



MARE NOSTRUM ATLAS



SERGE LAGET



EXTENSION ATLAS

Atlas est un ensemble de modules pour le jeu **Mare Nostrum**.

Avec ces modules, vous pourrez désormais jouer à **Mare Nostrum** de 2 à 6 joueurs.

Vous pouvez également choisir d'axer une partie sur l'aspect commercial, politique ou militaire en incorporant un ou plusieurs modules **Cité Légendaire**.

MATÉRIEL

Module Empire Atlantique (Section 1)

➤ Le module **Empire Atlantique** comprend un ensemble de marqueurs et de figurines de couleur turquoise :

- 8 **Légions**, 5 **Trirèmes**, 5 **Forteresses**,
- 7 marqueurs **Influence**,
- 5 marqueurs **Niveau**.

- 1 tuile **Héros de départ Atlas**.
- 1 fiche Aide, 1 plateau Empire et 1 paravent.
- 1 figurine **Centaures**.
- 5 tuiles **Héros Atlantes**.
- 1 plateau qui prolonge celui du jeu de base.
- Des jetons Ressources supplémentaires :

Biens (6 types) et Impôt

						
Cérémonie (2)	Cérémonie (2)	Huile (2)	Mouton (2)	Vin (2)	Métal (2)	Impôt (6)

- Des marqueurs Bâtiments supplémentaires :

Caravane, Marché, Cité, Capitale, et Temple

				
Caravane (6)	Marché (4)	Cité (2)	Capitale (1)	Temple (3)

3 modules Cité Légendaire

Troia (Section 3)

- 6 tuiles **Héros**.
- 3 tuiles **Objectif Martial**.
- 15 cartes **Événement Martial**.
- 1 figurine **Myrmidons**.
- 10 marqueurs **Victoire**.

Ierusalem (Section 4)

- 5 tuiles **Héros** et 1 tuile **Merveille**.
- 3 tuiles **Objectif Divin**.
- 15 cartes **Événement Divin**.
- 1 figurine **Mausolée d'Halicarnasse**.

Syracusae (Section 5)

- 6 tuiles **Héros**.
- 3 tuiles **Objectif Commercial**.
- 15 cartes **Événement Commercial**.
- 1 figurine **Trirème à feu grégeois**.

Module Guerres Puniques : 2 joueurs (Section 7)

- Le module **Guerres Puniques** comprend un ensemble de 14 figurines barbares : 8 **Légions**, 3 **Trirèmes** et 3 **Forteresses**.

MISE EN PLACE À 6 JOUEURS



ATLAS

HÉROS DE DÉPART PHASE III : ACHATS

Vous pouvez construire vos **Trirèmes** avec une combinaison de 2 jetons **Bien** ou 2 jetons **Impôt** (et non plus 3).

Exemple : le joueur atlante achète 2 Trirèmes. Pour ce faire, il utilise 2 Impôts puis 2 Biens différents.

CHIRON

À l'achat de ce **Héros**, placez immédiatement la figurine **Centaures** sur votre Province Capitale. Il s'agit d'une Unité terrestre.

Centaures (Unité spéciale) : Lorsqu'ils participent à une Bataille Terrestre, les **Centaures** détruisent une Légion **avant** de lancer les Dés Bataille Terrestre. Les **Centaures** combattent, Pillent, Occupent et Convertissent comme les **Légions** mais ils ne bénéficient pas des bonus accordés aux **Légions** et ne comptent pas pour le Titre Militaire (c'est pourquoi le socle n'est pas triangulaire). Si l'Unité **Centaures** est détruite, vous pouvez à nouveau l'acquérir avec une combinaison de 6 Ressources.

MÉDÉE

PHASE IV : MILITAIRE

Une fois par tour, vous pouvez désigner une Mer dans laquelle vous avez au moins une **Trirème** afin de pétrifier toutes les **Trirèmes** d'un adversaire. Les **Trirèmes** ainsi pétrifiées **sont considérées comme n'existant plus** dans cette Mer jusqu'à la fin du tour de jeu. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet dans la même Mer deux tours de suite.

BONUS
TITRE

Commerce : 1, Militaire : 1

MÉDUSE

PHASE IV : MILITAIRE

Une fois par tour, vous pouvez désigner une Province dans laquelle vous avez au moins une Unité afin de pétrifier toutes les Unités d'un adversaire. Les Unités ainsi pétrifiées **sont considérées comme n'existant plus** dans cette Province jusqu'à la fin du tour de jeu. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet dans la même Province deux tours de suite.

BONUS
TITRE

Militaire : 1

ORPHÉE

PHASE III : ACHATS

Placez l'une de vos **Légions** détruites lors des Batailles sur la tuile **ORPHÉE**. Une fois par tour, pendant la Phase Achats, **placez gratuitement cette Légion** sur l'une de vos Provinces contrôlées (ou sur votre Province Capitale).

BONUS
TITRE

Politique : 1

PÉGASE

PHASE IV : MILITAIRE

Une fois par tour, vous pouvez déplacer un groupe de **Légions** par air d'une Province supplémentaire. Ne tenez pas compte d'éventuelles Unités adverses dans la première Province traversée. Si vous traversez en premier une Mer, vous n'avez pas besoin d'y avoir de **Trirèmes**, vous volez.



⊗ L'EMPIRE ATLANTE

Ce module vous permet de jouer avec l'Empire Atlante. Placez le **plateau Atlantide** à l'ouest du plateau de jeu. Le joueur jouant cet Empire suit les instructions de mise en place présentes sur son paravent et commence avec la tuile HM **Atlas**.

Lorsque vous jouez à 6, les 5 tuiles HM supplémentaires du module Empire Atlante sont placées sur la piste prévue à cet effet dans le coin supérieur gauche du plateau Atlantide.

Ces tuiles HM peuvent être achetées comme n'importe quelle autre tuile HM du jeu de base.

Note : pour une partie d'initiation, vous pouvez choisir de ne dévoiler qu'une seule tuile HM du module Empire Atlante à la fois.

⊗ MISES EN PLACE ADDITIONNELLES

⊗ À 5 JOUEURS



- Placez le plateau Atlantide à l'ouest du plateau de jeu.
- Recouvrez les Provinces babyloniennes avec le plateau **Piste des Titres**.
- Le Héros de départ **HAMMOURABI** n'est pas utilisé.



⊗ À 4 JOUEURS



- Placez le plateau Atlantide à l'ouest du plateau de jeu.
- Recouvrez les Provinces égyptiennes et babyloniennes avec les plateaux **Piste des Titres** et **Piste des Héros et Merveilles**.
- Les Héros de départ **HAMMOURABI** et **CLÉOPÂTRE** ne sont pas utilisés.



LES 3 CITÉS LÉGENDAIRES

Il y a 3 modules **Cité Légendaire**, un pour chaque Cité Légendaire présente sur la carte : TROIA, IERUSALEM et SYRACUSAE.

Chaque Cité Légendaire est associée à un thème fondé sur son histoire. Cela influencera la partie de différentes façons : TROIA favorise l'aspect militaire, SYRACUSAE l'économie tandis que IERUSALEM fait appel aux dieux.

Chaque module comporte de nouveaux **HM**, des tuiles **Objectif** et des cartes **Événement**. Les joueurs essaieront d'accomplir les Objectifs afin de pouvoir piocher des cartes **Événement**. Utilisée au moment opportun, une carte **Événement** pourra grandement aider le joueur.

Ces modules peuvent tout à fait être joués en conjonction avec le module Empire Atlantique.

1. MISE EN PLACE

Choisissez le module **Cité Légendaire** que vous souhaitez inclure dans la partie.

Chaque module indique les HM du jeu de base qui doivent être retirés et remplacés par les 6 tuiles HM du module Cité Légendaire choisi. Les tuiles HM utilisées sont placées sur le plateau HM comme expliqué dans le jeu de base. Placez à côté du plateau de jeu les 3 tuiles **Objectif** correspondant au module joué, face visible.

Mélangez puis formez une pioche avec les 15 cartes **Événement** du module choisi, face cachée. Placez cette pioche à côté des tuiles **Objectif**.

2. RÈGLES

2.1 Tuiles Objectif

Chaque tuile **Objectif** représente un **Objectif** à accomplir.

Chaque **Objectif** ne peut être accompli qu'une seule fois et par un seul joueur. Le premier joueur à accomplir un de ces objectifs prend la tuile correspondante pour indiquer que cet **Objectif** n'est plus disponible.

2.2 Piocher les cartes Événement

Quand un joueur accomplit un **Objectif**, le cours de la partie s'interrompt immédiatement.

Il pioche entre 1 et 5 cartes **Événement**, regarde ces cartes et en choisit une, sans la révéler aux autres joueurs. Ensuite, il donne les cartes restantes au joueur de son choix. Celui-ci choisit une carte puis donne les cartes restantes à un joueur qui n'a pas encore pu choisir une carte de cette main, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes piochées aient été distribuées ou que chaque joueur ait reçu une carte. Dans ce dernier cas, la ou les cartes restantes sont défaussées dans la pile de défausse des cartes **Événement**.

Note : un joueur qui remplit un **Objectif** doit décider combien de cartes **Événement** il va piocher. S'il choisit de ne piocher qu'une seule carte, il risque de se retrouver avec une carte **Leurre** (sans grande valeur pour lui). S'il pioche plusieurs cartes, il pourra choisir la meilleure d'entre elles, mais devra donner les cartes restantes à un adversaire de son choix. Ce processus ajoute donc beaucoup de stratégie à la partie, puisque vous serez peut-être contraint de choisir une carte qui ne vous intéresse pas beaucoup pour éviter qu'un adversaire ne s'en saisisse. Vous pouvez aussi donner de bonnes cartes à un rival, dans l'idée qu'il en utilise une contre un autre adversaire... Comme le dit l'adage : l'ennemi de mon ennemi est mon ami !

Une fois qu'un joueur a choisi une carte **Événement**, il la conserve jusqu'à utilisation. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut détenir.

2.3 Jouer des cartes Événement

Un joueur peut jouer des cartes **Événement** à n'importe quel moment de la partie, même pendant le tour d'un adversaire.

Dans chaque module, certaines cartes **Événement** sont uniques, d'autres existent en plusieurs exemplaires. La puissance des effets d'une carte **Événement** varie d'une carte à l'autre, les cartes **Leurre** isolées n'ayant même aucun effet.

Une fois jouée, une carte **Événement** est défaussée dans la pile de défausse des cartes **Événement**.

Note : les joueurs peuvent chercher à se concentrer ou non sur les **Objectifs**. Selon la partie, parfois tous les **Objectifs** seront rapidement accomplis, d'autres fois, aucun ne le sera.

Lorsqu'une carte **Événement** entre en conflit avec une autre carte ou le pouvoir d'un Héros, d'une Merveille ou d'une Unité spéciale, **c'est le joueur actif qui résout ses effets le premier.**

3. TROIA

Troia : la cité aux milliers de trésors, qui apportèrent la guerre et causèrent sa chute.

Si le Casus Belli de la Grèce pour assiéger Troie fut l'enlèvement de la belle Hélène par Pâris, ce fut l'attrait de la richesse fabuleuse de la cité qui motiva Agamemnon et ses chefs de guerre. Cette guerre est décrite dans L'Iliade, le poème d'Homère. Aujourd'hui, cette histoire épique est sujette à controverse et les historiens ne sauront jamais avec certitude si Homère tenait plus de l'historien ou du poète. Avec le module Troia, vous pouvez réécrire l'histoire.

3.1 Héros du module Troia

TROIA introduit 6 nouveaux Héros : ACHILLE, AGAMEMNON, AJAX, ÉNÉE, HÉLÈNE DE TROIE et ULYSSE.



ACHILLE

À l'achat de ce Héros, placez immédiatement la figurine **Myrmidons** sur votre Province Capitale. Il s'agit d'une Unité terrestre.

Myrmidons (Unité spéciale) : les Myrmidons lancent 2 Dés Bataille Terrestre et annulent l'effet protecteur des Forteresses adverses. Ces Forteresses ajoutent toujours 5 à la somme des résultats des Dés. Les Myrmidons pillent, occupent et convertissent comme les Légions mais ne bénéficient pas des bonus accordés aux Légions et ne comptent pas pour le Titre Militaire (c'est pourquoi le socle n'est pas triangulaire). Si l'Unité Myrmidons est détruite, vous pouvez à nouveau l'acquérir avec une combinaison de 6 Ressources.



AGAMEMNON

PHASE IV : MILITAIRE

Lorsque vous pillez un Marché ou un Temple (MN 4.3.1), le marqueur détruit peut être immédiatement et gratuitement placé sur un emplacement libre approprié de l'une de vos Provinces contrôlées.

BONUS
TITRE

Politique : 1, Militaire : 1



AJAX

PHASE V : REVENDEICATION

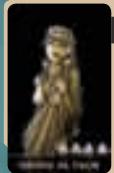
Une fois par tour, lors de la Phase Revendications, récupérez une carte **Événement Martial** à choisir dans la pile **Défausse** de ces cartes.



ÉNÉE

PHASE IV : MILITAIRE

Lors des Batailles Terrestres auxquelles vous participez, vous annulez 1 touche faite contre vous.

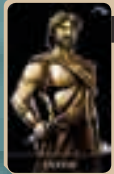


HÉLÈNE DE TROIE

Cette Héroïne n'a pas de pouvoir particulier.

BONUS
TITRE

Militaire : 4



ULYSSE

PHASE IV : MILITAIRE

Une fois par tour, vous pouvez choisir une Mer où vous n'avez pas de Trirème et considérer néanmoins que vous pouvez transporter des Unités terrestres via cette Mer.

BONUS
TITRE

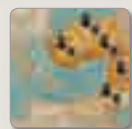
Militaire : 1

Lorsque vous jouez uniquement avec le module TROIA, retirez les tuiles HM suivantes : ANTIGONE, CASTOR & POLLUX, CIRCÉ, GILGAMESH, HAMILCAR et SPARTACUS.

3.2 Tuiles Objectif de Troia

TROIA comporte 3 tuiles Objectif.

3.2.1 Objectif 1 : le Rêve d'Alexandre le Grand



Être le premier joueur à avoir 5 Provinces sous son Influence. Chaque Province doit contenir au moins une Unité du joueur.

Rappel : les Unités comprennent les Légions, Forteresses et Unités spéciales.

3.2.2 Objectif 2 : l'Héritage de Poséidon



Être le premier joueur à avoir des Trirèmes dans 4 Mers différentes, sans que des Trirèmes adverses ne soient présentes.

3.2.3 Objectif 3 : la Faveur d'Arès



Être le premier joueur à remporter 3 Batailles.

Pour remporter une Bataille, un joueur doit, à l'issue d'une Bataille (Terrestre ou Maritime), disposer encore d'au moins une Unité et avoir éliminé toutes les Unités de son adversaire.

Les marqueurs Victoire sont utilisés pour comptabiliser les Batailles remportées par chaque joueur.

3.3 Cartes Événement Martial

La liste des cartes Événement Martial et de leurs effets se trouve à la page 8.

4. IERUSALEM

IERUSALEM : la cité "trois fois sainte".

Jerusalem a toujours été un haut lieu politique et religieux, que ce soit pour les juifs, les chrétiens ou les musulmans. Durant la période cananéenne, l'influence de la cité s'étendait déjà jusqu'en Égypte.

4.1 Héros et Merveille de Ierusalem

IERUSALEM introduit 6 nouvelles tuiles HM : ADONIS, CRÉSUS, IMHOTEP, MOÏSE, SALOMON et HALICARNASSE.

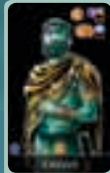


ADONIS

Une fois par tour, lors de la Phase Revendications, récupérez une carte Événement Divin à choisir dans la pile Défausse de ces cartes.

BONUS
TITRE

Politique : 1



CRÉSUS

PHASE III : ACHATS

Une fois par tour, vous pouvez :

- soit acheter 1 marqueur Influence, 1 Cité ou 1 Caravane pour 1 Impôt,
- soit acheter 1 Marché ou 1 Temple pour 4 Impôts.

BONUS
TITRE

Commerce : 1, Politique : 1

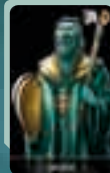


IMHOTEP

PHASE III : ACHATS

Vous achetez les Merveilles pour un jeton Ressource de moins (y compris les Pyramides).

Note : ceci ne s'applique pas aux Héros.



MOÏSE

PHASE IV : MILITAIRE

Vos adversaires ne peuvent ni Piller (MN 4.3.1) ni Convertir (MN 4.3.3) vos Provinces. Ils peuvent uniquement Occuper les Bâtiments (MN 4.3.2).



SALOMON

PHASE IV : MILITAIRE

Un joueur actif doit vous donner un Impôt pour chaque Province dans laquelle il combat vos Unités.



HALICARNASSE

À l'achat de cette Merveille, placez gratuitement la figurine Mausolée d'Halicarnasse sur l'une de vos Provinces.

La Province où se trouve le Mausolée d'Halicarnasse ne peut subir aucune agression (attaque d'Unités et cartes Événement).

BONUS
TITRE

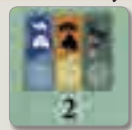
Politique : 2

Lorsque vous jouez uniquement avec le module IERUSALEM, retirez les tuiles HM suivantes : ANTIGONE, CASTOR & POLLUX, CIRCÉ, HAMILCAR, PENTHÉSILÉE et le TEMPLE D'ARTÉMIS.

4.2 Tuiles Objectif de Ierusalem

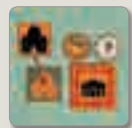
IERUSALEM comporte 3 tuiles Objectif.

4.2.1 Objectif 1 : la Puissance de Minos



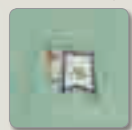
Être le premier joueur à posséder 2 Titres parmi ceux de Maître du Commerce, Leader Politique et Chef Militaire (MN 5.0).

4.2.2 Objectif 2 : la Sagesse de Salomon



Être le premier joueur à placer un Temple dans la Province d'une Cité Légendaire.

4.2.3 Objectif 3 : la Conquête de Josué



Être le premier joueur à convertir une Province ennemie.

4.3 Cartes Événement Divin

La liste des cartes Événement Divin et de leurs effets se trouve à la page 8.

5. SYRACUSAE

SYRACUSAE : la Cité de la culture et du commerce, qui brille tel un joyau au milieu de notre mer.

Connue autant pour sa richesse que pour sa puissance maritime, Syracuse suscite envie et cupidité chez ses voisins, dont notamment Athènes, Carthage et Rome.

5.1 Héros de Syracusae

SYRACUSAE introduit 6 nouveaux HM : ARCHIMÈDE, DIDON, JASON, MIDAS, MINOS et PTOLÉMÉE.



ARCHIMÈDE

À l'achat de ce Héros, placez gratuitement et immédiatement la figurine **Trirème à feu grégeois** en jeu. Il s'agit d'une Unité maritime.

Trirème à feu grégeois : cette Unité et vos autres Trirèmes présentes dans la même Mer lancent des Dés Bataille Terrestre et non Maritime. La Trirème à feu grégeois transporte comme une Trirème normale mais ne compte pas pour le Titre Militaire (c'est pourquoi le symbole triangle n'est pas incrusté sur le pont de la figurine).

Si la Trirème à feu grégeois est détruite, vous pouvez à nouveau l'acquérir avec une combinaison de 3 Ressources.

BONUS
TITRE

Militaire : 1



DIDON

PHASE III : ACHATS

Vous pouvez récupérer et stocker jusqu'à 2 jetons **Bien** inutilisés et défaussés par vos adversaires (MN 3.0). Il est possible de remplacer ces jetons stockés par d'autres qui viendraient à être défaussés.

BONUS
TITRE

Commerce : 1, Politique : 1



JASON

PHASE III : ACHATS

Vous achetez les Héros pour un jeton Ressource **de moins**.

Note : ceci ne s'applique pas aux Merveilles (y compris les Pyramides).



MIDAS

PHASE I : PRODUCTION

À chaque Phase Production, vous pouvez prendre 2 jetons Or supplémentaires.



MINOS

PHASE V : REVENDICATIONS

Une fois par tour, lors de la Phase Revendications, récupérez une carte **Événement Commercial** à choisir dans la pile **Défausse** de ces cartes.

BONUS
TITRE

Commerce : 1



PTOLÉMÉE

À l'achat de ce Héros, placez gratuitement et immédiatement une Trirème disponible de votre Réserve.

Vous pouvez refuser les Batailles Maritimes. Aucun Dé n'est lancé.

BONUS
TITRE

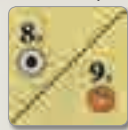
Commerce : 1

Lorsque vous jouez uniquement avec le module SYRACUSAE, retirez les tuiles HM suivantes : ANTIGONE, CASTOR & POLLUX, CIRCÉ, HAMILCAR, PENTHÉSILÉE et PERSÉE.

5.2 Tuiles Objectif de Syracusae

SYRACUSAE comporte 3 tuiles Objectif.

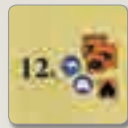
5.3 Objectif 1 : la Corne d'Abondance



Être le premier joueur à posséder et dévoiler 8 jetons **Bien** différents ou 9 jetons **Impôt** lors de la Phase Achats.

Note : les pouvoirs d'HANNIBAL et de CLÉOPÂTRE ne fonctionnent pas pour cet Objectif.

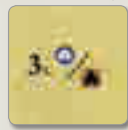
5.3.1 Objectif 2 : les Plans de Dédale



Être le premier joueur à contrôler 12 Bâtiments.

Rappel : les Bâtiments que vous occupez comptent parmi les Bâtiments contrôlés (MN 4.3.2).

5.3.2 Objectif 3 : les Disciples d'Hermès



Être le premier joueur à contrôler un total de 3 Marchés et Temples.

Rappel : les Bâtiments que vous occupez comptent parmi les Bâtiments contrôlés (MN 4.3.2).

5.4 Cartes Événement Commercial

La liste des cartes Événement Commercial et de leurs effets se trouve à la page 8.

6. JOUER AVEC PLUSIEURS MODULES

Les joueurs peuvent décider d'inclure plus d'un module à leur partie. La mise en place se fait alors comme suit :

Avec 2 modules

- Remplacez aléatoirement 8 tuiles HM du jeu de base par 4 tuiles HM prises au hasard dans chacun des 2 modules Cité Légendaire joués.
- Piochez aléatoirement une tuile Objectif de chaque module, puis mélangez les tuiles Objectif restantes des 2 modules et piochez-en une au hasard. Placez ces 3 tuiles Objectif face visible à côté du plateau de jeu.
- Placez séparément les 2 pioches de cartes Événement à côté des tuiles Objectif correspondantes.

Avec 3 modules

- Remplacez aléatoirement 9 tuiles HM du jeu de base par 3 tuiles HM prises au hasard dans chacun des 3 modules Cité Légendaire.
- Piochez aléatoirement une tuile Objectif de chaque module, puis placez ces 3 tuiles Objectif face visible à côté du plateau de jeu.
- Placez séparément les 3 pioches de cartes Événement à côté de leur tuile Objectif.

LES GUERRES PUNIQUES

7. RÈGLES

Grâce à ce module, deux joueurs revivront les Guerres Puniques en incarnant **Rome** et **Carthage**. Les Barbares représenteront une troisième puissance contrôlée au cours de la partie par les deux joueurs.

Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base, avec les modifications suivantes :

- Mise en place des Barbares,
- Phase Commerce et le Marché Extérieur,
- Phase Militaire : utilisation des Barbares et
- 2 Conditions de Victoire modifiées.

7.1 Mise en place

Les joueurs suivent la mise en place normale indiquée sur leur paravent respectif (**Rome** et **Carthage**).

La répartition des Titres est la suivante :

- Carthage possède les Titres de Maître du Commerce et de Leader Politique,
- Rome possède le Titre de Chef Militaire.

Mise en place des Barbares :

- **Achaea** : 4 Légions, 1 Forteresse,
- **Macedonia** : 2 Légions, 1 Forteresse,
- **Thracia** : 2 Légions, 1 Forteresse,
- **Mare Ionium, Mare Aegaeum et Pontus Euxinus** : 1 Trirème dans chacune de ces Mers.

7.2 Phase Commerce

Lors de la première Phase Commerce, piochez 3 jetons Bien Légendaire et placez-les face visible à côté du plateau de jeu. Ces jetons représentent les Ressources disponibles sur le **Marché Extérieur**.

Comme dans les règles de base, le Maître du Commerce détermine le nombre de Ressources que les joueurs doivent proposer à l'échange. Ensuite, les deux joueurs révèlent leurs Ressources et le Maître du Commerce choisit une Ressource parmi celles proposées par son adversaire ou présentes sur le Marché Extérieur. Lorsqu'un joueur prend un bien sur le Marché Extérieur, son adversaire doit défausser immédiatement une des ressources qu'il propose à l'échange. Puis c'est à son tour de choisir une Ressource.

Dans ce module pour deux joueurs, la limite d'un aller-retour entre deux mêmes joueurs ne s'applique plus.

La Phase Commerce continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Ressources proposées par les joueurs.

Les biens subsistant sur le Marché Extérieur restent en place et sont complétés à 3 au tour suivant.

7.3 Phase Achats

À la fin de cette Phase, les joueurs peuvent stocker 2 jetons Bien Or en plus des 2 jetons Impôt habituels. Ces jetons Or seront défaussés à la fin de la Phase Militaire car ils ne peuvent servir qu'à payer les Barbares pour leurs déplacements.

7.4 Phase Militaire

Le joueur actif peut déplacer des Unités barbares en payant 1 **Impôt** ou 1 jeton **Or** par Unité qu'il déplace.

Les Trirèmes barbares **ne peuvent jamais** attaquer ou être attaquées. Les joueurs peuvent uniquement les déplacer (en payant le coût) ou les utiliser pour transporter des Légions barbares.

Les Unités barbares se battent comme les Unités des joueurs. Cependant, si elles remportent un combat, elles peuvent uniquement Piller un Bâtiment (*MN 4.3.1*) au choix du joueur



actif. Le joueur actif retire alors le marqueur Bâtiment concerné et récupère pour son compte la Ressource pillée. Toutes les autres règles du jeu de base s'appliquent normalement.

7.5 Conditions de Victoire

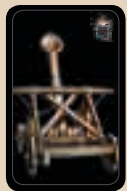
Les Conditions de Victoire liées aux Pyramides ou à l'achat d'une 5ème tuile HM ne changent pas (*MN 6.0*).

En revanche, les deux autres Conditions de Victoire sont modifiées comme suit :

- Un joueur remporte la partie lorsqu'il occupe et contrôle un total de 4 Capitales et Cités Légendaires **à la fin d'une Phase Militaire et qu'il en contrôlait déjà 4 à la fin de la Phase Militaire précédente.**
- Un joueur gagne s'il détient les 3 Titres (Maître du Commerce, Leader Politique et Chef Militaire) **à la fin de 2 Phases Revendications consécutives.**

Cartes Événement Martial

Carte Nom (nombre) et effet



CATAPULTES (2)
À JOUER LORSQUE VOUS ATTAQUEZ
UNE PROVINCE ADVERSE

Détruisez une Forteresse ennemie **avant** de lancer les Dés Bataille Terrestre. La Forteresse est remise dans la Réserve de son propriétaire.



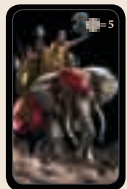
CHARS À FAUX (1)
À JOUER AU DÉBUT DE VOTRE PHASE MILITAIRE

Toutes vos Unités terrestres peuvent se déplacer de **2 Provinces**. La première Province traversée doit être libre de toute Unité ennemie. Le transport maritime ne peut être utilisé qu'une fois.



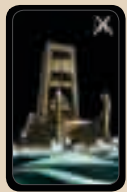
ARCHERS CRÉTOIS (2)
À JOUER AU DÉBUT D'UNE BATAILLE TERRESTRE

Détruisez une Légion ou une Unité spéciale ennemie **avant** de lancer les Dés Bataille Terrestre. L'Unité est remise dans la Réserve de son propriétaire.



ÉLÉPHANTS DE GUERRE (2)
À JOUER AU DÉBUT D'UNE BATAILLE TERRESTRE

Pour cette Bataille, vos **Légions** font **automatiquement 5** avec leurs Dés Bataille Terrestre.



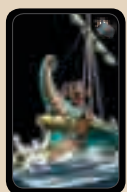
NAVIRES DE SIÈGE (2)
À JOUER AU DÉBUT D'UNE BATAILLE TERRESTRE

Vos Trirèmes présentes dans des Mers adjacentes à la Province où se déroule une Bataille lancent leurs Dés Bataille Maritime et ajoutent leur résultat à la somme des Dés Bataille Terrestre.



PHALANGES GRECQUES (1)
À JOUER AU DÉBUT D'UNE BATAILLE TERRESTRE

Pour cette Bataille, votre adversaire doit calculer les touches qu'il vous fait en divisant la somme de ses Dés Bataille Terrestre **par 7** et non **5 (MN 4.2)**.



QUINQUÉRÈMES (2)
À JOUER AU DÉBUT D'UNE BATAILLE MARITIME

Détruisez une Trirème ennemie de votre choix **avant** de lancer les Dés Bataille Maritime. La Trirème est remise dans la Réserve de son propriétaire.



LEURRE (3)
Les augures sont bien souvent vagues dans leurs prédictions. Cette carte jouée seule n'a aucun effet. Lorsque vous êtes le joueur actif : jouez 2 cartes Leurre pour déclencher un Événement d'un module en jeu.

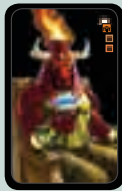
Cartes Événement Divin

Carte Nom (nombre) et effet



ATHÉNA (1)
À JOUER LORS DE LA PHASE MILITAIRE

Choisissez une Capitale ou une Cité Légendaire. **Aucune Bataille ni destruction** ne peut avoir lieu sur sa Province jusqu'à la fin du tour de jeu. Un joueur peut envahir la Province mais ne peut pas attaquer.



BAAL (2)
À JOUER LORS DE LA PHASE MILITAIRE

Détruisez une Cité, Capitale ou Cité Légendaire de votre choix. Le marqueur est remis dans la Réserve.



HORUS (1)
À JOUER LORS DE LA PHASE ACHATS

Augmentez votre niveau de 2 sur l'une des 3 pistes des Titres. Vous bénéficiez de ce bonus jusqu'à la fin du tour de jeu, Phase Revendications incluse.



ISHTAR (2)
À JOUER LORS DE LA PHASE ACHATS

Vous pouvez construire dans une de vos Provinces non-contrôlées comme s'il s'agissait de la Province de votre Capitale, ou vous pouvez acheter un marqueur Influence et le placer sur n'importe quelle Province **neutre** même si elle n'est pas adjacente ni connectée à votre Empire.



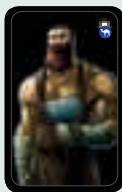
ISIS (2)
À JOUER LORS DE LA PHASE DE COMMERCE

Piochez un jeton **Bien Légendaire**.



POSÉIDON (2)
À JOUER N'IMPORTE QUAND

Détruisez une Trirème adverse de votre choix. La Trirème est remise dans la Réserve de son propriétaire.



VULCAIN (2)
À JOUER N'IMPORTE QUAND

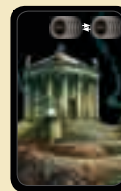
Détruisez une Caravane de votre choix. Le marqueur est remis dans la Réserve.



LEURRE (3)
Les augures sont bien souvent vagues dans leurs prédictions. Cette carte jouée seule n'a aucun effet. Lorsque vous êtes le joueur actif : jouez 2 cartes Leurre pour déclencher un Événement d'un module en jeu.

Cartes Événement Commercial

Carte Nom (nombre) et effet



L'ORACLE DE DELPHES (1)
À JOUER LORS DE LA PHASE COMMERCE

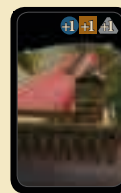
Vous pouvez changer les Ressources que vous proposez à l'échange après avoir vu les Ressources proposées par les autres joueurs.



LE PARTHÉNON D'ATHÈNES (2)
À JOUER LORS DE LA PHASE COMMERCE

Lors de l'échange, vous obligez un adversaire à choisir une Ressource parmi vos Ressources proposées.

Note : on ne peut pas jouer une carte Parthénon pour remplacer l'effet d'une autre carte Parthénon.



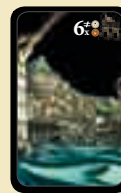
LE CIRCUS MAXIMUS (1)
À JOUER LORS DE LA PHASE REVENDICATIONS

Augmentez de 1 votre niveau dans chacune des pistes des Titres jusqu'à la fin du tour de jeu, Phase Revendications incluse.



LE MARCHÉ DE TRAJAN (3)
À JOUER LORS DE LA PHASE PRODUCTION

Vous pouvez collecter deux jetons Bien supplémentaires parmi les types de Bien **que vous produisez déjà**.



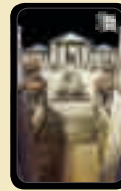
LE PORT DU PIRÉE (2)
À JOUER LORS DE LA PHASE ACHATS

Dépensez une combinaison de 6 Ressources (plutôt que 3 combinaisons de 3) pour acheter et placer 1 Trirème et 2 Légions. Ces Unités proviennent de la Réserve Barbare et augmentent donc les maxima militaires du joueur.



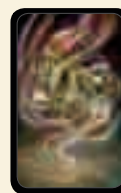
LA TOUR DE BABEL (2)
À JOUER LORS DE LA PHASE ACHATS

Vous pouvez placer gratuitement un marqueur Influence sur n'importe quelle Province **neutre**, même si elle n'est pas connectée à votre Empire.



LA BIBLIOTHÈQUE D'ALEXANDRIE (1)
PHASE MILITAIRE

Après avoir choisi l'option de conquête Conversion (MN 4.3.3), vous convertissez immédiatement la Province, sans attendre le tour prochain.



LEURRE (3)
Les augures sont bien souvent vagues dans leurs prédictions. Cette carte jouée seule n'a aucun effet. Lorsque vous êtes le joueur actif : jouez 2 cartes Leurre pour déclencher un Événement d'un module en jeu.