

Mare Nostrum

Handelsphase - KAUFMANN (Spieler mit meisten Karawanen & Märkten) verteilt Einkünfte.

- ❖ 1 Steuer / Stadt
- ❖ 2 Steuer / Stadt mit Tempel in Provinz
- ❖ 1 Rohstoff entsprechend Karawane
- ❖ 2 Rohstoffe entsprechend Karawane in Provinz mit Markt

Falls besetzt, erhält Besitzer entsprechende Einkünfte, kontrollierender Spieler den Rest.

KAUFMANN bestimmt dann Anzahl der zum **Tausch** zunächst verdeckt auszulegenden Karten, maximal so viel wie er selbst hat. Gleichzeitig aufdecken, Kaufmann nimmt eine Karte eines anderen Spielers, dieser die eines anderen Spielers etc. bis Tauschmöglichkeiten erschöpft.

- Höchstens einmal direkt hin und her zwischen zwei Spielern.
- Letzte Karte nicht vom Kaufmann genommen: dieser muß eine eigenen Karte seiner Wahl dem Spieler geben, der eine weniger hat.

Bauphase - STAATSMANN (Spieler mit meisten Städten und Tempeln) bestimmt Reihenfolge.

[Jeweils spontan, muß nicht für die Runde im Voraus sein.]

Bezahlung entweder mit Steuern oder verschiedenen Rohstoffen - Wert = jeweilige Kartenanzahl

- ◆ Bauen nur in Provinz mit mindestens seit voriger Runde vorhandenem eigenem Einflußmarker.
- ◆ Neuer Einflußmarker nur in Provinz benachbart (auch falls durch Flotten verbunden) zu bereits vorher kontrollierter Provinz.
- ◆ Flotten werden an Land gebaut.
- ◆ Pro Provinz nur je 1 Markt, Tempel, Festung.
- ◆ Pro Symbol Stadt bzw. Rohstoff nur je 1 Stadt bzw. Karawane
- ◆ Kein Bauen in Provinz mit Krieg, außer immer in eigener Hauptstadtprovinz.
- ◆ Helden und Monumente wirken sofort.
- ◆ 1 spezifischer Held pro Volk kann nur von diesem erworben werden.

Zum Ende der Bauphase darf jeder Spieler maximal 2 Steuern behalten, alle anderen Karten abgeben.

Strategiephase - Heerführer (Spieler mit meisten Legionen, Flotten, Festungen) bestimmt Reihenfolge.

[Jeweils spontan, muß nicht für die Runde im Voraus sein.]

- Einige, alle oder keine Figuren bewegen.
- Zuerst Flotten in benachbartes Seegebiet (gerade gebaute vom Land aus). Kämpfe auf See *nicht obligatorisch*, müssen aber, falls vorgesehen, vor Landbewegung ausgeführt werden.
- Legionen in benachbarte Provinzen, Transport über See durch zusammenhängende Flotten ohne Mengengrenzung.
- Bei Einzug in Provinzen mit gegnerischen Legionen und /oder Festung *Angriff obligatorisch*.
- Bei Einzug in Kriegsprovinz mit mehreren Parteien muß immer der kontrollierende Spieler angegriffen werden, sonst freie Wahl.
- Legionen in Kriegsprovinz können sich nicht bewegen, müssen angreifen.

ALTERNATIV bzw. Originalregel des Autors: => Legionen in Kriegsprovinz **dürfen** sich bewegen.

Kampf - nur eine Kampfrunde, nur ein Kampf / Provinz

1 Würfel / Einheit (Flotte bzw. Legion), Festung bei Verteidigung = 6, Flotten auf Land kämpfen nicht, können nicht zerstört werden.

※ **Pro 5 Punkte 1 gegnerischen Spielstein entfernen, nach Wahl des Verlierers.**

Anschließend zwei mögliche Situationen:

1. Legionen / Festung mehrer Spieler in Provinz - Kriegszustand
2. Nur noch Angreifer mit Einheiten in Provinz - entscheidet, ob
 - **Plünderung** - ein Bauwerk entfernen (auch noch an Land befindliche Flotte)
 - **Besetzung** - je 1 Legion auf Bauwerke, Besitzer erhält Einkünfte aus Stadt - Karawane - Tempel - Markt entsprechend Besetzung.
 - **Übernahme** - 1 Legion auf Einflußmarker, „Übernahme“ (= Kauf nach üblichen Regeln) in nächster Runde möglich (Spieler mit Einflußmarker erhält Einkünfte).