta da Alicia – ma deve invece prenderne una da un giocatore differente.

I giocatori continuano a prendere le carte offerte finché tutte le carte non sono state prese, oppure rimangono carte da offrire davanti a sé soltanto ad una persona. A questo punto vi sono due possibilità:

- L'ultima carta è stata presa ed ognuno si trova con lo stesso numero di carte a faccia in giù. Ogni giocatore prende le proprie carte in mano, e si procede con la prossima fase.
- Il giocatore a cui è stata presa l'ultima carta ha una carta in meno. In questo caso, il Direttore del Commercio deve scegliere una carta dalla propria mano (o da quelle a faccia in giù o dalle carte che ha in mano) e darla al giocatore che ne ha una in meno. Ora si procede con la prossima fase.

**Se sono in Cartagine e ho 1 carovana, devo scegliere di prendere un profumo o una frutta, o posso prendere entrambi?**

Come ogni città può essere piazzata su uno specifico sito città, ogni carovana deve essere piazzata su uno specifico sito Merce. Così, per ottenere entrambi sia il profumo che la frutta, ti è necessario avere 2 carovane.

**Il numero di carte di ogni giocatore è tenuto segreto, o è conosciuto da tutti?**

Il numero di carte è sempre conosciuto da tutti i giocatori. Questo consente al Direttore del Commercio di scegliere un numero "conveniente" di carte da scambiare.

**Il Direttore del Commercio può scegliere di scambiare zero carte, o il numero maggiore di carte che un avversario ha?**

Sì in entrambi i casi. Una delle prerogative del Direttore del Commercio è la capacità di escludere alcuni giocatori dal commercio chiedendo più carte di quante ne abbiano, o di annullare il commercio per tutti chiedendone zero. Questo genere di tattica spesso è ideale per costringere gli avversari a non utilizzare risorse. Il mercato avvolte è crudele.

**Quando commerciamo si è detto "che si possono fare soltanto due scambi di fila tra due giocatori". Cosa vuol dire precisamente?**

A prende da B, B prende da A, A non può prendere ancora da B finché non ha preso da C, D, E, o F.

**Può un giocatore volontariamente optare di star fuori dalla fase del commercio?**

No, se tu hai le carte per prendervi parte, tu devi farlo. A meno che tu non abbia Antigone, una eroina in questa espansione che ti consente di optare di starne fuori se lo desideri.

**Durante il commercio, può un giocatore prendere una carta che è stata appena scambiata, ed è a faccia in giù davanti ad un altro giocatore?**

Non, una volta che una carta è stata presa e piazzata a faccia in giù, non può essere presa da un altro giocatore.



## Fase dell'Offerta agli Dei

In *Mythology*, è stata inserita una fase tra il Commercio e la Costruzione. Un Ruolo corrispondente (e carta ruolo) controlla questa fase: l'Alto Prete. Quanto usi la disposizione predeterminata, il giocatore Greco inizia con questo ruolo. Dopodiché, il ruolo passa al giocatore con più templi e mercati.

L'Alto Prete sceglie l'ordine col quale i giocatori fanno appello all'assistenza di un Dio con un offerta. Fare un'offerta ad un Dio è sempre opzionale, così quando l'Alto Prete chiama il tuo turno, puoi optare di fare l'offerta oppure no.

Per fare un offerta devi spendere una combinazione di 3 carte (come è definito nella sezione Fase della Costruzione, sotto) per arruolare l'aiuto di un qualsiasi Dio disponibile a tua scelta. Una volta che le carte sono state spese, il giocatore prende l'appropriata carta Dio e la piazza (a faccia in su) davanti a sé. Questa Carta Dio rimarrà davanti a questo giocatore fino alla prossima Fase dell'Offerta (il Dio sa essere capriccioso e cambia spesso la sua idea circa chi andrebbe favorito). In qualsiasi punto durante il turno il giocatore mantiene questa carta Dio (a faccia in su), il giocatore può decidere di attivare il potere del Dio. L'effetto del Dio va applicato immediatamente e la carta Dio viene girata a faccia in giù dopo che il potere indicato è stato usato. All'inizio di ogni nuova Fase dell'Offerta, tutte le Carte Dio (usate o non usate) ritornano ai "cieli" (accanto al tabellone) e costituiscono la disponibilità per una nuova offerta. Ci sono 8 Dei e Dee nel gioco (vedi la sezione Potere degli Dei).

### Ci possono essere conflitti di tempistica quando si usano i poteri degli Dei?

*Ciò non può accadere eccetto che tra Ermete e Iside durante la fase del commercio. In questo caso Ermete usa il suo potere prima di Iside.*

### Un giocatore può avere molti Dei nello stesso turno?

*Normalmente no. Comunque, l'eroe Adone consente un'eccezione a questa regola.*

## Fase della Costruzione

Il Leader Politico sceglie l'ordine con cui i giocatori possono migliorare ed espandere i propri imperi.

Quando è il turno di espansione di un giocatore, quel giocatore spende una o più combinazioni di Carte Risorsa per acquistare Eroi o Creature, costruire Edifici e Unità Militari, e piazzare Marcatori di Influenza.

Una combinazione di Carte Risorsa è composta alternativamente di:

- SOLO Carte Tasse, oppure;
- SOLO Carte Merce non uguali (Vedi l'esempio a pagina 8).

Tutte le Carte Risorsa non utilizzate per comporre combinazioni devono essere scartate alla fine della Fase Costruzione.

Comunque, un giocatore può tenere due Carte Tasse per portarle al turno successivo. Le Carte Merce spese e/o scartate tornano alla banca.

Il valore della combinazione è uguale al numero di carte della combinazione. Questo valore determina quale tipo di oggetto possa essere costruito con quella combinazione di carte (vedi il riassunto delle regole sulle Schede di Aiuto al Giocatore per i valori di costruzione per ogni oggetto.) Così, un giocatore può fare combinazioni di:

- 3 Carte per comprare la maggioranza degli edifici e marcatori,
- 6 Carte per comprare edifici particolarmente potenti e creature,
- 9 Carte per eroi e meraviglie, e
- 12 Carte per costruire l'ultima meraviglia (le Piramidi) che porta immediatamente la vittoria!

Marcatori, Pedine o Tipi di Carte	Costo
Marcatore di influenza (marcatore che indica le province controllate)	3
Pedina Città (Produce 1 Tassa di reddito)	3
Pedina Carovana (Produce 1 Merce di reddito)	3
Legione (un unità militare terrestre)	3
Trireme (un unità militare marina)	3
Fortezza (un unità militare terrestre che non può mai essere mossa)	3
Tempio (raddoppia il reddito delle città nella provincia)	6
Mercato (raddoppia il reddito delle carovane nella provincia)	6
Creatura Mitologica (unità militare unica per ogni civiltà)	6
Eroe o Meraviglia (conferisce vari effetti al possessore della carta)	9
Le Piramidi (vinci la partita)	12

## ESEMPIO DI COMBINAZIONE

*Dopo aver completato la fase del commercio, un giocatore ha 3 tasse, 2 grano, 1 profumo, 1 bestiame, 1 oro, e 1 schiavo. Questo giocatore non può creare una combinazione di 6 differenti carte risorse (i 2 grano impediscono ciò). Comunque, egli può fare 3 combinazioni come segue: (Combinazione #1: 3 tasse), (Combinazione #2: 1 grano e 2 altre carte), (Combinazione #3: 1 grano e 2 altre carte). Questo giocatore può costruire 3 cose che costano 3: 2 legioni e 1 trireme per esempio...*

## Regole per la Costruzione

- I giocatori possono costruire edifici e unità militari, **includere creature**, solo nelle province in cui vi è già un marcatore influenza. Essi non possono costruire in una provincia non posseduta o in una provincia avversaria, anche se hanno legioni presenti nella provincia.
- I giocatori possono piazzare marcatori di influenza soltanto in province adiacenti a una provincia già sotto il loro controllo all'inizio del turno, e che non sono sotto l'influenza di un altro giocatore.
- Durante il turno in cui un giocatore piazza un marcatore di influenza in una provincia, nient'altro può essere costruito in quella provincia. Il giocatore deve attendere fino al prossimo turno.
- I giocatori non possono costruire più di una città per sito, una carovana per risorsa, o più di un tempio, mercato o fortezza per provincia.  
**Nota: La Statua di Zeus rende possibile costruire 2 fortezze per provincia.**
- Le triremi sono costruite nelle province (non negli spazi di mare). Possono essere costruite solo in province isola, o in province adiacenti a spazi di mare. Poi vengono mosse in un spazio di mare adiacente durante la Fase Militare.
- I giocatori non possono costruire in una provincia "in guerra" o sotto occupazione militare (vedi sotto). Eccezione: un giocatore può sempre costruire nella propria Provincia Capitale.
- I vantaggi dati da un Eroe o da una Meraviglia vengono conferiti immediatamente all'acquisto.
- Sebbene molte carte eroi e meraviglie concedono una riduzione sul costo per costruire varie cose (Cesare, Pericle, Atlante, Mausoleo, Creso, Minasse, Spartaco, e Imhotep), queste riduzioni non sono cumulative; il giocatore semplicemente prende la singola miglior riduzione disponibile.

**NOTA:** La Regina di Saba ti consente di costruire ugualmente legioni in una provincia dove non hai un marcatore di influenza.

**Posso piazzare un marcatore di influenza in una provincia che è soltanto adiacente ad una provincia dove ho appena piazzato un nuovo marcatore di influenza in questo turno?**

*No, questo deve aspettare il prossimo turno (come per costruire un edificio in una nuova provincia)*

**Possono qualsiasi 2 province considerarsi adiacenti se sono connesse da una catena ininterrotta di mie triremi?**

*Si, sia per costruire che per muovere sono considerate adiacenti (vedi fase militare – movimento).*

**Se una provincia già sotto il mio controllo è persa se viene tagliata fuori, ed non è più adiacente al resto del mio impero?**

*No, l'essere adiacente è richiesto soltanto prima di piazzare un marcatore di influenza.*

**Posso mettere un marcatore di influenza in uno spazio di mare?**

*No. Comunque, e necessario mettere un marcatore di influenza su un'isola se desideri costruirci sopra.*

## Fase Militare

Il Leader Militare decide in quale ordine i giocatori prendono i turni nella Fase Militare. Nel turno di ogni giocatore, quel giocatore compie prima tutte le sue mosse navali e risolve tutti i combattimenti navali che desidera intraprendere. Una volta che tutti i movimenti e combattimenti navali sono completati, il giocatore compie tutte le sue mosse terrestri, risolvendo immediatamente qualsiasi combattimento che si presenta. Tutte le regole del Movimento e del combattimento sono descritte sotto:

### B) Movimento

Il giocatore può muovere quante unità preferisce: tutte, alcune, una o nessuna.

**1. Movimento navale:** Il giocatore inizia muovendo le Triremi (se ne possiede). Se sono state appena costruite, esse si muovono in uno spazio di mare adiacente. Se già in mare, esse si possono muovere in uno spazio di mare adiacente. NON sono richieste battaglie navali quando si muove in uno spazio di mare occupato (eccetto nel caso speciale del "Blocco Greco", vedi le regole sotto). Comunque, se un giocatore sceglie di attaccare, quel giocatore deve farlo prima di muovere qualsiasi Legione, dato che il risultato della battaglia navale può incidere sul movimento delle Triremi per muovere le Legioni.

**2. Battaglie navali (Opzionale):** sono condotte utilizzando le Regole per le Battaglie descritte sotto, se il giocatore che muove sceglie di combattere.

Per favore nota: Atlante, l'eroe specifico della Civiltà di Atlantide, consente alla sue triremi di muovere 2 volte, ma se queste triremi combattono dopo la prima mossa, perdono la capacità di muovere una seconda volta in questo turno. Enea, l'eroe mitologico, consente al giocatore di distruggere una trireme avversaria in qualsiasi momento. Per la descrizione completa del potere guarda la descrizione della carta sotto.

**3. Movimento delle Legioni:** Il giocatore poi muove le proprie unità Terrestri (Legioni e Creature Mitologiche). Le unità terrestri possono muoversi soltanto in una provincia adiacente attraverso un confine, o attraverso una catena di Triremi.

*Per Esempio: Un giocatore può muovere una o più Legioni dalla Provincia di Atene alla Provincia di Alessandria se quel giocatore ha una Triremi in ognuno dei due spazi di mare che si trovano tra quelle due province.*

**4. Battaglie Terrestri (Obbligatorie):** sono condotte usando le Regole per le Battaglie descritte in seguito. Le Legioni e le Creature DEVONO combattere quando vanno in uno spazio occupato da unità avversarie (Legioni, Creature o Fortezze).

Nota: Due unità mitologiche hanno regole per un movimento speciale. Il Kraken può immergersi sotto i mari e il Grifone può volare da regione a regione. Queste unità non possono essere usate come trasporti per Unità Terrestri come le triremi. Per la

descrizione completa del potere guarda la descrizione della carta sotto.

## B) Combattimento

**Regole Generali del Combattimento:**

- Tutte le battaglie durano un solo singolo round.
- Unità terrestri (Legioni, Creature Mitologiche e Fortezze) possono combattere soltanto con unità terrestri, e le unità navali (Triremi) possono combattere solo con unità navali.
- Triremi non varate (soltanto costruite, ma non ancora spostate in mare) non possono attaccare o essere attaccate.
- Se non ci sono unità di terra avversarie nella provincia che viene attaccata, il giocatore invasore non ha bisogno di tirare alcun dado (vedi sotto). Semplicemente, seguite le regole sotto nella sezione 2 "solo un giocatore invasore sopravvive".
- Fortezze: Non tirare dadi per una fortezza coinvolta in battaglia, dato che la fortezza "tira" un 6 automatico. Aggiungete 6 punti alla somma dei dadi tirati dal possessore della fortezza. Le fortezze sono unità militari (non edifici) e non si possono muovere. Le fortezze devono essere distrutte dall'armata dell'invasore prima che la provincia possa essere saccheggiata, occupata o convertita (vedi sotto).
- Ogni civiltà ha una specifica unità Creatura Mitologica che ha un'abilità speciale che lei soltanto può conferire (vedi sotto Creature Mitologiche). Comunque TUTTE le Creature Mitologiche hanno un ulteriore vantaggio. Esse "tirano" un 6 automatico in combattimento dove sono coinvolti (come una fortezza), così nessun tiro è necessario. Le Creature sono le più potenti unità militari nel gioco. Esse sono limitate a 3 per giocatore ed è necessario formare una combinazione di 6 carte per costruire una singola creatura.
- L'attaccante e il difensore lanciano ognuno simultaneamente tanti dadi quante sono le legioni che contendono la provincia o triremi nello spazio di mare conteso: Si sommano i dadi per ogni giocatore (siate sicuri di aggiungere ogni bonus applicabile conferito da Eroi, Meraviglie, Fortezze, ecc.), e l'avversario deve rimuovere un'unità per ogni 5 punti della somma (arrotondata per difetto). Le unità perse sono scelte dal giocatore che le possiede.

*Per Esempio: Il giocatore Verde ha 3 Legioni e ha attaccato il giocatore Blu che ha 1 Legione e 1 Fortezza. Il giocatore Verde lancia 3 dadi (6, 3 e 2) per un totale di 11. Il giocatore Blu lancia 1 dado (3,+6 per la fortezza) per un totale di 9. Il giocatore Verde deve perdere 1 unità, e il giocatore Blu deve perdere 2 unità.*

Nota: L'eroina Pensilea concede al suo possessore l'abilità di perdere un unità ogni 6 punti invece di 5 (proporzionalmente a una fortezza). Per la descrizione completa del potere guarda la descrizione della carta sotto.

- Molti eroi conferiscono vantaggi in combattimento: Aiace rende possibile ritirare alcuni dei dadi; Arianna da un bonus in difesa basato sugli edifici della provincia; Mida rende possibile usare delle tasse per comprarsi una legione avversaria; Amilcare rende possibile "tirare" automaticamente un 4 per alcuni o tutti i dadi invece di tirarli davvero; Medusa rende possibile proibire, una volta per turno, i combattimenti in una provincia. Il Dio Marte concede un bonus di +6 dopo aver visto il risultato di un tiro di dado in combattimento. Per la descrizione completa dei poteri guarda le descrizioni sotto.

**In un momento di scarsità, posso decidere di distruggere un edificio da me posseduto così che possa ricostruirlo altrove?**

No, non può né praticare la tecnica della "terra inaridita" né distruggere volontariamente un tuo edificio davanti all'invasione di un nemico.

**Cosa succede se 2 giocatori possono costruire il loro 4° eroe o meraviglia, o le piramidi nello stesso turno?**

Appena un giocatore incontra la condizione di vittoria, la partita termina immediatamente. Questo è significativo perché la fase della costruzione è controllata al Leader Politico, così che naturalmente il giocatore sceglierebbe se stesso come primo giocatore a costruire. Comunque, se molti giocatori possono vincere nello stesso turno, e nessuno è il Leader Politico (mettendo così il Leader Politico nella posizione di un arbitrario "Re delle Creazioni"), o possono essere d'accordo su una vittoria comune, o, se le piramidi sono una delle costruzioni, quel giocatore è dichiarato il vincitore.

**Può una singola trireme in uno spazio di mare trasportare molte unità militari?**

Si.

**Può una trireme controllare uno spazio di mare?**

No, non c'è nessun concetto di "controllo dell'area" in mare in questo gioco. Il combattimento marittimo è sempre opzionale. Un giocatore può muovere una trireme in uno spazio di mare che è occupato da un avversario senza essere attaccato se lo desidera. Il giocatore presente potrà attaccare soltanto durante il suo proprio turno (un'eccezione in questo caso è il "Blocco Greco" vedi la sezione Combattimento).

**Può una trireme che è stata costruita nel turno precedente, ma che non è stata ancora spostata in mare, Saccheggiata, Occupata o Convertita da un attacco nella provincia dove la trireme è stata costruita?**

No. Non c'è nessun genere di interazione tra unità di combattimento marittime e unità di combattimento terrestri (la Creatura Mitologica Titano consente un'eccezione a ciò). Le trireme sono semplicemente ignorate dal conquistatore.

**Può una trireme essere spostata "in un porto" dopo la sua costruzione?**

No, deve essere immediatamente mossa dal giocatore che la controlla appena può farlo.

**Dopo la battaglia, una volta definito le perdite, l'attaccante che sopravvive ha due possibilità:**

**1. Unità Militari di più di un giocatore (Legioni, Creature, Fortezze o Triremi) sopravvivono alla battaglia (o battaglie, se sono coinvolti più di 2 giocatori):**

Se vi sono unità militari terrestri (Legioni, Creature e Fortezze) appartenenti a due (o più) giocatori in una provincia di terra, la provincia è considerata "In Guerra". Le unità militari dell'invasore rimangono nella provincia dopo la battaglia. Finché unità avversarie restano nella provincia, essi devono continuare a combattere durante la seguente Fase di Combattimento.

Se una provincia è "In Guerra" durante la Fase del Commercio, il giocatore che controlla il marcatore di influenza nella provincia raccoglierà le Carte Risorsa come al solito. Comunque quel giocatore non può costruire nulla in quella provincia durante la Fase della Costruzione.

I giocatori in una provincia "In Guerra" che non avevano ancora mosso quando la provincia è stata invasa possono muovere le proprie Legioni fuori dalla provincia quando è il loro turno di muovere.

Se ci sono triremi appartenenti a due (o più) giocatori in uno spazio di mare, lo spazio marittimo NON è considerato "In Guerra", e i giocatori possono ancora entrarci, uscirci, e trasportare liberamente Legioni attraverso quello spazio.

**L'Alto Prete, il Leader Militare e il Leader Politico decidono l'ordine del turno nelle loro rispettive fasi. Essi devono annunciare l'ordine del turno completo all'inizio della fase? O scelgono loro i giocatori, uno alla volta, soltanto dopo che il precedente giocatore ha completato il proprio turno?**

La seconda.

**Può un giocatore alternare movimento e combattimento?**

Sì, comunque, ogni singola unità militare può muovere e attaccare soltanto una volta per turno (e soltanto in questo ordine). Il giocatore che muove organizza i suoi movimenti e i suoi attacchi come desidera. L'attaccante può per esempio:

- Attaccare una provincia con unità provenienti da molte province adiacenti, movendosi con un'unità per vedere se ha successo con l'attacco, dopodiché muoverà la prossima unità all'attacco e così via.
- Attaccare molte province adiacenti partendo con legioni dalla stessa provincia.
- Attaccare molte unità avversarie che rimangono in una sola provincia dopo le prime battaglie.

Entrambi questi metodi intendono e consentono la massima flessibilità al giocatore che attacca durante la fase militare.

**Quando un 3° giocatore attacca una "provincia in guerra" (sono presenti unità militari dei 2 giocatori), con chi fa l'attacco questo 3° giocatore?**

Ognuna delle unità militari dei 3 giocatori deve combattere, ma è il 3° giocatore a scegliere quali unità avversarie attaccheranno le sue unità. Le scelte sono di dividere attentamente le sue forze per molti attacchi o di raggrupparle assieme per un singolo attacco contro un avversario. In entrambi i casi, la scelta è dell'attaccante.

**In una "provincia in guerra" da un turno precedente, un turno di combattimento è obbligatorio?**

Soltanto se il giocatore attivo non muove le sue unità fuori dalla provincia, ma invece decide di rimanere nella provincia. Una fortezza (che non è su ruote!) non lascia la provincia ed è obbligata a combattere.

**2. Solo un giocatore invasore sopravvive:**

L'invasore deve scegliere di allocare le rimanenti legioni d'invasione in una dei seguenti tre modi:

**a. Saccheggiare la Provincia:**

Il giocatore distrugge UN EDIFICIO della provincia (una città, carovana, tempio o mercato, ma NON una fortezza, che è considerata unità militare). L'edificio distrutto torna nella scorta generale.

**b. Occupare la Provincia:**

Una singola Legione o Creatura può essere piazzata su qualsiasi città o carovana nella provincia per pretendere il reddito associato a quella città o merce. Una singola Legione o Creatura può anche essere piazzata su qualsiasi Mercato o Tempio nella provincia per raddoppiare il reddito guadagnato da un'altra Legione o Creatura su una Città o Carovana nella stessa provincia. Non appena le unità invasori lasciano la provincia, il legittimo possessore (marcatore di influenza) ne prende di nuovo il controllo.

**c. Convertire la Provincia:**

Una singola Legione o Creatura può essere piazzata sul Marcatore di Influenza di un avversario nella provincia. Durante la successiva fase della Costruzione, il giocatore invasore PUÒ costruire il proprio marcatore di influenza per sostituire quello esistente rispettando le normali regole per la costruzione (la provincia deve essere adiacente all'impero del giocatore che converte, e il costo della costruzione del nuovo marcatore di influenza deve essere pagato come al solito). La provincia (e qualsiasi costruzione vi sia) ora è controllata dal nuovo possessore. Finché il marcatore di influenza cambia, la provincia (e qualsiasi cosa produce) restano sotto il controllo del giocatore con sopra il marcatore di influenza.



**Nota Strategica:** Saccheggiare una provincia non fa guadagnare nulla all'attaccante, ma rende possibile un calo dell'avversario avendo un impatto immediato sul suo reddito delle risorse. Occupare rende immediatamente possibile per l'attaccante (nel prossimo turno), benché temporaneamente, guadagnare risorse aggiuntive (o possibilmente prendere una Carta Ruolo) da un'area ma lascia il giocatore con un pezzo più vulnerabile a lungo termine. Ed infine, Convertire è potenzialmente più vantaggioso a lungo termine, a scapito di un guadagno a breve termine, ma rimane un elemento di rischio per l'invasore che sarà in grado di rispondere a tutti i requisiti dell'attuale conversione della provincia solo nel prossimo turno (la vicinanza al suo impero può essere interrotta dalla conquista di un altro giocatore, per esempio).

**Altri fattori** da considerare sono gli effetti degli eroi controllati da un giocatore. Molti eroi conferiscono dei vantaggi nelle scelte di una conquista: Nabucodonosor rende possibile guadagnare risorse quando saccheggia, Achille permette di saccheggiare 1 edificio per unità militare presente, Gilgamesh permette di piazzare gratis una fortezza nello stesso momento in cui piazza un marcatore di influenza, Giasone permette di muovere 1 gettone carovana controllato per turno, e così via.

**Cosa succede quando il giocatore A inizia ad attaccare il giocatore B in una provincia dove il giocatore B ha piazzato unità per Occupare o Convertire?**

*C'è un normale combattimento e tutte le unità presenti nella provincia possono prendervi parte (anche quelli che sono stati messi ad occupare o convertire). Se B ha successo respinge l'attaccante A (e B ha unità disponibili!) B può continuare ad occupare e convertire. Se B non riesce ad eliminare A completamente, non è consentito occupare e convertire, perché ciò non è possibile in una provincia in guerra.*

## NUOVA REGOLA: "Il Blocco Greco"

I Greci prendono naturalmente il loro potere dal mare e tendono ad estendere il loro impero colonizzando le isole. Le battaglie navali non sono obbligatorie in Mare Nostrum, e spesso il giocatore Greco è in difficoltà nel difendere il proprio territorio dagli invasori nemici. Per ovviare a questo problema, è stata aggiunta la regola del "blocco Greco". Nota bene che questa speciale regola viene applicata solo dal giocatore Greco, e le altre civiltà non hanno questa speciale abilità difensiva.

- Se un giocatore sta attaccando una provincia sotto il controllo Greco (vi è un marcatore di influenza su di essa) e il giocatore che attacca sta usando trirème per trasportare unità terrestri per l'invasione, il giocatore che attacca deve prima dichiarare che sta tentando di rompere il blocco Greco, e dichiarare quali unità sta tentando di muovere con le trirème.
- Una volta che il movimento è dichiarato, il giocatore Greco può, se lo desidera, utilizzare le proprie trirème per attaccare qualsiasi trirème avversaria che sta trasportando unità di invasione. Il giocatore Greco può attaccare in un qualsiasi spazio di mare dove il trasporto delle unità avversarie passa e che in questo spazio di mare il giocatore Greco ha almeno una trirème.
- Questo speciale attacco può essere usato soltanto contro trirème avversarie che trasportano unità di invasione; e non può essere usata per attaccate trirème altrove.
- Se il giocatore Greco ha successo nel distruggere una trirème che trasporta unità nemiche, queste unità non sono perse, ma solo la trirème che le trasporta. Queste unità vengono riportate nello spazio di partenza e possono fare un'altra mossa.
- Se il giocatore Greco fallisce nel distruggere la trirème (o le trirème), e il giocatore invasore mantiene ancora una catena ininterrotta di trirème per supportare l'invasione annunciata, il giocatore invasore può muovere normalmente le sue unità terrestri.

**Esempio:** Ho costruito 2 legioni e 1 trirème nella provincia di Atene. Ho già una trirème nello spazio del mare Ionio. Muovo la mia trirème dallo spazio del mare Ionio all'Adriatico, e muovo la

trirème che ho costruito su Atene nel Mare Ionio. Ora posso trasportare le mie 2 legioni da Atene direttamente a Roma, grazie alle mie 2 trirème, che creano una catena ininterrotta di trirème tra Atene e Roma. Attacco immediatamente la fortezza! Finché rimane questa catena di trirème, potrò muovere quante unità costruisco nello stesso modo.

**Per favore nota:** è impossibile rimuovere completamente un giocatore dal gioco. Il marcatore di influenza di un giocatore nella città capitale non può MAI essere convertito, e un giocatore può SEMPRE costruire nella propria capitale, anche se la provincia è "In Guerra".

## Un esempio di Combattimento:

Il giocatore Atlantidiano attacca la provincia capitale di Cartagine con 4 legioni e 1 kraken (via mare). Cartagine contiene: 1 fortezza, 1 behemoth e 2 legioni.

Il giocatore Atlantidiano tirerà 5 dadi poiché il kraken non trae profitto dal 6 automatico, in quanto vi è un behemoth sul lato avversario.

Il giocatore Cartaginese tirerà 2 dadi (per le legioni) e aggiungerà 12 (6 per la sua Fortezza + 6 per la sua Creatura). Il giocatore Cartaginese trae profitto anche dal bonus di +2 (il potere di Annibale aggiunge +1 per ogni legione).

L'Atlantidiano tira:  $2+4+1+5+4 = 16$ . Questo uccide 3 unità Cartaginesi.

Il Cartaginese tira:  $3+3+(12+2 \text{ di bonus}) = 20$  e uccide 4 unità Atlantidiane.

Il Cartaginese sceglie di perdere le sue 2 legioni e la sua fortezza al posto di perdere il Behemoth (il quale costa 6 per costruirlo).

L'Atlantidiano fa la stessa osservazione e perde le sue 4 legioni e salva il Kraken.

Rimangono unità appartenenti a 2 giocatori, e la provincia rimane in guerra. Comunque, essendo questa una città capitale, il giocatore Cartaginese potrà costruire nel suo prossimo turno. Il kraken non ha nessuna alternativa che ritirarsi tuffandosi rapidamente in mare!

## LE CARTE NEL GIOCO

### EFFETTI DELLE MERAVIGLIE DEL MONDO

**Colosso:** Prendi 1 carta Tasse extra per turno. Durante la fase del Commercio, quando riscuoti le Carte Risorse, prendi 1 Carta Tasse extra.

**Giardini Pensili:** Tieni 2 Carte Merce. Normalmente tutte le carte Merce vengono scartate al fine della Fase della Costruzione. Adesso puoi tenere due Carte Merce da un turno all'altro (a faccia in giù).

**Tempio di Artemide:** Prendi 1 Carta Merce extra ogni turno. Durante la Fase del Commercio, quando riscuoti le Carte Merce, prendi 1 Carta Merce a tua scelta.

**Statua di Zeus:** Ti consente di costruire 2 fortezze per provincia. Normalmente un giocatore può costruire soltanto 1 fortezza per provincia. Adesso puoi costruirne 2 per provincia. Questa carta dona 1 fortezza gratis da piazzare quando è acquistata.

**Faro:** Ti consente di piazzare marcatori di influenza in province non adiacenti a province sotto il tuo controllo. Adesso puoi piazzare marcatori di influenza dove preferisci, fintanto segui tutte le regole per piazzare i marcatori di influenza. Questa carta dona 1 marcatore di influenza gratis da piazzare quando è acquistata.

**Mausoleo:** La costruzione di marcatori di influenza ed edifici (città, carovane, templi e mercati) costa -1. È necessaria soltanto una combinazione di 2 carte per marcatori di influenza, città e carovane, e sono necessarie soltanto 5 carte per templi e mercati. Questa "riduzione" non si applica per Eroi e Meraviglie.

**Le Piramidi:** Costruisci le Piramidi e vinci la Partita. Essa richiede una combinazione di 12 carte per essere costruita.

Quando un giocatore acquista un eroe o una meraviglia, si sceglie una specifica carta o se ne pesca una a caso?

*La scegli tu, chiaramente.*

L'eroe Specifico della Civiltà che hai dall'inizio conta per i 4 necessari per la vittoria?

Si.

Se il giocatore Romano sceglie il Mausoleo, il Romano paga soltanto 1 tassa o 1 merce per le legioni?

*No, il bonus del Mausoleo viene applicato soltanto a "marcatori di influenza e edifici", non ad unità militari o Errori e Meraviglie (città e carovane costano 2 invece di 3, templi e mercati costano 5 invece di 6). Inoltre, in nessun momento della partita questi bonus di riduzione dei costi sono cumulativi. Semplicemente si prenderà il miglior bonus disponibile di un giocatore quando questi è doppio.*

Può Elena di Troia convertire una legione avversaria se il giocatore che la controlla ha già 8 legioni sul tabellone? Può convertire una legione che si è mossa nella provincia nel turno precedente?

*In Mare Nostrum, tutti gli elementi sono scarsi intenzionalmente. Questa scarsità è un elemento del gioco che deve essere affrontato da tutti i giocatori. Così, se un giocatore non ha una legione nella riserva, non può aver luogo nessuna conversione! Nel secondo caso, le regole specificano come deve essere questo incontro "che entra in una provincia da te controllata". Così, soltanto se entra, non dopo.*

Può il possessore di Ulisse, dopo che ha preso una carta da un'altro giocatore, costringere questo stesso giocatore e prendere una carta offerta dal giocatore di Ulisse?

*Absolutamente sì. Le capacità degli eroi hanno sempre la precedenza sulle regole scritte.*

## EFFETTI DEGLI EROI GENERICI

**Agamennone:** Bonus di +3 nel diventare il Direttore del Commercio. Quando vengono assegnati i ruoli, prima di ogni nuovo turno, aggiungi 3 al tuo totale di Carovane e Mercati per determinare se tu sei il Direttore del Commercio.

**Archimede:** Bonus di +3 nel diventare il Leader Militare. Quando vengono assegnati i ruoli, prima di ogni nuovo turno, aggiungi 3 al tuo numero totale di legioni, fortezze, creature e trirème per determinare se tu sei il Leader Militare.

**Elena di Troia:** Converti 1 Legione dell'invasore. Una volta per Fase Militare, puoi convertire nel tuo colore una Legione nemica che entra in una provincia da te controllata.

**Nabucodonosor:** Guadagni 1 Carta Risorsa dal saccheggio. Quando le tue legioni saccheggiano una provincia, prendi una Carta Merce per la distruzione di una carovana, o una carta Tasse per la distruzione di una città, o 1 qualsiasi risorsa prodotta in questa provincia per la distruzione di un tempio o mercato.

**Salomone:** Bonus di +3 nel diventare il Leader Politico. Quando vengono assegnati i ruoli, prima di ogni nuovo turno, aggiungi 3 al tuo numero totale di Città e Templi per determinare se tu sei il Leader Politico.

**Ulisse:** Costringi un giocatore e commerciare con te. Una volta per Fase del Commercio, puoi costringere un altro giocatore che ha appena preso una carta da un altro giocatore, a restituire la carta a quel giocatore, e a prendere invece a sua scelta 1 delle tue carte offerte.

## EFFETTI DEGLI EROI SPECIFICI DELLE CIVILTÀ

**Atlante - Atlantide:** Le trirème costano 2 per la costruzione e possono essere mosse di 2 spazi di mare. Se un giocatore sceglie di combattere dopo il primo movimento, la trirème non può muoversi ancora.

**Giulio Cesare - Roma:** Le Legioni costano soltanto 2 per la costruzione. (Nota: questo bonus non si applica alle Fortezze).

**Annibale - Cartagine:** Le Legioni guadagnano un +1 per ogni tiro di dado in combattimento. Questa carta dona 1 Legione gratis da piazzare quando è acquistata. Questa Legione deve essere piazzata in Cartagine.

**Hammurabi - Babilonia:** Ti consente di piazzare un marcatore di influenza per ogni turno senza alcun costo.

**Pericle - Grecia:** Le Trirème costano soltanto 2 per la costruzione, e guadagnano un bonus di +1 per ogni tiro di dado nei combattimenti navali. Questa carta dona 1 Trirème gratis da piazzare quando è acquistata. Questa Trirème deve essere piazzata in Atene/Sparta.

**Cleopatra - Egitto:** Durante la fase della Costruzione, puoi cambiare una carta merce per una carta tasse (o viceversa) con la banca.

## EFFETTI DELLE CREATURE SPECIFICHE DELLE CIVILTÀ

Ogni civiltà ha una specifica unità Creatura Mitologica che ha una speciale capacità che soltanto lei può conferire. Comunque TUTTE le Creature Mitologiche hanno un'ulteriore vantaggio. Esse "tirano" automaticamente 6 in combattimento quando sono coinvolti (come una fortezza), in questo modo nessun tiro di dado è necessario. Le Creature sono le più potenti unità militari nel gioco; esse sono limitate a 3 per giocatore e necessitano per essere costruite di una combinazione di 6 carte per una singola creatura.

**Behemoth - Cartagine:** Quando un Behemoth combatte con un unità che "tira" automaticamente 6 (fortezze e creature mitologiche) questi perdono quel vantaggio e devono tirare il dado normalmente.

**Centauro - Grecia:** All'inizio di un combattimento dove è coinvolto (prima di tirare i dadi), ogni centauro distrugge una legione nemica (non una fortezza, trirème o una creatura mitologica).

**Grifone - Babilonia:** Il Grifone può muovere a una distanza di 2 regioni volando su un'area (anche su uno spazio di mare e anche in un'area occupata militarmente). Comunque, un Grifone non può essere trasportato da una trirème.

**Kraken - Atlantide:** Sulla terra, il Kraken può muovere soltanto in territori costieri. In mare può muovere in uno spazio di mare e attaccarvi le trirème. Un Kraken non può essere trasportato da una trirème. Al posto della sua normale mossa, un Kraken può immergersi/emergere. Per eseguire questa manovra, la pedina Kraken è rimossa dalla plancia e piazzata sulla carta Kraken. In QUALSIASI turno successivo il Kraken può emergere in QUALSIASI spazio di Mare E Muovere.

**Fenice - Egitto:** Quando una pedina Fenice viene eliminata piazzala sulla Carta Fenice. Questa pedina può rinascere nella capitale Egiziana per un costo di una combinazione di 3 carte in una qualsiasi fase di costruzione successiva.

**Titano - Roma:** Ogni Titano può attaccare unità in una provincia adiacente (mai una provincia di mare), attaccando dalla provincia che il titano occupa. Per questo speciale attacco devi tirare un dado (come in un normale combattimento, il 6 automatico non viene applicato). Più Titani possono combinarsi in questo speciale attacco, tirando 1 dado per Titano.

## EFFETTI DEGLI DEI

**Athena:** Bonus di +2 per diventare qualsiasi Ruolo.

**Baal:** Puoi distruggere una città avversaria ovunque sul tabellone.

**Ermete:** Produci 3 carte risorse aggiuntive di qualsiasi risorsa prodotta dal giocatore.

**Astante:** Ti protegge contro il potere di un altro Dio (utilizzabile solo se sei tu il bersaglio).

**Iside:** Segretamente dai 1 carta risorsa a ogni giocatore (incluso te stesso). Questa capacità avviene durante la fase del commercio,



dopo la produzione, dopo Ermete e prima che il commercio cominci.

**Marte:** Aggiungi +6 al totale di un solo tiro in combattimento dopo averne visto il risultato.

**Poseidone:** Puoi distruggere una trireme nemica ovunque sul tabellone, anche se il suo possessore tenta di usarla per trasportare o combattere.

**Vulcano:** Puoi distruggere una carovana avversaria ovunque sul tabellone.

## EFFETTI DELLE CARTE RUOLO

Le Carte Ruolo vengono riassegnate soltanto all'inizio di ogni nuovo turno come segue:

**Direttore del Commercio:** Il giocatore con più carovane e mercati sul tabellone. Il Direttore del Commercio determina il numero di carte da scambiare. In aggiunta, se, dopo che il commercio è stato completato, un giocatore a corto di una carta, il Direttore del Commercio deve scegliere una carta da quelle possedute in mano dal Direttore o da quelle appena commerciate e darla al giocatore che ne ha meno.

**Alto Prete:** Il giocatore con più templi e mercati sul tabellone. L'Alto Prete determina l'ordine dei giocatori durante la Fase dell'Offerta agli Dei.

**Leader Politico:** Il giocatore con più città e templi sul tabellone. Il Leader Politico determina l'ordine dei giocatori durante la Fase della Costruzione.

**Leader Militare:** Il giocatore con più unità militari (legioni, creature, trireme, e fortezze) sul tabellone. Il Leader Militare determina l'ordine dei giocatori durante la Fase Militare.

**2 Behemoths nella stessa regione fanno guadagnare qualche vantaggio difensivo aggiuntivo?**

*No, un Behemoth sarebbe stato abbastanza.*

**Può un Kraken emergere nel round in cui è stato creato?**

*Sì, comunque, quello sostituisce il suo normale movimento.*

**Può un Titano attaccare trireme adiacenti?**

*Sì.*

**Può Baal o Vulcano usare il proprio potere durante la fase della costruzione per riguadagnare una città o una carovana e ricostruirle immediatamente?**

*A: Sì, e può avere interessanti effetti collaterali...*

**Quando Poseidone distrugge una trireme, dopo che il giocatore ha annunciato un trasporto, le unità trasportate sono perse?**

*A: No, ma il trasporto è annullato.*

**Cosa ha di interessante Iside?**

*Generalmente, Iside consente di prendere risorse che non produci e di darle agli altri giocatori che li producono. La speranza è che questi giocatori offrano questi doppioni per il commercio. Ma ci possono essere usi di Iside più contorti, e tu giocando li scoprirai indubbiamente...*

**Se un giocatore ha Adone e il ruolo di Alto Prete, può giocare per primo e prendere i 2 Dei che vuole?**

*No. Egli può giocare per primo grazie al titolo di Alto Prete, ma il potere di Adone si applica solo alla fine della fase, una volta che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di fare un offerta.*

## EFFETTI DEGLI EROI MITOLOGICI

**Achille:** Saccheggia 1 edificio per ogni unità militare presente dopo un combattimento vinto.

**Adone:** Consente al giocatore di prendere un Dio gratis alla fine della Fase delle Offerte, una volta che tutti gli altri giocatori hanno

fatto la loro offerta. Nota: Usando Adone puoi prendere due Dei nello stesso turno, uno con la normale offerta, e un secondo dopo che le offerte sono state fatte.

**Aiace:** Quando tiri i dadi in un combattimento terrestre, questo giocatore può ritirare una volta qualsiasi dado che egli desidera.

**Amilcare:** Consente ad un giocatore di ottenere automaticamente un 4 con ogni tiro di dado in un combattimento terrestre piuttosto che tirarli (puoi decidere di sfruttare questo potere per alcuni o tutti i dadi da tirare).

**Antigone:** Puoi escluderti volontariamente dalla fase dello commercio dopo aver sentito il numero di carte richiesto dal Direttore del Commercio.

**Arianna:** Ogni edificio nella provincia ti dà un bonus al dado in combattimento. Città e carovane danno +1 ciascuno; mercati e templi danno +2 ciascuno.

**Càstore e Polluce:** Copia completamente le abilità di qualsiasi EROE avversario nel gioco, escluso gli eroi specifici delle civiltà.

**Circe:** Consente al giocatore di utilizzare le legioni come carovane per produrre le risorse che controlla (occorre il marcatore di influenza). Inoltre, un mercato raddoppia il reddito della legione controllata da Circe, come con una carovana.

**Crèso, Re di Lidia:** Consente di costruire in una nuova provincia durante lo stesso turno in cui metti un marcatore di influenza. Questa costruzione ha un costo di -1 per tipo di costruzione (questa abilità non è cumulativa con qualsiasi altra riduzione, e questa riduzione può essere applicata una sola volta per provincia).

**Enea:** Consente a un giocatore di muovere attraverso uno spazio di mare senza trireme (lo spazio selezionato è lo stesso per l'intero turno, ma il giocatore l'annuncia quando egli vuole).

**Ercole:** Una volta per turno questo giocatore può usare 1 legione come se fosse un'unità mitologica che appartiene a quel giocatore.

**Giasone:** Cattura le carovane occupate. Una volta per turno, durante la fase delle costruzioni, questo giocatore può rubare 1 carovana che sta occupando (una legione deve esservi sopra). Una carovana può essere rubata soltanto se il giocatore che controlla Giasone ha uno spazio delle risorse libero per piazzare la carovana catturata.

**Gilgamesh:** Piazza 1 fortezza gratis in una nuova provincia (nel momento in cui il giocatore piazza il marcatore di influenza).

**Imhotep:** Consente al giocatore di costruire le Meraviglie (non gli eroi) al solito costo meno 1 carta (incluso le Piramidi).

**Medusa:** Una volta per turno può proibire tutto il combattimento in una singola provincia dove il giocatore ha unità. Questa proibizione deve essere annunciata prima di tirare i dadi.

**Mida:** Usa le carte tasse in combattimento (in attacco o in difesa): Paga 2 tasse alla banca per convertire 1 legione avversaria in una propria.

**Minosse:** Consente al giocatore di costruire sulle Isole con un costo di -1 per tipo di costruzione. Questo non è cumulativo con qualsiasi altra riduzione, e la riduzione si applica solamente a 1 unità per ogni tipo di costruzione per ogni turno. (vedi sotto D&R per un Esempio).

**Mosè:** Guadagni un bonus di +2 per diventare Alto Prete. Mosè favorisce la concessione di passare attraverso lo stretto di Messina, Le Colonne di Ercole (la moderna Gibilterra) e il corso che attraversa il Mare Nero. Per passaggio si intende che Mosè può trasportare unità e piazzare il marcatore di influenza senza aver bisogno di trireme.

**Pensilea:** La Regina delle Amazzoni. Le sue unità di terra vengono eliminate con un 6 anziché un 5.

**Regina di Saba:** Consente al giocatore di "reclutare mercenari". Questi mercenari vengono acquistati dalle legioni che il giocatore della Regina tiene come riserve. Questi mercenari vengono piazzati in qualsiasi spazio al bordo del tabellone di gioco senza la necessità del marcatore di influenza, e possono essere piazzati anche in uno spazio controllato da un avversario.

**Spartaco:** Una volta per turno, durante la fase delle costruzioni, questo giocatore può costruire 1 legione con 1 carta schiavo (non è cumulativo con altre riduzioni).

#### **Può Aiace ritirare un dado che è già stato ritirato?**

*No. Dopo il tiro iniziale, Aiace consente al giocatore di ritirare dei molti dadi tirati quelli che vuole, ma il risultato dei ritiri va accettato.*

#### **Se il giocatore che recluta Càstor e Polluce decide per esempio di copiare Adone, in che ordine i 2 Adone agiscono?**

*All'originale è concesso di agire prima (se è così che sceglie), poi la copia.*

#### **Il potere di Circe fa sì che il suo proprietario possa prendere il vantaggio delle risorse in una nuova provincia immediatamente nel round successivo all'aver piazzato un marcatore di influenza (presumendo che abbia pensato di muovere le legioni in quella provincia dopo aver piazzato il marcatore di influenza)?**

*Sì, e Circe è piuttosto utile contro il potere di Vulcano, se tu hai 1 legione nella provincia che Vulcano attacca, chiaramente.*

#### **Per Crèso cosa vuol dire esattamente “-1 per tipo di costruzione”?**

*Prova ad immaginare un giocatore che voglia costruire 2 carovane e 3 legioni. 1 carovana e 1 legione ricevono la riduzione del costo. La rimanente carovana e le 2 legioni avranno un costo normale. Lo stesso principio è valido per Minosse.*

#### **Può il tiro automatico di 4 di Amilcare essere combinato con il bonus di Annibale consentendo un tiro automatico di 5?**

*Sì, e questa è una “combinazione” storica.*

#### **Può Ercole cambiare temporaneamente una sua legione in una QUALSIASI unità mitologica nella partita?**

*No, soltanto unità mitologiche corrispondenti alla civiltà del giocatore che controlla Ercole.*

#### **Mida (come Elena di Troia), deve avere una legione nella riserva per essere in grado di utilizzare il suo potere?**

*Sì, d'altra parte non ha restrizioni della provincia/influenza.*

## ALCUNI CONSIGLI STRATEGICI

### **I Ruoli le loro fasi corrispondenti**

I ruoli sono vitali, e l'esperienza indica che se un giocatore riesce subito a controllarne 2 di loro durante alcuni dei suoi turni egli sicuramente riuscirà a vincere. Alcuni giocatori usano le stesse carte ruolo come una condizione di vittoria alternativa al gioco base. Invece dell'usuale condizione di vittoria, qualsiasi giocatore che controlla per una volta 3 delle carte ruolo vince immediatamente il gioco.

Il **Direttore del Commercio** è molto vantaggioso perché evita di sprecare carte (in teoria!) e consente al suo possessore di costringere gli altri giocatori a seguire il suo ritmo, commerciando soltanto alcune carte quando hai necessità di piccole combinazioni, e commerciarne di più se stai tentando di formare una combinazione di 9 carte, quando prendere un eroe o una meraviglia è una priorità.

L'**Alto Prete** è piuttosto utile per le abilità uniche degli Dei e quasi sempre è meglio scegliere per primo il proprio dio e costringere il tuo avversario più forte a sceglierlo per ultimo.

Il ruolo del **Leader Politico** consente ad un giocatore di costruire per primo quando si sta per procedere ad “un turno di meraviglie” (molti giocatori hanno combinazioni di 9 o più carte, ed è probabile costruire eroi e meraviglie). In questi casi è sempre meglio scegliere prima degli altri perché devi prendere le carte che vuoi, e costringere alla peggior scelta il tuo più forte avversario. E prima ancora, questo ruolo permette di giocare per ultimo quando vuoi vedere cosa costruiscono e piazzano vicino ai confini del tuo regno.

Facendo così, puoi decidere di non comprare una carovana questo turno, ma di investire invece in legioni! Ricorda inoltre che le condizioni di vittoria sono il PRIMO che incontra una delle 2 condizioni. Perciò poter scegliere l'ordine del turno è molto importante quando ci sono molti giocatori che possono vincere nello stesso turno.

Infine, il **Leader Militare** è di primaria importanza per i giocatori che vogliono espandere il proprio impero o che vogliono difenderlo. Utilizzando il potere di questo ruolo per muovere per ultimo in un turno, prima del turno seguente, permette di fare un'incursione in una provincia avversaria in successione senza che essi possano reagire. Puoi anche costringere un confinante che ti sta minacciando a rallentare, o riducendo le forze sul tuo confine, o facendo giochi di precedenza con un avversario che sta minacciando di fare lo stesso con lui. Facendo ciò spesso costringerai il tuo potenziale invasore a dividere le sue truppe su due fronti invece di decidersi a invaderti. Quando giochi ultimo con questo ruolo, spesso è pratico occupare o saccheggiare 1 edificio, dopo un'invasione riuscita. Facendo ciò puoi alcune volte costringere una carta ruolo a cambiare mani...

### **Eroi Specifici delle Civiltà**

Questi eroi, in genere, conferiscono un vantaggio che rinforza la “naturale tendenza” delle civiltà essendone i campioni. Per questa ragione essi sono automaticamente inclusi quando viene usata la disposizione iniziale predeterminata. Certe abilità sono particolarmente vantaggiose all'inizio del gioco: Hammurabi permette di espandere con facilità l'impero Babilonese. Cesare e Pericle permettono di evitare un attacco grazie al costo ridotto nella costruzione delle unità militari. Cleopatra, mentre appare essere utile soltanto alla fine del gioco quando si tenta di costruire combinazioni da 9 o 12 carte per comprare eroi/meraviglie o le piramidi, è davvero piuttosto utile all'inizio per convertire merce in tasse che possono essere salvate da un turno a turno. Annibale, mentre rimane estremamente utile nel calore della battaglia, nella sua nuova veste diventa più valoroso dall'inizio grazie alla sua legione gratis. Atlante, grazie al bonus movimento delle sue trirème, consente al giocatore Atlantidiano di arrivare facilmente agli altri giocatori mentre rimangono a proteggere le loro isole remote.

### **Eroi e Meraviglie**

I vantaggi che differenti Eroi/Meraviglie conferiscono sono estremamente vari e la loro utilità sarà sempre in funzione del gioco e degli avversari con il quale giochi. Non è corretto dire che alcuni sono buoni o cattivi, perché in ogni caso il loro potere dipende completamente dal contesto nel quale sono usati. Eroi che concedono riduzioni (esenzioni dal pagamento, come Adone) sono particolarmente preziosi se sei in ritardo con lo sviluppo dal tuo impero o se giochi con la Grecia o l'Egitto, che non possono espandersi facilmente. Eroi che sono difensivi sono i più utili se sei prossimo alla costruzione di eroi e meraviglie, perché ora tutti gli altri giocatori stanno tentando di prevenirti dal vincere. Eroi che ti permettono di ottenere risorse o tasse aggiuntive in maniera diretta (come il Colosseo) o in maniera più sottile (come Ulisse), ti consentono di continuare la corsa per la vittoria anche di fronte ad una combinazione da commerciare ridotta dal Direttore del Commercio. Infine, tra i vari eroi che danno bonus in combattimento, uno o due saranno buoni per il tuo stile di gioco e la Civiltà con cui stai giocando (guardali).

Con 21 nuovi eroi che questa espansione fornisce, molte “combinazioni” sono divenute possibili. Per esempio: Nabucodonozor, che guadagna risorse depredando, combinato con Achille, che saccheggia molte risorse con le unità presenti; Gilgamesh combinato con Hammurabi permette di piazzare un marcatore di influenza e una fortezza gratis ogni turno; Amilcare combinato con Annibale permette di “tirare” 5 con tutti i dadi in combattimento; Arianna combinato con il Mausoleo; ecc. Alcune

combinazioni si estendono anche a 3 eroi, per esempio Cleopatra, Antigone e Imhotep che formano uno “spaventoso” costruttore...

## Gli Dei

L'interesse di ogni dio varia a seconda dei giocatori e della loro posizione nei vari punti del gioco. All'inizio, Ermete è perfetto per i giocatori che producono rare risorse interessanti per gli altri giocatori. Atena è grande per i giocatori che stanno lottando per un particolare ruolo. Più tardi nel gioco gli Dei di Distruzione (Baal, Marte, Poseidone e Vulcano) entrano in gioco e ti consentono di indebolire gli avversari quando non sarebbe consigliabile un attacco perché essi sono lontani o difesi bene (presto nel gioco questi dei non saranno presi, perché le spese di costruzione del impero che possiedi non ti permettono tale investimento.). Poseidone e Marte spesso fanno la differenza in un turno quando il combattimento è l'obiettivo primario di un giocatore.

## Creature Mitologiche

Le Creature sono potenti e, in generale, compensano per una debolezza specifica in ciascuna civiltà. Il Centauro Greco permette di contenere le legioni Romane. Il Titano permette di attaccare le trireme lontane. Il Grifone Babilonese e il Kraken Atlantidiano (i due giocatori ai bordi del tabellone) conferiscono un aumento della mobilità. La Fenice Egiziana permette di mantenere una forza armata ad un costo più basso. Ed infine, il Behemoth Cartaginese, neutralizzando le altre unità mitologiche e fortezze del nemico, conferisce una protezione necessaria alle armate di Annibale, che, nonostante siano più potenti, sono anche più costose da ricostruire che quelle di Roma.

### NOTA DEL TRADUTTORE

La presente traduzione è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali, appartengono ai rispettivi proprietari.

Reggio Emilia - Luglio 2005

