

ANTIKE DUELLUM



REGOLAMENTO

Due imperi antichi e potenti solcano i mari, scoprono nuove città, erigono templi gloriosi, e sviluppano nuove tecnologie. Tuttavia i territori e le risorse sono limitate, e la coesistenza pacifica rischia di sfociare presto in un conflitto militare. Chi potrà gestire al meglio i loro affari di stato? Chi potrà favorire il proprio popolo contro i capricci del destino? E chi avrà il genio strategico per portare le proprie legioni e flotte alla vittoria? La risposta sarà nelle vostre mani.

MAC GERDTS



MATERIALI DI GIOCO

74 Segnalini di Legno

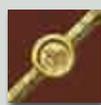
-  **24 Galee** (12 per giocatore, colore marrone e beige)
-  **24 Legioni** (12 per giocatore, colore marrone e beige)
-  **2 Segnalini di Gioco** (marrone e beige)
-  **12 Dischetti di Legno** (6 per giocatore, colore marrone e beige)
-  **12 Templi**

- 1 Regolamento
- 1 Introduzione Rapida
- 1 Almanacco

TABELLONE DI GIOCO



34 Segnalini Città

-  10 Oro
-  12 Marmo
-  12 Ferro

12 Mura delle Città



I segnalini delle città e le mura hanno il colore del rispettivo giocatore sulla loro parte posteriore.

Monete

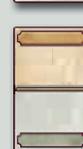


Risorse



Le risorse sono in tagli da 1, 2 e 5. I segnalini per l'oro sono di color oro. Quelli per il marmo sono di colore bianco mentre quelli per il ferro sono di colore blu.

54 Carte

-  21 Personaggi
-  25 Carte Evento
-  2 Carte Evento Vuote (possono essere riempite al bisogno)
-  2 Carte Regolamento Breve

2 Unità Speciali



Il materiale di gioco è disponibile in quantità limitata. Se un giocatore non ha più legioni o galee, o se nella scorta non ci sono più gettoni città, o templi, il gio-

catore non ne potrà usufruire. Solo le risorse (oro, marmo e ferro) sono da considerarsi illimitate. Nel raro caso in cui la scorta delle risorse non sia sufficiente,

è possibile utilizzare altri segnalini come "penny" per indicare quali risorse ora valgono il doppio della loro denominazione.

SET UP

Il set up del gioco è descritto in dettaglio all'interno dell'Introduzione Rapida. Ecco una breve descrizione di come prepararsi per una partita:

1. Setup del Giocatore

Ogni giocatore riceve le parti in legno del suo colore: 12 galee, 12 legioni, 1 segnalino posizione e 6 dischetti di legno. Inoltre, ogni giocatore riceve 1 segnalino "mura della città". Ogni giocatore mette un segnalino del proprio colore sullo zero del tracciato dei punti vittoria.

Entrambi gli spazi di reclutamento ricevono 1 legione e 1 galea.

Entrambi i giocatori sistemano i relativi simboli di fornitura risorse nelle città di partenza con il simbolo (oro, ferro, marmo) corrispondente. Ogni giocatore riceve una fornitura iniziale di 3 unità di marmo, 3 di ferro, e 3 d'oro.

2. Giocatore Iniziale

Il giocatore iniziale è scelto a caso e l'altro giocatore riceve 1 moneta a titolo di compensazione.

3 Impostare la Riserva

Mettere i segnalini marmo, ferro e oro, le monete, i templi, le mura della città accanto alla plancia di gioco per l'uso quando sarà necessario.

Dividete le carte personaggio in cinque pile.

4. Carte Evento

Le 25 carte evento sono mescolate e posizionate come disegnato accanto al tabellone. 3 carte evento vengono rigirate e formeranno il set di apertura.



PANORAMICA DEL TURNO DI GIOCO

Entrambi i giocatori guidano un'antica civiltà: Cartaginesi contro i Romani o, sul retro del tabellone, Greci contro Persiani. Ogni nazione inizia rispettivamente con 3 città che producono marmo, ferro e oro. Queste risorse verranno utilizzate per sviluppare la civiltà. Una nazione potrà erigere templi e costruire mura di marmo. Sarà in grado di sviluppare le tecnologie militari e reclutare unità con l'oro, mentre utiliz-

zerà il ferro per equipaggiare legioni e galee. Le nazioni espanderanno i loro confini, spostando le legioni e le galee e al fine di fondare nuove città, al costo di una risorsa per tipo: marmo, ferro e oro. Legioni e galee possono essere usate anche per conquistare le città dell'avversario. I templi triplicano la capacità delle città di produrre risorse, difendere e costruire nuove unità militari. Le mura delle città offrono ulterio-

re forza. La conoscenza delle nuove tecnologie può raddoppiare le distanze movimento di unità militari, aumentare la forza difensiva delle città di proprietà di 1, o rafforzare l'economia. Se una nazione raggiunge determinati obiettivi si vince il favore dei personaggi storici. La prima nazione che riesca ad avere il favore di 9 personaggi storici vince la partita.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Per vincere, i giocatori dovranno essere i primi a possedere 9 personaggi storici.

Ci sono cinque diversi tipi di personaggi, che sono necessari per il raggiungimento degli obiettivi speciali.



6 RE

Per ogni 5 città possedute, una nazione riceve un Re. I Re vengono acquisiti al termine della costruzione di 5, 10, 15 ecc. città.



4 CITTADINI FAMOSI

Per ogni 3 templi costruiti, una nazione riceve un cittadino famoso. Questi vengono acquisiti al completamento di 3, 6, 9 e 12 templi.



5 STUDIOSI

Per ogni nuovo progresso (nuove tecnologie) una nazione riceve uno studioso.



4 GENERALI

Per ogni tempio che una nazione distrugge riceve un generale. Un tempio si distrugge conquistando la città.



2 NAVIGATORI

Le regioni di mare senza una città sono contrassegnate da un simbolo "galea", queste regioni valgono doppio al fine di guadagnare navigatori. Per guadagnare un navigatore bisogna occupare 7 aree di mare. Una distribuzione intelligente di sole 4 galee potrebbe essere sufficiente per ottenere

un navigatore. Le regioni di mare vengono contate alla fine del turno dopo che tutte le lotte possibili sono state concluse. Gli eventuali personaggi guadagnati vengono assegnati solo alla fine del turno.

Una volta acquisito un personaggio storico non può essere più perso. Ciò vale anche per i relativi premi.

Esempio:

Una nazione, con 10 città e due Re antichi perde una città (viene conquistata), per cui non ha più le 10 città di cui aveva bisogno per ottenere il secondo Re. Nonostante ciò mantiene il secondo Re. In ogni caso quando la nazione avrà di nuovo le 10 città ancora una volta, cioè non farà guadagnare un altro Re. Il terzo Re verrà assegnato solo quando la nazione possiederà un totale di 15 città.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori si alternano al turno di gioco. Ogni turno consiste di 3 azioni svolte in questo ordine:

1. Selezione dell'Azione

Un turno inizia mettendo il segnalino ottagonale di gioco sulla rondella circolare delle azioni qui raffigurata, eseguendone l'azione indicata. La posizione di partenza al primo turno può essere scelta a proprio piacimento. Ogni turno successivo si potrà muovere in avanti sulla rondella in senso orario. Durante l'avanzamento, i successivi tre spazi potranno essere scelti gratuitamente. Se si vuole spostare il segnalino di più di tre spazi, ciascun passo ulteriore sulla rondella avrà il costo di una moneta oppure di una risorsa a scelta della nazione. Il giocatore non può rimanere nello stesso spazio due volte di fila; l'esecuzione della stessa azione in due giri consecutivi richiederebbe di andare avanti 8 spazi, col pagamento di 5 risorse/monete.

I segnalini di gioco nella stessa posizione sulla rondella non influiscono l'uno con l'altro. Ogni azione è descritta in dettaglio nelle pagine seguenti.

Esempio:

Il segnalino di gioco ottagonale di una nazione è su FERRUM. Si può passare a TEMPLUM, ORO, o DUELLUM gratuitamente.

Tuttavia, per passare alla MILIZIA, il giocatore deve pagare alla banca una risorsa, due risorse per spostarsi su MARMOR ecc.

2. Fondare Città

Una nazione può fondare una o più città per turno. La nazione deve avere almeno una legione o una galea nella regione dove la città deve essere costruita. La presenza di unità avversarie non impediscono la fondazione di una città. Per ogni città appena fondata il giocatore dovrà pagare alla banca un'unità per tipo (1 oro, 1 marmo e 1 ferro). Le monete possono essere usate in sostituzione delle risorse. Il giocatore prende dalla riserva il segnalino città (Oro, Marmo o Ferro) e lo pone sotto di essa. Il colore della nazione deve essere visibile. Inoltre, il giocatore deve pagare una moneta addizionale per ogni città adiacente che produce la stessa risorsa. Non importa se il confine è marittimo o terrestre e non conta se è una città avversaria.

Le città sono fondate una dopo l'altra, così il totale dei soldi necessari può aumentare con la distribuzione dei nuovi confini.

Esempio:

Cartagine vuole fondare 2 città: Baecula e Saguntum. Numantia non può essere fondata perché non contengono unità cartaginesi. Per fondare entrambe le città Cartagine paga: 2 oro, 2 marmo, 1 ferro, e 1 moneta (al posto dell'unità di ferro mancante) alla banca. Baecula come una città d'oro, e dato che c'è già una città per l'oro adiacente, deve pagare una moneta in più. Cartagine non potrà fondare un'altra città d'oro a Saguntum, perché dovrebbe pagare 3 monete ulteriori (3 città adiacente con Saguntum).

Invece Cartagine potrà fondare una città di ferro a Saguntum mettendo il relativo segnalino sotto questa.



3. Vincere i Personaggi Storici

Alla fine del turno, una nazione può vincere uno o più Personaggi Storici se ha raggiunto quanto richiesto per averli e se sono ancora disponibili nella scorta. Ogni volta che un giocatore vince un personaggio l'avversario riceve una Carta Evento presa fra quelle scoperte a compensazione. Nel tracciato dei punti vittoria, dove vengono segnati i personaggi acquisiti, ci sono anche i simboli delle mura della città (a 0, 1, 2, 3, 5, e 7): Ogni volta che il segnalino ne raggiunge o supera il simbolo, il proprietario riceve un ulteriore muro di città nella sua scorta personale. Se, per esempio, il segnalino passa da 1 a 3 lui riceve 2 mura della città. Il simbolo delle mura sul tracciato in corrispondenza con il numero 0 indica che all'inizio della partita ogni giocatore inizia con un muro nella scorta.



AZIONI

Le azioni disponibili sulla rondella sono descritte nelle seguenti pagine.

Ne esistono di 3 tipi:

- Azioni per produrre risorse: MARMOR, FERRUM e AURUM (marmo, ferro e oro).
- Azioni per utilizzare le risorse prodotte: TEMPLUM, MILITIA, e SCIENTIA (costruire templi, armare, e sviluppo tecnologico). Queste azioni sono posizionate all'esatto opposto rispetto le relative risorse.
- DUELLUM (Manovrare) per le azioni militari – che compare 2 volte nella rondella.

AZIONI DI PRODUZIONE



MARMOR, FERRUM, AURUM

(MARMO, FERRO, ORO)

Ognuna di queste 3 azioni produce le rispettive risorse. Su MARMOR (marmo) la nazione produce:

1 marmo (per ogni città senza Tempio)

3 marmo (per ogni città con Tempio)

Il giocatore riceve la quantità di risorse prodotte dalla banca. In più riceve una moneta; non importa quale tipo di risorsa ha prodotto. Le monete possono essere usate come risorse se necessario. Se la banca dovesse finire le monete, il giocatore può scegliere qualsiasi altro tipo di risorsa al suo posto. FERRUM (ferro) e AURUM (oro) sono fatte in modo simile.

ESEMPI

Produrre

I Romani possiedono le 5 città qui mostrate. Scegliamo l'azione AURUM e ricevono 4 oro: 3 oro da Ancona e 1 oro da Roma. In più ricevono una moneta.



Se i Romani avessero scelto MARMOR avrebbero ricevuto 2 marmo + 1 moneta o con FERRUM 1 ferro e 1 moneta.



AZIONI DI UTILIZZO



TEMPLUM (TEMPIO)

Questa azione permette di costruire Templi o mura. Una nazione può costruire uno più templi. Per ogni nuova costruzione si dovranno pagare 6 marmi alla banca e si potrà poggiare il tempio sopra la città scelta.

Si dovrà pagare una moneta in più per ogni tempio, proprio o avversario, in regioni limitrofe. Se nello stesso turno verranno costruiti più templi dovranno essere pagati uno dopo l'altro per verificare le eventuali nuove adiacenze. Il tempio triplica la capacità della città di produrre risorse o difendersi. Solo un tempio può essere costruito per ogni città. Se tutti i 12 templi sono costruiti non se ne potranno costruire altri almeno fin quando non ne verrà distrutto uno (e verrà rimesso nella scorta).

Anche le mura della città possono essere costruite con questa stessa azione in alternativa alla costruzione dei templi (una possibilità non esclude l'altra come spiegato nell'esempio; ndSava). Le mura alzano la difesa delle città di uno. Costano un marmo e vengono poste sotto il segnalino della città. Ogni città può avere al massimo una tessera mura delle città. I giocatori possono costruire solo le mura che possiedono nella loro scorta personale (dove ritornano se distrutte).

Templi e mura

I Romani vogliono costruire un tempio a Napoli. Dovranno pagare 6 marmo per il tempio più tre monete per i templi adiacenti di Ancona, Crotona e Siracusa. In più i Romani costruiscono 2 mura delle città a Crotona e Napoli. Pagheranno quindi 2 marmo alla banca e piazzeranno le



mura sotto il segnalino delle città. (disegno a sinistra).

AZIONI



Milizia (Armare)

Quando si armano le unità vengono prese dallo spazio di reclutamento e piazzate nelle città del giocatore. Questa operazione costa 2 unità di ferro per ogni nuova legione/galea introdotta nel gioco.

Solo le unità che sono dentro lo spazio di reclutamento all'inizio del turno posso essere armate.

Il numero delle nuove unità che possono essere aggiunte alle città è limitato a 1 per città senza tempio e 3 per città con tempio. Legioni e galee possono essere aggiunte alle città anche quando queste già contengono unità (amiche o nemiche). Il limite di 1 (o 3) viene applicato solo alle unità aggiunte. Non c'è limite al numero di unità che possono essere contenute in una regione. Tuttavia unità ostili dello stesso tipo non possono coesistere pacificamente. Se una nuova unità militare è aggiunta ad una città dove già esiste un'unità dello stesso tipo necessariamente queste combatteranno immediatamente, eliminandosi a vicenda e tornando nei reciproci box di reclutamento. Queste unità non possono essere armate nuovamente nello stesso turno. Le città con solo terra (confini rossi) posso accogliere solo legioni, quelle con solo mare (confini blu) solo galee.

Consiglio

Per prevenire situazioni non chiare si consiglia di introdurre le unità coricate su un lato per poi sistemarle alla fine dello stesso turno.

Armare

Il giocatore "Cartaginese" ha due Legioni e una Galea nel suo Spazio di Reclutamento. Paga 4 unità di ferro per armare due eserciti. Potrebbe armare le due legioni oppure una legione e una galea, decide di armarne una per tipo. Le sue città di Zama e Cartagine, come mostrato nell'illustrazione possono ricevere solo una unità, mentre Caesarea ne può ricevere 3 dato che possiede un Tempio. Zama può accogliere solo legioni dato che i suoi confini sono rossi. Cartagine decide di aggiungere una legione alla sua capitale e una galea a Caesarea.

Entrambe le nuove unità vengono prese dallo spazio di reclutamento. Dato che Caesarea contiene già un'unità ostile (galea) queste combattono immediatamente eliminandosi a vicenda e tornando nei loro rispettivi spazi.



Scienza (Tecnologia)

Questa azione permette alle nazioni di usare l'oro per sviluppare nuove tecnologie o reclutare unità addizionale dalla proprio scorta.

Tecnologia: il costo di ogni nuova tecnologia è raffigurato nello spazio dedicato alla



scienza sul tabellone (in basso a destra; ndSava). Il prezzo più alto deve essere pagato dalla nazione che sviluppa per prima quella tecnologia. Un dischetto di legno del colore della nazione corrispondente verrà posto a segnalare l'acquisizione. Essera la prima nazione a sviluppare una certa tecnologia è un significativo traguardo culturale ed è premiato con l'acquisizione di un Antico Studioso. Non esiste un ordine specifico in cui le tecnologie debbano essere sviluppate, la scelta è libera. Se puo' essere economicamente sostenuto lo sviluppo di piu' tecnologie è possibile anche nello stesso turno.

Esempio di sviluppo tecnologico e reclutamento unità militari.



Il Marrone sceglie l'azione Scienza, sviluppa la tecnologia della navigazione (Navigatio) e del Comemrcio (Commercium). La navigazione costa solo 3 oro dato che il suo avversario l'aveva già sviluppata come dimostrato dal dischetto beige alla voce Navigatio. Sviluppare il Comemrcio costa invece 9 monete d'oro. Paga quindi un totale di 12 ori alla banca e mette i suoi segnalini marrone in corrispondenza delle tecnologie sviluppate. Alla fine del turno acquisirà un solo Studioso perché è stato il primo a sviluppare il Commercio, ma non la Navigazione. Oltre ciò il Marrone vuole arruolare 3 legioni e 1 galea dalla riserva generale. Questo gli costerà 5 monete d'oro, che pagherà alla banca (1 oro per ogni legione e 2 oro per ogni galea).

Effetti della tecnologia:

STRATA (Strade): Le legioni possono muoversi fino a 2 terre (attraversare 2 confini rossi per turno).

NAVIGATIO (Navigazione): Le galee possono muoversi fino a 2 zone di mare (attraversare 2 confini blu per turno).

MONETA: Un'unità extra quando si produce (+1 unità del tipo prodotto per turno)

RES PUBLICA (Repubblica): La forza difensiva di ogni città posseduta è aumentata di uno.

COMMERCIO (Commercio): La nazione è autorizzata al commercio con la banca al prezzo di 3 per 2. Se un giocatore paga 3 risorse di qualsiasi tipo o composizione ne riceve in cambio 2 di sua scelta (ma non monete).

Esempio: Paga 4 oro e 2 marmo per avere 4 ferro. È possibile commerciare in qualsiasi momento del proprio turno ma non quando questa tecnologia viene sviluppata dato che ciò avviene ufficialmente alla fine del turno.

Reclutamento

In aggiunta a sviluppare la tecnologia una nazione può reclutare nuove legioni o galee. Le nuove unità reclutate si prendono dal proprio deposito personale e vengono piazzate all'interno dello spazio di reclutamento sul tabellone. La nazione deve pagare alla banca 1 oro per ogni legione e 2 oro per ogni galea.

**Duellum (Manovrare)**

Questa azione è divisa in due passaggi, in ordine:

1 Movimento

Tutte le legioni o galee di una nazione possono spostarsi in una regione adiacente sul tabellone.

L'ordine di movimento è libero. I confini rossi possono essere superati solo dalle legioni mentre quelli blu solo dalle galee. I confini di colore misto possono essere superati da entrambe le unità. Se una nazione possiede la tecnologia STRATA i suoi legionari possono attraversare due confini rossi per turno. Se possiede la tecnologia NAVIGATIO le sue galee possono attraversare due confini blu per turno. Se le unità attraversano o raggiungono una regione in cui si trovano unità ostili dello stesso tipo avviene automaticamente una battaglia. In questo caso entrambi gli avversari perdono lo stesso numero di unità di quel tipo. Vengono eliminate una dopo l'altra e piazzate nuovamente nei rispettivi spazi di reclutamento. Le battaglie vengono risolte in qualsiasi ordine scelto dai giocatori. Le città non vengono influenzate dalla presenza di forze ostili nel loro territorio ma continuano a produrre risorse e aggiungere milizie come al solito.

2. Conquista

Quando tutti i movimenti e le battaglie sono completati una nazione può decidere di conquistare una città ostile. La conquista è possibile solo se il numero delle unità militari presenti in quella regione ne pareggia la forza difensiva. La forza difensiva è calcolata come segue:

- 1 per città senza tempo
- 3 per ogni città con tempo

A questa forza difensiva si aggiungono:

- 1 per ogni legione e galea del difensore presente in quella regione
- 1 se la città ha le mura
- 1 se il difensore possiede la tecnologia RES PUBLICA

Il conquistatore rimuove tutte le unità necessarie a pareggiare la forza di difesa e le rimette nel suo spazio di reclutamento. Può scegliere liberamente quale tipo di unità rimuovere (legioni o galee) se ha più unità del necessario in quella regione. Anche le legioni e le galee del difensore devono essere rimesse nello spazio di reclutamento, ovviamente. Se la città ha un tempo questo viene distrutto e ritorna nel deposito generale (il conquistatore riceve il personaggio storico di un Generale al termine del suo turno). Anche le mura della città distrutte tornano loro nella riserva personale del giocatore. Il segnalino della città conquistata viene rigirato e ora mostra il colore del suo nuovo possessore. Se si verifica la conquista di almeno una città, il giocatore che ha perso la conquista può scegliere una carta evento (e non una per ogni città).

Esempio di Movimento

Il marrone ha una legione e una galea a Roma. Può scegliere se lasciarle lì dove sono o muoverle in una regione adiacente. I movimenti possibili sono descritti qui a destra. Freccette rosse per le legioni, blu per le galee. Dato che il marrone possiede la tecnologia STRATA le sue legioni possono muoversi una seconda volta nella stessa maniera. Il possedere NAVIGATIO permetteva lo stesso per le galee. Se la galea si muoverà verso la Corsica dovrà affrontare immediatamente una battaglia. Entrambe le galee verrebbero eliminate dal gioco e rimesse negli spazi di reclutamento.

**Esempio di Conquista**

Il marrone ha finito i suoi spostamenti. E ora vuole conquistare Tarraco. La forza difensiva di Tarraco è 2 (1 per il possesso della città più 1 per la galea a protezione). Il segnalino della città viene rigirato ed entrambe le legioni e le galee ritornano nello spazio di reclutamento. Se un'altra galea fosse stata presente nella regione la forza difensiva sarebbe stata di 3 e la conquista non sarebbe stata possibile. Il Beige sceglie una carta evento fra quelle scoperte perché ha perso (almeno) una città.



AZIONI



Esempio di Movimento e Conquista

I Greci (marroni) possiedono NAVIGATIO e i Persiani (beige) non hanno nessuna tecnologia. I Greci vogliono conquistare Ainos e distruggere il suo tempio.

Movimento.

Sia le legioni da Abdera che la galea da Lesbo possono entrare direttamente nella regione di Ainos. Le due galee dal Mare Egeo possono raggiungere Ainos attraversando Lemnos dove ci sarà una battaglia automatica. Entrambe le nazioni riporteranno una loro galea nei rispettivi spazi di reclutamento. Entrambe le legioni da Pergamon si muoveranno verso Abydos.



Conquista

La difesa di Ainos è pari a 4 (città con tempio 3 e mura della città 1) così tutte le unità greche vengono rimosse dalla regione e tornano nel loro spazio di reclutamento. Il tempio è distrutto e torna nella riserva generale della banca. Le mura della città distrutte tornano alla riserva personale del giocatore Persiano. Il segnalino della città viene rigirato dal lato marrone e mostra che ora la città è di proprietà dei greci. La Grecia vuole conquistare anche Abydos che ha una difesa pari a 1. La legione in Abydos torna nello spazio di reclutamento dei greci e il segnalino della città viene ri-



girato dalla parte marrone. Dato che i greci hanno distrutto un tempio ricevono un Generale dal mazzo dei personaggi storici e avanzano una posizione sul segna punti vittoria. I persiani scelgono 2 carte evento fra le tre disponibili (rimpiazzando le carte appena scelte con le altre appena pescate) dato che hanno perso una città e in più i greci hanno vinto un Personaggio Storico. Se i Persiani avessero posseduto la tecnologia RES PUBBLICA non avrebbero perso Ainos. La difesa della città sarebbe stata di 5 e i greci non avrebbero potuto muovere 5 unità in quella regione.

CARTE EVENTO

Carte Scoperte

Nel momento in cui un giocatore prende una carta fra quelle scoperte questa viene rimpiazzata immediatamente. In ogni situazione ci deve sempre essere la scelta fra tre carte differenti.

Quando scegliere le carte.

Un giocatore prende una carta quando perde almeno una sua città (una per turno). Prende anche una carta ogni volta che l'avversario vince un Personaggio Storico (1 per Personaggio).

Usare le carte evento

I giocatori possono usare e combinare le loro carte evento in qualsiasi momento del loro turno a meno che la carta non dica

diversamente. "Fortress" è l'unica carta evento che può essere usata durante il turno avversario. Se "Fortress" è usata in una condizione che porta l'avversario a non conquistare la città questa rimane salva e tutte le unità restano in quella regione. Tuttavia l'avversario perderà una legione in più quando conquisterà la città. Tutte le carte evento usate vengono scartate e in caso il mazzo si esaurisse vengono rimischiate in un nuovo mazzo di carte evento.

NOTE DI SVILUPPO PER ANTIKE DUELLUM

Quando nel 2005 fu pubblicato il mio primo gioco, Antike, fu successo immediato. Vinse il Bronze Deutche Spielepreis e fu nominato per l'International Gamers Award. Sviluppare una versione indipendente per 2 giocatori è stata una sfida speciale. Per dare al gioco una maggiore varietà sono state integrate nuove idee come l'introduzione delle carte evento, della distribuzione modulare delle risorse sul tabellone di gioco e le protezioni addizionali per le città con le mura.

La conquista delle città non richiede più un movimento aggiuntivo (che da sempre è stato un ostacolo minore nella spiegazione delle regole).

Lo scopo principale nella creazione del processo di gioco è stato quello di assicurare che lo sviluppo della civiltazione non si trasformasse in una corsa agli armamenti. Come risultato, Antike Duellum, nonostante sia sempre basato sullo stesso concetto è un gioco piuttosto diverso. Senza l'incoraggiamento di molti giocatori e discussioni in diversi forum questo gioco non sarebbe mai esistito. Purtroppo non posso nominare personalmente ogni persona che mi ha aiutato, vi ringrazio di cuore tutti per la partecipazione nel creare questo nuovo gioco di strategia. Amburgo, Ottobre 2012. Mac Gerds

VARIANTE

La variante utilizza entrambe le Unità



Speciali, un Ammiraglio per i marroni e un Comandante per i beige. Queste vengono



poste nello spazio di reclutamento all'inizio del gioco. Armarli costa 3 unità di ferro invece delle solite due e possono essere aggiunte solo ad una città con tempio.

Le unità speciali si muovono allo stesso modo delle galee per l'Ammiraglio o delle legioni per il Comandante. Se un Ammiraglio o un Comandante prendono parte alla conquista di una città (sono presenti nella stessa regione) questi aumentano la capacità strategica e la morale delle loro truppe. Ciò significa che un'unità speciale che aiuta l'attacco di una città ne diminuisce di 1 le difese. D'altra parte un'unità speciale che aiuta nella difesa di una città ne aumenta le difese di 1. Dopo la conquista le unità speciali, sia se in attacco che in difesa, sopravvivono e rimangono nella regione. Un'unità speciale può essere uccisa solo se attaccata da un'unità di tipo corrispondente durante la fase di movimento. In questo caso è scambiata 1 a 1 con l'unità attaccante e ritorna nel suo spazio di reclutamento. Tuttavia per poter attaccare un Ammiraglio tutte le galee che lo accompagnano devono essere distrutte prima, o nel caso del Comandante tutte le legioni.

Il gioco finisce quando la prima nazione acquisisce 9 Personaggi.

DIFFERENZE TRA ANTIKE E ANTIKE DUELLUM

I giocatori che conoscono Antike riconosceranno le seguenti differenze:

Monete:

I giocatori non ricevono più monete in ogni round ma le ricevono solo quando producono oro, ferro o marmo.

Fondare le città:

Le città possono essere fondate solo nelle regioni che ne hanno un simbolo. Il giocatore può deciderne la tipologia di produzione piazzandoci il simbolo relativo. Ogni città adiacente ad un'altra con lo stesso tipo di produzione costa una moneta in più, non importa di chi sia la città. La regola del pagamento di una risorsa per tipo per ogni città fondata rimane la stessa.

Navigare:

Le regioni di mare senza città sono contrassegnate con il disegno di una galea. Queste regioni contano doppio per il raggiungimento dei personaggi storici dei Navigatori. Posizionare strategicamente 4 galee può essere sufficiente per acquisire questo personaggio.

Tecnologia:

Ogni sviluppo tecnologico ora ha costi differenti. Oltre ai 4 sviluppi tecnologici già conosciuti in Antike ce n'è ora uno nuovo chiamato COMMERCIIUM che permette di scambiare con la banca 3 risorse per 2.

Templi:

Cosostruire un tempio costa ora 6 unità di marmo invece che 5 come in Antike. In più se costruito adiacente ad un altro tempio, non importa chi ne sia il possessore, costerà un'ulteriore moneta da pagare alla banca.

Mura della città:

L'azione TEMPLUM permette ora al giocatore di costruire anche le mura della città al costo di 1 marmo. Queste alzano le difese della città di 1.

Armare:

Ogni nuova galea o legione introdotta in gioco costa 2 unità di ferro invece che 1 come in Antike. Solo le unità militari nello spazio di reclutamento possono essere aggiunte sulla mappa. Per aggiungerne di altre nello spazio dalla riserva personale si dovrà utilizzare SCENTIA al costo di 1 oro per le legioni e 2 per le galee.

Conquista delle città:

Al contrario di Antike è sufficiente avere le unità necessarie alla conquista all'interno della regione, anche se queste non hanno più movimenti disponibili. Tutte le unità militari perse nella conquista (o in battaglia) ritornano nello spazio di reclutamento e non nella riserva del giocatore. Le mura della città distrutte tornano automaticamente nella riserva personale del giocatore.

REGOLE SOLITAMENTE TRASCURATE

Scorte di gioco:

• Le scorte di gioco sono limitate con l'eccezione delle 3 risorse (Oro, Marmo, Ferro). Ad esempio se un giocatore non ha più legioni nella sua riserva non può reclutarne ancora.

Carte evento:

• Se una nazione perde diverse città in un turno potrà prendere solo una carta evento. Un giocatore può usare più carte evento in un turno e il loro effetto può essere combinato come meglio si crede.

Legioni e Galee:

• Una battaglia diretta fra una galea e una legione non è possibile. Esse possono giungere ad un conflitto solo quando una città viene conquistata. Una città difesa da una legione può essere conquistata da una galea e viceversa.

• Le legioni non possono essere trasportate oltre il mare con le galee.

• Se una città non può essere conquistata non può essere attaccata, non esiste una definizione tipo "conquista fallita".

• Legioni e galee possono essere armate a aggiunte al gioco dallo spazio di reclutamento. Dopo la battaglia o la conquista tutte le unità militari perse tornano ai rispettivi spazi di reclutamento.

Rondella (suggerimento)

• L'utilizzo delle risorse è sempre in posizione opposta alla loro produzione.



Traduzione sava73
 Revisione e Reimpaginazione demian
 Versione del Documento 1.0

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini.



www.goblins.net