

Mare Nostrum

Podsumowanie najważniejszych elementów gry

Koszt budowy (liczba kart w zestawieniu)

Przedmiot	Efekt	Typ	Liczba kart
Znacznik Wpływu	Kontrola prowincji	Znacznik	3
Miasto	Dostarcza 1 Kartę Podatków	Budynek	
Karawana	Dostarcza 1 Kartę Towarów	Budynek	
Legion	Jednostka lądowa	Jednostka wojskowa	
Tryrema	Jednostka morska	Jednostka wojskowa	
Forteca	Nieruchoma jednostka lądowa	Jednostka wojskowa	
Świątynia	Podwaja dochód z miasta	Budynek	6
Targ	Podwaja dochód z karawan	Budynek	
Cud lub Bohater	Różny efekt	Karta	9
Piramidy	Zwycięstwo	Karta	12

Wyniki bitwy

Sytuacja po rundzie bitwy	Wybór atakującego	Efekt	Wpływ na dochody	Wpływ na budowę
Armie obu graczy są obecne w prowincji	-	-	Dochód trafia do prawdziwego właściciela prowincji	Nie ma możliwości stawiania budowli
Obecne są tylko armie należące do najeźdźcy	Splądrowanie	Natychmiast niszczy JEDEN z budynków bez względu na liczbę legionów.	Dochód trafia do prawdziwego właściciela prowincji	Nie ma możliwości stawiania budowli
	Okupowanie	Najeźdźca uzyskuje towary i podatki z budynków okupowanych przez jego legiony (1 legion na budynek)	Dochód jest dzielony	Nie ma możliwości stawiania budowli
	Przekształcenie	Najeźdźca przejmie kontrolę nad prowincją w najbliższej Fazie Budowy	Dochód trafia do prawdziwego właściciela prowincji	Tylko gracz przekształcający prowincję może stawiać na niej budowle