

MARE NOSTRUM

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

Il représentant le Bassin méditerranéen découpé en provinces terrestres et en cases maritimes. Dans les provinces sont représentées des ressources et des sites de villes. Les îles sont des provinces.

5 Fiches d'aide de jeu ([voir détail en fin de page](#))

avec, sur une face, un récapitulatif de la Situation de départ et, sur l'autre face, un Résumé des paramètres essentiels du jeu

8 Dés à 6 faces

165 Pions en bois (33 par couleur, jaune, vert ,violet ,bleu et rouge)



5 trièmes
influences



8 légions



8 forteresses



12

Les trièmes, légions et forteresses sont des unités militaires.
Les pions influences ne servent que de marqueurs.

58 pions en carton représentant des constructions:



28 caravanes



12 marchés



12 villes



6 temples

144 Cartes réparties comme suit:

3 Cartes Rôles



Dos des cartes



Légions, trièmes
et forteresses)
Détermine l'ordre du tour
pendant la phase
militaire



(Villes et temples)
Détermine l'ordre du tour
pendant la phase de
construction



Caravanes et
marchés)
Détermine le nombre
de cartes échangées.
Commence à choisir et
redonne, si besoin, 1
carte à la fin de
l'échange

5 Cartes héros spécifiques à chaque civilisation



Dos des cartes



Les trièmes coûtent 2 à
construire et bénéficient
d'un +1 au dé en
combat.



Les légions et les
forteresses ne coûtent
que 2 pour être
construites.



Les légions bénéficient
d'un +1 au dé en
combat.



Permet de poser
gratuitement 1
influence par tour.



A chaque phase de
construction, permet
d'échanger 1 carte
ressource contre 1
carte impôt (ou
inversement avec la
banque).

6 Cartes héros



dos des cartes



Une fois par phase de
commerce peut
obliger un joueur à
prendre 1 carte
ressource ou impôt
chez lui.



Bonus +2 pour être
Leader politique



Gagne une carte
ressource ou impôt
lorsque l'on procède à
un sacage.



Bonus +2 pour être
Maître du commerce.



Bonus +2 pour être
Chef militaire.



Une fois par phase
militaire peut convertir
1 légion ennemie qui
l'attaque.

7 Cartes merveilles



Dos des cartes



Rapporte 1 impôt
supplémentaire lors de
chaque phase de
commerce.



Permet de poser des
pions influence dans
les provinces non
adjacentes à une
province sous contrôle.



Rapporte 1 carte
ressource
supplémentaire lors de
la collecte des revenus.



Les pyramides donnent
la victoire. Elles coûtent
12 points.



Permet de construire 2
forteresses par
province.



Permet de conserver 1
carte ressource non
utilisée, après la phase
de construction.



Les villes, caravanes,
temples et marchés
coûtent -1 à la
construction.

35 Cartes impôts



88 Cartes ressources



REGLES DU JEU

Note importante: Pour commencer une première partie, vous pouvez vous contenter de lire les règles. Elles décrivent tous les mécanismes du jeu. Lorsque vous rencontrerez des cas de figure que les règles ne vous permettent pas de traiter facilement, reportez-vous à la section Exemples & Questions, page 5 du présent livret.

Par exemple: Les règles décrivent la procédure d'échange des cartes au moment de la phase de commerce. Il y est seulement indiqué que chaque joueur doit proposer à l'échange autant de cartes que le Maître du commerce en a demandé. Mais que faire s'il exige 6 cartes et qu'un joueur n'en a que 5 ? Ce dernier a-t-il le droit de n'en proposer aucune ? Les réponses à ce genre de questions se trouvent dans la section Exemples & Questions.

PLACEMENT INITIAL

Toutes les cartes et tous les pions sont classés par catégorie et placés à côté du plateau de jeu, face visible.

Chaque joueur prend une aide de jeu au hasard, consulte la face Situation de départ pour savoir quelle civilisation il joue. Il prend ensuite les cartes héros spécifique (par exemple, Hannibal pour Carthage) et, éventuellement, rôle indiqué sur la Situation de départ (par exemple, au début du jeu, le joueur de Rome prend la carte Chef militaire) correspondant à sa civilisation et les place devant lui, face visible. Il prend aussi un set de pions en bois à la couleur de son choix. Enfin, il place, sur le plateau de jeu, aux endroits indiqués par la Situation de départ, les pions influence et les pions des constructions auxquelles il a droit pour commencer la partie.

Quand les joueurs sont plus chevronnés, ils ne tiennent pas compte de la situation de départ de leur civilisation. Ils choisissent eux-mêmes leur potentiel en dépensant pour cela 36 points de construction. Ils n'ont alors le droit de se déployer que sur la case de leur capitale et sur celles qui lui sont adjacentes.

À moins de 5 joueurs, on neutralise les civilisations qui ne sont pas mises en jeu en plaçant sur leur capitale : 1 pion influence, 1 pion légion et 1 pion forteresse et en plaçant 1 pion influence et 1 pion légion sur chaque case adjacente. Ces pions de la couleur de la civilisation neutralisée ne sont manipulés par aucun des joueurs. Ils restent sur place et se défendent en cas d'attaque.

À 3 et 4 joueurs, le nombre de pions symbolisant les constructions (caravane, ville, marché et temple) est réduit. Il convient de retirer du jeu l'excédent en début de partie. Consultez la Situation de départ.



Situation de départ

Placement des pions pour une partie à 5 joueurs, selon les indications indiquées sur l'aide de jeu "Situation de départ".

DÉROULEMENT DES TOURS DE JEU

Les tours de jeu se déroulent en 3 phases:

- phase de commerce
- phase de construction
- phase militaire.

L'ordre d'intervention des joueurs dans le tour est particulier dans chaque phase.

Pour chacune de ces phases, un joueur va jouer un rôle privilégié symbolisé par une carte : **Maître du commerce**, **Leader politique** et **Chef militaire**.

Au début du jeu, chaque rôle (et sa carte) est attribué conformément à la Situation de départ, ensuite cela est déterminé avant chaque nouveau tour :

Maître du commerce: celui qui a le plus de caravanes et de marchés sous son contrôle.

Leader politique: celui qui a le plus de villes et de temples sous son contrôle.

Chef militaire: celui qui a le plus d'unités militaires (légions, trirèmes et forteresses) déployées sur le plateau de jeu.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le rôle qui le garde. Si l'égalité concerne des joueurs qui n'avaient pas le rôle, son actuel possesseur décide à qui il le lègue.

PHASE DE COMMERCE

A) Collecte des revenus

Le **Maître du commerce** donne à chacun ses revenus:

- 1 carte impôt par ville (2 s'il y a un temple dans la province)
- 1 carte ressource par caravane (2 s'il y a un marché dans la province)

Et cela, que ces constructions soient dans une province sous son influence ou qu'il les occupe avec ses légions.

B) Échange entre les joueurs

1. Le Maître du commerce décide combien de cartes seront proposées à l'échange.

2. Chaque joueur doit poser devant lui, face cachée, le nombre de cartes que le Maître du commerce a indiqué.

3. Tout le monde révèle ses cartes et les échanges peuvent commencer :
 Le Maître du commerce choisit 1 carte chez un autre joueur, la prend et la pose face cachée devant lui.
 C'est maintenant au joueur à qui il a pris 1 carte de choisir. (Pour éviter l'anti-jeu, pas plus d'un aller et retour consécutif entre 2 mêmes joueurs).
 Cela se répète jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun ou plus qu'un seul participant en jeu. L'échange est alors terminé. Deux cas sont alors possibles :
a) la dernière carte a été prise chez le Maître du commerce et chaque joueur se retrouve avec le même nombre de cartes commerce,
b) le joueur chez qui on a pris en dernier se retrouve avec une carte de moins. Le Maître du commerce doit lui en donner une qu'il choisit dans son propre jeu (sa main et les cartes déposées devant lui).

PHASE DE CONSTRUCTION

C'est le **Leader politique** qui décide dans quel ordre les joueurs agissent.
 Quand c'est son tour d'agir, un joueur pose, à partir de sa main, une ou plusieurs combinaisons de cartes commerce. C'est la valeur de ces combinaisons qui permet aux joueurs de construire.
 Une combinaison est composée:
 - soit de cartes impôts,
 - soit de cartes ressources différentes.
 Les cartes ressources non utilisées pour faire des combinaisons sont défaussées à la fin de la phase de construction, avec les cartes déposées. On ne peut garder d'un tour à l'autre que 2 cartes impôts maximum.
 La valeur d'une combinaison est équivalente au nombre de cartes qui la composent. Elle détermine la construction que peut faire le joueur avec elle (voir le coût des constructions sur le Résumé des paramètres).

Règles à respecter

1. Pour construire dans une province, le joueur doit l'avoir sous son influence. Il ne peut construire dans une province vierge ou sous l'influence d'un autre joueur.
2. Il ne peut placer un pion influence que dans une province adjacente à une province qu'il contrôle déjà et qui n'est pas sous l'influence d'un autre joueur.
3. Pendant le tour où il place son pion influence, il ne peut rien construire d'autre dans cette province. Il doit attendre son prochain tour.
4. Dans une province, il ne peut construire qu'un seul temple, un seul marché et une seule forteresse ainsi qu'une ville par site de ville imprimé dans la province (dans certaines provinces il est impossible de construire une ville puisqu'il n'y a pas de site de ville imprimé) et qu'une caravane par ressource imprimée dans la province.
5. Il ne peut construire des trirèmes que dans les provinces en bord de mer et sur les îles. Elles pourront se déplacer dans une case de mer adjacente au cours du déplacement pendant la phase militaire.
6. Il ne peut rien construire dans une province en guerre ou occupée militairement. Exception faite pour la capitale, sur laquelle le propriétaire légitime peut toujours construire.
7. Les avantages conférés par les héros ou les merveilles sont immédiats.

PHASE MILITAIRE

C'est le **Chef militaire** qui décide dans quel ordre les joueurs vont agir.
 Quand c'est son tour d'agir, un joueur effectue les déplacements de ses unités et règle immédiatement les combats qu'ils occasionnent.

A) Déplacement

Le joueur peut déplacer toutes ses unités, plusieurs, une ou aucune.
 1. Il commence par déplacer ses trirèmes (s'il en a). Elles vont de la province où elles ont été construites à une mer adjacente, ou, si elles sont déjà en mer, jusqu'à une mer adjacente. Les combats maritimes ne sont pas obligatoires. Toutefois si le joueur choisit d'attaquer, il doit le faire avant les déplacements terrestres et prend donc le risque de ne plus disposer de cette flotte pour déplacer ses légions.
 2. Ensuite, le joueur déplace ses légions. Elles se déplacent d'une province à une province adjacente, soit par frontière commune, soit par route maritime (en passant par les trirèmes de son camp). Les combats terrestres ne sont, eux, pas facultatifs et toute armée qui pénètre dans une case occupée doit attaquer.

B) Combats

1. Tout combat se résout en un seul round.
2. L'attaquant et le défenseur lancent simultanément autant de dés qu'ils ont de légions engagées. Chacun fait la somme et élimine 1 unité (légion, trirème ou forteresse) adverse pour chaque tranche de 5 points totalisés. C'est le joueur qui perd les unités qui choisit celles qu'il perd.
3. Les trirèmes n'interviennent pas dans les combats terrestres et ne peuvent combattre qu'entre elles.
4. Les forteresses, qui, évidemment, ne se déplacent pas, ont l'avantage de procurer 6 points à leur possesseur dans un combat où elles sont impliquées (le dé qu'on doit lancer pour elles obtient un résultat automatique de 6).

Après le retrait des pertes, si toutes les légions de l'attaquant n'ont pas été éliminées, deux cas sont possibles:

1. Il reste des légions appartenant à plusieurs joueurs. La province est dite "en guerre". Éventuellement, d'autres joueurs qui n'ont pas encore joué ce tour pourront venir attaquer. Si, à la fin du tour, la province est toujours en guerre, elle continue à produire pour son propriétaire légitime, mais il ne peut rien y construire.
2. Il ne reste des légions que d'un seul envahisseur. Celui-ci peut décider :
A. soit de mettre à sac la province : il détruit immédiatement une construction (ville, caravane, temple ou marché).
B. soit d'occuper la province: il place ses légions sur les villes et/ou les caravanes et en percevra le revenu à la place du propriétaire pendant la phase de commerce. Placer une légion sur un temple ou un marché ne rapporte rien en soi, mais permet de doubler ce que rapporte les autres légions dans cette province. Dès que les légions sont retirées, la province redevient comme avant.
C. soit de convertir la province: il place une de ses légions sur le pion influence de l'autre joueur. Il pourra, lors de la phase de construction suivante, le remplacer par un de ses propres pions influence (sous réserve qu'il satisfasse aux règles de construction : la province devra être adjacente à son empire et il devra payer le coût de construction de l'influence).
Attention: pour éviter l'élimination d'un joueur, la province où se trouve sa capitale ne peut être convertie et son propriétaire peut toujours y construire, qu'elle soit occupée ou non.

Nombre de constructions disponibles, suivant le nombre de joueurs:			
	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
Caravane	18	23	28
Ville	8	10	12
Marché	8	10	12
Temple	4	5	6
À 3 et 4 joueurs, en début de partie, retirer du jeu les pions qui ne serviront pas			

EXEMPLES & QUESTIONS

A quoi servent tous les pions ?

Chaque joueur dispose de 12 pions influence qui servent à marquer le contrôle des provinces et 21 pions unité (8 pions forteresse, 5 pions trirème et 8 pions légion).
 Les autres pions (villes, caravanes, temples et marchés) sont à la disposition de tous les joueurs. Si la province où ils ont été construits change de propriétaire, ils restent en place et profitent à ce nouveau joueur.

A quoi servent les héros et les merveilles ?

Les merveilles ou les héros apportent un avantage au joueur qui les possède (c'est indiqué sur la carte). Ils ne sont pas symbolisés sur le plateau de jeu et ne peuvent être capturés. Les merveilles et certains héros sont à la disposition de tous les joueurs, par contre chaque peuple possède un héros qui lui est spécifique (Jules César ne peut être possédé que par le joueur de Rome).

Quelles restrictions doivent respecter les joueurs en début de partie libre ?

En dépensant leurs 36 points, les joueurs peuvent acquérir leur héros mais aucun autre, ni aucune merveille.
 Le joueur de la Grèce est autorisé à se déployer sur toutes les provinces adjacentes à la mer Egée (Byzance, Troie, Rhodes et Cnossos).

Est-ce qu'à moins de 5 joueurs, on peut choisir les civilisations en jeu ?

Tout est possible, mais pour l'équilibre du jeu, il vaut mieux :
 - à 4 joueurs, éliminer Babylone
 - à 3 joueurs, éliminer Rome et l'Egypte

Outre les attributions définies par les règles du jeu, le leader d'une phase a la responsabilité de veiller au rythme de la partie et de rappeler à l'ordre les joueurs qui lambinent.
Attention, certains héros ajoutent des points intervenant dans l'attribution des rôles (Archimède, par exemple, donne un bonus de 2 pour être Chef militaire).

TIMEO DANAOS ET DONA FERENTES

(je crains les Grecs et les dons qu'ils me font)

Si j'ai 1 caravane à Carthage, dois-je choisir de prendre 1 parfum ou 1 fruit ou puis-je prendre les 2 ?

Chaque ville est placée sur un site, chaque caravane sur une ressource bien précise. Pour avoir les 2, il faudrait avoir 2 caravanes.

Est-ce que le Maître du commerce peut choisir de ne mettre aucune carte à l'échange ?

Oui, il n'y a alors pas de phase de commerce ce tour-ci. Dur pour ceux qui ont des doubles !

Et si un joueur n'a pas assez de cartes ?

Il ne participe pas. Ce jeu est parfois cruel...

Puis-je passer volontairement ?

Non, si on peut participer, on doit le faire.

Cas d'arrêt des échanges: si un joueur se retrouve seul à avoir encore des cartes, il remballa sa marchandise! Si 2 joueurs se retrouvent seuls, après un aller-retour entre eux, le commerce se termine.

Exemple de combinaisons:

À l'issue de la phase de commerce, un joueur possède 3 impôts, 2 céréales, 1 parfum, 1 bétail, 1 or et 1 esclave. Il ne peut poser une combinaison de 6 ressources différentes (2 céréales en double). Par contre, il peut réaliser 3 combinaisons de 3 cartes : 3 impôts, 1 céréale et 2 autres cartes et encore 1 céréale et 2 autres.

Il peut alors procéder à 3 constructions qui valent 3: 2 légions et 1 trirème, par exemple... Ca va chauffer !

Est-ce que 2 provinces reliées par une chaîne ininterrompue de trirèmes sont adjacentes ?

Oui, pour le déplacement des légions comme pour l'influence.

Est-ce qu'il faut (est-ce que l'on peut) mettre des pions influence en mer ?

Non, mais par contre il en faut sur les îles pour pouvoir y construire.

SI VIS PACEM, PARA BELLUM

(si tu veux la paix, prépare la guerre)

Exemple:

J'ai construit 1 légion et 1 trirème dans la province d'Athènes. Je déplace ma flotte dans la mer Ionienne.

Puis, je déplace mon armée vers Syracuse. Est-ce qu'une légion peut être convoyée par plusieurs trirèmes ?

Oui, pourvu que la chaîne soit ininterrompue. Dans mon exemple, si j'ai également une flotte en Adriatique, je peux envoyer ma légion directement à Rome. Surprise !

Exemple:

L'Égyptien attaque avec 3 légions la province de Jérusalem où il y a un pion influence de Babylone, une forteresse et une armée qui lui appartiennent.

Le joueur de l'Égypte lance 3 dés et obtient ; 4, 2 et 5 = 11. Celui de Babylone lance 1 dé et obtient 4. La forteresse ajoute 6 automatiquement, d'où 4+6 = 10. Tous deux perdent 2 unités.

Comme le "Babylonien" n'a pas encore joué, "l'Égyptien" pense qu'il va contre-attaquer avec son armée stationnée à Babylone. Il choisit de mettre à sac la province et rase la ville de Jérusalem (le pion influence n'est pas détruit). C'est un sacrilège qui ne saurait rester impuni !

L'avantage du saccage, c'est que l'on est sûr de l'effet. Convertir ou occuper expose aux attaques éventuelles des joueurs qui n'ont pas encore joué.

En ce qui concerne les rôles (Maître du commerce, etc.), veillez à comptabiliser, au début du prochain tour, les villes, temples, caravanes ou marchés qui seraient occupés par des légions au profit de l'occupant et non pas de leurs propriétaires légitimes. Conquérir est plus difficile mais plus lucratif à long terme...

POUVOIR DES HÉROS

Agamemnon: bonus de 2 pour être Maître du commerce. Avant chaque nouveau tour de jeu, pour l'attribution des rôles, vous ajoutez 2 au nombre de caravanes et de marchés que vous possédez.

Archimède: bonus de 2 pour être Chef militaire. Avant chaque nouveau tour de jeu, pour l'attribution des rôles, vous ajoutez 2 au nombre de légions, forteresses et trirèmes que vous possédez.

Hélène de Troie: une fois par phase militaire peut convertir 1 légion ennemie qui l'attaque, c'est à dire que vous pouvez changer à votre couleur une légion ennemie qui pénètre dans une de vos provinces. Cette conversion est définitive.

Nabuchodonosor: gagne 1 carte ressource ou impôt lorsque l'on procède à un saccage. Quand vos légions décident de saccager une province ennemie, vous prenez la carte correspondant à la construction pillée (soit une carte ressource correspondante pour une caravane, soit une carte impôt pour une ville).

Salomon: bonus de +2 pour être Leader politique. Avant chaque nouveau tour de jeu, pour l'attribution des rôles, vous ajoutez 2 au nombre de villes et de temples que vous possédez.

Ulysse: une fois par phase de commerce, peut obliger un joueur à prendre 1 carte ressource ou impôt chez lui. Une fois seulement par phase de commerce, vous pouvez contraindre un autre joueur, qui vient d'annoncer la carte qu'il a l'intention de prendre, à annuler cette décision et à prendre 1 carte chez vous à la place.

POUVOIR DES MERVEILLES

Colosse: rapporte 1 carte impôt supplémentaire par tour. Au moment de la collecte des revenus, en début de phase de commerce, vous recevez 1 impôt supplémentaire.

Jardins suspendus: permet de conserver 1 carte ressource non utilisée, après la phase de construction. Alors qu'ordinairement, on est obligé, à la fin d'une phase de commerce, de défausser toutes les cartes ressources inutilisées, grâce à cette merveille, vous pouvez garder 1 carte ressource d'un tour sur l'autre (face cachée).

Temple d'Artémis: rapporte 1 carte ressource supplémentaire lors de la collecte des revenus. Au moment de la collecte des revenus, en début de phase de commerce, vous recevez 1 carte ressource supplémentaire de votre choix.

Statue de Zeus: permet de construire 2 forteresses par province. Alors qu'ordinairement, on ne peut construire qu'une seule forteresse par province, cette merveille vous permet d'en construire 2.

Phare: permet de poser des pions influence dans des provinces non adjacentes à une province sous contrôle. C'est-à-dire sans qu'il y ait la nécessité que le pion influence posé soit adjacent à une province sous votre contrôle.

Mausolée: les constructions coûtent - 1 à son possesseur. Une combinaison de seulement 2 cartes suffit pour construire les villes et les caravanes, une combinaison de seulement 5 cartes suffit pour construire les temples et marchés. Cette "réduction" ne s'applique pas pour les héros et les merveilles. **Pyramides:** coûtent 12 et donnent la victoire.

POUVOIR DES HÉROS SPÉCIFIQUES À CHAQUE CIVILISATION

Rome - Jules César: les légions et les forteresses ne coûtent que 2 pour être construites. Une combinaison de seulement 2 cartes suffit pour construire les légions et les forteresses.

Carthage - Hannibal: les légions bénéficient d'un +1 au dé en combat. Dans les combats, ajouter 1 au résultat de chaque dé lancé pour une légion.

Babylone - Hammourabi: permet de poser gratuitement 1 influence par tour. Permet de poser 1 influence par tour, sans en payer le prix (mais en satisfaisant aux règles de proximité).

Grèce - Périclès: les trirèmes ne coûtent que 2 à construire et bénéficient de +1 au dé en combat. Une combinaison de seulement 2 cartes suffit pour construire les trirèmes. Dans les combats avec des trirèmes, ajoutez 1 au résultat de chaque lancé de dé.

Égypte - Cléopâtre: à chaque phase de construction, permet d'échanger 1 carte ressource contre 1 carte impôt (ou inversement) avec la banque.

RÔLES LIÉS AUX DIFFÉRENTES PHASES DU JEU

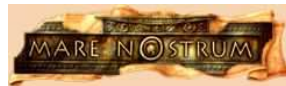
Maître du commerce: (caravanes + marchés) Détermine le nombre de cartes échangées. Commence à choisir lors de l'échange. Redonne, si besoin, une carte à la fin de l'échange.

Leader politique: (villes + temples) Détermine l'ordre du tour pendant la phase de construction.

Chef militaire: (légions + trirèmes + forteresses) Détermine l'ordre du tour pendant la phase militaire.

Fiches d'aide de jeu

Le verso des fiches récapitul les situation de départ



SITUATION DE DEPART



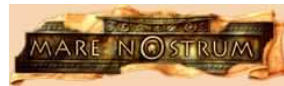
GRECE
Périclès



1 influence	Province d'Athènes
2 villes	
1 caravane	
1 forteresse	au nord d'Athènes
1 influence	
2 caravanes	Province de Constantinopolis
1 influence	



Capital de province: Athenae
Point de départ: 36 points de construction pour chacun, dont le héros spécifique à chaque peuple.



SITUATION DE DEPART



BABYLONE
Hammourabi



1 influence	Province de Babylone
1 villes	
2 caravanes	
1 forteresse	Province d'Antioche
1 influence	
1 ville	Province où coule le Tigre
1 influence	
1 caravane	



Le pion caravane
Peut être placé sur l'une ou l'autre icône

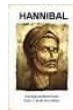
Capital de province: Babylon
Point de départ: 36 points de construction pour chacun, dont le héros spécifique à chaque peuple.



SITUATION DE DEPART



CARTHAGE
Hannibal
Maître du commerce



1 influence	Province de Carthage
1 ville	
2 caravanes	
1 forteresse	à l'ouest de Carthage
1 influence	
1 caravane	Au sud de Carthage
1 influence	
1 caravane	



Le pion caravane
Peut être placé sur l'une ou l'autre icône

Capital de province: Carthago
Point de départ: 36 points de construction pour chacun, dont le héros spécifique à chaque peuple.



SITUATION DE DEPART



ROME
César
Chef militaire



1 influence	Province de Rome
1 ville	
2 caravanes	
1 forteresse	au nord de Rome
1 influence	
1 caravane	au sud de Rome
1 influence	
1 caravane	



Le pion caravane
Peut être placé sur l'une ou l'autre icône

Le pion caravane
Peut être placé sur l'une ou l'autre icône

Capital de province: Roma
Point de départ: 36 points de construction pour chacun, dont le héros spécifique à chaque peuple.



SITUATION DE DEPART



EGYPTE
Cléopâtre
Leader politique



1 influence	Province d'Alexndrie
2 villes	
1 caravane	
1 forteresse	Province de Thèbes
1 influence	
1 ville	Province de Cyrène
1 caravane	
1 influence	

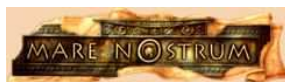




Le pion
caravane
Peut
être
placé sur
l'une ou
l'autre
icône

Capital de province: Alexandria
Point de départ: 36 points de construction pour chacun,
dont le héros spécifique à chaque peuple.

Le recto des fiches comporte un résumé des paramètres du jeu



RESUME DES PARAMETRES ESSENTIELS DU JEU

Coût des constructions (pions ou cartes)	
Influence (marque le contrôle d'une province)	3
Ville (rapporte 1 impôt)	
Caravane (rapporte 1 ressource)	
Légion (unité militaire terrestre)	
Trirème (unité militaire maritime)	
Fortification (unité militaire statique)	
Temple (double effet des villes de la province)	6
Marché (double effet des caravanes de la province)	
Merveille ou Héros (effet différent à lire sur les cartes)	9
Pyramides (apportent la victoire)	12

Résultat des combats				
Situation après le round de combat	Choix de l'attaquant	Effets	Effet sur la production	Effet sur la construction
Il reste des armées appartenant à des joueurs différents	-	-	La production reste au bénéfice du propriétaire légitime.	Construction impossible
Il ne reste que des armées appartenant à l'envahisseur	Saccage	Destruction immédiate d'une construction quel que soit le nombre de légions attaquantes	La production reste au bénéfice du propriétaire légitime.	Construction impossible
	Occupation	L'envahisseur percevra le revenus des constructions qu'il occupe (1 par légion présente)	La production est partagée	Construction impossible
	Conversion	L'envahisseur prendra éventuellement le contrôle de la province pendant la phase de construction suivante	La production reste au bénéfice du propriétaire légitime.	Construction impossible

Avantages apportés par les cartes à leur possesseur		
Héros Spécifiques	Héros	Merveilles
Romain: JULES CESAR Légions et forteresses ne coûtent que 2 à construire. Carthaginois: HANNIBAL +1 au dé pour les légions. Babylonien: HAMMOURABI Permet de poser gratuitement une influence par tour. Grec: PERICLES Les trirèmes ne coûtent que 2 à construire et bénéficient de +1 au résultat du dé en combat Egyptien: CLEOPATRE Permet d'échanger 1 ressource contre 1 impôt.	AGAMEMNON : bonus de 2 pour être maître du commerce. ARCHIMEDE : bonus de 2 pour être Chef militaire. HELENE DE TROIE : convertit à sa cause 1 légion ennemie qui l'attaque. NABUCHODONOSOR : gagne 1 carte ressource ou impôt lorsque l'on procède à un saccage. SALOMON : bonus de 2 pour être Leader politique. ULYSSE : oblige à prendre 1 carte ressource ou impôt chez lui.	COLOSSE : rapporte 1 impôt supplémentaire par tour. JARDINS SUSPENDUS : permet de garder une ressource à la fin d'un tour. TEMPLE D'ARTEMIS : rapporte 1 ressource en plus par tour. STATUE DE ZEUS : permet de construire 2 forteresses. PHARE : permet de poser des pions influence où l'on veut. MAUSOLEE : les constructions coûtent -1 à son possesseur. PYRAMIDES : coûtent 12 et donnent la victoire.

PLATEAU DE JEU (taille réelle = 76 x 56 cm)



Voici quelques liens pour compléter les règles

Sur le site de Jesweb vous trouverez au format pdf une fiche permettant de noter l'évolution de ses ressources ce qui évite de devoir en refaire le compte à chaque tour <http://jesweb.free.fr/coin/adj/mare-nostrum-jesweb.pdf>

Sur le site de Sergelaget une foire aux questions FAQ pour répondre à vos questions les plus intimes concernant Mare Nostrum <http://www.sergelaget.com/Francais/SL/MareNostrum/MNFAQ.htm>