

Folytatás a VI oldalról...

Mi történik, ha megtámadnak, miközben a légióim megszállással vagy bekebelezéssel foglalkoznak?

Minden, a tartományban álló légió részt vesz a harcban, akkor is, ha megszállással vagy bekebelezéssel foglalkozott. Ha megnyered a csatát (és még van légió!), folytathatod, amit elkezdtél. Ha viszont marad ellenség a csata után, nem folytathatod a megszállást vagy bekebelezést, hiszen ez háború sújtotta tartományban nem lehetséges. Ilyenkor jobb a kifosztás: bár kevésbé jövedelmező, hatása azonnali.

Az egyik játékos megtámadja a másikat, és a harc után mindkettőnek maradnak légiói. A másik játékos ezután a saját lépése során elmenekül a tartományból. Az első játékos most választhatja-e a kifosztást stb.?

Nem, ezeket csak a saját lépésénél, közvetlenül a harc után választhatja.



Köszönetnyilvánítás

Légfőképpen Piotte-nak köszönöm, és a gyerekeknek: Xavier-nek, Maximnak, Elisának és Mathilde-nek - mindjüket rákényszeríttem a tesztelésre és mindenféle munkákra ollóval, ragasztóval vagy billentyűzettel, de mindet mosolyogva tették. Köszönöm még Nicole-nak, Baptiste-nak és Clémentnek, Dominique-nak és Lisének, Tannak és Laurent-nek, Jean-Pierre-nek és Anne-nek, Christiannak és Sandrine-nek, Martine-nak, Suzelnek, Annie-nek, Thierry U-nak, Michelnek, Christophe-nak, Thierry G-nek Stéphane U-nak, Stéphane-nek és Frédérique-nek, Brunónak és Claudiának, a Jociadien-eknek meg annak a csapat vidám belgának, akik eljöttek Franciaországba. Külön köszönöm Michel Deprade-nek és a boulogne-billancourti Ludotheque csapatának, akik minden játéktervezőhöz egyaránt szívesek. És végül nagy, nagy köszönet Christian Martineznek... mindenért!

Köszönöm még az University of Pennsylvania Gamers Clubnak, így Douglas Bellew-nak Carl Ericsonnak, Louis Kesslernek, Jay C. Treat III-nak, amiért tesztelék az angol szabályokat.

Közreműködők

Tervező: Serge Laget

Illusztrátor: Franck Dion

Tördelő: NEXUS/Guillaume Rohmer

Gyártásvezető: Henri Balczesak

Fordító: Valgab

Mare Nostrum, Eurogames, Descartes Editeur and Jeux Descartes (their names and logos) are trademarks of Jeux Descartes SARL, all rights reserved.

© 2003, Jeux Descartes

Distributed in North America By:
Eurogames/Descartes - USA, Inc. - P.O.
Box 953 - Phoenixville, PA 19460

Email: egdusa1@aol.com

www.descartes-editeur.com/english.htm

Mare Nostrum™ is a Eurogames
brand game published by Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15



JÁTÉKSZABÁLY



SERGE LAGET JÁTÉKA



A játékosok egy-egy nagy ókori civilizáció vezetőjének szerepébe léphetnek. A játéktér a Földközi-tenger térsége, amely szárazföldi tartományokra és tengerzónákra van osztva. A tartományokon ikonok jelölik az alapítható városok helyét és bizonyos árucikkek lelőhelyét. Birodalmuk fejlesztéséhez a játékosoknak ki kell aknázniuk ezeket az erőforrásokat: a városhelyeken városokat, az áruk lelőhelyén karavánokat kell építeniük. Katonai erejüket is használniuk kell majd, hogy új tartományokat hódítsanak meg – akár más játékosok tartományait is. A kereskedelem és hódítás útján szerzett vagyont új építkezésekbe, később pedig híres világcsodák építésébe és erős hősök megszerzésébe fektetik. Ezek nem csak különböző előnyöket biztosítanak gazdájuknak, hanem elvezetnek a győzelemhez is.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az nyeri, aki elsőként építi fel a **piramisokat**, vagy birtokol összesen **4 világcsodát** és/vagy **hőst**.

A JÁTÉK TARTALMA

1 játéktábla, mely a Földközi-tenger térségét ábrázolja, szárazföldi tartományokra és tengerzónákra felosztva. A tartományokon ikonok jelölik az ott termelt árucikkeket, valamint a felépíthető városok helyét. A szigetek is tartományokat alkotnak.

144 kártya, ebből:

- **3 szerepkártya**: kereskedelmi igazgató, politikai vezető, katonai vezető.
- **5, az egyes civilizációkhoz tartozó hős**: Julius Caesar, Hannibál, Hammurabi, Periklész és Kleopátra.
- **6 általános hős**: Agamemnón, Arkhimédész, Szép Heléna, Nabukodonozor, BölcS Salamon és Odüsszeusz.
- **7 világcsoda**: a rhodoszi Kolosszus, Szemiramisz függőkertjei, az epheszoszi Artemisz-szentély, az olümpiai Zeusz-szobor, az alexandriai világítótorony, a halikarnasszoszi Mauzóleum és az egyiptomi piramisok.
- **123 erőforráskártya**: 35 adókártya és 88 árukártya (11-11 hal, gabona és rabszolga, 7-7 bor, fém, gyümölcs, háziállat és olaj, 5-5 drágakő, illatszert, arany és papirusz).

58 épületjelző: 28 karaván, 12 piac, 12 város és 6 templom.

5 készlet fabábu, mindegyik 33 bábuval.



Minden bábukészlet tartalmaz:

- **21 katonai egységet**: 5 trierészt (hajó), 8 légiót (ember), 8 erődöt (hatszögletű oszlop)
- **12 befolyásjelzőt** (korong)



5 segédlap a játékosoknak, ezek egyik oldalán az adott civilizáció alapfelállása látható, a másikon a játékszabályok kivonata.

8 hatoldalú kocka szabályfüzet

Megjegyzés: Ha ez az első játékod, olvasd el a teljes szabálykönyvet, mielőtt nekikezdesz. Ebben minden játékszabályt elmagyarázunk. Ha később olyan situációba ütközöl, amely a szabálykönyvben nem szerepel, nézd meg a **Kérdések és válaszok** részt a szabályok végén.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kiválaszt egy színt és elveszi a megfelelő fabábu-készletet. Az erőforráskártyákat szétválogatjuk és képpel felfelé letesszük a tábla mellé; ez lesz a bank. Ezután vegyünk ki az épületjelzők közül annyit, amennyit az alábbi táblázatban látunk, válogassuk szét őket és helyezzük a tábla mellé.

	3 játékos	4 játékos	5 játékos
karaván	18	23	28
város	8	10	12
piac	8	10	12
templom	4	5	6

Alapfelállítás

Minden játékos választ egyet az öt kezdőcivilizáció közül, elveszi a megfelelő segédlapot, és az azon található alapfelállásnak megfelelően jár el. Mindenki elveszi a civilizációjához tartozó hőst (pl. a *karthágói játékos Hannibált*), és egy szerepkártyát is, ha az alapfelállítás megkívánja (pl. a *játék kezdetén a római játékos elveszi a katonai vezető-kártyát*); ezeket képpel felfelé maga elé teszi. Ezután a segédlapon közölt alapfelállásnak megfelelően felteszi a jelzett számú befolyásjelzőt és épületjelzőt a tábla megfelelő tartományaira.

Haladó felállítás

Tapasztaltabb játékosok maguk is felépíthetik induló birodalmukat, ha a haladó felállást választják. Ilyenkor csupán a civilizációk központi tartományai kötöttek (ugyanazok, mint az alapfelállásnál). A többi jelzőt azonban nem muszáj úgy elhelyezni, ahogyan a segédlapokon szerepel. Ehelyett minden játékos 36 építési ponttal indul, amiből befolyásjelzőket, épületeket, katonai egységeket és/vagy a civilizációjához tartozó hőst (általános hősoket és világcsodákat nem) vehet, belátása szerint. Az egyes tételek ára ugyanannyi pont, mint ahány kártyába a megvásárlása kerülnek az építési költségek táblázata szerint. Azonban minden jelző csak a játékos központi tartományába és az azzal közvetlenül szomszédos tartományokba kerülhet, és minden egyéb építési szabályt be kell tartani. A felépített légiók és trierészek is a központi tartományból indulnak, és csak az első lépés során hagyhatják el azt.

Ötnél kevesebb játékos

Ha nincs öt játékosunk, akkor semleges civilizációkat kell kialakítani. A semlegesek központi tartományában 1 befolyásjelző, 1 légió és 1 erőd álljon, a szomszédos tartományokban pedig 1 befolyásjelző és 1 légió. Ezeket a jelzőket egyetlen játékos sem irányítja. Végig a helyükön maradnak, és védekeznek, ha megtámadják őket.

Pálda az alapfelállásra

5 játékos esetén így kell lerakni a jelzőket az alapfelállítás szerint, követve a segédlapok útmutatását.



Három vagy négy játékos esetén kevesebb épületjelzőt (karavánt, várost, piacot és templomot) kell használni. Az alapfelállást ábrázoló lapon szerepel, miből mennyi szükséges; a fölösleges jelzőket ki kell venni a játékból.

A FORDULÓK MENETE

Minden forduló három fázisra osztható: kereskedelmi fázisra, építési fázisra és katonai fázisra. A játékosok az alább leírtak szerinti sorrendben mind lépnek az egyes fázisokban, mielőtt a következő fázisra kerülne sor. Minden fázisban egy-egy kiválasztott játékos játssza el a következő szerepeket valamelyikét (és így ő határozza meg a fázis sorrendjét): a kereskedelmi igazgató dönti el, hány lapot kell felajánlani kereskedésre a kereskedelmi fázisban, a politikai vezető határozza meg az építési fázis sorrendjét, a katonai vezető pedig ugyanígy a katonai fázis sorrendjét.

A játék elején a szerepeket (és a megfelelő szerepkártyákat) kiosztjuk a játékosok segédlapján szereplő játékosoknak. Később pedig minden forduló elején újraosztjuk a szerepeket, a következők szerint:

- **kereskedelmi igazgató**: a legtöbb karavánnal és piaccal rendelkező játékos
- **politikai vezető**: a legtöbb várossal és templommal rendelkező játékos
- **katonai vezető**: a legtöbb katonai egységgel (légióval, trierésszel és erőddel) rendelkező játékos

A szerep jelenlegi birtokosa és egy másik játékos közötti döntelen esetén az előbbi megtartja a kártyát. Ha két másik játékos között alakulna ki döntetlen, a szerep jelenlegi birtokosa eldöntheti, melyiküknek adja tovább a kártyát.

Kereskedelmi fázis

A) Jövedelmek begyűjtése

A kereskedelmi igazgató minden város és karaván után, amely a játékos tartományában található, vagy amelyen a játékos egy légiója áll, kiosztja az illető játékos jövedelmét (erőforráskártyákat), a következők szerint:

- 1 adókártyát minden város után (2 adókártyát, ha a tartományban templom is áll),
- 1 árukártya minden olyan erőforrásért, amelyen karaván áll (2 árukártya, ha a tartományban piac is van).

Fontos megjegyzés: Ha egy játékos a légiójával megszállt egy várost, és meg akarja szerezni a tartományban lévő templom bónuszát is, akkor a templomra is rá kell tennie egy légiót. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha a légió karavánon áll, és a tartományban lévő piac bónusza után vágyakozik. A bekebelezés alatt álló tartományok épületei (a tartományok bekebelezését ld. lejjebb, a katonai fázisnál) az eredeti

birtokos számára termelnek, amíg a bekebelezés végébe nem megy (azaz a régi birtokos befolyásjelzője lecserélődik az újéra).

B) Játékosok közti kereskedelem

- 1) A kereskedelmi igazgató eldönti, hány erőforráskártyát kell felajánlani cserére. Az igazgató nulla kártyát is megjelölhet, de nem kérhet több lapot, mint amennyi neki magának a kezében van.
- 2) A játékosoknak ki kell választaniuk a megjelölt mennyiségű erőforráskártyát a kezükből, és képpel lefelé le kell tenniük maguk elé. Ezek a cserére felajánlott kártyák. Ha valamelyik játékosnak nincs annyi erőforrása, amennyit a kereskedelmi igazgató megjelölt, ebben a fordulóban kimarad a kereskedésből.
- 3) Ha mindenki végzett a 2. lépéssel, egyszerre felfordítjuk az összes cserére felajánlott kártyát, és megkezdődik a kereskedés. A kereskedelmi igazgató kiválasztja egy másik játékos egy felajánlott kártyáját és képpel lefelé fordítva maga elé teszi. A játékos, akitől az igazgató elvette a kártyát, most egy másik társától vesz el egy kártyát, és így tovább, míg minden kártyát el nem vett valaki. Elvehetünk kártyát olyasvalakitől, aki éppen tőlünk vett el egy kártyát, de soha nem vehetünk vissza egy már képpel lefelé fordított kártyát. Ugyanazon két játékos között pedig csak két egymás utáni csere engedélyezett.

Példa: A kereskedelmi igazgató elvesz egy kártyát Annától. Azután Anna elvesz egy kártyát a kereskedelmi igazgatótól. Az igazgató már nem vehet el újra Annától, hanem egy másik játékos kártyáját kell választania.

A játékosok addig folytatják egymás kártyáinak elvételét, míg a cserére ajánlott összes kártya el nem fogy, vagy pedig csak egyvalakinek marad kártyája. Ekkor két lehetőség adódhat:

- 1) Elvették az utolsó kártyát is, és mindenki előtt pontosan ugyanannyi lefelé fordított kártya van. Ekkor ezeket kézbe kell venni és a játék a következő fázissal folytatódik.
- 2) Annak a játékosnak, akitől az utolsó kártyát elvették, egy kártyával kevesebbje van. Ebben az esetben a kereskedelmi igazgatónak választania kell egy kártyát a sajátjai közül (vagy a lefelé fordított, vagy a kezében lévő kártyák közül) és oda kell adnia a játékosnak. A játék a következő fázissal folytatódik.

Építési fázis

A politikai vezető meghatározza a sorrendet, amely szerint a játékosok fejleszthetik és kiterjeszthetik birodalmukat. A soron lévő játékos egy vagy több készletnyi erőforráskártyát válthat be hősokre, épületekre, katonai egységekre és befolyásjelzőkre.



Ne feledjük: A következő forduló elején a szerepek (kereskedelmi igazgató, politikai vezető, katonai vezető) kiszámolásakor a karavánon vagy városban álló légió birtokosának, és nem a tartomány tulajdonosának kell adni a pontokat. A hódítás kiszámíthatatlan és drága, de hosszú távon nagyon is jövedelmező lehet...

Szituáció: A katonai fázisban én lépek először, és 2 légióval megtámadom Cyrenae-t. A tartományt csak 1 légió védi, és van rajta egy dokkban vesztelő triérész (most épült, és ellenfelem még nem lépett). A harc során a légió leessik, de a triérész ott marad, mert ugye nem lehet megtámadni és ellenfelem még nem lépett. **Most választhatom-e a kifosztást, megszállást vagy bekebelezést, avagy a tartományt háborúsújtottnak kell tekinteni, mivel még egy ellenséges egység áll benne?**

Mivel egy dokkban álló triérész nem vehet részt csatában (sem szárazföldi, sem tengeri csatában), ebben a helyzetben egyszerűen figyelmen kívül kell hagyni. A tartomány a rendes szabályok szerint kifosztható, megszállható vagy bekebelezhető. A triérész nem pusztul el (kifosztással sem pusztítható el), hanem a tulajdonos lépésekor kifut a tengerre.

Szállíthat-e több légió ugyanazon triérész?
Igen, lényeg, hogy a lánc megszakítatlan maradjon.

Egy-egy bábu lépése után azonnal csata következik, vagy meg kell várni, amíg a játékos összes mozgátni kívánt egysége lépett, és azután egyszerre megvívni az összes csatát?

A játékos saját belátása szerint szervezi meg a mozgásokat és a csatákat. Dönthet úgy, hogy több tartományból von össze seregeket egyetlen tartomány megtámadására, de úgy is, hogy külön-külön támad. Dönthet úgy, hogy szétosztja egy tartományban álló seregeit több különböző tartomány megtámadására. Dönthet úgy, hogy egy háborúsújtotta tartományba belépve szétosztja a seregét, és mindegyik ott lévő ellenséges sereget megtámadja, de úgy is, hogy csak egyiküket támadja meg és a másikat figyelmen kívül hagyja. Ez a rugalmasság tehát rengeteg választási lehetőséget ad a katonai fázisban.

Elhagyhatok-e egységeimmel egy háborúsújtotta tartományt?
Igen, de ha ott maradsz, harcolnod kell. Az erődök természetesen nem menekülhetnek el, és muszáj harcolniuk.

Si vis pacem, para bellum.

(Ha békét akarsz, készülj a háborúra!)

Szituáció: Athénba építek 1 légiót és 1 triérészt. A flotta kifut a tengerre, majd átszállítja a légiót Syracusae-be. **Mozoghat-e a légió több triérészen keresztül?**
Igen, mindaddig, amíg a lánc megszakítatlan és csak saját hajókból áll. Ha a példában szereplő helyzetben az Adrián is áll egy hajó, a légió egészen Rómáig mozoghat. Meglepetés!

Szituáció: Egyiptom 3 légióval támadja Jeruzsálem tartományt. A babiloni játékos 1 erőddel és 1 légióval védi a tartományt. Egyiptom 3 kockával dob, az eredmény 4, 2 és 5 = 11. Babilon 1 kockával dob, ez 5, hozzáadja az erőd 6 bónuszát, 5 + 6 = 11. Mindkét játékos 2 egységet veszít. A babiloni ellentámadástól tartva az egyiptomi sereg gyorsan kifosztja Jeruzsálemet. A játékos eltávolítja a tartományból a várost (a befolyásjelző marad). Ez a szentségörös nem maradhat bosszúlatlan! A kifosztás előnye, hogy a hatás azonnali és biztos. A megszállás és a bekebelezés ezzel szemben megköveteli, hogy legalább egy körig megtartsd az elfoglalt tartományt.

A kártyák

Általános hősök

Agamemnon: +2-t ad a kereskedelmi igazgatóvá váláshoz. Mikor a forduló elején újraosztjuk a szerepeket, adj hozzá 2-t a karavánjaid és piacaid összegéhez, hogy kiderüljön, te leszel-e a kereskedelmi igazgató.

Arkhimédész: +2-t ad a katonai vezetővé váláshoz. Mikor a forduló elején újraosztjuk a szerepeket, adj hozzá 2-t a légióid, erődjeid és triérészeid összegéhez, hogy kiderüljön, te leszel-e a katonai vezető.

Szép Heléna: Áttérít 1 támadó légiót. Katonai fázisonként egyszer a saját színedre cserélhetsz egy légiót, amely belép valamelyik tartományodba. (Kivéve, ha már mind a 8 légiód a táblán van, ilyenkor Szép Heléna sem segíthet.)

Nabukodonozor: Kifosztásnál erőforrást ad. Tartományok kifosztásakor vegyél el egy árukártyát az elpusztított karavánok után, vagy egy adókártyát az elpusztított városok után.

Bölcs Salamon: +2-t ad a politikai vezetővé váláshoz. Mikor a forduló elején újraosztjuk a szerepeket, adj hozzá 2-t a városaid és templmaid összegéhez, hogy kiderüljön, te leszel-e a politikai vezető.

Odüsszeusz: Cserére kényszeríthetsz egy másik játékost. Kereskedelmi fázisonként egyszer arra kényszeríthetsz egy játékost, aki éppen elvett egy kártyát másvalakitől, hogy adja vissza a kártyát az illetőnek, és helyette válasszon egyet a te cserére ajánlott kártyáid közül.

Világcsodák

A rhodoszi Kolosszus: Fordulónként +1 adót kapsz. A kereskedelmi fázisban, a jövedelmek begyűjtésekor 1 plusz adókártyát vehetsz el.

Szemiramisz függőkertjei: Megtarthatsz 1 árukártyát. A rendes szabályok szerint minden árukártya elvész az építési fázis végén. Te azonban megtarthatod egy árukártyát és továbbviheted a következő fordulóra (képpel lefelé).

Az epheszoszi Artemisz-szentély: Fordulónként +1 árut kapsz. A kereskedelmi fázisban, a jövedelmek begyűjtésekor 1 plusz – tetszésed szerinti – árukártyát vehetsz el.

Az olümpiai Zeusz-szobor: 2 erődöt is építhetsz tartományonként. Rendesen tartományonként 1 erőd a maximum, te azonban 2-t is építhetsz.

Az alexandriai világitótorony: Olyan tartományokba is letehetsz befolyásjelzőt, amelyek nem szomszédosak a többi tartományoddal. Ezzel bárhová tehetsz befolyásjelzőt, míg betartod a befolyásjelzők lerakására vonatkozó többi szabályt.

A halikarnasszoszi Mauzóleum: Minden épületet (várost, karavánt, templomot és piacot) eggyel olcsóbban építhetsz fel. A városok és karavánok csak 2 kártyába, a templomok és piacok csak 5 kártyába kerülnek. Ez a kedvezmény nem vonatkozik a hősökre és a világcsodákra.

Az egyiptomi piramisok: Építsd meg őket és megnyered a játékot. Felépítésükhöz egy 12 kártyából álló készletre lesz szükséged.

Az egyes civilizációk hősei

Julius Caesar (Róma): A légiók és az erődök csak 2 kártyába kerülnek.

Hannibál (Karthágó): Csatában a légiók minden kockára +1 bónuszt kapnak.

Hammurabi (Babilon): Minden fordulóban ingyen feltehetsz egy befolyásjelzőt.

Periklész (Hellász): A triérészek csak 2 kártyába kerülnek és tengeri csatában minden kockára +1 bónuszt kapnak.

Kleopátra (Egyiptom): Az építési fázisokban kicserélhetsz egy erőforráskártyát egy adókártyára (vagy fordítva) a bankkal.

Szerepkártyák

Kereskedelmi igazgató A forduló elején a legtöbb karavánnal és piaccal bíró játékos. A kereskedelmi igazgató határozza meg, hány kártyát kell felajánlani cseréire. Ezenkívül ha a csere után valamelyik játékosnak egy kártyával kevesebb jut, az igazgató ad neki egyet a sajátjaiból (kivéve az általa a csere során szerzett kártyákat).

Politikai vezető: A forduló elején a legtöbb várossal és templommal bíró játékos. A politikai vezető határozza meg az építési fázis sorrendjét.

Katonai vezető: A forduló elején a legtöbb katonai egységgel (légió, erőd, triérész) bíró játékos. A katonai vezető határozza meg a katonai fázis sorrendjét.



A kártyák mennyisége

szerepkártyák	3	
egy-egy civilizációk hőseinek kártyái	5	21
általános hősök kártyái	6	
világcsodák kártyái	7	
adókártyák	35	
illatszerkártyák		
papiruszkártyák	mindegyikből 5	
aranykártyák		
drágakő-kártyák		
borkártyák		
fémkártyák		123
gyümölcskártyák	mindegyikből 6	
háziállatkártyák		
olajkártyák		
gabonakártyák		
halkártyák	mindegyikből 11	
rabszolgakártyák		