Héros spécifiques à chacune des civilisations

Ils confèrent un avantage de nature à renforcer « le penchant naturel » de la civilisation que vous jouez. C'est pour cette raison que la situation de départ proposée pour les premières parties les inclut systématiquement. Certains pouvoirs sont particulièrement avantageux en début de partie : Hammourabi permet d'étendre facilement son empire, César et Périclès permettent d'éviter le gaspillage grâce aux constructions à 2 cartes. Même Cléopâtre, qui paraît à priori plus utile en fin de partie pour tenter une combinaison de 12 ou bien enchaîner les héros/merveilles à 9, est bien pratique au départ pour recycler une ressource restée seule. Hannibal dans sa nouvelle version, même s'il reste plus rentable quand la bataille fait rage, est intéressant dès le départ grâce à sa légion gratuite. Atlas, grâce au bonus de déplacement des trirèmes, permet à l'Atlante de mettre à portée les autres joueurs tout en restant protégé sur son île lointaine.

Héros et merveilles

Les avantages qu'ils procurent sont très variés et leur utilité est fonction de la partie et du peuple que vous jouez. Il n'y en a pas à proprement parler de bons ou de mauvais, leur puissance dépend du contexte. Ceux qui accordent des réductions (voire la gratuité, comme Adonis pour les dieux) sont particulièrement intéressants si vous êtes en retard de développement ou si vous jouez le Grec ou l'Égyptien qui ne peuvent pas s'étendre tranquillement. Ceux qui sont défensifs sont plus utiles si vous êtes en avance dans la course aux merveilles, car c'est plutôt aux autres joueurs de venir vous « chercher » pour vous empêcher de gagner. Ceux qui permettent l'obtention de ressources ou d'impôts supplémentaires, que ce soit de façon directe comme le Colosse ou de façon plus subtile comme Ulysse, permettent de continuer la course aux merveilles malgré des échanges commerciaux réduits. Enfin, parmi la pléiade de héros qui donnent un bonus en combat, existe celui qui convient le mieux à votre style et au peuple que vous incarnez.

Avec les 21 nouveaux héros, de nombreuses « combos » deviennent possibles : Nabuchodonosor qui gagne des ressources en pillant avec Achille qui saccage autant de ressources que d'unités présentes ; Gilgamesh et Hammourabi qui permettent de poser une influence et une forteresse gratuite par tour; Hamilcar et Hannibal qui permettent de faire 5 à tous les coups aux dés ; Ariane et le mausolée ; etc. Certaines combos s'étendent même à 3 héros, ainsi Cléopâtre, Antigone et Imhotep feront de vous un bâtisseur redoutable…

Dieux

Là encore leur intérêt varie selon le peuple et le moment dans la partie. Au début, Hermès est parfait pour un peuple qui produit des ressources assez rares et variées pour économiser d'un tour sur l'autre et Athéna pour devancer un peuple avec qui vous faites égalité pour la course à un titre. Ensuite, les dieux destructeurs (au début ils sont rarement pris car la production ne permet pas un tel investissement) vous permettent de freiner des voisins gênants et difficiles à attaquer car ils sont loin ou ont leurs provinces bien défendues. Poséidon et Mars font souvent la différence dans les tours où les combats sont primordiaux.

Créatures mythologiques

Elles sont puissantes et compensent en général une faiblesse propre à votre peuple. Le centaure grec permet de contrer les légions romaines, le titan permet de couler les trirèmes à distance, le griffon babylonien et le kraken atlante (les deux peuples en bout de plateau) donnent une mobilité accrue, le phœnix égyptien permet d'entretenir une force armée à moindre coût, et enfin le béhémoth, en neutralisant les unités mythologiques et les forteresses ennemies, apporte la protection nécessaire aux armées d'Hannibal (plus puissantes mais plus onéreuses à renouveler que celles du Romain).

Remerciements :

Je tiens à remercier en premier lieu Pierre Poissant Marquis, sympathique canadien, féru d'histoire ancienne, qui m'a beaucoup aidé à propos des questions historiques. Mille mercis également à mes potes Thierry Gislette & Stéphane Ubéda qui se sont largement investis dans l'aventure qu'a été la mise au point de l'extension mythologique. Remerciements enfin à la joyeuse équipe des testeurs lyonnais : Bertrand, Cédric, Guillaume, Jean Seb & Ludo.
Sans leur passion et leur compétence ludique, le Kraken ne serait pas, ce qu'il est aujourd'hui…

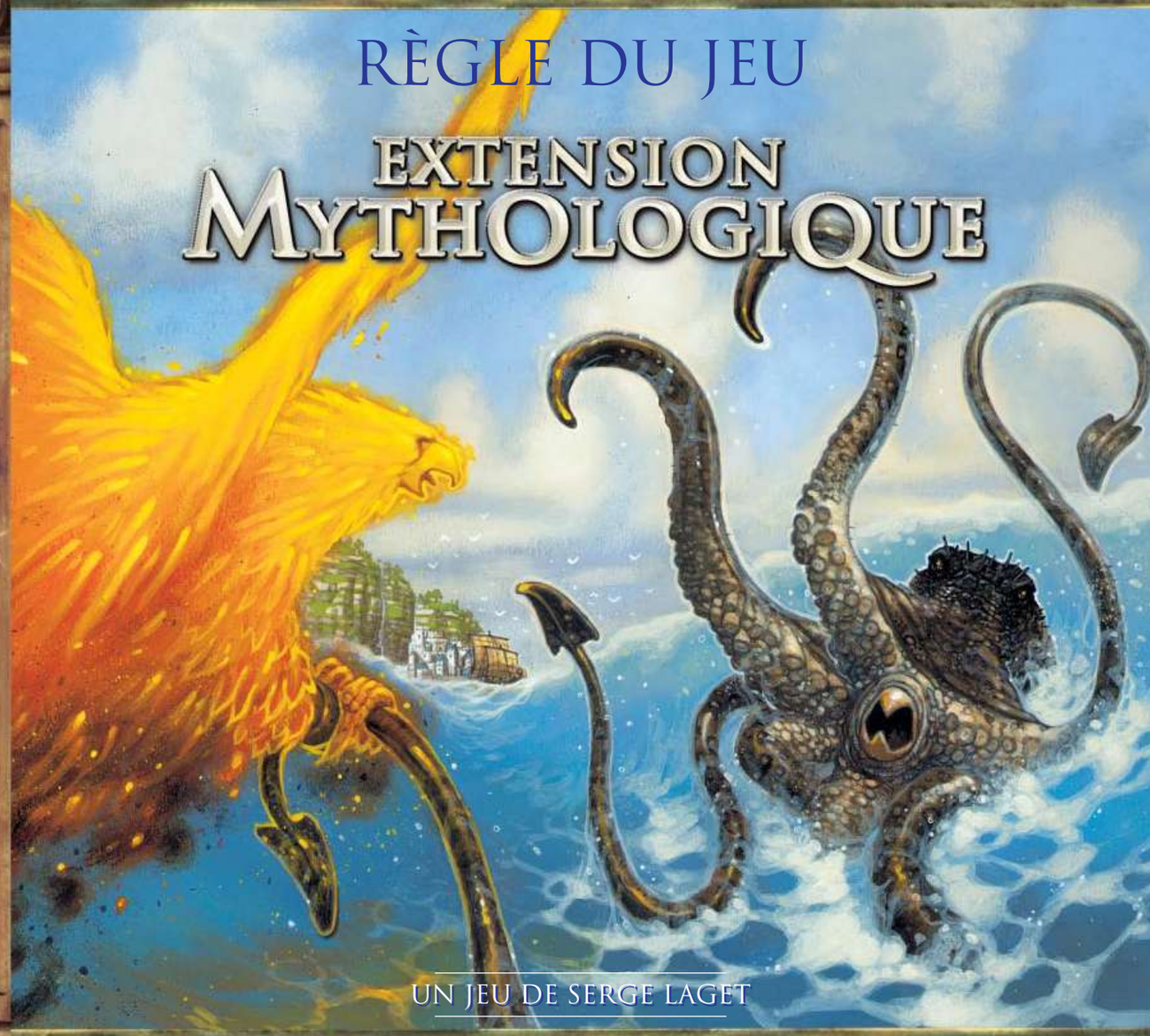
CRÉDITS

Un jeu de **Serge LAGET** - Illustrations : **Vincent Dutrait et Franck Dion**
Maquette : **Asmodée Éditions**
Un jeu Asmodée édité par Jeux Descartes
91, rue Tabuteau BP 408 • 78534 BUC cedex • Tél. 01 39 56 06 07

MARE NOSTRUM

RÈGLE DU JEU

EXTENSION MYTHOLOGIQUE



UN JEU DE SERGE LAGET



Héros





Situation de départ

Placement des pions pour une partie à 6 joueurs, selon les indications indiquées sur les aides de jeu "**Situation de départ**".

PRINCIPES DU JEU

L'extension introduit la dimension mythologique dans le jeu de base. Elle met en scène le peuple des Atlantes et autorise donc un sixième participant. Elle permet aux joueurs d'invoquer l'aide des dieux et de recruter des créatures mythologiques dotées de puissants pouvoirs. Elle propose une vingtaine de nouveaux héros et une treizième ressource, la céramique. Toutes les règles du jeu de base restent valables, de nouveaux éléments viennent simplement s'y ajouter. Par souci de clarté, l'ensemble des règles du jeu de base a été repris et les nouveaux éléments introduits par l'extension sont indiqués en rouge.

Le corps de règles principal décrit les mécanismes, tandis que la section « questions-réponses » (encadrés) apporte des précisions qu'il n'est pas fondamental de connaître pour commencer à jouer, mais qui vous aideront lorsque vous rencontrerez des problèmes en cours de partie.

BUT DU JEU

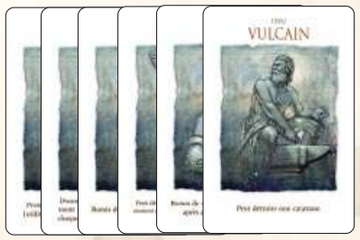
Être le premier à construire les pyramides ou à posséder 4 merveilles et/ou héros ou à obtenir les 4 titres (Maître du commerce, Grand Prêtre, Leader politique & Chef militaire).

Pour une partie longue, on peut fixer l'objectif à 5 héros et/ou merveilles et fixer le coût des pyramides à 13 cartes (car l'extension introduit une 13e ressource). Stratégiquement, les joueurs avertis y trouveront leur compte, mais cela rallonge le temps de jeu d'environ 1 heure.



Cartes commerce

Temple Ville Marché Caravane



Dieux



Créatures mythologiques

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- 1 plateau de jeu
- 6 aides de jeu avec la situation de départ
- 1 livret de règles
- 10 marqueurs : 1 temple, 2 villes, 2 marchés, 5 caravanes
- 1 jeu de pions complet (noir)
- 18 pions en 6 couleurs : 6 x 3 créatures mythologiques
- 78 cartes réparties comme suit :
  - 8 dieux,
  - 6 créatures mythologiques,
  - 21 héros,
  - 1 héros national (Atlas),
  - 1 titre de leader,
  - 30 cartes commerce : 6 céramiques, 5 impôts, 2 esclaves, 2 huiles, 2 métaux, 2 bétails, 2 poissons, 2 céréales, 2 vins, 1 gemme, 1 or, 1 parfum, 1 papyrus et 1 fruit,
  - 11 cartes de héros et merveilles de l'édition de base, réévaluées pour s'intégrer à l'extension.

PLACEMENT INITIAL

Un plateau supplémentaire vient s'ajouter à la carte de base et représente la partie ouest de la Méditerranée, jusqu'aux colonnes d'Hercule et au-delà puisque s'y trouve l'île mythique de l'Atlantide. Le 6e joueur incarne les Atlantes et sa capitale de départ est Poseïdonis.

Toutes les cartes et tous les pions sont classés par catégorie et placés à côté du plateau de jeu, face visible. L'extension rajoutant une vingtaine de nouveaux héros, leur nombre est supérieur à ce qu'il faut pour finir une partie. On mélange donc tous les héros, du jeu de base et ceux de l'extension, et, au hasard, on en écarte 8 qui ne seront pas disponibles pour cette partie.



Créature mythologique



Influence Légion Forteresse Trirème

La victoire s'obtient avec 4 merveilles ou 4 héros ou un mélange des deux ?

On peut gagner avec des merveilles et des héros, pourvu que l'on en ait 4 au total.

À quoi servent tous les pions ?

Chaque joueur dispose de 12 pions influence qui servent à marquer le contrôle des provinces et de 24 pions unités militaires (8 forteresses, 5 trirèmes, 8 légions et 3 créatures mythologiques).

Les autres pions (villes, caravanes, temples et marchés) sont à la disposition de tous les joueurs. Si la province sur laquelle ils ont été posés change de propriétaire, ils restent en place et profitent à ce nouveau joueur.

À quoi servent les héros et les merveilles ?

Héros et merveilles apportent un avantage unique au joueur qui les possède. Ils ne sont pas symbolisés sur le plateau de jeu et ne peuvent être capturés ou détruits. Ils sont à la disposition de tous les joueurs, à l'exception des héros spécifiques. Chaque civilisation en possède un qu'elle est la seule à pouvoir recruter (ex : Jules César pour le Romain).

Pourquoi trouve-t-on dans l'extension des héros et des merveilles du jeu de base avec un pouvoir modifié ?

L'équilibre du jeu est transformé par l'arrivée d'un 6e joueur et d'une vingtaine de nouveaux héros. Certains héros ou merveilles du jeu de base pourraient apparaître, dans ce contexte, comme peu attractifs pour rivaliser avec les nouveaux et être ainsi délaissés par les joueurs ; leurs pouvoirs ont donc été réévalués.

PLACEMENT PRÉDÉTERMINÉ

Chaque joueur tire au hasard une aide de jeu. Pour une première partie, il est conseillé d'utiliser les situations de départ proposées car elles garantissent à tous un démarrage correct. Chacun prend le héros spécifique à sa civilisation (par exemple Hannibal pour Carthage) et, éventuellement, un rôle s'il en a un au départ (par exemple Grand Prêtre pour le Grec) et les place devant lui, face visible. Chacun prend ensuite un set de pions en bois à sa couleur (comprenant les 3 pions créatures mythologiques). Enfin, chacun place sur le plateau de jeu, aux endroits indiqués par la situation de départ, les pions auxquels il a droit.

PLACEMENT LIBRE

Quand les joueurs sont plus chevronnés, ils ne tiennent pas compte de la situation de départ proposée et choisissent eux-mêmes leur potentiel en dépensant pour cela 45 points de construction (au lieu de 36 dans le jeu de base). Ils n'ont alors le droit de se déployer que sur la case de leur capitale et sur celles qui lui sont adjacentes ; à l'exception du Grec qui peut occuper toutes les cases adjacentes à la mer Egée et de l'Atlante (dont la capitale est sur une île !) et qui peut s'implanter sur les cases les plus à l'ouest d'Europe et d'Afrique. On détermine au hasard l'ordre dans lequel les joueurs vont construire et ensuite, chacun construit par vague de 9 points de construction. Le 1er prend et place sur le plateau pour 9 points de construction, le 2e fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué 5 fois et donc aient bien dépensé leurs 45 points de construction (voir tableau coût des constructions – page 7). Lors de cette phase, placer au moins un pion influence sur la capitale est obligatoire.

À moins de 6 joueurs, on neutralise les civilisations qui ne sont pas mises en jeu en plaçant sur leur capitale : 1 pion influence, 1 pion unité mythologique, 1 pion légion, 1 pion forteresse et sur chaque case adjacente : 1 pion influence, 1 pion légion, 1 pion forteresse. Pour le Grec et l'Atlante, les cases adjacentes à leur capitale sont celles du départ prédéterminé.

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.

Le nombre de pions symbolisant les constructions (caravane, ville, marché et temple) est fonction du nombre de joueurs. Consultez le tableau ci-dessous.

	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Caravane	18	23	28	33
Ville	8	10	12	14
Marché	8	10	12	14
Temple	4	5	6	7

Faut-il respecter les règles de placement pendant le déploiement initial ?

Oui, il faut par exemple placer d'abord un pion influence dans une province avant de pouvoir y construire, mais il n'y a bien sûr pas obligation d'attendre un tour pour y construire. De même pour le héros, chaque peuple peut prendre son héros pour 9 mais, dans ce cas-là, son pouvoir n'est pas actif pendant le déploiement (César ne peut pas acheter les légions pour 2, par exemple).
On ne peut bien sûr se procurer aucun autre héros ou merveille pendant le déploiement initial.

Que devient le héros spécifique d'une civilisation si son détenteur ne l'a pas recruté pendant le déploiement initial ?

Il reste à disposition de ce joueur qui peut éventuellement le recruter plus tard. Aucun autre joueur ne peut le prendre à sa place.

Comment sont attribués les rôles liés aux phases de jeu ?

Pendant le déploiement initial, cela se fait au fur et à mesure des constructions : le 1er joueur à construire 1 caravane devient, de fait, Maître du commerce, mais si un joueur le double à un moment, il lui prend immédiatement le titre. En cours de partie, le contrôle a lieu à la fin de chaque tour et seulement à ce moment-là (disposer de + de caravanes pendant la phase de construction n'accorde donc pas le titre de Maître du commerce).

À moins de 6 joueurs et avec le départ prédéterminé, que fait-on des rôles des héros spécifiques qui ne sont pas attribués ?

Pour chaque rôle, il faut respecter le nombre de possessions : si l'Égyptien n'est pas là, c'est le Grec ou le Babylonien qui récupère le titre de Leader politique car ils ont deux villes alors que les autres n'en ont qu'une. S'il y a égalité, on tire au sort parmi les deux qui n'ont pas eu de titre. Mais on essaye d'éviter de donner deux rôles à un même joueur. Dans cet exemple, on accordera le titre de Leader politique au Babylonien car il n'a rien, alors que le Grec a déjà celui de Grand Prêtre.

DÉROULEMENT DES TOURS DE JEU

Les tours de jeu se déroulent en 4 phases (au lieu de 3 dans le jeu de base) : **phase de commerce**, **phase d'offrandes aux dieux**, **phase de construction** et enfin **phase militaire**. Pour chacune de ces phases, un joueur va jouer un rôle privilégié symbolisé par une carte : **Maître du commerce, Grand Prêtre, Leader politique et Chef militaire.**

Au début du jeu, chaque rôle et la carte qui lui est associée sont attribués 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.
- Grand Prêtre : celui qui a le plus de temples 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 sous son contrôle (légions, trirèmes, forteresses et créatures mythologiques).

En cas d'égalité, celui qui a le rôle le garde. Si l'égalité concerne des joueurs qui n'ont 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),

que ces constructions soient dans une province sous son influence ou qu'il les occupe militairement.

Circé, héroïne de l'extension, permet d'utiliser ses légions pour remplacer les caravanes. Hermès et Isis, divinités de l'extension, permettent d'obtenir des cartes supplémentaires.

B) Échange entre les joueurs

- Le Maître du commerce décide combien de cartes seront proposées à l'échange.
- Chaque joueur doit poser devant lui, face cachée, le nombre de cartes indiqué.

Antigone permet de s'exclure volontairement de la phase d'échange.

- Tout le monde révèle ses cartes et les échanges peuvent commencer :

Le Maître du commerce choisit une carte chez un autre joueur, la prend et la pose face cachée devant lui. C'est maintenant au joueur à qui il a pris

une carte de choisir. (Pour éviter l'anti-jeu, pas plus d'un aller et retour consécutif entre deux mêmes joueurs). Cela se répète jusqu'à ce que toutes les cartes soient prises. Deux cas sont alors possibles :

- la dernière carte a été choisie chez le Maître du commerce ; chaque joueur se retrouve avec le même nombre de cartes et la phase de commerce peut se terminer.
- le joueur chez qui on a pris en dernier n'est pas le Maître du commerce et il se retrouve donc avec 1 carte en moins. Le Maître du commerce (qui en a forcément pris une de plus que les autres joueurs) doit lui en donner une qu'il choisit dans son propre jeu (sa main et les cartes posées face cachée devant lui).

Cas particuliers d'arrêt des échanges :

- si deux joueurs se retrouvent seuls, après un aller-retour entre eux, le commerce se termine (avec éventuellement une carte redonnée).

Remarque

Certains héros du jeu de base conféraient des bonus pour obtenir les titres (Agamemnon, Archimède et Salomon). Viennent s'ajouter à eux avec l'extension, Moïse qui octroie un bonus pour être Grand Prêtre et le pouvoir de la déesse Athéna qui donne un bonus de 2 pour n'importe lequel des titres.



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

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

Le nombre de cartes de chaque joueur doit-il être connu ?

Oui ; ainsi le Maître du commerce peut choisir un nombre opportun de cartes à échanger.

Est-ce que le Maître du commerce peut choisir de ne mettre aucune carte à l'échange ou, au contraire, un nombre que certains joueurs ne peuvent atteindre ?

Oui dans les deux cas. C'est une des prérogatives du Maître du commerce que de pouvoir exclure une partie des joueurs ou de carrément annuler la phase d'échange. C'est souvent dans l'optique de contraindre des joueurs à gaspiller des ressources : ce jeu est parfois cruel !

Pas plus d'un aller et retour entre joueur, ça veut dire quoi exactement ?

A prend chez B, B prend chez A, A ne peut reprendre chez B.

Peut-on proposer des cartes impôts à l'échange ?

Oui.

Peut-on s'exclure volontairement de la phase de commerce ?

Non, si on peut participer, on doit le faire. Seule Antigone, une héroïne de l'extension, permet de s'exclure volontairement de la phase de commerce.

Lors des échanges, peut-on prendre une carte qui vient d'être échangée et qui est face cachée ?

Non, les cartes échangées sont acquises définitivement (elles ne restent face cachée que pour contrôler le nombre de cartes déjà échangées).

Phase d'offrandes aux dieux

Une phase supplémentaire est intercalée entre commerce et construction. Un titre correspondant y est associé : celui de Grand Prêtre. Avec un départ prédéterminé, c'est le Grec qui en est le détenteur, ensuite c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de temples et de marchés.

Le Grand Prêtre détermine l'ordre dans lequel les joueurs invoquent (ou non) l'aide d'un dieu (et un seul). Il faut dépenser (cela correspond à une offrande) une combinaison de 3 cartes pour invoquer l'aide d'un dieu. Le joueur pose la carte du dieu devant lui et la garde, quoi qu'il arrive, jusqu'à la phase d'offrandes suivante (les dieux sont capricieux et changent souvent le peuple à qui vont leurs faveurs).

À tout moment pendant le tour de jeu, le détenteur de la carte peut décider d'activer le pouvoir du dieu. Ce pouvoir s'applique immédiatement et le joueur retourne alors la carte pour montrer qu'il a été utilisé (on ne peut abuser de l'aide des dieux et leur bienveillance se limite à une fois par tour). Avant chaque nouvelle phase d'offrandes, toutes les cartes représentant les dieux retournent à l'Olympe (que leur pouvoir ait été utilisé ou non) et sont à nouveaux disponibles.

Les divinités sont au nombre de 8 (voir Pouvoir des dieux).

Est-ce qu'il peut y avoir des conflits de timing dans l'utilisation du pouvoir de certaines divinités ?

Cela ne peut se produire qu'entre Hermès et Isis au moment de la phase de commerce (c'est Hermès qui utilise son pouvoir avant Isis).

Est-ce qu'un joueur peut avoir plusieurs dieux en même temps ?

Non. Seul Adonis confère ce pouvoir.

Phase de construction

C'est le Leader politique qui décide dans quel ordre les joueurs agissent. Quand c'est son tour, un joueur pose, à partir de sa main, une ou plusieurs combinaisons de cartes commerce. C'est la valeur de ces combinaisons qui détermine ce qu'il peut construire.



Une combinaison est composée :

- soit de cartes impôts,
- soit de cartes ressources différentes.

Le nombre de cartes qui composent une combinaison doit être un multiple de 3. Ainsi, on peut faire des combinaisons de 3 cartes (pour acheter la plupart des constructions et unités), de 6 cartes (pour quelques constructions et unités particulièrement puissantes), de 9 cartes (pour les merveilles et héros) et même une combinaison de 12 cartes (pour construire l'ultime merveille qui apporte une victoire instantanée !).



Différentes constructions et unités	Coût
Influence (marque le contrôle d'un joueur sur une province, l'autorise à y construire)	3
Ville (sur un site de ville, rapporte un impôt par tour)	3
Caravane (sur une ressource, rapporte une carte de cette ressource par tour)	3
Légion (unité militaire terrestre de base)	3
Trirème (unité militaire maritime)	3
Forteresse (unité militaire terrestre qui ne se déplace pas)	3
Temple (double le revenu des villes dans la province)	6
Marché (double le revenu des caravanes dans la province)	6
Créature mythologique (unité militaire spécifique à chaque peuple)	6
Héros ou merveille (confère un pouvoir unique au propriétaire)	9
Pyramides (ultime merveille qui accorde immédiatement la victoire)	12

Les cartes ressources non utilisées pour faire des combinaisons sont défaussées à la fin de la phase de construction. On ne peut garder d'un tour à l'autre que 2 cartes impôts au maximum.

Plusieurs héros/merveilles accordent une réduction pour construire (César, Périclès, Atlas, le Mausolée, Crésus, Minos, Spartacus, Imhotep) mais ces réductions ne peuvent en aucun cas se cumuler.



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 (les 2 céréales feraient un doublon). 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 cartes.

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



Peut-on placer une influence adjacente à une influence que l'on vient de construire ce tour-ci ?

Non, il faut attendre le tour suivant (comme pour construire dans cette nouvelle province).

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

Oui, pour le déplacement des unités (voir phase militaire – règles de déplacement) comme pour l'influence.

Est-ce qu'une province déjà sous contrôle est perdue si elle n'est plus adjacente au reste de l'empire ?

Non, l'adjacence n'est exigée qu'au moment de la pose de l'influence.

Peut-on mettre des pions influence en mer ?

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

Règles de construction

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.

Il ne peut placer un pion influence que dans une province adjacente à une province qu'il contrôle déjà (par frontière commune ou parce qu'une chaîne ininterrompue de trirèmes les relie) et qui n'est pas sous l'influence d'un autre joueur (sauf conversion : voir phase militaire - options de conquête).

Pendant le tour où il place son pion influence, il ne peut rien construire d'autre dans la province. Il doit attendre le prochain tour de jeu.

Dans une province, il ne peut construire qu'un seul temple, un seul marché et une seule forteresse (la statue de Zeus permet de construire 2 forteresses par région). Il ne peut construire qu'une ville par site et qu'une caravane par ressource.

Il ne peut construire des trirèmes que dans les provinces ayant une côte et sur les îles. Elles se déplaceront dans une case de mer adjacente pendant la phase militaire.

Il ne peut rien construire dans une province en guerre ou envahie militairement, à l'exception de la capitale sur laquelle son propriétaire peut toujours construire.

Il ne peut construire que s'il reste des pions disponibles pour le faire : la gestion de la pénurie est un élément stratégique de Mare Nostrum !

Les avantages conférés par les héros et par les merveilles sont immédiats.

La Reine de Saba permet de recruter des légions même là où l'on n'a pas d'influence.

Phase militaire

C'est le Chef militaire qui décide dans quel ordre les joueurs vont agir. Quand c'est son tour, un joueur effectue les déplacements de ses unités et règle immédiatement les combats qu'ils occasionnent. Il peut le faire dans l'ordre qu'il souhaite, mais il doit impérativement terminer les mouvements (et combats éventuels) maritimes avant de passer aux déplacements terrestres.

Règles de déplacement

Le joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités, ou même aucune.

Il commence par déplacer ses trirèmes. Celles qui viennent d'être construites doivent prendre la mer. Elles vont de la province de construction à une mer adjacente ou, si elles sont déjà en mer, jusqu'à une mer adjacente. Les combats maritimes ne sont pas obligatoires (sauf cas particulier du blocus grec). Toutefois si le joueur choisit d'attaquer, il doit le faire avant ses déplacements terrestres et prend donc le risque de perdre certaines flottes qui auraient pu servir à déplacer ses légions. Atlas, le héros spécifique des Atlantes, permet à ses trirèmes de se déplacer 2 fois, mais si elles veulent combattre à l'issue de leur 1er mouvement, elles perdent le bénéfice d'en faire un second. Énée, héros mythologique, permet de convoyer à travers 1 case de mer même en l'absence de flotte. Le dieu Poséidon permet de détruire une trirème même au moment de son utilisation.

Ensuite, le joueur déplace ses légions et ses créatures mythologiques. Elles se déplacent d'une province à une province adjacente, soit par frontière commune, soit par route maritime (en utilisant ses trirèmes : toute région reliée par une ou plusieurs trirèmes est considérée comme adjacente). Les combats terrestres ne sont, eux, pas facultatifs et toute armée qui pénètre dans une case occupée par un adversaire doit attaquer.

En cas de pénurie, peut-on décider de détruire une de ses propres constructions pour la reconstruire ailleurs ?

Non, de la même façon que l'on ne peut pas pratiquer la technique de la « terre brûlée » et en détruire volontairement devant l'invasion d'un adversaire.

Que se passe-t-il quand deux joueurs peuvent construire leur 4e héros ou merveille ou les pyramides lors d'un même tour ?

Dès qu'un joueur réunit les conditions de victoire, le jeu s'arrête immédiatement. C'est important car cela fait partie des avantages du Leader politique. Toutefois, si plusieurs joueurs peuvent finir le même tour et qu'aucun d'eux n'est Leader politique (et que c'est donc lui qui pourrait décider arbitrairement qui gagne !), on peut convenir d'un match nul. Si l'un des deux a construit les pyramides, il est déclaré vainqueur.

Est-ce qu'une seule flotte dans une région maritime peut transporter plusieurs unités ?

Oui, il suffit que 2 provinces soient reliées par une chaîne ininterrompue de trirèmes pour être considérées comme adjacentes.

Une trirème contrôle-t-elle une région maritime ?

Non, il n'y a pas de notion de « zone de contrôle » dans ce jeu. En mer, les combats ne sont pas obligatoires, un joueur peut amener une trirème dans une région maritime déjà occupée sans attaquer. Le joueur présent ne peut réagir et contre-attaquer que pendant son propre tour de jeu (sauf cas particulier du blocus grec).

Une trirème qui n'a pas encore pris la mer, lors du tour où elle a été construite, peut-elle être détruite en cas d'attaque de la province où elle se trouve ?

Non. Il n'y a aucune interaction d'aucune sorte entre combat maritime et combat terrestre. La trirème est ignorée.

Une trirème peut-elle rester à terre après sa construction ?

Non, elle doit obligatoirement prendre la mer à sa première phase de mouvement.



Deux unités mythologiques ont des capacités spéciales de déplacement, il s'agit du kraken qui peut plonger sous les mers et du Griffon qui peut voler. En revanche, ils ne peuvent être convoyés par les trirèmes de façon classique (voir descriptif des créatures mythologiques).

Règles de combat

- Tout combat se résout en un seul round.
- L'attaquant et le défenseur lancent simultanément autant de dés qu'ils ont d'unités engagées. Chacun fait la somme et détruit 1 unité adverse pour chaque tranche de 5 points totalisés. C'est le joueur qui perd les unités qui choisit celles qu'il perd. Une héroïne, Penthésilée, octroie à son possesseur le pouvoir de perdre ses unités par tranche de 6 points au lieu de 5.
- Les trirèmes n'interviennent pas dans les combats terrestres et les combats qui ont lieu sur les cases où elles sont en construction n'ont aucune incidence sur elles.
- 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 que l'on doit lancer pour elles obtient un résultat automatique de 6).
- Chaque civilisation dispose d'une unité mythologique qui a un pouvoir spécifique et qu'elle seule peut construire (voir descriptif des créatures mythologiques) mais toutes les unités mythologiques ont l'avantage de procurer 6 points à leur possesseur dans un combat où elles sont impliquées (le dé que l'on doit lancer pour elles obtient un résultat automatique de 6). Ce sont les unités militaires les plus puissantes du jeu ; elles sont limitées à 3 par joueur et il faut constituer une combinaison de 6 cartes pour en invoquer une.
- De nombreux héros confèrent un avantage en combat : Ajax permet de relancer certains dés, Ariane donne un bonus en défense grâce

aux équipements de la province, Midas permet d'utiliser ses impôts pour convertir une légion adverse, Hamilcar permet de choisir de faire 4 aux dés plutôt que de les lancer, et la Méduse permet d'interdire, 1 fois par tour, les combats sur une case. Mars, divinité de l'extension, confère un bonus de 6 après avoir vu le résultat des dés de combat.

Cas particulier du blocus grec

Le Grec tire naturellement son pouvoir de la mer et il a tendance à étendre son empire en colonisant les îles. Comme les combats maritimes ne sont pas obligatoires, il éprouve souvent des difficultés à défendre son territoire des invasions ennemies.
La règle du « blocus grec » a été ajoutée. Le Grec, et lui seul, peut, après qu'un autre joueur a annoncé son intention de convoyer des troupes dans une province sous influence grecque, attaquer les flottes de ce joueur. Il peut attaquer dans n'importe quelles cases maritimes où le convoyage a lieu mais ne peut pas en profiter pour faire des combats supplémentaires en attaquant des trirèmes ailleurs. Après les combats, le joueur peut convoyer normalement partout où il lui reste une chaîne ininterrompue de trirèmes.

Exemple : j'ai construit 2 légions et 1 trirème dans la province d'Athènes. J'avais déjà une trirème en mer Ionienne. Je déplace ma flotte de Ionienne en Adriatique et je place celle que je viens de construire en Ionienne. Maintenant je peux convoyer mes 2 légions directement à Rome grâce à mes 2 trirèmes qui forment une chaîne ininterrompue d'Athènes à Rome et j'attaque immédiatement la forteresse ! Je pourrai bouger ensuite d'autres unités.

Le Chef militaire et le Leader politique décident de l'ordre de jeu dans leurs phases respectives. Doivent-ils annoncer l'ordre complet dès le début de la phase ? Ou bien désignent-ils les joueurs au fur et à mesure ?

Ils annoncent le joueur dont c'est le tour au fur et à mesure.

Un joueur peut-il alterner mouvement et combat ?

Oui. Chaque unité peut simplement bouger et attaquer - dans cet ordre et une seule fois par tour. Le joueur organise ses mouvements et ses déplacements comme il le souhaite. Par exemple, il peut : attaquer une province avec des unités provenant de plusieurs provinces adjacentes en un seul combat - attaquer successivement une province avec des unités différentes - scinder des unités stationnées sur une même province pour attaquer plusieurs provinces adjacentes - attaquer plusieurs adversaires qui seraient restés en guerre sur une province en scindant les troupes qu'il y envoie ou n'attaquer qu'un seul adversaire en ignorant l'autre... Cette souplesse dans la façon de gérer la phase militaire est voulue, elle offre aux joueurs de nombreuses possibilités.

Lorsqu'un 3e joueur attaque une province en guerre dans laquelle 2 joueurs sont déjà présents, ce 3e joueur attaque qui ? Les deux ? Un seul, mais lequel ?

Chacune de ses unités doit combattre, mais il peut très bien scinder ses forces en plusieurs attaques ou les grouper contre un même joueur.

Dans une province qui était en guerre à la fin du tour précédent, un round de combat est-il obligatoire ?

Uniquement si le joueur actif ne bouge pas et qu'il reste dans la province occupée. Une forteresse (sauf si elle est montée sur roulettes !) ne peut donc fuir et doit combattre.

Options de conquêtes

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

1. Il reste des unités appartenant à plusieurs joueurs. La province est dite « en guerre ». Éventuellement, d'autres joueurs qui n'ont pas encore joué ce tour peuvent 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 reste des unités appartenant à un seul envahisseur : le joueur actif.

Il a trois options :

A. Le pillage

Il détruit immédiatement une construction (ville, caravane, temple ou marché) et une seule, quel que soit le nombre d'unités dans la province.

B. L'occupation

Il place ses unités sur les constructions (1 unité par construction) et en prend alors temporairement le contrôle : il en perçoit le revenu à la place du propriétaire pendant la phase de commerce et elles comptent pour lui au moment de l'attribution des titres. Placer une unité sur un temple ou un marché ne rapporte rien en soi, mais permet de doubler ce que rapportent les autres unités dans cette province. Dès que les unités de l'envahisseur quittent la province, son propriétaire légitime en reprend le contrôle.

C. La conversion

Il place une de ses unités sur le pion influence du propriétaire. Il peut, lors de la phase de construction suivante, le remplacer par un de ses propres pions influence sous réserve de satisfaire aux règles de construction : la province doit être adjacente à son empire et il doit payer le coût de construction de l'influence. La province passe alors sous son contrôle avec toutes les constructions qui s'y trouvent. En attendant, la production continue d'être perçue par son propriétaire légitime.

En résumé, piller ne rapporte rien, mais permet de freiner un joueur de façon certaine (effet immédiat) ; occuper permet de gagner des ressources supplémentaires (ou de s'emparer d'un titre) temporairement dans une région où l'on estime ne pas pouvoir s'implanter à long terme ; et enfin, convertir est plus lucratif à long terme mais ne rapporte rien le tour même et reste aléatoire puisque l'on ne sait jamais si l'on pourra convertir (l'adjacence à l'empire peut être annulée si un autre joueur attaque vos bateaux, par exemple).

Là encore, de nombreux héros confèrent un avantage lié aux options de conquête : Nabuchodonosor permet de gagner des ressources en pillant, Achille permet de piller 1 construction par unité militaire présente, Gilgamesh permet de placer 1 forteresse gratuite en même temps que 1 pion influence, Jason permet de capturer 1 caravane occupée par tour, etc.

Cas particulier de la capitale

La province dans laquelle se trouve la capitale ne peut être convertie et son propriétaire peut toujours y construire, qu'elle soit occupée ou non.

Revendication pour l'attribution d'un titre

Ce n'est pas à proprement parler une phase de jeu. Juste avant de commencer un nouveau tour de jeu, les joueurs ont la possibilité de réclamer un titre (voir déroulement des tours de jeu, pour les conditions d'obtention d'un titre).

Que se passe-t-il quand un joueur A vient attaquer un joueur B dans une province où il avait placé des unités pour occuper ou convertir ?

Il y a combat et toutes les unités présentes dans la province peuvent participer (même celles qui étaient placées en occupation). Si B parvient de nouveau à rester seul (et qu'il lui reste des unités !) il peut continuer à occuper ou convertir. S'il n'élimine pas complètement l'attaquant, occupation ou conversion ne peuvent avoir lieu, car cela est impossible dans une province en guerre. Le pillage est moins lucratif mais marche à tous les coups !...

Si, après l'attaque d'un joueur A sur un joueur B, il reste des unités des deux joueurs et que le joueur B joue ensuite et fuit, est-ce que les légions du joueur A peuvent Piller/Occuper/Convertir ?

Non, on ne peut Saccager/Occuper/Convertir qu'à la fin d'un combat que l'on a initié (en étant le joueur actif) et s'il ne reste plus aucune autre unité que les siennes.

Exemples de résolution de combat

L'Atlante attaque la capitale du Carthaginois avec 4 légions et 1 kraken sorti des mers. Il y a dans la province de Carthage : 1 forteresse, 1 béhémoth et 2 légions.

L'Atlante lance 5 dés car le kraken ne bénéficie pas du 6 automatique puisqu'il y a un béhémoth en face. Le Carthaginois lance 2 dés (pour les légions) et rajoute 12 pour sa forteresse et sa créature. Il bénéficie en outre d'un bonus de +2 (pouvoir d'Hannibal qui confère +1 à chaque légion).

L'Atlante obtient : 2+4+1+5+4 = 16 et fait donc 3 pertes.

Le Carthaginois obtient : 3+3+(12+2 de bonus) = 20 et fait donc 4 pertes.

Le Carthaginois préfère perdre ses 2 légions et sa forteresse pour garder le béhémoth qui coûte 6. L'Atlante fait le même calcul et perd ses 4 légions. Il reste des unités aux deux joueurs. La province reste en guerre mais, comme c'est sa capitale, le Carthaginois peut y construire au tour suivant. Le kraken n'a plus qu'à replonger rapidement en mer…

Pouvoir des héros

Agamemnon : bonus de 3 pour être Maître du commerce.
Archimède : bonus de 3 pour être Chef militaire.
Hélène de Troie : 1 fois par phase militaire, peut convertir 1 légion ennemie qui l'attaque (qui pénètre dans une province sous son contrôle).
Nabuchodonosor : gagnez 1 carte ressource ou 1 carte impôts lorsque vous pillez. Valable aussi pour temples et marchés (pour le marché, prendre 1 des ressources produites dans cette province).
Salomon : bonus de 3 pour être Leader politique.
Ulysse : 1 fois par phase de commerce, peut obliger un joueur à prendre chez lui. S'utilise juste après l'annonce du joueur de la carte qu'il désirait prendre et annule sa décision.

Pouvoir des merveilles

Colosse : rapporte 1 carte impôts supplémentaire lors de la collecte des revenus.
Jardins suspendus : permet de conserver 2 cartes ressources non utilisées après la phase de construction (alors qu'ordinairement il est impossible d'en garder).
Mausolée : les influences, villes, caravanes, temples et marchés coûtent -1 à la construction.
Phare : permet de poser des pions influence sans tenir compte de l'adjacence à son empire. Donne 1 influence gratuite à son entrée en jeu.
Pyramides : nécessitent une combinaison de 12 cartes et donnent la victoire.
Statue de Zeus : permet de construire 2 forteresses par province. Donne 1 forteresse gratuite à son entrée en jeu.
Temple d'Artémis : rapporte 1 carte ressource supplémentaire lors de la collecte des revenus.



Lorsque l'on achète un héros ou une merveille, est-ce que l'on choisit ou est-ce un tirage aléatoire ?
On choisit.

Est-ce que le héros spécifique à la civilisation compte dans les 4 nécessaires pour gagner ?
Oui.

Le Romain peut-il choisir le mausolée comme merveille et si oui, ne paye-t-il ses légions que 1 impôt ou 1 ressource ?
Pour le mausolée, le bonus de -1 ne sert que pour certaines constructions : influence, ville et caravane coûtent 2 cartes au lieu de 3, temple et marché coûtent 5 cartes au lieu de 6. Ce bonus ne s'applique pas aux unités militaires, ni aux héros ou merveilles. De plus, de façon générale, les bonus de réduction de coût ne se cumulent pas (on ne peut pas excéder –1).

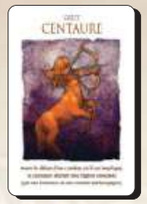
Hélène peut-elle convertir si elle a déjà 8 légions en jeu ? Peut-elle convertir des légions qui sont dans la province depuis le tour d'avant ?
Dans Mare Nostrum, la pénurie est un élément du jeu, donc si le joueur n'a plus de légion en réserve, c'est fichu !
Dans la règle, il est spécifié « une légion qui pénètre dans une province » donc, seulement à son arrivée et plus après…

Est-ce qu'après un aller-retour avec un joueur, le possesseur d'Ulysse peut quand même forcer ce joueur à reprendre chez lui ?
Oui absolument. Les pouvoirs des héros priment sur les règles.



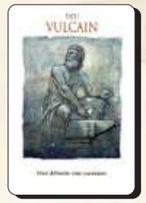
Pouvoir des héros spécifiques à chaque civilisation

Atlas – Atlantide : les trirèmes ne coûtent que 2 à construire et elles peuvent se déplacer 2 fois. Si le joueur choisit de combattre après le 1er mouvement, la trirème ne se redéplace pas.
César – Rome : les légions ne coûtent que 2 pour être construites.
Cléopâtre – Égypte : à chaque phase de construction, permet de changer 1 carte ressource en impôt ou inversement.
Hammourabi – Babylone : permet de poser gratuitement un pion influence par tour.
Hannibal – Carthage : les légions bénéficient d'un + 1 au dé en combat. Donne 1 légion gratuite à son entrée en jeu qui est placée sur la capitale.
Périclès – Grèce : les trirèmes ne coûtent que 2 à construire et bénéficient d'un + 1 au dé en combat. Donne 1 trirème gratuite à son entrée en jeu qui est placée sur la capitale.



Pouvoir des créatures mythologiques

Béhémoth – Carthage : contre un béhémoth, les unités qui font automatiquement 6 (forteresses et créatures mythologiques) perdent cet avantage et doivent lancer un dé.
Centaure – Grèce : avant le début d'un combat où il est impliqué, le centaure détruit une légion ennemie (pas une forteresse ou une créature mythologique).
Griffon – Babylone : il peut se déplacer jusqu'à 2 cases de distance en survolant une région (même une mer ou une région occupée militairement). Il ne peut pas être convoyé par les trirèmes.
Kraken – Atlantide : sur terre, le kraken peut seulement se déplacer dans les territoires côtiers. En revanche, il peut aller dans les cases de mer et y combattre. Il ne peut pas être convoyé par les trirèmes.
Au lieu de se déplacer, il peut s'immerger (on le place alors sur la carte Kraken) et ressortir un tour ultérieur dans n'importe quelle case de mer **et** se déplacer.
Phœnix – Egypte : chaque fois que le phœnix est éliminé, on le place sur la carte Phœnix. Il peut alors être ressuscité sur la capitale avec une combinaison de 3 cartes.
Titan – Rome : chaque titan peut attaquer à une case de distance en lançant un dé (remplace alors l'attaque habituelle). Les attaques de plusieurs titans se combinent au dé.



Pouvoir des dieux

Athéna : ajoute +2 pour le décompte d'un titre.
Baal : peut détruire une ville adverse.
Hermès : produit 3 cartes ressources supplémentaires parmi des ressources que le joueur produit (utilise son pouvoir pendant la phase de commerce, après la production mais avant Isis).
Ishtar : protège du pouvoir d'un autre dieu (utilisable que si l'on est la cible).
Isis: donne de la réserve secrètement 1 carte ressource à chaque joueur (y compris soi-même, après production, après Hermès et avant échange).
Mars : +6 ajouté à un total de combat après avoir vu le résultat des dés.
Poséidon : peut détruire une trirème adverse (même au moment où son propriétaire tente de l'utiliser pour convoyer ou pour combattre).
Vulcain : peut détruire une caravane.

Rôles liés aux différentes phases du jeu

Maître du commerce (caravanes + marchés) : détermine le nombre de cartes échangées lors de la phase de commerce. Commence à choisir lors de l'échange. Redonne, si besoin, 1 carte à la fin de l'échange au joueur chez qui on a pris en dernier. Choisit cette carte parmi toutes les siennes (gardées ou échangées).

Grand Prêtre (temples + marchés) : détermine l'ordre du tour pendant la phase d'offrandes aux dieux.

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

Chef militaire (unités militaires) : détermine l'ordre du tour pendant la phase militaire.





Est-ce que le fait d'avoir deux béhémoths impliqués dans un même combat apporte un avantage supplémentaire ?

Non, un seul béhémoth aurait suffi.

Est-ce que le kraken peut s'immerger le tour où il est créé ?

Oui, cela remplace son mouvement normal.

Est-ce que les titans peuvent attaquer à distance des flottes ?

Oui.

Est-ce que Baal ou Vulcain peuvent utiliser leur pouvoir pendant la phase de construction pour récupérer une ville ou une caravane et la reconstruire immédiatement ?

Oui, ça peut être un effet secondaire intéressant…

Est-ce que si Poséidon détruit la flotte au moment où le joueur annonce son convoyage, les unités transportées sont perdues ?

Non. Par contre, le convoyage est annulé.

Quel est l'intérêt d'Isis ?

En général, le joueur se donne à lui-même une ressource qu'il ne produit pas et donne aux autres des ressources qu'ils produisent mais que lui ne possède pas, en espérant que les joueurs mettront ces doubles à l'échange. Mais il peut y avoir des utilisations d'Isis encore plus retorses, que vous découvrirez sans doute en jouant…

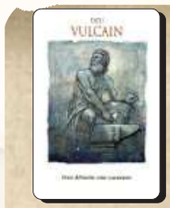
Si un joueur possède Adonis et le titre de Grand Prêtre, peut-il se faire jouer en 1er et prendre les 2 dieux qu'il souhaite ?

Non. Il peut se faire jouer en 1er grâce au titre de Grand Prêtre, mais le pouvoir d'Adonis s'applique forcément à la fin de la phase, une fois que tous les joueurs ont eu la possibilité de faire une offrande.

Pouvoir des héros mythologiques

Achille : pille 1 construction par unité militaire présente.
Adonis : permet de récupérer le pouvoir d'un dieu qui n'a pas été choisi, à la fin de la phase d'offrandes aux dieux (en + de la possibilité de faire une offrande).
Ajax : à chaque lancer de dé en combat terrestre, permet de relancer une fois les dés souhaités.
Antigone : permet de s'exclure volontairement de la phase de commerce après avoir entendu le nombre de cartes demandées par le Maître du commerce.
Ariane : chaque équipement dans la province donne un bonus au dé en combat.
(ville et caravane donnent +1 ; marché et temple donnent +2).
Castor & Pollux : copient définitivement le pouvoir d'un héros adverse en jeu (pas d'une merveille et pas d'un héros spécifique à une civilisation).
Circé : permet d'utiliser ses légions comme des caravanes pour produire des ressources (nécessité d'avoir son influence sur la province).
Crésus : permet de construire dans une province le tour où on y place l'influence avec un coût de –1 (non cumulable avec d'autres réductions et cette réduction s'applique une seule fois par type de construction).
Énée : permet de convoyer à travers une case de mer même en l'absence de flotte (la case choisie est la même pour tout le tour mais le joueur l'annonce quand il veut).
Gilgamesh : place 1 forteresse gratuite dans une nouvelle province (au moment où il place l'influence).
Hamilcar : permet de choisir de faire 4 aux dés de combat plutôt que de les lancer (on peut décider d'utiliser le pouvoir pour quelques dés seulement et lancer les autres). Valable seulement pour les combats terrestres.
Hercule : 1 fois par tour, permet d'utiliser 1 légion comme si c'était 1 créature mythologique.
Imhotep : permet de construire les merveilles (pas les héros) avec 1 carte de moins (y compris les pyramides).
Jason : capture les caravanes (1 fois par tour, pendant la phase de construction, permet de récupérer 1 caravane qu'il occupe sous réserve de pouvoir la placer).
Méduse : peut interdire tous les combats, 1 fois par tour, sur une province où le joueur possède des unités (cette interdiction doit être annoncée avant le lancer des dés).
Midas : permet d'utiliser les impôts en combat : 2 impôts convertissent 1 légion adverse (utilisable aussi en attaque).
Minos : permet de construire sur les îles avec un coût de –1 (non cumulable avec d'autres réductions et pour 1 seule construction de chaque type par île et par tour).

Moïse : bonus de 2 pour être Grand Prêtre et accorde le passage des détroits : Messine, Bosphore, Colonnes d'Hercule (l'actuel Gibraltar) et, bien sûr, la traversée de la Mer Noire. Avoir le passage signifie : permettre le transport d'unités et l'implantation d'influence, sans avoir besoin de flotte.
Penthésilée (reine des Amazones) : perd ses unités terrestres par tranche de 6 points au lieu de 5.
Reine de Saba : permet de recruter des mercenaires, uniquement des légions prises dans sa réserve, sur une case du bord du plateau sans avoir besoin d'avoir une influence (même chez un adversaire).
Spartacus : 1 fois par tour, pendant la phase de construction, permet de construire 1 légion avec 1 carte esclave (non cumulable avec d'autres réductions).



Est-ce qu'Ajax peut relancer un dé puis, en fonction du résultat, décider d'en relancer un autre ?

Non, après le lancé initial, Ajax permet au joueur de relancer autant de dés qu'il le souhaite, mais tous en un seul lancé.

Si le joueur qui recrute Castor & Pollux décide de copier Adonis par exemple, dans quel ordre sont ensuite utilisés les deux pouvoirs ?

C'est l'original qui bénéficie du privilège d'utiliser son pouvoir en premier s'il le souhaite.

Pour Circé, est-ce que son pouvoir signifie que son propriétaire peut bénéficier des ressources d'une province le tour où il y place l'influence, s'il prend soin d'y amener des légions ?

Oui et son pouvoir est bien pratique aussi pour se prémunir du pouvoir de Vulcain, pour peu que l'on ait laissé 1 légion stationnée dans la province visée. Un marché double le revenu de la légion.

Pour Crésus que signifie exactement « une seule fois par type de construction » ?

Imaginons que le joueur veuille construire 2 caravanes et 3 légions, il payera 1 caravane et 1 légion avec la réduction, mais payera les constructions supplémentaires au prix normal. C'est le même principe pour Minos.

Est-ce que le 4 automatique au dé d'Hamilcar se combine avec le bonus d'Hannibal et permet un 5 automatique ?

Oui, c'est une « combo » historique !…

Est-ce que Hercule peut changer temporairement sa légion en n'importe quelle unité mythologique du jeu ?

Non, uniquement l'unité qui correspond à sa civilisation.

Est-ce que Midas, à l'instar d'Hélène de Troie, doit disposer d'une légion en réserve pour utiliser son pouvoir ?

Oui. Par contre, il n'a pas la restriction due à son influence.

Quelques conseils stratégiques à propos des :

Titres correspondants à chacune des phases

Ils sont fondamentaux et l'expérience montre qu'un joueur qui réussit à en cumuler 2 pendant quelques tours gagne presque systématiquement.

Le Maître du commerce est très avantageux car il évite le gaspillage de cartes (en principe !) et permet d'obliger les autres à se calquer sur votre rythme : peu de cartes à l'échange quand vous avez besoin de petites combinaisons (car les doubles ne sont alors pas gênants) et de longs échanges pour tenter une combinaison de 9 cartes au moment où se procurer un héros ou une merveille devient prioritaire.

Le Grand Prêtre est bien utile puisque les pouvoirs des dieux sont uniques et qu'il risque de ne plus y avoir beaucoup de choix pour les joueurs que vous appellerez en dernier. Quand la lutte est âpre pour le titre de Maître du commerce ou de Leader politique, le fait de décider de qui aura l'opportunité de prendre Vulcain ou Baal est souvent déterminant.

Le Leader politique permet de construire en 1er quand ça va être « un tour à merveilles » (plusieurs joueurs devraient avoir réussi une combinaison à 9 cartes) et qu'il vaut mieux choisir avant les autres ; mais il permet aussi de jouer en dernier quand on veut voir ce que va construire un proche voisin, histoire de ne pas s'équiper en caravanes, le tour où lui investit dans des légions ! Notez également que la victoire revient à celui qui est le 1er à réaliser une des deux conditions : si plusieurs joueurs peuvent y parvenir dans le même tour, l'ordre dans lequel on construit est crucial.

Enfin, le Chef militaire est primordial pour ceux qui veulent agrandir leur empire comme pour ceux qui veulent se défendre. Jouer en dernier, puis en premier au tour suivant permet de faire des raids sur des provinces ennemies sans que le propriétaire puisse réagir. Obliger un de vos voi-sins menaçants à jouer avant qu'un de ses propres voisins n'ait joué risque fort de l'inciter à la prudence, alors que dans le cas inverse, il n'aurait pas hésité à se dégarnir pour vous envahir. Jouer en dernier est aussi bien pratique pour occuper une construction abandonnée et parfois faire changer de main, un rôle…