Правила Mare Nostrum Atlas

1) *Подготовка к игре.*

- герои атлантиды кладуться в открытую на дополнительной части карты в левом верхнем углу. Они приобретаются по тем же правилам, как и в основной игре.

2) Правила введения дополнений.

- выбрать Легендарный город, который хочется ввести в игру.
- убрать из базовой игры 6 героев и поменять их на героев конкретного города.
- положить рядом с полем три тайла с миссиями в открытую.
- положить рядом карты бонусов соответствующего города.

3) Как “играть” тайлы миссий.

- Игрок, который выполнит условие миссии выбирает от 1 до 5 карточек на свой выбор, того города, чью миссию он выполнил.
- Игрок выбирает любую карточку не показывая другим и передает оставшиеся любому игроку на выбор. Тот, в свою очередь после выбора, передает далее. (точно так же как в фазе рынка). Предлагать выбор дважды одному и тому же игроку нельзя.
- Количество карточек, которое взял игрок выполнивший миссию, определяет количество игроков, которые получат бонусные карты.
- Лишние карты идут в сброс.
- Тайл выполненной миссии переворачивается рубашкой вверх.

4) Бонусные карты.

- Нет лимита карт на руке.
- Держатся до того, как сыграются.
- За раунд можно сыграть любое количество карт.
- Также можно играть в ход оппонента.
- Сыгранные карты сбрасываются.

5) Добавление расширений.

- Одно расширений. Заменить 6 героев из базы теми, город которого хочется добавить. Затем положить тайлы миссий и карты рядом с полем.

- Два расширения. Случайно выбрать из базы 8 героев. Затем случайно выбрать из каждого расширения по 4 героя и замешать с базой. Из каждого типа тайлов миссий выбрать случайно по одному и положить рядом с полем. Затем перемешать оставшиеся с обеих расширений и случайно взять одну и положить к тем двум, которые уже лежат. Бонусные карты положить рядом с полем.

- Три расширения. Случайно заменить 9 героев из базы героями из расширений (из каждого дополнения по три случайных героя). Затем случайно взять по одному тайлу миссий из каждого расширения и положить рядом с полем. Все три стопки бонусных карт положить рядом с полем.

ТРОЯ

При игре только с этим расширением надо заменить героев базы: Antigone, Castor & Pollux, Circe, Gilgamesh, Hamilcar, Spartacus.

Тайлы миссий Трои:

1) Первый игрок, который контролирует 5 провинций, в которых есть хотя бы один военный юнит.
2) Первый игрок, который в одиночку захватит 4 моря трирермами.
3) Первый игрок, кто выиграет три битвы. (выигранная битва считается, когда у игрока, после сражения остался хоть один юнит, а у соперника никого). Это касается как наземных, так и морских битв. За выигранную битву выдается маркер сражений.

ИЕРУСАЛИМ

При игре только с этим расширением надо заменить героев базы: Temple of Artemis, Antigone, Castor & Pollux, Circe, Hamilcar, Penthesilea.

Тайлы миссий Иерусалима:

1) Первый игрок, кто становится лидером на двух треках.
2) Первый игрок, кто построит Храм в провинции с Легендарным городом.
3) Первый игрок, кто “конвертирует” чужую провинцию в свою.

СИРАКУЗА

При игре только с этим расширением надо заменить героев базы: Antigone, Castor & Pollux, Circe, Hamilcar, Penthesilea, Perseus.

Тайлы миссий Сиракузы:

1) Первый игрок, который соберет 8 разных ресурсов ИЛИ монет в течении фазы строительства. Силы Hannibal и Cleopatra не действуют при этом.
2) Первый игрок, который имеет 12 построек. Включая караваны, маркеры контроля, города, легендарные города, храмы и оккупированные строения оппонентов.
3) Первый игрок, который контролирует три рынка и\или храма. Включая те, которые он оккупировал.

Атланты

Atlas (вождь). Фаза строительства: Строит триремы за два ресурса или две монеты.

Chiron: После покупки игрок немедленно ставит фигурку кентавра на поле.
Кентавр уничтожает легион оппонента до начала битвы. Считается обычным юнитом, как легион. Но, не учитывается в военном треке, а также по бонусам к легионам.
Может быть повторно куплен еще раз за 6 монет\ресурсов.

Medea. Фаза движения и войны: Один раз за раунд вы можете положить маркер Medea в море, где находятся ваши триремы и оппонента. Все триремы оппонентов после этого не могут передвигаться, биться и транспортировать до конца РАУНДА. Вошедшее в это море триремы так же попадают под это воздействие. Вы не можете выбирать подряд одно и то же море.

Pegasus: Один раз в раунд можно “перелететь” легионами на две провинции или морские зоны. Провинции, которые перелетает Пегас, могут быть заняты чужими юнитами. Перелетая через море необходимости в своих триремах нет.

Medusa: Один раз за раунд вы можете положить маркер Medusa в провинцию, оккупированную оппонентом. Все юниты оппонента после этого не могут передвигаться, биться и оккупировать до конца РАУНДА. Вошедшие в эту провинцию легионы так же попадают под это воздействие. Вы не можете выбирать подряд одну и ту же провинцию.

Orpheus: Один раз за раунд, после определения повреждений в битве, воскресите один свой уничтоженный юнит и положите его на тайл Орфея. В следующей фазе строительства его можно выставить бесплатно.

ТРОЯ

Achilles: После покупки игрок немедленно ставит фигурку Мирмидона на поле.
Воины Мирмидона кидают два кубика в наземных битвах и игнорируют свойство башни, которое устраняет одно повреждение. При этом башня все так же добавляет + 5 к кубикам оппонента.
Считается обычным юнитом, как легион. Но, не учитывается в военном треке, а также по бонусам к легионам.
Может быть повторно куплен еще раз за 6 монет\ресурсов.

Aeneas (фаза движение и битв): Когда ты участвуешь в наземной битве, ты можешь игнорировать одно повреждение от оппонента.

Agamemnon (фаза движение и битв): Когда владелец Agamemnon грабит рынок или храм оппонента, то разграбленный рынок или храм тут же превращается в аналог в провинции игрока, который контролирует Agamemnon. Если есть свободное место.

Helen of Troy: Нет специальных возможностей. Дает + 4 в военном треке.

Odysseus (фаза движение и битв): Один раз за раунд игрок транспортирует наземные юниты через море без триремы. Можно использовать в любой момент в течении фазы игрока.

ИЕРУСАЛИМ

Adonis (фаза лидерства по треку): Один раз в раунд взять зеленую бонусную карту из сброса. Игрок не обязан выполнять миссии для этого.

Croesus (фаза строительства): Один раз за раунд построй либо маркер контроля, либо город, либо караван за 1 монету. Или же Рынок или храм за 4 монеты.

Imhotep (фаза строительства): Строит чудеса или пирамиды (НО НЕ ГЕРОЕВ!) на один ресурс\монету меньше.
Moses (фаза движение и битв): Защищает провинцию игрока от разграбления и конвертации. Оппонент все еще может оккупировать здания.

Solomon (фаза движение и битв):Ни один оппонент не может атаковать провинции, пока не заплатит 1 монету за каждую атакованную.

Halicarnassus: Поставь миниатюру в свою провинцию. Эта провинция не может быть атакована до конца игры. Карты Baal и Vulcan не действуют на эту провинцию.

СИРАКУЗА

Archimedes: После покупки игрок немедленно ставит фигурку специальной триремы на поле.
Греческая огненная трирема и другие дружественные триремы в одном море кидают белые кубики. Греческая огненная трирема считается обычным юнитом, как триремы. Но, не учитывается в военном треке.
Может быть повторно куплен еще раз за 3 монет\ресурсов.

Dido (фаза строительства): Забери до двух ресурсов, которые скинули оппоненты в конце фазы строительства.

Jason (фаза строительства): Один раз за раунд, купи героя (но не чудо света или пирамиду) за один ресурс\монету меньше.

Midas (фаза сбора ресурсов): Получи 2 золота из резерва.
Minos (фаза лидерства по треку): Один раз в раунд взять золотистую бонусную карту из сброса.

Ptolemy: После покупки игрок немедленно строит 1 тирему в море рядом со своей провинцией. Игрок может отказаться от морской битвы.

ПНП Герои

Ariane Фаза 4: Движение и Битва: После того, как твой оппонент бросит кубики, ты можешь решить сбежать всеми своими легионами и другими мобильными наземными юнитами. Результат бросков обоих игроков игнорируется.
Если ты атакующий, твои юниты должны сбежать на прилегающую территорию под твоим контролем.
Если ты защитник, твои юниты должны сбежать на прилегающую территорию под твоим контролем.
Если у тебя есть Форт - он снимается с поля.

Minotaure. Фаза 3: Строительство. Когда ты покупаешь минотавра, каждый игрок должен убрать один свой легион с карты.

Theseus Фаза 1. Сбор ресурсов. Ты получаешь дополнительно 1 легендарный ресурс за каждую столицу под твоим контролем.

Daniel – В начале фазы торговли выбери один ресурс, который другой игрок должен выставить на рынок (заглянуть за ширму).

David – Добавь +1 к каждому кубику к наземной битве в случае, если у оппонента больше легионов. Оппонент в свою очередь вычитает из каждого кубика -1.

Jesus – Храмы в твоих провинциях, а также соседние провинции других игроков не приносят двойной доход золотом.

John the Baptist –В начале фазы боя ты можешь убрать один легион противника со своей или соседней провинции.

Joshua – Форты других игроков не игнорируют первый удар**.**

- **The Kraken,** Кракен может помочь защитить твои триремы так же, как наземный форт.
- **The Sphinx,** Сфинкс позволяет вам выложить ресурсы на рынок после того, как остальные игроки вскрывают свои.
- **The Hydra,** До того, как свершиться первая битва, ты можешь выбрать одну из них, затем кинуть один кубик (белый) за каждый легион и форт (включая твои собственные). Каждый успешный бросок (5) делится между оппонентами и юниты легионы и форты удаляются с поля. Это не битва и бонусы на это действие не распространяются.
- **The Manticore,** Когда уничтожается легионы соперника, военная мощь прибавляет +1.
- **The Mermaid,** Русалка, которая сопровождает твои триремы, позволяет им передвигаться на один ход дальше.

Mare Nostrum: Empires – Starting Heroes

Gadeirus - в каждом море, где есть триремы Атлантов, каждая из них приносит 1 монету в фазе сбора ресурсов. Если в море стоит 2 триремы, то доход все - равно 1 монета с этого участка.

Brutus - может строить караваны за 2 монеты. Но цена в товарах такая же - 3 товара.

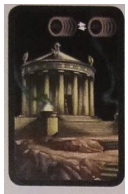
Alexander - игрок получает 1 легендарный ресурс за каждую столицу под своим контролем. Получает в фазу сбора ресурсов. Включая ПЕРВУЮ фазу в начале игры.

Xerxes - когда Ксеркс строит город, он может заплатить 1 монету, чтобы поставить туда легион.

Mago I - Триремы Маго кидают в бою белые кубики, вместо синих.

Khufu - первого героя или чудо света Хуфу получает бесплатно.

	Катапульты. Фаза битвы: Атакуя, ты уничтожаешь форт оппонента до начала наземной битвы, до броска кубиков.
	Колесницы. Фаза движения: Все наземные юниты могут передвинуться на две провинции. Транспортировка по воде по обычным правилам. Первая провинция должна быть свободной от вражеских юнитов.(исключая моря).
	Лучники Крита. Фаза битвы: Уничтожь один юнит оппонента на его выбор в начале наземной битвы до броска кубиков. Лучники убивают юнита до того, как это сделает Кентавр и другие.
	Боевые слоны. Фаза битвы: Для этой битвы все легионы автоматически получают 5 на кубиках.
	Осадные суда. Фаза битвы: Триремы, которые находятся рядом с сушей, где будет наземная битва, могут участвовать в ней и кидать синие кубики. Но, они не могут принимать на себя повреждения.
	Греческие фаланги. Фаза битвы: В этой битве твои юниты получают повреждения только, за каждые 7, а не 5 (как по обычным правилам)
	Галеры. Фаза битвы: Уничтожь одну трирему оппонента до начала морской битвы и броска кубиков.
	Гадалка: Карта не имеет особого эффекта. Когда ты активный игрок, то можешь скинуть две таких карты, чтобы сыграть эффект любой карты из расширений, которые в игре. ЕСТЬ ВО ВСЕХ РАСШИРЕНИЯХ!

	Оракул Дельфи. Фаза торговли: Поменяй ресурсы\монеты выставленные на торги после того, как остальные игроки показали свои.
	Пантеон Афины. Фаза торговли: Заставь оппонента забрать у себя один ресурс\монету предложенных на торгах.
	Цирк Максимус. В любой фазе: Получи +1 лидерства на каждом треке до конца раунда. Это может помочь выиграть по треку лидерства.
	Рынок Трои. Фаза получения ресурсов: После того, как все игроки получили ресурсы, заберите еще 2 из тех, которые вы производите
	Порт Пирей. Фаза строительства: Построй 1 тирему и 2 легиона за 6 разных ресурсов. Берутся из сета варваров.
	Вавилонская башня. Фаза строительства: Построй бесплатно и где угодно маркер контроля в нейтральной провинции
	Александрийская библиотека. Фаза битвы: Поменяй оккупированный маркер контроля оппонента на свой в этом же ходу.
	Гадалка: Карта не имеет особого эффекта. Когда ты активный игрок, то можешь скинуть две таких карты, чтобы сыграть эффект любой карты из расширений, которые в игре.

	Афина. Фаза битвы: До конца раунда защищает Столицу или Легендарный город от битв, ограблений, оккупаций. Оппонент, который уже стоит в этой провинции остается в ней, но не может атаковать.
	Баал. Фаза битвы: Уничтожь город на свой выбор (включая столицы и Легендарные города)
	Хорус. Фаза строительства: Получи +2 к треку лидерства на твой выбор до конца раунда. Это может помочь выиграть в фазе выяснения лидерства.
	Иштар. Фаза строительства: Построй маркер контроля за обычную стоимость в любой части карты на нейтральной территории. Или же построй юнит или здание в своей провинции, даже если она оккупирована врагом.
	Исис. Фаза торговли: Возьми два Легендарных ресурса.
	Посейдон. В любой фазе: Уничтожь трирему оппонента в любой части карты.
	Вулкан. В любой фазе: Уничтожь караван оппонента в любой части карты.