

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).