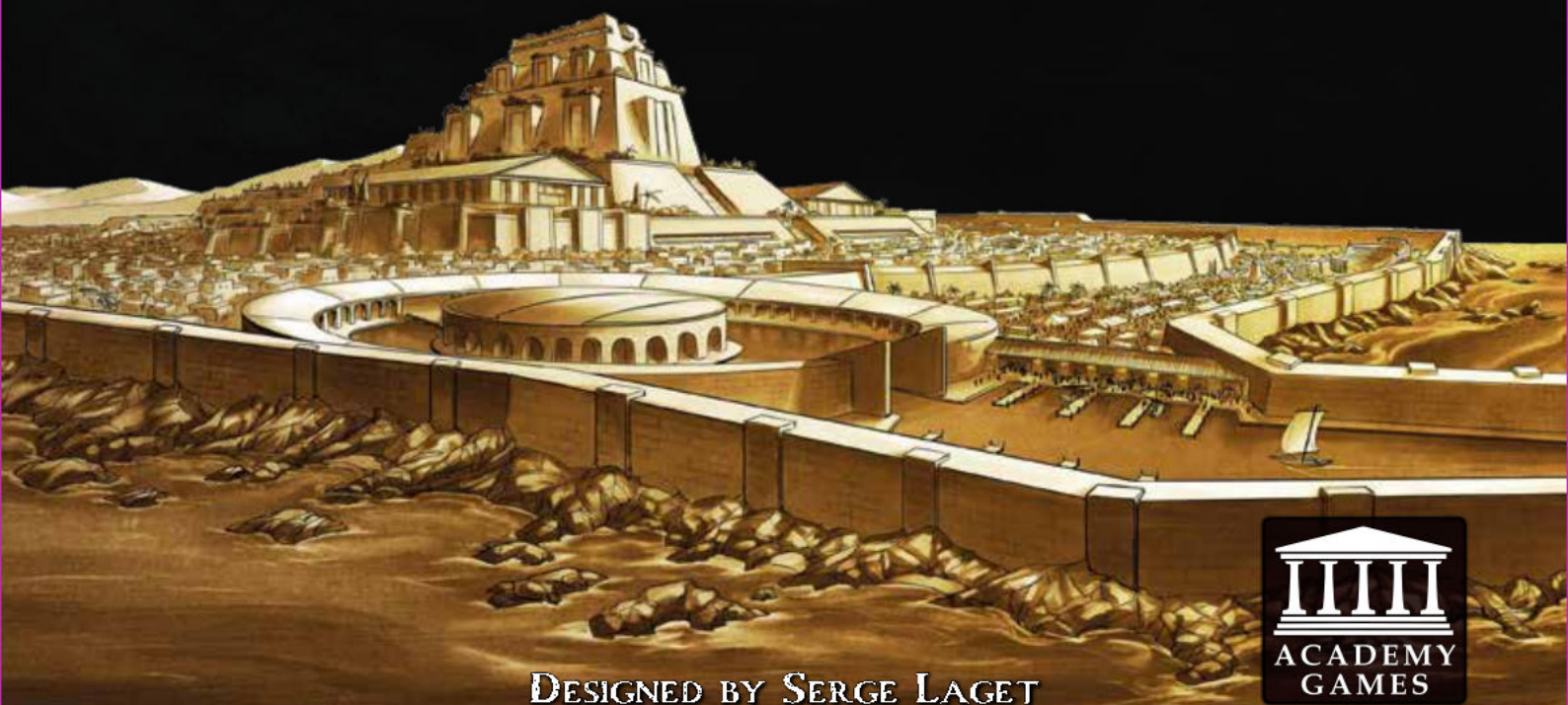




MARE NOSTRUM

EMPIRES



DESIGNED BY SERGE LAGET



SETUP DO JOGO (SETUP PARA 5 JOGADORES)

O mapa de Mare Nostrum consiste em Províncias (áreas de terra) e Mares.

Os jogadores escolhem ou pegam aleatoriamente um dos 5 Impérios. No início, cada Império controla 3 Províncias, destacadas por uma cor única nos Marcadores de Controle do Império, Legiões, Trirremes, e Fortalezas. Cada Império também começa o jogo sendo liderado por um Herói inicial:

Roma (vermelho)
liderado por César



Grécia (verde)
liderado por Péricles



Babilônia (roxo)
liderado por Hamurabi



Egito (amarelo)
liderado por Cleópatra



Cartago (preto)
liderado por Aníbal



1 Reservas: Misture e coloque Todas as Mercadorias e Moedas, Mercados, Caravanas, Cidades e Templos virados para cima junto ao mapa. Coloque todas as Mercadorias Lendárias em uma pilha viradas para baixo junto ao mapa.

O Tabuleiro de jogo representa a Bacia Mediterrânea, na qual Recursos (Moedas e Mercadorias), Caravana, Mercado, Templo, e Cidade têm ícones em cada Província. Ilhas com ícones contam como Províncias. Ilhas anônimas são cinza somente para diferenciação e não são utilizáveis no jogo.



- Caravanas
Caravans
- Mercados
Markets
- Cidades Lendárias
Legendary
Cities
- Cidades Comuns
Regular
Cities
- Templos
Temples

O mapa é dividido em Províncias...

...e Mares..

O Império de cada jogador começa com 3 Províncias, cujo fundo é parcial ou totalmente da mesma cor.

2 Escolha um Império e todas suas Legiões, Trirremes, Fortalezas e Marcadores de Controle da mesma cor. Coloque-os perto de si, junto ao tabuleiro.

3 Coloque Legiões, Fortalezas, Caravanas, Mercados, Cidades, Templos e Marcadores de Controle nas 3 Províncias iniciais do seu Império, como mostrado no interior do seu Escudo de Império. Colete os 9 Recursos (Moedas e Mercadorias) mostrados. Estes são os Recursos que você coleta durante a **Fase de Coleta de Recursos** da primeira rodada (I.I).



Dados de Batalha Naval
Sea Battle
Dice



Land Battle
Dice

Dados de Batalha Terrestre



SETUP PARA 3-4 JOGADORES

Para jogos com 3-4 jogadores, você usará somente parte do tabuleiro de jogo:

- ▶ 3 jogadores: Cubra as Províncias Babilônicas e Egípcias com os tabuleiros de 'Líder' e 'Heróis & Maravilhas'.
- ▶ 4 jogadores: Cubra as Províncias Babilônicas com o Tabuleiro de Líder.

Todas as Províncias visíveis são jogáveis. Abaixo, estão ilustrados os tabuleiros de 'Líder' e de "Heróis & Maravilhas".

SETUP PARA 3 JOGADORES



SETUP PARA 4 JOGADORES



Marcador de Líder

Marcador de Heróis & Maravilhas



Moedas
Coins

5 Nos primeiros jogos:

Aleatoriamente, distribua 5 tiles de Herói e Maravilha com a face para cima nos primeiros 5 espaços e os tiles de Pirâmides com a face para cima no seu espaço. Os tiles de Herói e Maravilha restantes são aleatoriamente colocados nos espaços restantes com a face para baixo.

Ao final de cada Fase de Construção, revele novos tiles de Herói/Maravilha até que haja 5 tiles com a face para cima novamente.

Para jogadores experientes:

Distribua todos os 17 tiles de Herói e Maravilha e os de Pirâmides nos seus espaços.

Commodities
Mercadorias

Legendary
Commodities
Mercadorias Lendárias

4

Coloque um Marcador de Trilha de Líder da sua cor sobre cada Trilha de Líder.

Liderança Mercantil (coluna esquerda) controla Mercados e Caravanas, mais bônus de Herói/Maravilha.

Liderança Cultural (coluna do meio) controla Templos e Cidades, mais bônus de Herói/Maravilha.

Liderança Militar (coluna da direita) controla Unidades, mais bônus de Herói/Maravilha.

Cada Império começa com os seguintes valores de Líder:

	Mercantil	Cultura	Militar	
Roma (vermelho)	VII	I	III	Começa quando o Líder Militar e um de seus marcadores é colocado no topo do Marcador Militar.
Grécia (verde)	IV	IV	III	
Babilônia (roxo)	V	III	II	
Egito (amarelo)	IV	IV	II	Começa assim que o Líder Cultural e um dos seus marcadores é colocado no topo do Marcador de Cultura. Em um jogo com 3 jogadores, a Grécia é o Líder Cultural inicial.
Cartago (preto)	VII	I	II	Começa assim que o Líder Mercante e um dos seus marcadores é colocado no topo do Marcador de Comércio.

Nota: Os números ilustrados no Marcador de Líder são algarismos Romanos. I (1), II (2), III (3), IV (4), V (5), VI (6), VII (7), VIII (8), IX (9), X (10), XI (11), XII (12), XIII (13), XIV (14), XV (15).

COMPONENTES DO JOGO

23 tiles: 5 Heróis Iniciais, (CÉSAR, ANÍBAL, PÉRICLES, CLEÓPATRA, E HAMURABI), mais 12 Heróis adicionais, 5 Maravilhas, e as Pirâmides.

Recursos:

Mercadorias (13 tipos) e Moedas

						
Cerâmica (3)	Gemas (5)	Papiros (5)	Metal (5)	Especiarias (5)	Pedra (5)	Madeira (5)
						
Ouro (7)	Grãos (9)	Óleo (9)	Ovelha (9)	Vinho (9)	Gladiador (11)	Moeda (44)

Mercadorias Lendárias (13 - uma de cada tipo de Mercadoria)



Edificações:

Caravana, Mercado, Cidade & Templo

					
Caravana (37)	Mercado (25)	Cidade Comum (8)	Capital (5)	Cidade Lendária (3)	Templo (14)

➤ 9 Dados de Batalha Terrestre (bege) e 5 Dados de Batalha Naval (azul).



➤ 5 conjuntos de miniaturas de Império e Mercado de cores diferentes.

Cada conjunto inclui:

- 8 Legiões, 5 Trirremes, 5 Fortalezas
- 7 Marcadores de Controle
- 5 Marcadores de Trilha de Líder

➤ 3 Marcadores de Trocas (frente e verso 5/0, 2/1, 4/3)



➤ 5 Folhas de Resumo do jogo, Mats de Império e Escudos.

RESUMO DO JOGO

O tabuleiro de jogo representa a Bacia Mediterrânea, separada em Províncias e Mares. Cada Província pode conter os ícones dos Recursos de Mercadorias e Moedas, além dos espaços para a construção de Caravana, Mercado, Cidade e Templo.

Os jogadores podem expandir seus Impérios construindo Caravanas, Mercados, Cidades e Templos sobre os espaços de construção nas Províncias que controlam. Estas novas Edificações rendem aos jogadores mais Recursos de Mercadorias e Moedas. Um Império pode se expandir conquistando o controle de novas Províncias e desenvolvendo os seus Recursos. Um jogador pode até ser corajoso o suficiente para invadir a Província de outro jogador para ocupar e controlar seus Recursos e Edificações.

Mercadorias e Recursos de Moedas coletados permitem aos jogadores construir novas Caravanas, Mercados, Cidades e Templos, expandir seus exércitos ou criar novas Maravilhas e recrutar Heróis.

Os jogadores podem vencer o jogo das seguintes formas:

- **Prestígio:** ao construir Pirâmides.
- **Fama** - ao colocar em jogo seu 5º Herói/Maravilha.
- **Conquista** - ao conquistar 4 Capitais e/ou Cidades Lendárias.
- **Liderança** - ao possuir simultaneamente os títulos de Líder Mercante, Líder Cultural e Líder Militar.

RESUMO DAS RODADAS

Mare Nostrum é jogado durante várias rodadas até que um jogador proclame vitória. Cada rodada tem cinco Fases:

Fase 1. Coleta de Recursos (simultânea)

Recursos são Mercadorias e Moedas, incluindo Mercadorias Lendárias. Para cada Caravana que um jogador controla, o jogador coleta a Mercadoria ilustrada próxima à Caravana. Se o jogador também controlar um Mercado na mesma Província, as Mercadorias que aquele jogador coleta são dobradas.

Para cada cidade que o jogador controla, o jogador coleta 1 Moeda. Se o jogador também controlar um Templo na mesma Província, as Moedas que o jogador coletar são dobradas.

Fase 2. Troca de Recursos: (iniciando com o Líder Mercantil)

O Líder Mercantil joga um Marcador de Troca à sua escolha, determinando quantos Recursos (Mercadorias e/ou Moedas) cada jogador deve ofertar por transação.

O Líder Mercantil agora pega um Recurso daqueles oferecidos por um outro jogador. Então, o jogador do qual ele pegou o Recurso pega um Recurso de outro jogador, e assim por diante.

Fase 3. Construção (Na ordem determinada pelo Líder Cultural)

O Líder Cultural escolhe um **Jogador Ativo** para construir primeiro (ele pode escolher a si mesmo). Uma vez que aquele Jogador Ativo tiver terminado de construir, o Líder Cultural escolhe o próximo Jogador Ativo para construir, e assim por diante, até que todos os jogadores tenham tido a sua vez de construir.

O Jogador Ativo constrói Unidade, Edificação, recruta um Herói, cria uma Maravilha e/ou Controle Provincial com:

- somente um conjunto de Moedas, ou
- conjunto de diferentes Mercadorias, não duplicadas.

Um jogador descarta os Recursos gastos para construir cada item. Ao final desta fase, cada jogador pode manter consigo até duas Moedas para a próxima rodada. Todos os outros Recursos não utilizados devem ser descartados.

Fase 4. Movimentação e Batalha (em ordem determinada pelo Líder Militar)

O Líder Militar escolhe um **Jogador Ativo** para se mover e batalhar primeiro (ele pode escolher a si mesmo). Assim que o Jogador Ativo tiver terminado a sua movimentação e batalha, o Líder Militar escolhe o próximo Jogador Ativo para se mover e batalhar, e assim por diante, até que todos os jogadores tenham feito a sua movimentação e batalha.

Quando escolhido, o Jogador Ativo primeiro decide se moverá qualquer número de Trirremes. Uma vez que os seus Trirremes tiverem sido movimentados, o Jogador Ativo pode resolver Batalhas Navais se os seus Trirremes ocuparem um mar com Trirremes adversários.

O Jogador Ativo, então, movimenta qualquer número de suas Legiões. Uma vez que tiver terminado, o Jogador Ativo deve resolver as Batalhas se as suas Legiões estiverem ocupando uma Província com Legiões adversárias.

Fase 5. Tomar a Liderança (simultaneamente)

As 3 trilhas de Líder são continuamente ajustadas durante a rodada, conforme os jogadores ganham ou perdem Trirremes, Legiões, Fortalezas, Caravanas, Mercados, Cidades, Templos, Heróis e Maravilhas.

Durante esta fase, o novo Líder Mercantil, Líder Cultural e Líder Militar são determinados de acordo com cada Trilha de Líder.

Cidades - Há três tipos de cidade no mapa:



Cidade: Cidades com fronteiras claras nos seus limites. Elas produzem Moedas



Capital: Roma, Atenas, Babilônia, Alexandria e Cartago têm fronteiras pretas. Elas produzem Moedas. Um jogador pode sempre construir na Capital da sua Província, mesmo sendo controlada por um adversário. (3.1.1).



Cidade Lendária: Troia, Jerusalém e Siracusa têm divisas vermelhas. Produzem Moedas e Mercadorias Lendárias.

Nota: Cidade Lendária: Troia, Jerusalém e Siracusa têm divisas vermelhas. Elas dão Moedas e Mercadorias Lendárias (6.0).

Controle - O Jogador Controlador de uma Província (3.1.1) controla todas as Caravanas, Mercados, Cidades e Templos dentro daquela Província, exceto as Edificações que já estiverem ocupadas (4.3.2) pelas Legiões de um adversário. Uma Edificação ocupada pela Legião de um adversário é controlada por aquele adversário.

Exemplo: Dave controla a Província Egípcia de Etiópia, a qual tem duas Caravanas construídas e nenhuma Legião. Dave controla ambas as Caravanas, e coletará os Recursos de Trigo e Ouro ilustrados próximo a estas Caravanas durante a Fase de Coleta de Recursos.

O JOGO

I. FASE DE COLETA DE RECURSOS

1.1 Coleta de Mercadorias e Moedas

Há dois tipos de Recursos: Mercadorias e Moedas. Cada jogador coleta:



▶ 1 Moeda por cada Cidade ou Capital que ele controla. Ele coleta uma Moeda **adicional** para cada cidade controlada se ele também controlar um **Templo** na Província.



▶ 1 Mercadoria igual à Mercadoria ilustrada perto de cada Caravana que ele controla. Ele coleta uma Mercadoria **adicional** igual para cada Caravana controlada se ele também controlar um **Mercado** na Província.



▶ 1 Moeda + 1 Mercadoria Lendária (compra aleatória da pilha de Mercadorias Lendárias) por cada Cidade Lendária que ele Controla. Ele coleta uma Moeda **ou** Mercadoria Lendária **adicional** por uma Cidade Lendária controlada se também controlar um **Templo** na Província.



Recursos coletados são colocados atrás do Escudo de Império do jogador.

1.2 Mercadorias Lendárias

Mercadorias Lendárias são compradas aleatoriamente.

Uma Mercadoria Lendária conta como seu equivalente comum.

Exemplo: Uma Mercadoria Lendária de Carneiro conta como Mercadoria de Carneiro comum, então não se pode usar ambas no mesmo conjunto de Mercadorias na Fase de Construção (3.0).

Quando usada, a Mercadoria Lendária é colocada em uma pilha de descartes. Se todas as Mercadorias Lendárias tiverem sido compradas, a pilha de descartes é embaralhada e colocada com a face para baixo como a nova pilha de compra de Mercadorias Lendárias.

2 Heróis e 2 Maravilhas dão Recursos adicionais:

- ▶ **CIRCE** - Legiões colocadas em espaços vazios das Caravanas coletam seus Recursos Associados.
- ▶ **HAMILCAR** - Duplica a renda da Pilhagem (4.3.1).
- ▶ **TEMPLE OF ARTEMIS** - Recebe 1 Moeda extra por rodada.
- ▶ **THE COLOSSUS** - Recebe 1 Mercadoria extra por rodada.

2. FASE DE TROCA DE RECURSOS

2.1 Utilize um Marcador de Trocas

Um novo Líder Mercantil toma posse de todos os 3 Marcadores de Troca. Cada Marcador de Troca tem dois valores diferentes, um na frente e outro no verso (5 ou 0, 2 ou 1, e 4 ou 3).



O Líder Mercantil usa um dos Marcadores de Troca, pelo valor da sua escolha, para determinar quantos Recursos (Mercadorias e/ou Moedas) cada jogador deve escolher do seu Estoque de Recursos e colocar à frente do seu Escudo de Império com a face para baixo.

Um Marcador de Troca é colocado em um dos três espaços vazios no topo do Tabuleiro de Líder. Um Marcador de Troca usado não pode ser jogado novamente até que todos os 3 Marcadores de Troca tenham sido jogados ou até que um novo Líder Mercantil assuma.

Exemplo: Grady é o Líder Mercantil e escolhe o Marcador de Troca 3/4, jogando com ele o valor 3 com a face para cima. Cada um dos jogadores escolhe 3 dos seus Recursos e os posiciona com a face para baixo à frente dos seus escudos. Na próxima rodada, Grady poderá escolher se jogará algum dos Marcadores de Troca 5/0 ou 2/1 restantes.

Uma vez que todos os jogadores tiverem posicionado os seus Recursos, eles os viram com a face para cima e a Troca de Recursos começa.

2.2 Troca de Recursos

O Líder Mercantil começa pegando qualquer Recurso oferecido por outro jogador colocando-o com a face para baixo no seu Mat de Império, o qual não poderá mais ser pego pelos outros jogadores.

A seguir, o jogador cujo Recurso foi retirado pelo Líder Mercantil pega um dos Recursos com a face para cima de outro jogador. Este próximo jogador pega um Recurso à sua escolha, e assim por diante, até que todos os Recursos abertos sejam pegos.

Exemplo: Grady pega um dos Recursos de Dave. Dave, então, pega um dos Recursos de Kirsten. Kirsten pega um dos Recursos de Bill e assim por diante, até que todos os recursos disponíveis tenham sido pegos.

Dois jogadores não podem pegar os Recursos um do outro duas vezes seguidas.

Exemplo: Grady pegou um dos Recursos de Dave. Dave, então, pega um dos Recursos de Grady. Grady NÃO pode pegar outro Recurso e Dave desta vez, mas, em vez disso, deve pegar um outro Recurso oferecido por qualquer outro jogador.

Se restarem somente dois jogadores para trocar Recursos e se eles já tiverem pego os Recursos um do outro, eles não poderão continuar pegando outros Recursos, e a Fase de Troca de Recursos termina. Eles devolvem seu Recursos restantes aos seus Estoques de Recursos.

Exemplo: Dave e Bill ofereceram Recursos de baixa demanda, então os Recursos de Kirsten e Grady foram pegos primeiro. Agora, Dave pega um dos Recursos de Bill, que então pega um dos de Dave. Dave NÃO pode pegar outro Recurso de Bill, então a Fase de Troca de Recursos termina.

2.2.1 Número desigual de Recursos pegos

Todos os jogadores deveriam acabar com o mesmo número de Recursos pegos. Se o Líder Mercantil pegou um Recurso extra, ele escolhe qualquer um dos outros seus próprios Recursos (aqueles trocados e os outros atrás do seu escudo e o dá ao jogador que pegou um Recurso a menos do que deveria.

Exemplo: Grady, como Líder Mercantil, joga o Marcador de Troca 5/0. Todos os jogadores pegam 5 Recursos. Grady pegou 6 Recursos, então ele escolhe um dos Recursos trocados e o dá ao jogador que pegou 5 Recursos. Grady pega o Recurso de Kirsten. Então, Kirsten pega o Recurso de Grady, que pega outro Recurso de outro jogador. Grady termina com 2 Recursos e outro jogador termina sem nenhum. Grady deve dar a este último jogador um Recurso à sua escolha.

Uma vez que as trocas estiverem concluídas, todos os Recursos recém trocados deverão ser colocados dentro do Estoque de Recursos atrás dos seus Escudos de Jogador.

3. FASE DE CONSTRUÇÃO

O Líder Cultural escolhe um Jogador Ativo a construir primeiro (ele pode escolher a si mesmo). Assim que o Jogador Ativo tiver terminado de construir, o Líder Cultural escolhe o próximo Jogador Ativo para construir, e assim por diante, até que todos os jogadores tenham tido a sua vez de construir.

Um jogador constrói itens pagando com seus Recursos e colocando o item construído no mapa ou no seu Mat de Império. A construção de alguns itens requer mais Recursos que a de outros:

- 3 Recursos para construir a maioria das Edificações e Unidades.
- 6 Recursos para construir Edificações particularmente poderosas.
- 7 a 10 Recursos para Heróis/Maravilhas.
- 12 Recursos para construir as Pirâmides.

Custos de Construção		
	Controle	
	Cidade Comum	
	Capital	
	Cidade Lendária	3 [≠] x [⊕]
	Caravana	
	Legião	
	Trirreme	
	Fortaleza	
	Templo	6 [≠] x [⊕]
	Mercado	
	Herói/Maravilha	7-10 [≠] x [⊕]
	Pirâmides	12 [≠] x [⊕]

Um jogador pode construir um item com:

- somente Moedas, ou
- diferentes Mercadorias (não duplicadas).

Um jogador descarta os Recursos gastos para construir cada item. Exemplo: Ao final da Fase de Troca, David tem 9 Recursos – 3 Moedas, 2 Grãos, 1 Madeira, 1 Carneiro, 1 Ouro, e 1 Gladiador. Ele pode combinar estes Recursos para criar 3 conjuntos de Recursos compostos por:

- Conjunto 1: 3 Moedas,
- Conjunto 2: 1 Grão + 1 Madeira + 1 Carneiro,
- Conjunto 3: 1 Grão + 1 Ouro + 1 Gladiador.

Ele não pode montar um conjunto de 6 itens porque tem somente 5 Recursos diferentes e porque não é possível misturar Moedas e Mercadorias. Com esses conjuntos ele constrói e posiciona 1 Caravana e 2 Legiões.

Mercadorias não utilizadas são perdidas ao final da Fase de Construção. Os jogadores devem descartá-las na Reserva de Recursos. Até 2 Moedas podem ser estocadas e mantidas para a próxima rodada. Moedas excedentes são descartadas.

2 Líderes podem modificar os Conjuntos de Recursos:

- CLEÓPATRA pode substituir:
 - 1 Moeda por uma Mercadoria em cada conjunto de Mercadorias, e/ou
 - 1 Mercadoria por uma Moeda em cada grupo de Moedas.
- ANÍBAL pode, em cada conjunto de Mercadorias, usar uma mercadoria duas vezes.

Exemplo: David Controla ANÍBAL. Ele pode montar um conjunto de Recursos com 6 Mercadorias (2 Grãos + 1 Carneiro + 1 Gladiador + 1 Ouro + Madeira) e um conjunto de 3 Moedas.

1 Maravilha pode alterar a regra de armazenamento:

- JARDINS SUSPENSOS permitem a um jogador armazenar até 2 Mercadorias diferentes não utilizadas, além das 2 Moedas.

3.1 Regras de Construção

Um jogador pode escolher construir Controle, Unidades, Edificações, e/ou Heróis/Maravilhas em qualquer ordem.

3.1.1 Controle

Controle pode somente ser construído em uma Província adjacente ou contígua a uma Província que esteve sob o Controle do jogador no início da rodada.

Província Contígua: Uma Província se une a uma outra através de uma corrente contínua de Trirremes do jogador conectando as duas Províncias.

Jogador Controlador: Quando um jogador constrói e coloca seu Marcador de Controle em uma Província, ele se torna Jogador Controlador daquela Província. Somente neste momento ele pode construir Unidades e Edificações nesta Província. Para construir Controle, Unidades, ou Edificações, uma Província não precisa estar ocupada pelas Unidades do próprio jogador, mas a Província não pode estar sob o controle de um adversário ou ocupada pelas Unidades de um adversário. Exceção: Um jogador sempre pode construir na Província da sua Capital.



Exemplo: O jogador Grego (verde) pode construir um Marcador de Controle ① na Germânia porque a Província é adjacente à Dácia, a qual já estava sob o controle do jogador Grego no início da rodada.

Ele não pode por Controle na Ásia ② porque esta Província não é contígua ou adjacente à Trácia ou à Acaia. (Ele poderia construir Controle na Ásia, acaso tivesse um Trirreme em qualquer Mar que conectasse suas Províncias à Ásia.)

Ele não pode colocar um Marcador de Controle, seja na Dalmácia ou Macedônia, pois a Dalmácia é Romana ③ (vermelho) e há uma Legião Romana ④ na Macedônia.

3.1.2 Construir Unidades e Edificações

Um jogador pode construir e colocar Unidades de Legião e Fortaleza, e Edificações de Cidade, Templo, Caravana e Mercado nas Províncias que controla (3.1.1). Um jogador pode construir e colocar Unidades de Trirreme em Mares adjacentes às Províncias que controla, mesmo se estiverem ocupadas por Trirremes adversários.

Unidades:

Qualquer número de Legiões e até uma Fortaleza podem ocupar cada Província do Jogador Controlador. Qualquer número de Trirremes pode ser construído em Mares adjacentes a uma Província de Jogador Controlador que não estiver ocupada por Unidades adversárias. Entretanto, o Mar pode ser ocupado por Trirremes adversárias. Um jogador é limitado pelo número de Legiões, Fortalezas e Trirremes disponíveis no jogo.

3 Heróis e 1 Maravilha podem modificar os custos das edificações:

- PENTESILEIA pode construir uma legião na Capital da sua Província, sem custos, por cada uma das suas Províncias ocupadas por Legiões adversárias.
- ESPÁRTACO, uma vez por rodada, pode construir uma Legião por 1 Moeda ou 1 Gladiador.
- GILGAMESH, uma vez por rodada, pode construir uma Fortaleza por 1 Moeda ou 1 Pedra.
- FAROL, uma vez por rodada, pode construir uma Trirreme por 1 Moeda ou 1 Madeira.

Edificações:

Ícones de Edificações são marcados em cada Província, indicando quais Edificações podem ser construídas nelas. Algumas Províncias têm até dois ícones de Cidade e/ou Caravana marcados em si, então até dois de cada poderiam ser construídos ali. Se uma Província não tem um Ícone de Edificação específico, então aquela Edificação não pode ser construída ali.

Exemplo: O jogador Grego constrói uma Trirreme no Mar Egeu ①. Agora ele pode construir um Marcador de Controle ② na Ásia (a qual é contígua à Acaia, Macedônia ou Trácia, graças à Trirreme que ele acaba de construir). Ele poderá, então, construir uma Cidade Lendária na ③ Cidade Asiática graças ao Controle que acabou de construir naquela Província. Não há ícones de Caravana ou Mercado, então nenhum deles pode ser construído nesta Província.



3.1.3 Construir (Recrutar) Herói/Maravilha

Cada Herói/Maravilha dá ao jogador controlador um poder único, e/ou Bônus de Lider. Você começa o jogo com o seu Herói inicial. O seu segundo Herói/Maravilhacusta 7 Recursos (7 Moedas ou 7 Mercadorias diferentes), o seu terceiro custa 8 Recursos, seu quarto custa 9 Recursos e o seu quinto custa 10 Recursos. Ganhar um quinto Herói/Maravilha pode dar a vitória a um jogador (6.2). Cartas de Herói e Maravilha são colocadas sobre o Mat de Império do jogador controlador.

As Pirâmides são uma Maravilha especial que custam 12 Recursos que podem dar a vitória a um jogador (6.1).

3.2 Ajustar Marcadores de Líder

Ao final da rodada da Fase de Construção de cada jogador, o jogador ajusta seu nível nos Marcadores Mercantil, Cultural e Militar para refletir as Edificações e/ou Unidades que ganhou (5.0), além dos Bônus de Lider de Herói & Maravilha que ganhou.

Exemplo: O jogador Grego construiu um Trirreme e uma Cidade Lendária. Ele aumenta o seu nível na Trilha Militar em 1 nível porque ele construiu uma Trirreme e seu nível na Trilha de Cultura em 1 ponto porque ele construiu uma Cidade Lendária. Exemplo: A jogadora Egípcia Recrutou Circe. Ela avança as trilhas Mercantil e Militar do Egito em 1 nível cada.

Nota: Cada símbolo de Edificação, Unidade e Herói/Maravilha é ilustrado no topo da Trilha de Líder que afeta.

4. FASE DE MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

O Líder Militar determina o Jogador Ativo, aquele que movimenta e batalha primeiro (ele pode escolher a si mesmo). Uma vez que o jogador tiver terminado, o Líder Militar determina o próximo Jogador Ativo para movimentar, e assim por diante.

4.1 Movimentação

O Jogador Ativo pode movimentar qualquer número das suas Trirremes e Legiões. Cada Trirreme pode se movimentar para um Mar adjacente e cada Legião pode se movimentar para uma Província adjacente ou contígua (3.1.1). Durante a rodada de Movimentação & Batalha de um Jogador, ele movimenta e batalha com suas Trirremes primeiro, antes de mover e batalhar com as suas Legiões.

4.1.1 Trirremes vão de um Mar para um Mar adjacente. Depois que o Jogador Ativo completar todas as movimentações de Trirreme, se alguma estiver em algum Mar ocupado pelas Trirremes de algum adversário, o Jogador Ativo escolhe se iniciará ou não uma Batalha Naval. Batalhas Navais não são obrigatórias e Trirremes adversárias podem ocupar o mesmo Mar sem que uma batalha ocorra. Entretanto, se o Jogador Ativo escolher atacar, ele deve fazê-lo antes de movimentar suas Legiões. Portanto, ele arrisca perder Trirremes que poderiam ser usadas para transportar suas Legiões (4.1.2).

4.1.2 Movimentação Terrestre

Cada Legião pode se mover de uma Província para qualquer Província adjacente, ou pode ser transportada para uma Província contígua. Depois que o Jogador Ativo completar todos os movimentos de Legião, se alguma estiver em uma Província também ocupada pelas Legiões e/ou Fortaleza de um adversário, ele deve iniciar uma batalha terrestre. Legiões e/ou Fortalezas adversárias não podem ocupar a mesma Província sem que uma batalha ocorra.

Exemplo: O jogador Romano Ativo tem 2 Legiões na Itália, 1 Legião em Creta, e 2 Trirremes no Mar Iônico. Primeiro ele movimenta um Trirreme para o adjacente Mar da África ① que está ocupado por uma Trirreme Egípcia. O jogador Romano decide não atacar a Trirreme Egípcia. Agora ele transporta suas 2 Legiões da Itália para Cirenaica ② porque estas Províncias são contíguas pela corrente contínua de Trirremes Romanas (Mar Iônico & Mar da África) e sua 1 Legião de Creta para Cirenaica ③ graças à mesma Trirreme no Mar da África.



Nota: Se a Trirreme Romana tivesse decidido batalhar contra a Trirreme Egípcia e não tivesse sido destruída, ela ainda poderia ter transportado as Legiões Romanas para Cirenaica.

Exemplo 2: O jogador Babilônio tem duas Legiões e 1 Fortaleza na Cilícia. Ele é o novo Jogador Ativo.

Ele poderia retirar suas 2 Legiões da Cilícia para atacar a Fortaleza Egípcia na Judeia 1, deixando, portanto, sua Fortaleza sozinha para batalhar com as 2 Legiões Egípcias ocupantes. Ele poderia mover 1 Legião para a Ásia 2, deixando 1 Legião e a sua Fortaleza para batalhar com as Legiões Egípcias. Ou ele poderia decidir não mover nenhuma Legião e ter todas elas batalhando contra os Egípcios na Cilícia.



4.2 Batalhas

Cara batalha é resolvida com rolagem única dos Dados de Batalha. Os Dados de Batalha Naval (azul) são usados para batalhas no Mar e os Dados de Batalha Terrestre (bege) são usados para batalhas em Províncias. O atacante e o defensor rolam um Dado para cada Trirreme (Batalhas Navais) ou Legião (Batalhas Terrestres) que controlam simultaneamente. Cada jogador soma os resultados dos seus dados e divide por 5. O Resultado, arredondado para baixo, é igual às vezes que ele acertou o seu adversário. Cada acerto destrói uma Unidade adversária. O adversário escolhe quais das suas Unidades (Trirreme, Legião, Fortaleza) serão destruídas e removidas do mapa. Trirremes não entram em batalhas terrestres e Legiões e Fortalezas não participam de batalhas navais.

Fortaleza: Um jogador que controla uma Fortaleza em uma Província em que uma batalha está acontecendo **anula 1 acerto** marcado contra ele e **adiciona 5** ao seu total de dados para rolagem na batalha. A Fortaleza somente será removida se o seu dono escolhê-la como uma das Unidades destruídas.



Continuando o exemplo 1: As 3 Legiões Romanas na Cirenaica atacam os Egípcios, que controlam 1 Legião e 1 Fortaleza. O jogador Romano rola 3 dados resultando em V, VI e III, com um total de 12.

O Herói Romano Inicial César adiciona um bônus de +1 a cada Dado de Batalha rolado, aumentando a rolagem para um total de 15. 15 dividido por 5 é igual a 3 ataques contra os Egípcios.

O jogador Egípcio rola 1 dado resultando em III, que é igual a nenhum ataque. Entretanto, a Fortaleza Egípcia nega 1 ataque Romano e adiciona 5 à rolagem Egípcia para um total de 8 (3+5=8). 8 dividido por 5 arredondado para baixo é igual a 1 ataque contra os Romanos. Os Egípcios sofrem dois ataques, perdendo sua Legião e Fortaleza.

Continuando o exemplo anterior: Os jogadores que Movimentam e Batalham depois do turno do Romano poderiam movimentar Legiões para Cirenaica e outra batalha ocorreria entre elas as duas Legiões Romanas restantes.

1 Maravilha e 3 Heróis podem afetar Batalhas:

A ESTÁTUA DE ZEUS permite que você declare paz com um oponente e impede que um entre nas Províncias do outro.

CÉSAR, NABUCODONOSOR, RAMSÉS II e PÉRICLES lhe dão vantagens em batalha (10.0).

4.2.1 Em Guerra

Depois de uma Batalha, se **ambos os jogadores** tiverem Legiões e/ou uma Fortaleza restante na Província, diz-se que a Província está 'Em Guerra'. Outros jogadores, incluindo o jogador que foi atacado, que ainda não tiveram sua vez de Movimentação & Batalha nesta rodada ainda podem se movimentar para esta Província e Batalhar nos seus turnos.

Se, ao final da rodada, a Província estiver ocupada por mais de uma Legião e/ou Fortaleza, ela permanece 'Em Guerra'. Uma Província 'Em Guerra' continua a gerar renda para o seu Jogador Controlador, **mas ele não pode construir novas Unidades ou Edificações nela** ou Mares adjacentes (a menos que seja a Província da Capital do jogador).

4.3 Conquistas

Um atacante se torna um Conquistador se ele é o único jogador a ter Unidades em uma Província controlada por um adversário. Em cada uma dessas Províncias, um Conquistador pode:

➤ **Pilhar** uma, e somente uma Edificação, ou

➤ **Ocupar** muitas Edificações, ou

➤ **Ocupar** o Marcador de Controle da Província.

Se outros jogadores movimentarem para uma Província conquistada, as Unidades do Conquistador batalharão. Se as Legiões do Conquistador sobreviverem e permanecerem como as únicas Unidades na Província, elas podem ocupar qualquer Edificação ou Marcador de Controle que ocupavam antes da batalha. Se, entretanto, restar mais de uma Unidade de um jogador após uma batalha, a Província está 'Em Guerra' e as Legiões do Conquistador não mais ocuparão quaisquer Edificações ou Marcadores de Controle.

Se um Conquistador ainda ocupar a Província durante as rodadas seguintes, ele novamente escolherá se fará Pilhagem, se Ocupará Edificações ou Ocupará o Marcador de Controle com suas Legiões.

4.3.1 Pilhar uma Edificação

O Conquistador pode destruir imediatamente **uma**, e somente uma Edificação (Cidade, Capital, Cidade Lendária, Caravana, Templo ou Mercado) à sua escolha. Ele o faz removendo o contador de Edificação e colocando uma de suas Legiões no agora ícone vazio daquela Edificação.

➤ Se ele destruir uma Cidade ou Capital, ganhará uma Moeda;

➤ Se destruir uma Caravana, ganhará os recursos de Mercadoria correspondentes;

➤ Se ele destruir um Templo ou Mercado, não ganhará nada (mas pega o futuro multiplicador x2 do Jogador Controlador);

➤ Se destruir uma Cidade Lendária, ele pode escolher entre ganhar uma Moeda ou Mercadoria Lendária.

Uma Edificação destruída é devolvida à Pilha de Reserva de Edificações e pode ser comprada e reconstruída mais tarde.

Continuando o exemplo anterior: O jogador Romano derrota os Egípcios e tem duas Legiões restantes na Cirenaica. Ele decide pilhar! Ele destrói a Caravana removendo o contador de Caravana, coloca uma das suas Legiões no ícone de Caravana do Mapa, e imediatamente ganha um recurso de Papel.



1 Herói afeta a Pilhagem:

➤ **AMÍLCAR** duplica os rendimentos de Pilhagem: com ele o jogador ganha 2 Moedas ao destruir uma Cidade, 2 Mercadorias ao destruir uma Caravana, ou 1 Moeda e 1 Mercadoria Lendária ao destruir uma Cidade Lendária.

4.3.2 Ocupar Várias Edificações

O Conquistador pode colocar suas Legiões ou Edificações da sua escolha (Cidade, Capital, Cidade Lendária, Templo, Caravana e/ou Mercado), assim ocupando e controlando-os com uma Legião por Edificação.

O Conquistador coletará os Recursos provenientes das Edificações que ocupa durante a próxima Fase de Coleta de Recursos ao invés do jogador controlador da Província. (Quaisquer Recursos de Edificações desocupadas ainda serão coletados pelo Jogador Controlador da Província.) Um Conquistador conta Edificações Ocupadas na sua Trilha de Líder (5.0).

Note: Cidades Ocupadas são contadas pelo Conquistador para determinar a Condição de Vitória de 4 Capitais/Cidades Lendárias (6.3).

Colocar uma Legião em um Templo permite ao jogador dobrar o número de Moedas coletadas de cada Cidade que também pode estar sendo ocupada na mesma Província. Nota: Ocupar um Mercado ou Templo desocupado não gera renda.

Assim que as Legiões de um Conquistador deixam uma Província, o Jogador Controlador (aquele que tem o Marcador de Controle na Província) ganha novamente o controle das Edificações vagas.



Exemplo: O jogador Romano decide ocupar a Caravana e o Mercado. Ele coletará 2 Papiros durante a próxima fase de Coleta de Recursos (ao invés da jogadora egípcia). A jogadora Egípcia coletará as Moedas por causa da Cidade desocupada.

4.3.3 Converter o Controle Provincial

Para ser convertida, uma Província deve ser adjacente ou contígua a qualquer uma das outras Províncias do Conquistador! Nota: Províncias com Capital não podem ser convertidas, então seus Marcadores de Controle são impressos no mapa.

O conquistador pode colocar uma de suas Legiões no Marcador de Controle de Província do adversário. Ele ainda não remove o Marcador de Controle.

Se no início de uma das Rodadas futuras de Movimentação e Batalha do Conquistador a sua Legião ainda ocupar o Marcador de Controle de um adversário, ele poderá trocá-la por um dos seus Marcadores de Controle sem custo algum. Ele será, então, o novo **Jogador Controlador** desta Província. De agora em diante, toda as edificações nesta Província não ocupadas por Legiões adversárias estão sob o seu controle e ele coleta os Recursos delas. Enquanto um Conquistador ocupa as Edificações ou Marcadores de Controle de uma Província, o Jogador Controlador continua a coletar Recursos de todas as Edificações não ocupadas pelo Conquistador.



Exemplo: o jogador Romano decide ocupar o Marcador de Controle do Egito em Cirenaica. A Egípcia pega todos os Recursos de Edificação durante a Fase de Coleta de Recursos. Se a Legião Romana

ainda ocupar o Marcador de Controle do Egito no início da rodada seguinte, o Marcador de Controle do Egito é convertido para o Marcador de Controle Romano Vermelho.

Nota: Pilhagem lhe dá Recursos imediatamente e destrói a infraestrutura da Edificação de uma Província, prejudicando o seu adversário. Você faz isso se teme retaliação imediata. Mas se você acha que consegue manter uma Província, então pode querer ocupar Edificações ou os Marcadores de Controle do adversário,

uma vez que você se torna o Jogador Controlador de uma Província, você ganha toda a renda dos Recursos de todas as suas Edificações.

4.3.4 Ajustar Marcas de Líder

Os jogadores ajustam seus níveis nas Trilhas de Troca, Cultura e Militar para refletir quaisquer Edificações e/ou Unidades que possam ter ganho ou perdido durante a rodada (5.0).



Exemplo: O jogador Romano decide ocupar a Caravana e o Mercado. Ele imediatamente aumenta seu Marcador Mercantil em 2 níveis e

diminui o Marcador Mercantil Egípcio em 2 níveis.

4.3.5 Caso Especial: Capital



Uma Província com Capital de um jogador (Roma, Cartago, Atenas, Alexandria e Babilônia) nunca pode ser convertida (cada Marcador de Controle está impresso no mapa). Se sua Província da Capital for ocupada por adversários, ele ainda pode construir novas Legiões ou uma Fortaleza nela, ou Trirremes em Mares adjacentes.



5. FASE DE REIVINDICAR A LIDERANÇA



Os Marcadores de Líder incluem o Marcador Mercantil, Marcador de Cultura e Marcador Militar.

Os Níveis da Trilha devem estar sempre corretos para cada jogador, visto que as mudanças de quaisquer Bônus de Líder Edificação, Unidade, ou Herói/Maravilha do Líder são feitas imediatamente na Trilha de Líder apropriada.

Nota: Se você tem alguma dúvida, pode verificar facilmente e a qualquer momento o valor de um marcador específico de um jogador contando seus elementos relevantes. O jogador com o nível mais alto em cada Marcador se torna o Líder daquela Trilha.

➤ **Líder Mercantil:** o jogador que controla a maioria das Caravanas, Mercados e bônus Mercantis de Herói/Maravilha.

➤ **Líder Cultural:** o jogador que controla a maioria das Cidades, Capitais, Cidades Lendárias, Templos e bônus Culturais de Herói/Maravilha.

Líder Militar: o jogador que controla a maioria das Trirremes, Legiões, Fortalezas e bônus Militares de Herói/Maravilha.

Se dois ou mais jogadores empatarem, o jogador que teve o Título de Liderança na Rodada anterior decide quem fica com ela. Pode até ser ele mesmo se estivesse entre os empatados.

Cada Líder coloca um dos seus Marcadores coloridos no topo do seu Marcador de Líder, para que todos saibam quem é o Líder.

Nota: Alguns Heróis/Maravilhas concedem um bônus de nível a uma ou mais Trilhas de Líder de um jogador.

1 Herói afeta a Conversão:

RAINHA DE SABÁ permite a você, uma vez por rodada, converter imediatamente o Marcador de Controle de um adversário na mesma rodada em que você a ocupar pela primeira vez sacrificando a Legião ocupante.



Exemplo: Roma controla 3 Caravanas e 2 Mercadores, então o seu Marcador Vermelho está posicionado no Nível V do espaço da Trilha Mercantil. A Grécia controla 2 Caravanas e 2 Mercados, então o seu Marcador verde está posicionado no nível IV do espaço da Trilha Mercantil. Babilônia controla 3 Caravanas e 1 Mercado, então o seu Marcador roxo está posicionado no nível IV do espaço da Trilha Mercantil. Egito e Cartago controlam 2 Caravanas e 1 Mercado cada, então ambos posicionam seus Marcadores amarelo e preto no nível III do espaço da Trilha Mercantil.

Roma ocupa o nível mais alto na Trilha Mercantil. O jogador Romano se torna o Líder Mercantil e um dos seus Marcadores de Líder é colocado no topo da Trilha Mercantil. Ele escolherá e jogará o Marcador de Troca durante a Fase 2: Troca de Recursos (2.1). Ele também será o primeiro a escolher o Recurso oferecido por outro jogador (2.2).



Se um jogador ultrapassa o nível XV em uma Trilha de Líder, ele vira o seu contador para o lado '+' e continua contando a partir do Nível I.

Exemplo: Roma tem 5 Fortalezas, 5 Trirremes e 4 Legiões. O seu Marcador vermelho fica no nível XIV da Trilha Militar, ele é o Líder Militar e um dos seus Marcadores de Líder fica no topo da Trilha Militar. Durante a Fase de Construção, ele constrói 4 Legiões, aumentando o seu nível de 14 para 18. Ele conta até 15, vira o seu marcador de Líder vermelho para o lado '+' e continua contando a partir do Nível I, terminando no nível III (15+3=18).

6. CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Um jogador pode vencer o jogo de quatro maneiras diferentes:

6.1 Pirâmides

O jogador que **construir as Pirâmides** imediatamente vence o jogo.

6.2 Cinco Heróis e/ou Maravilhas

O jogador que **adquirir seu quinto Herói e/ou Maravilha** vence o jogo **ao final** da Fase 3: Construir.

Se vários jogadores adquirirem seu quinto Herói e/ou Maravilha durante a mesma Fase de Construção, o vencedor que detiver o Título de Líder Cultural vence. Se nenhum deles detiver tal título, eles dividem a vitória.

6.3 Quatro Capitais e/ou Cidades Lendárias

Um jogador vencerá quando ocupar ou controlar 4 Capitais e/ou Cidades Lendárias **ao final** da Fase 4: Movimentação & Batalha.

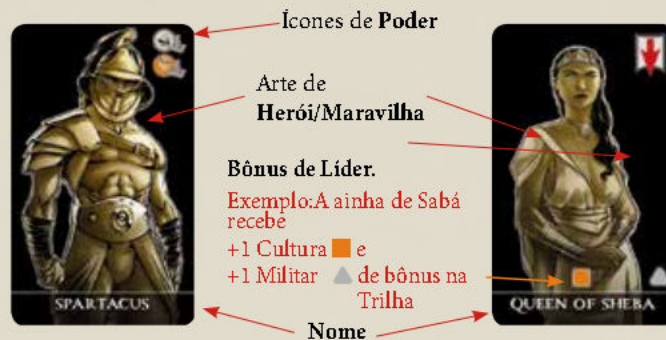
6.4 Títulos de Líder

Um jogador vence se ele reivindicar todos os três Títulos de Líder (Mercantil, Cultural e Militar) **ao final** da Fase 5: Reivindicar Liderança.

1 Herói afeta edificação pela Condição de Vitória

➤ Perseu permite que você construa **primeiro**, tanto seu **quinto Herói** quanto as **Pirâmides**, e vence o jogo imediatamente. A decisão do jogador de Perseu de construir primeiro precede a escolha do Líder Mercantil.

7. HERÓIS E MARAVILHAS



Ícones de Poder

Arte de Herói/Maravilha

Bônus de Líder.

Exemplo: A ainha de Sabá recebe

+1 Cultura ■ e

+1 Militar ▲ de bônus na Trilha

Nome

8. DIPLOMACIA

Os jogadores podem falar entre si e costurar acordos, mas promessas e acordos podem ser quebrados a qualquer momento.

Exemplo: O jogador Romano promete ao jogador Grego que não invadirá a Dácia se o jogador Grego não construir uma Trirreme no Mar Jônico. Na próxima vez que o Romano realizar Movimentação & Batalha, ele prontamente 'se esquece' da sua promessa e movimenta para a Dácia.

Os jogadores nunca podem trocar Heróis, Maravilhas, Edificações, Unidades, Recursos ou Controles.

9. PERGUNTAS & RESPOSTAS

Construção

P: O Líder Cultural escolheu meu adversário para construir antes de mim. Temo que ele vá construir as Pirâmides para vencer o jogo instantaneamente. Tenho Perseu. Posso ir primeiro, construir as Pirâmides e vencer o jogo?

R: Sim, você pode ir primeiro, construir as Pirâmides e vencer o jogo.

P: Estou limitado a um número de Unidades que posso construir?

R: Sim, você não pode construir mais Unidades além das que o jogo oferece. Você não poderá destruir uma Unidade no mapa por vontade própria.

P: Estamos limitados aos Recursos fornecidos pelo jogo?

R: Sim.

Movimentação e Batalha

P: Eu movo para uma Província 'Em Guerra' ocupada por Legiões de diversos jogadores adversários. Com quem devo batalhar?

R: Escolha um adversário e batalhe. Só pode haver uma batalha por Província por vez.

P: Um Conquistador Grego ocupa um Marcador de Controle Egípcio no início da sua Fase de Movimentação e Batalha. Entretanto, o Conquistador Grego não controla mais uma Província adjacente ou contígua, já que perdeu um Trirreme que o ligava às Províncias que controla. O que acontece com o Marcador de Controle que teria sido convertido?

R: O Marcador de Controle Egípcio ainda será removido, mas o Conquistador Grego não o substitui com um dos seus próprios. A Província fica sem controle e ninguém coleta nenhum dos seus Recursos de Edificação.

10. DESCRIÇÃO DO PODER DOS HERÓIS



CÉSAR

HERÓI INICIAL

FASE 4: MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

Todas as suas Legiões adicionam +1 para cada uma das suas rolagens de Dados de Batalha quando você for o jogador Ativo.



CASTOR & PÓLUX

No recrutamento (quando construído), você escolhe ganhar o poder de um Herói sob o controle de outro jogador pelo resto do jogo. Você não pode copiar Heróis iniciais, Maravilhas ou Perseu. Você não recebe o Bônus de Líder daquele Herói.



NABUCODONOSOR

FASE 4: MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

Você adiciona 5 à sua rolagem total em uma Batalha Terrestre que acontecer em uma Província que você Controla. Você deve ter pelo menos uma Unidade nesta Província para que isso ocorra.



CLEÓPATRA

HERÓI INICIAL

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Você pode:

- ▶ substituir 1 Moeda por uma Mercadoria em cada grupo de Mercadorias, e/ou;
- ▶ substituir 1 Mercadoria por uma Moeda em cada grupo de Moedas.

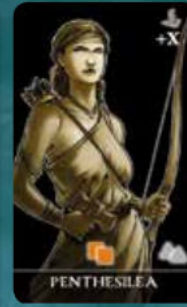


CIRCE

FASE 1: COLETA DE RECURSOS

Você pode colocar suas Legiões em espaços vazios e agir como Caravanas. Quaisquer Legiões usadas desta forma devem ser posicionadas em um Ícone de Caravana durante a Fase de Movimentação e Batalha; BÔNUS DE LÍDER

1 Troca, 1 Militar



PENTESILEA

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Uma vez por rodada, você pode construir **uma Legião** na Província da sua Capital, sem custo, por **cada** uma das suas províncias ocupadas por um ou mais oponentes.

BÔNUS DE LÍDER

2 Cultura, 2 Militar



HAMURABI

HERÓI INICIAL

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Você pode construir um Marcador de Controle **grátis** a cada rodada em uma Província, aberta ou sem resistência, adjacente ou contígua a uma Província que esteve sob o seu Controle no início da Rodada.



GILGAMESH

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Uma vez por rodada você pode construir 1 Fortaleza por somente 1 Moeda ou 1 Pedra (3.1.2).



PERSEU

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Você pode renegar o Líder de Cultura e ordenar que você construirá **primeiro** seu **quinto Herói** ou as **Pirâmides** e, então, vencerá o jogo imediatamente. Não pode ser copiado por **CASTOR & PÓLUX**

BÔNUS DE LÍDER

1 Troca, 2 Cultura, 1 Militar



ANIBAL

HERÓI INICIAL

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Você pode usar um tipo de Mercadoria duas vezes em cada grupo de Mercadorias.

Exemplo: Ferro, Ferro, Madeira.



HAMILCAR

FASE 4: MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

Você pode dobrar a renda da Pilhagem:

- ▶ 2 Moedas por 1 Cidade,
- ▶ 2 Mercadorias por 1 Caravana,
- ▶ 1 Moeda e 1 Mercadoria Lendária por 1 Cidade Lendária.

BÔNUS DE LÍDER

1 Troca, 1 Cultura, 1 Militar



RAINHA DE SABÁ

FASE 4: MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

Uma vez por rodada, você pode converter **imediatamente** o Marcador de Controle de um adversário na mesma rodada em que você ocupá-lo pela primeira vez, sacrificando uma Legião ocupante (4.3.3).

BÔNUS DE LÍDER

1 Cultura, 1 Militar



PERICLES

HERÓI INICIAL

FASE 4: MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

Todas as suas Legiões adicionam +2 a cada uma das suas rolagens de Dado de Batalha quando você não for o Jogador Ativo.



HÉRCULES

Sem habilidades especiais além dos Bônus de Líder.

BÔNUS DE LÍDER

2 Troca, 2 Cultura, 2 Militar



RAMSÉS II

FASE 4: MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

Você pode rolar um dado adicional durante todas as Batalhas Terrestres. Você deve ter pelo menos uma Unidade na Província para que isso ocorra.



ANTÍGONA

FASE 2. TROCA DE RECURSOS

Depois que o Líder Mercantil tiver anunciado o número de Recursos a ser trocado, você pode decidir alterar o número de Recursos que oferece (de 0 a 5 Recursos à sua escolha).

BÔNUS DE LÍDER

2 Troca 2 Cultura



ESPÁRTACO

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Uma vez por rodada, você pode construir uma Legião por 1 Moeda ou 1 Gladiador (3.1.2).

II. DESCRIÇÕES DOS PODERES DAS MARAVILHAS



COLOSSO DE RODES

FASE 1: COLETA DE RECURSOS

Você pode pegar 1 Mercadoria à sua escolha da Reserva de Recursos depois que todos os jogadores tiverem coletado seus Recursos.

Anuncie sua escolha aos outros jogadores.



JARDINS SUSPENSOS

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Em cada rodada você pode armazenar e manter até 2 Mercadorias diferentes que não tiverem sido usadas, além das 2 Moedas.

BÔNUS DE LÍDER

2 Troca



FAROL DE ALEXANDRIA

FASE 3: CONSTRUÇÃO

Uma vez por rodada você pode construir uma Trirreme por apenas 1 Moeda ou 1 Madeira. (3.1.2).



ESTÁTUA DE ZEUS

FASE 4: MOVIMENTAÇÃO & BATALHA

No início da Fase de Movimento & Batalha, você pode declarar em paz com um adversário (nunca o mesmo oponente por duas Rodadas seguidas).

As Legiões deste adversário, em todas as províncias que você Controla, serão devolvidas à Província da sua Capital. No restante desta Rodada, nenhum de vocês pode se engajar em uma batalha Terrestre ou Naval com o outro, ou entrar em Províncias controladas pelo outro.



TEMPLO DE ARTEMIS

FASE 1: COLETA DE RECURSOS

Você pode pegar 1 Moeda adicional em cada rodada durante a Fase de Coleta de Recursos.

INDEX

Em Guerra 4.2.1	Custos..... 3.0	Pilhagem 4.3.1
Batalha 4.2	Líder Cultural 5.0	Controle Provincial ... 4.3.3
Edificação 3.1.2	Diplomacia 8.0	Pirâmides 6.1
Fase de Construção ... 3.0	Marcador de Troca..... 2.1	Movimentação Naval 4.1.1
Cidade (Capital) 1.2	Movimento Terrestre.. 4.1.2	Líder Mercantil 5.0
Coleta de Recursos.... 1.1	Trilha de Líder 3.1.4, 5.0	Troca de Recursos 2.2
Controle 1.3	Cidade Lendária 1.2	Unidade 3.1.2
Marcador de Controle ..3.1.1	Mercadoria Lendária.. 1.4	Mercadorias não usadas 3.0
Jogador Controlador..3.1.1	Líder Militar 5.0	Vitória 6.0
Conquistador 4.3	Movimentação 4.1	
Conquista 4.3	Ocupar Edificação ... 4.3.2	

Mare Nostrum - Empires Rules v54

Game Design: Serge Laget. Development Team: Serge Laget, Bruno Cathala, Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha

English Rules: Uwe Eickert

Rules Review and Editing: Alan Niedermayer, Andrew Ronzino, Van Willis, William Bukowski, Christian Burnett, Matthew DeGoey, Patrick Dignam Jr., Charley Elsdon, Simon George, Patrick Havert, Mike Horn, Jonas Kissling, Ferdinand Köther, Dan Licata, Jacopo Maurizi, Nick Neill, Øyvind Ølberg, Alex Pile, Mike Qunell, Tyler Sager, Daniel Thibault, Steven Townshend, Luk van Baelen, Van Willis



Mare Nostrum - Empires AYG 5420

Copyright © 2016 Academy Games, Inc. through license from ASYNCRON games.

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

English Language Rules Copyright © 2015-2016 Academy Games

www.AcademyGames.com

DEFINIÇÕES

Jogador Ativo - O jogador da vez.

Província adjacente - Uma Província que faz fronteira e não é separada por água.

Província Contígua - Uma Província ligada a outra por Mares ocupados pelos Trirremes de um jogador.

Em Guerra - Uma Província que contém duas ou mais Unidades de jogadores depois da Fase de Movimento & Batalha.

Edificações - Caravanas, Mercados, Cidades, Capitais, Cidades Lendárias e Templos.

Província de Capital - A Província de um jogador na qual a Capital está localizada.

Cidade (1.2) - Comum, Capital ou Lendária.

Controle - Um jogador controla uma Província se ele tem o seu Marcador de Controle sobre ela. Ela também controla todas as Edificações nesta Província que não estão ocupadas por Legiões adversárias.

Jogador Controlador - Um jogador que colocou seu Marcador de Controle em uma Província. Agora ele pode adquirir Unidades e Edificações para esta Província, se não houver Unidades adversárias.

Herói - Uma ficha que pode ser comprada e que dá ao jogador poderes adicionais e/ou Bônus de Líder (7.0).

Cidade Lendária - Jerusalém, Siracusa ou Troia.

Mercadoria Lendária - Igual à Mercadoria comum, mas comprada aleatoriamente de uma Pilha de Compra de Mercadorias Lendárias (1.4).

Ocupar (4.3.2) - Um atacante se torna o Conquistador de uma Província se ele é o único a ter Unidades restantes em uma Província controlada por um adversário ao final da sua jogada de Movimento & Batalha.

Com as suas Legiões, o Conquistador agora pode escolher Pilhar imediatamente, ocupar Edificações (4.3.2) de adversários para coletar seus recursos na próxima rodada ou ocupar o Marcador de Controle do adversário (4.3.3) para, esperançosamente, transformá-lo no seu próprio Marcador de Controle na próxima rodada.

Pilhar (4.3.1) - Destruir uma, e somente uma Edificação da escolha do Conquistador em uma Província.

Província - Uma área terrestre.

Reservas - Estoques de Recursos e Edificações disponíveis para que todos os jogadores compre durante o jogo.

Recursos - Mercadorias e Moedas.

Vez - Em cada Fase, os jogadores têm a sua vez como Jogador Ativo.

Unidades - Trirremes, Legiões, Fortalezas e outras forças especiais de combate.

Maravilha - Um tile que pode ser comprado e que dá ao jogador poderes adicionais e/ou Bônus de Líder.



www.tabulaquadrada.com.br

Versão: Murilo Eloz de Melo

Revisão: Diogo Bittencourt Fernandes