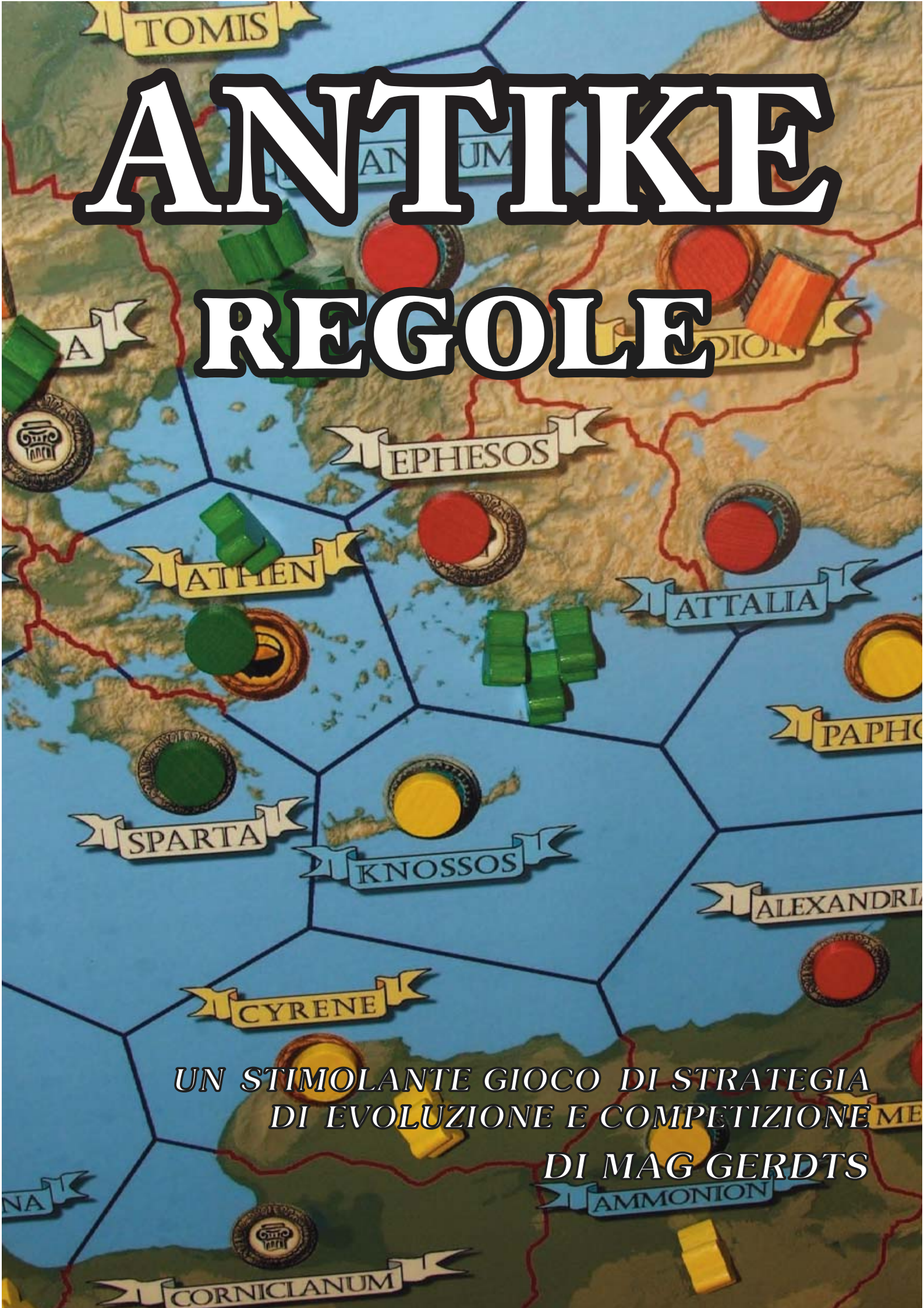


The background is a stylized map of the Mediterranean region, showing the coastlines of Europe, North Africa, and the Middle East. Various ancient cities are labeled with banners: TOMIS, ANIUM, EPHESOS, ATHEN, ATTALIA, SPARTA, KNOSSOS, CYRENE, ALEXANDRIA, AMMONION, and CORNICLANUM. There are also several circular icons with different symbols, some of which are green, red, or yellow. The title 'ANTIKE' is written in a large, white, serif font with a black outline, and 'REGOLE' is written in a similar font below it.

ANTIKE REGOLE

*UN STIMOLANTE GIOCO DI STRATEGIA
DI EVOLUZIONE E COMPETIZIONE
DI MAG GERDTS*

ANTIKE

<i>Descrizione</i>	<i>I</i>
MATERIALE DI GIOCO	II
PREPARAZIONE DEL GIOCO	III
<i>Svolgimento del Gioco</i>	<i>IV</i>
AZIONI DI PRODUZIONE	V
MARMO	
FERRO	
ORO	
<i>Azioni di Sviluppo</i>	<i>VI</i>
TEMPIO	
ARMAMENTO	
CONOSCENZA	
<i>Azioni Militari</i>	<i>VII</i>
MANOVRA DI MOVIMENTO	
MANOVRA DI CONQUISTA	
COMBATTIMENTO	
PERSONAGGI STORICI	VIII
FINE DELLA PARTITA E VITTORIA	IX
Domande Frequenti (FAQ)	X



DESCRIZIONE

Antike (parola tedesca che sta ad indicare l'epoca antica) è un gioco strategico che tratta l'evoluzione e la competizione di antiche civiltà.

Antiche nazioni creano città, costruiscono templi, navigano per mari e scoprono progressi scientifici. Le loro legioni e galee insediano nuove colonie e difendono il loro popolo contro i loro nemici. Possono essere scelti due scenari tra quelli proposti da entrambe le facce del tabellone, le popolazioni tra cui scegliere sono i Greci, Romani, tribù Germaniche, Fenici, Cartaginesi, Persiani, Arabi, Egiziani e Babilonesi.

Ogni nazione prova ad aggiudicarsi antichi re, studiosi, generali, cittadini e navigatori per loro stessi. La nazione che raggiunge uno specifico numero di personaggi storici per prima vince la partita.

Conduci una di queste nazioni alla vittoria! Ma guardati dai tuoi nemici, dato che loro vorranno conquistare le tue città e distruggere i tuoi templi!

ANTIKE, per 2-6 giocatori da 12 anni in poi, è un veloce gioco di strategia con molte sfaccettature, ma con semplici regole di gioco. Il successo nel gioco non dipende dalla fortuna dei dadi o dalle carte, ma da una attenta pianificazione ed un abile diplomazia.

Il tempo di gioco stimato è tra i 90 e 120 minuti.



MATERIALE DI GIOCO



- Tabellone
- 12 carte nazione (Ovest: Greci, Romani, Germanici, Fenici, Cartaginesi; Oriente: Grecia, Persia, Arabia, Fenicia, Egitto, Babilonia)
- 35 carte per i personaggi storici (9 re, 8 studiosi, 7 generali, 6 cittadini, 5 navigatori)
- 90 pedine ferro, marmo e oro con valori di 1, 2 o 5 unità
- 30 monete, utilizzabili come una unità di marmo, ferro o oro
- 20 templi bianchi
- 150 pedine tonde città in sei colori
- 102 legioni in sei colori
- 102 galee in sei colori
- 30 pedine grandi di gioco
- Almanacco dell'antichità (informazioni circa le antiche nazioni, personalità e città)
- 4 riassunti delle regole
- Regolamento

Il Tabellone di gioco:

ANTIKE può essere giocato da entrambe i lati del tabellone con le stesse regole. La parte frontale (in tedesco) mostra l'area dell'Impero Romano ai tempi dell'Imperatore Augusto. Il retro (in inglese) mostra l'area est del Mediterraneo incluso l'Oriente, al tempo di Alessandro il Grande.

Su ogni lato ci sono 50 province ed ognuna ha da tre a sei province adiacenti. Le province sono separate o da una linea di confine rossa, da una linea di confine blu, o da una combinazione delle linee blu-rosso. In ogni provincia c'è una città, riconoscibile da un colore Marmo (bianco), Ferro (blu) o Oro (giallo).

Altre aree su ogni parte del tabellone includono:

- In alto a destra un campo circolare chiamato ruota, con otto sezioni che indicano la scelta delle mosse;
- Una tabella del progresso con otto spazi;
- Una tabella che indica il numero di personaggi storici richiesti per la vittoria.



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Separare i Materiali di Gioco Comuni

Dividere le 35 carte personaggi storici in cinque pile.

Dividere i re, studiosi, generali, cittadini e navigatori per tipo. In ogni pila le personalità sono divise con il numero più basso in cima ed il più alto in fondo alla pila (es. 1-8). In questo modo, è sempre noto quante personaggi storici di ogni pila sono ancora disponibili.

Le pedine di marmo bianco, ferro blu e oro giallo, 30 monete, e 20 templi bianchi sono piazzati accanto al tabellone come riserva.

2. Distribuzione delle Nazioni

In funzione al numero di giocatori, partecipano al gioco le seguenti nazioni antiche. Per il lato del tabellone in tedesco:

Greci, Romani e Germanici

Giocano in ogni partita

Fenici

Sono aggiunti per le partite a 2, 4, 5 o 6 giocatori

Cartaginesi

Sono aggiunti solo quando si gioca in 5 o 6 giocatori

Persiani

Sono aggiunti soltanto quando si è in 6 giocatori



Per la parte del tabellone in lingua inglese:

Grecia, Persia e Arabia

Giocano in ogni partita

Babilonia

È aggiunta con 2, 4, 5 o 6 giocatori

Egitto

È aggiunta soltanto con 5 o 6 giocatori

Fenicia

È aggiunta soltanto con 6 giocatori

Per ogni nazione c'è una carta

nazione che indica le città iniziali

di quella nazione. Le carte nazioni delle nazioni in gioco, sono distribuite a caso tra i giocatori.

I giocatori possono decidere anche di scegliere le loro nazioni di partenza, cominciando dal giocatore più giovane.



Distribuzione dei materiali di gioco

Ogni nazione inizia il gioco coi seguenti materiali:



una unità singola blu del ferro



2 unità singole bianche di marmo



3 unità singole gialle d'oro

Inoltre, ogni nazione riceve i materiali del suo colore:

17 legioni, 17 galee e 25 gettoni città.

Durante il gioco, nessuna nazione può possedere più di 17 legioni, 17 galee e 25 gettoni città.

4. Occupazione di tre città di partenza

Ogni nazione inizia la partita con una città di marmo, una città di ferro ed una città di oro. La localizzazione delle tre città di partenza variano in funzione del numero di nazioni in gioco. Queste città di partenza sono indicate sempre sulla stessa linea delle carte nazione, come segue:

Linea 3: città di partenza con tre nazioni in gioco

Linea 4: città di partenza con quattro nazioni in gioco

Linea 5: città di partenza con cinque nazioni in gioco

Linea 6: città di partenza con sei nazioni in gioco.

Sul tabellone di gioco, ci sarà un gettone città del colore della nazione corrispondente su ciascuna delle città di partenza.

ANTIKE per 2 giocatori:

Un giocatore gioca con i Romani ed i Fenici, l'altro giocatore i germanici ed i Greci (nello scenario inglese, un giocatore gioca con i Greci e gli Arabi e l'altro i Persiani ed i Fenici). Ogni nazione gioca in modo indipendente. I materiali di gioco così come i personaggi storici di ciascuna delle due nazioni giocate da un stesso giocatore devono sempre essere ben divisi. Il gioco si conclude appena una delle quattro nazioni ha guadagnato nove personaggi storici.

ANTIKE per 3 giocatori:

È consigliabile finire il gioco quando una nazione guadagna 10 personaggi storici. Sebbene la tabella sulla mappa di gioco indichi più personaggi, l'obiettivo di 12 personaggi può condurre ad una situazione nella quale il gioco si conclude con difficoltà, quando non ci sono più dei generali disponibili e tutti i templi sul tabellone sono molto ben protetti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori giocano in senso orario. Prima e dopo ogni movimento sulla ruota, sono possibili delle azioni addizionali.

Prima di ogni fase di movimento

Prendere una moneta

Durante il suo turno, immediatamente prima del movimento sulla ruota, la nazione può prendere una moneta dalla banca. Ogni volta, cioè in questo turno o in un turno più avanti, questa moneta può essere utilizzata come un'unità di marmo, di ferro o di oro (un jolly, NdTr). Se non ci sono più monete nella banca, la nazione può prendere al suo posto un'unità di marmo, di ferro o di oro.

Consiglio di gioco:

La moneta può essere presa anche da tutte le nazioni una sola volta per turno di gioco, immediatamente prima che inizi a giocare la prima nazione.

Scelta del movimento

Per ogni movimento, una nuova area di gioco sarà scelta sulle otto sezioni della ruota. I giocatori effettuano il loro movimento in senso orario e possono scegliere un'area localizzata una, due o tre aree più lontano da quella in cui già si trovano, gratuitamente.

Per spostarsi di quattro aree in avanti, il giocatore deve pagare alla banca una delle sue risorse, un'unità di marmo, di ferro o di oro, o una moneta.



Per spostarsi di cinque aree in avanti, il giocatore deve pagare alla banca due delle sue risorse, un spostamento di sei aree richiede tre risorse e così via. Un giocatore non può restare nell'area scelta il turno precedente. Per utilizzare di seguito due volte la stessa area, bisogna avanzare obbligatoriamente di otto aree e pagare così cinque risorse.

Esempio:

Selezionare "maneuver (manovra) per due volte di seguito, un giocatore dovrebbe mandare in avanti la ruota di quattro spazi e pagare una unità di marmo, ferro, o oro (oppure una moneta) alla banca.

Dopo la fase di movimento

Creazione di città (facoltativo)

Dopo la risoluzione della fase di movimento sulla ruota, una nazione può creare una o più nuove città in una provincia nella quale nessuna nazione ha ancora città. Un'unità militare, legione o galea, della nazione che intende costruire, deve essere presente in questa provincia. Le unità militari delle altre nazioni presenti in questa provincia non impediscono la costruzione di città. Per ogni città creata, la nazione deve pagare alla banca un'unità di marmo, un'unità di ferro ed un'unità di oro. Le monete possono essere utilizzate al loro posto come jolly. Un pedina di città viene poi piazzata sul tabellone di gioco.

Prendere un personaggio storico se possibile

Lo scopo del gioco è di guadagnare un certo numero di personaggi storici (re, studiosi, generali, cittadini e navigatori.). Dopo ogni fase di movimento, una nazione può ottenere uno o più personaggi storici, se sono soddisfatte le condizioni richieste e se il personaggio storico richiesto è ancora disponibile nella riserva. Questo è spiegato qui di seguito in maniera più dettagliata.

Chi inizia la partita?

La nazione che comincia il gioco è quella il cui il numero indicato sulla sua carta nazione è in un cerchio rosso. Questo varia in funzione del numero dei giocatori. Con 6 giocatori i Cartaginesi giocano, per esempio, per primi.

All'inizio del gioco:

La prima area sulla ruota (che contiene otto aree) è scelta liberamente da ogni giocatore. Bisogna indicare questa area con la pedina grande del vostro colore.



AREE SULLA RUOTA

Ci sono tre tipi di area sulla ruota (il cerchio che contiene le otto sezioni):

- aree di produzione di risorse: una per il marmo (marble/marmor), una per il ferro (iron/eisen) ed una per l'oro (gold)
- aree di sviluppo con l'utilizzo delle risorse: tempio (temple/tempel), armamento (arming/rüsten), e conoscenza (know-how/fortschritt)
- due aree di manovra (maneuver/manöver) per l'azione militare

Per potere utilizzare l'azioni "tempio", "armamento" e "conoscenza", bisogna pagare le risorse adeguate di marmo, di ferro o di oro, o bisogna utilizzare in sostituzione la moneta.

L'area dell'azione che utilizza un tipo di risorsa si trova quattro aree prima dell'area di produzione della risorsa in questione.

AZIONI DI PRODUZIONE



Marmo

Consiglio di gioco:

Le risorse di una città possono essere determinate sia dal colore che dal nome.

Per ogni città di marmo che una nazione possiede sul tabellone, essa riceve:

- una unità di marmo per città di marmo senza tempio
- tre unità di marmo per città di marmo con un tempio

Esempio:

Una nazione possiede tre città di marmo, di cui una possiede un tempio. Questa nazione riceve dalla banca 1+1 (due città senza tempio) +3 (una città con un tempio) =5 unità di marmo.

Strategia:

Il marmo è utilizzato per costruire dei templi che triplicano la capacità di una città.



Ferro

Per ogni città di ferro che una nazione possiede sul tabellone di gioco, riceve:

- un'unità di ferro per città di ferro senza tempio
- tre unità di ferro per città di ferro con un tempio

Strategia:

Il ferro è utilizzato per schierare delle nuove legioni e galee, al fine di migliorare le capacità di attacco e di difesa.



Oro

Per ogni città di oro che una nazione possiede sul tabellone di gioco, riceve:

- un'unità di oro per città con l'oro senza tempio
- tre unità di oro per città con l'oro con un tempio

Strategia:

L'oro è utilizzato per realizzare dei progressi, per migliorare le capacità militari ed economiche.

La produzione di marmo, di ferro e di oro può essere incrementata grazie al progresso nel "mercato" (marktplatz/market) e sulla "moneta" (währung/currency).

AZIONI DI SVILUPPO



Tempio

Una nazione può costruire uno o più nuovi templi. Ogni nuovo tempio costa cinque unità di marmo che devono essere pagate alla banca. I tempi sono piazzati sulle città sul tabellone di gioco.

Quando una città possiede un tempio i suoi livelli di soddisfazione e di produttività aumentano, e come risultato, le sue capacità di produzione di armamento e di difesa vengono triplicate.

Una città può possedere solamente un tempio. Se i 20 tempi sono già piazzati sul tabellone di gioco, nessun altro tempio può essere costruito a meno che uno dei tempi non sia distrutto e ricostruito di nuovo.

Esempio:

Una nazione desidera costruire dei tempi in due città. Deve pagare 10 unità di marmo alla banca e deve piazzare un tempio su ciascuna delle due città.

Strategia:

I tempi triplicano la capacità di una città. Conviene essere prudenti quando si costruiscono dei templi nelle città minacciate militarmente.



Armamento

Una nazione può creare delle unità militari supplementari (ossia delle legioni e/o delle galee). Ogni nuova unità militare costa un'unità di ferro che deve essere pagata alla banca. L'unità militare creata può essere posta in qualsiasi provincia che contiene una città posseduta dalla nazione che crea questa unità. Le regole di piazzamento seguenti sono applicabili:

- in una provincia che contiene una città senza tempio, può essere piazzata una sola unità militare
- in una provincia che contiene una città con un tempio, possono essere piazzate tre unità militari

Le legioni e le galee possono essere piazzate in una provincia, anche se delle unità militari che appartengono ad altre nazioni sono presenti in questa provincia. La limitazione di piazzamento si applica soltanto nel momento in cui le unità militari sono piazzate nello stesso turno. Non c'è limite al numero di unità militari che si possono trovare allo stesso momento in una provincia.

Nelle province che hanno solo delle frontiere marittime (blu), soltanto le galee possono essere piazzate. Nelle province che hanno solo delle frontiere terrestri (rosse), soltanto le legioni possono essere piazzate.

Consiglio di gioco:

Quando si piazzano più unità militari, è consigliabile piazzarle tutte su un lato e raddrizzarle sul tabellone di gioco dopo la fine del turno.

Esempio:

Una nazione possiede tre città di cui due con un tempio. Questa nazione può creare fino a sette nuove unità militari nelle tre province che contengono le sue città. Non bisogna dimenticare che un'unità di ferro deve essere pagata alla banca per ogni unità piazzata.

Strategia:

Con delle legioni e delle galee le nazioni possono estendere la loro posizione, per difendersi meglio o per attaccare meglio le altre nazioni.



Conoscenza

Una nazione può progredire di una o più tappe sulla scala del progresso. Ogni progresso è pagato alla banca con l'oro. Esiste una distinzione tra:

- i progressi di base (ruota, vele, mercato e monarchia), e
- i progressi superiori (strade, navigazione, moneta e democrazia)

Per acquistare un progresso superiore, occorre acquistare prima il progresso di base corrispondente. Dunque:

- le "strade" richiedono che si possenga già la "ruota"
- la "navigazione" richiede che si possenga già le "vele"
- la "moneta" richiede che si possenga già il "mercato"
- la "democrazia" richiede che si possenga già la "monarchia"



AZIONI DI SVILUPPO

Ogni progresso di base acquisito è indicato sulla scala del progresso con l'aiuto di una pedina colorata della nazione interessata. Quando il progresso superiore è acquisito, questa pedina è spostata nella direzione della freccia ed è piazzata sull'area del progresso superiore.

Bisogna pagare alla banca:

- sette unità di oro per un nuovo progresso di base e dieci unità di oro per il progresso superiore, se questi progressi non sono stati acquistati ancora da un'altra nazione.
- tre unità di oro per un nuovo progresso di base e cinque unità di oro per il progresso superiore, se questi progressi sono stati acquistati già da un'altra nazione.

Ogni volta che una nazione è la prima nel gioco ad acquistare un nuovo progresso in particolare, compie un progresso di civiltà particolare. E quindi guadagna, ogni volta, un studioso storico. (vedere a pag. 11 personaggi storici)

Esempio:

Una nazione non possiede dei progressi e desidera acquistare il progresso "navigazione." Altre nazioni possiedono già le "vele", ma nessuna ha acquistato ancora la "navigazione." La nazione deve pagare 3 unità di oro per le "vele" e 10 per il primo progresso superiore della "navigazione", così in totale 13 unità di oro da pagare alla banca. Una pedina del colore della nazione è piazzata sull'area "navigazione" della scala del progresso. Siccome questa nazione è la prima ad acquistare il progresso "navigazione", ottiene uno studioso storico disponibile dalla riserva.

Se una nazione acquista tutti i progressi, può scambiare liberamente, a partire da questo momento, il marmo, il ferro o l'oro con un'altra risorsa.



Il fatto di ottenere un progresso conferisce delle nuove capacità/conoscenze alla nazione. Queste nuove capacità sono le seguenti:

RUOTA (RAD/WHEEL)

Ogni legione della nazione può fare fino a due manovre quando viene scelta l'azione "manovra".

STRADE (STRASSENBAU/ROADS)

Ogni legione della nazione può fare fino a tre manovre quando "viene scelta l'azione "manovra".

VELE (Segeln/sailing)

Ogni galea della nazione può realizzare fino a due manovre quando viene scelta l'azione "manovra".

NAVIGAZIONE (NAVIGATION)

Ogni galea della nazione può realizzare fino a tre manovre quando viene scelta l'azione "manovra".

MERCATO (MARKTPLATZ/MARKET)

Quando l'azione di produzione di marmo, di ferro o di oro è scelta dalla nazione, questa riceve un'unità supplementare della risorsa in questione.

MONETA (WÄHRUNG/CURRENCY)

Quando l'azione di produzione di marmo, di ferro o di oro è scelta dalla nazione, questa riceve due unità supplementari dalla risorsa in questione.

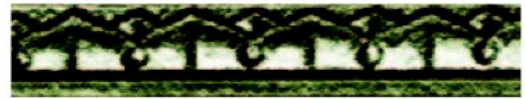
Esempio: una nazione produce cinque unità di marmo grazie ad una città di marmo con un tempio ed a due città di marmo senza tempio. Col progresso "mercato", la nazione riceverebbe sei unità di marmo e col progresso "moneta" riceverebbe sette unità di marmo.

MONARCHIA (MONARCHIE/MONARCHY)

Il valore di difesa di tutte le città della nazione sono aumentate di uno.

DEMOCRAZIA (DEMOKRATIE/DEMOCRACY)

Il valore di difesa di tutte le città della nazione sono aumentate di due.



AZIONE MILITARE

L'area "manovra" è disponibile due volte sulla ruota, in modo che tutte le nazioni dispongano di una migliore flessibilità militare.



Manovra

Le unità militari possono fare una manovra di spostamento o una manovra di conquista. Tutte le unità militari, galee e legioni, di una nazione possono agire in qualsiasi ordine durante un turno.

All'inizio del gioco, un'unità militare può agire una sola volta per turno quando effettua un'azione di manovra. Con taluni progressi, il numero di azioni possibili per un'unità militare viene aumentato, (vedere "conoscenze"). Con questi progressi, le manovre di spostamento e di conquista possono essere combinate per un'unità militare, durante lo stesso turno.

Esempio:

Una legione può disporre di tre manovre con il progresso "strade". Si sposta in una provincia vicina (1° manovra), per prima cosa, entra in una seconda provincia (2° manovra), e poi partecipa alla conquista di una città (3° manovra che è una manovra di conquista).

Manovra di spostamento

Una manovra di spostamento implica che un'unità militare attraversi una frontiera per recarsi in una provincia vicina. Le frontiere rosse possono essere attraversate soltanto dalle legioni. Le frontiere blu possono essere attraversate soltanto dalle galee. Le frontiere che combinano il rosso ed il blu possono essere attraversate dalle legioni e le galee.

Consiglio di gioco:

Fare attenzione alle manovre, a come sono eseguite, dato che possono generare confusione nel gioco.

Le unità militari possono entrare nelle province che contengono già delle unità militari di altre nazioni. Ciò non scatena un combattimento, ma soltanto se una delle due parti lo richiede ci sarà un combattimento. Le legioni possono combattere solamente delle altre legioni e le galee possono combattere solamente altre galee.

Le nazioni che combattono perdono ciascuna lo stesso numero di unità militari dello stesso tipo, le unità perse vengono ritirate dal tabellone di gioco.

Esempio:

Una nazione penetra con tre galee nella provincia di Atene (Athens), provincia nella quale i greci possiedono una galea ed una legione. I greci richiedono un combattimento. La nazione che entra nella provincia e la nazione dei greci ritira ciascuna una galea dal tabellone di gioco. La legione dei greci non è implicata nel combattimento dal momento che non può battersi contro le galee.

Tutti i combattimenti sono risolti uno dopo l'altro. Dopo ogni combattimento, l'unità militare seguente può iniziare la sua manovra di spostamento.

Una città non è colpita in nessun caso dalle unità militari di altre nazioni localizzate nella sua provincia. Fino a che non sia conquistata, una città può continuare a produrre e creare delle unità militari supplementari.

Manovra di conquista

In disaccordo col combattimento in una provincia, una manovra di conquista è obbligatoria per la conquista di una città. Soltanto le unità militari che sono già presenti nella provincia della città e che possono realizzare ancora una manovra possono partecipare alla conquista di questa città.

Se una nazione possiede una sola città, questa non può essere conquistata.

A meno che una città non sia oggetto di conquista, non può essere attaccata. O c'è una conquista della città, o non c'è. Non c'è niente nel gioco che corrisponda al concetto di "manovra di conquista non riuscita."

Per prima cosa, si determina il valore di difesa della città che è da conquistare, nel seguente modo:

- 1 per una città senza tempio
- 3 per una città con un tempio

A questo valore di difesa si aggiunge:

- Il numero di legioni e galee del difensore situato nella provincia della città
- Un bonus di progresso di uno o due se il difensore possiede la "monarchia" o la "democrazia".



AZIONE MILITARE



Esempio:

Il difensore ha nella provincia di Tacape una galea e due legioni. La città ha un tempio. Il difensore possiede il progresso della "democrazia". Il valore di difesa della sua città è: 3 (città con un tempio) +3 (unità militari) +2 (bonus della democrazia) =8.

Il conquistatore ritira dalla provincia un numero di unità militari uguali al valore di difesa della città. Le unità militari che hanno finito già la/le, loro manovra/e non possono partecipare alla conquista.

La città è conquistata quando il valore di attacco (totale delle unità militari), del conquistatore è almeno uguale (o superiore) rispetto al valore di difesa della città. Affinché la città sia conquistata, non è necessario che un'unità del conquistatore rimanga dopo il ritiro delle sue unità militari

(Ndt: questo paragrafo non figura nelle regole originali in inglese - Sorgente www.boardgamegeek.com).

In caso di conquista vittoriosa di una città, il difensore ritira dal tabellone:

- La pedina città
- Il tempio se ne aveva uno
- Tutte le legioni e le galee presenti nella provincia della città conquistata

Il tempio distrutto è rimesso nella riserva e può essere ricostruito in seguito da una delle nazioni.

La città conquistata cambia proprietario. La nazione che ha conquistato la città piazza una pedina città del suo colore su questa.

Se il conquistatore possiede già 25 città e, di conseguenza, non ha più pedine città, rinuncia ad una delle città che già possedeva e può utilizzare questa pedina città per stabilire una nuova città.

Consiglio di gioco:

La conquista di una città è la sola opportunità nella quale le legioni e le galee si possono combattere. Una città che è difesa solamente dalle legioni può essere conquistata così, per esempio, dalle galee e viceversa.



Esempio:

Una legione ed un galea greca si trovano nella provincia di Atene. La città di Atene possiede un tempio. Il conquistatore possiede nella provincia di Atene sei galee che non hanno realizzato ancora completamente la/le loro manovra/e.

Con la conquista di Atene, il difensore perde tutte le sue unità militari, il suo tempio e la sua città. Il conquistatore perde cinque galee e piazza la sua pedina città su Atene.

Combattimento senza spostamento

In aggiunta ai loro spostamenti e alle loro conquiste, le nazioni possono combattere in qualsiasi momento durante il loro turno di manovra. Questo vale anche per le unità militari che non desiderano o non possono realizzare più delle manovre.

Le legioni possono combattere solamente altre legioni e le galee possono combattere solamente altre galee. Al momento del combattimento, le nazioni tolgono dal tabellone di gioco una delle loro unità militari nello stesso momento (ritiro delle unità con il rapporto di 1:1) fino a che non ci siano più unità che si combattono.

AZIONE MILITARE

ESEMPI SUPPLEMENTARI

Esempio A:

I greci detengono il progresso "democrazia" ed il conquistatore detiene il progresso "vele." Il conquistatore ha quattro galee nella provincia di Ephesos ed una galea nella provincia di Cyrène. Come è conquistata Atene?



Dal momento che i greci hanno due unità militari e la democrazia, il conquistatore dovrebbe mobilitare nella provincia di Atene cinque unità militari che possono effettuare ancora una manovra. Fortunatamente, la galea della provincia di Cyrène dispone di due manovre di spostamento, può quindi spostarsi nella provincia di Atene e può combattere la galea greca, questo fa sì che ciascuna di esse viene ritirata dal tabellone di gioco. Senza la galea greca, il valore di difesa di Atene è ridotto a 4. Così, Atene è conquistata con le quattro galee della provincia di Ephesos.

Esempio B:

Così Atene è difesa da due legioni piuttosto che da una legione ed una galea, e non può essere conquistata.



Beninteso, la galea della provincia di Cyrène può entrare nella provincia di Atene, ma non può partecipare poi alla conquista (non ha più azioni di manovra), né partecipare ad un combattimento (le legioni e le galee non possono battersi una contro l'altra). Il valore di difesa di Atene rimane di 5, ma il conquistatore può mobilitare solamente quattro galee che provengono dalla provincia di Ephesos.



PERSONAGGI STORICI

L'obiettivo di gioco consiste nell'essere la prima nazione ad ottenere un certo numero di personaggi storici.

Ce ne sono 35:



RE (König) (9)

Per ogni serie di 5 città che costruisce, una nazione riceve un re storico. Quando costruisce la sua 10° città, riceve un secondo re, e riceve un terzo re per la sua 15° città, e così via.



STUDIOSO (Gelehrter) (8)

Una nazione riceve uno studioso storico ogni volta che è la prima ad ottenere un determinato progresso. Riceve un secondo studioso per il suo secondo "primo" progresso, un terzo per il suo terzo "primo" progresso e così via.



GENERALI (Feldherr) (7)

Ogni volta che distrugge un tempio, una nazione riceve un generale storico. Un tempio è distrutto quando la città nella quale si trova è conquistata. Se una nazione distrugge un secondo tempio, riceve un secondo generale e così via.



CITTADINI (Bürger) (6)

Per ogni serie di tre templi che possiede, una nazione riceve un cittadino storico. Se possiede sei templi, riceve un secondo cittadino storico, un terzo se ha nove templi e così via.



NAVIGATORI (Seefahrer) (5)

Se una nazione occupa sette zone di mare diverse, riceve un navigatore storico. Se occupa 14 zone di mare diverse, riceve un secondo navigatore storico.

Una provincia è considerata occupata da una nazione se alla fine del movimento scelto sulla ruota, almeno una delle galee di questa nazione è presente in questa provincia. Dal momento che delle galee di più nazioni possono essere presenti nello stesso momento in una provincia, questa provincia potrà entrare nel conteggio di più nazioni per determinarne l'occupazione marittima.

I personaggi storici possono essere ottenuti alla fine del turno di gioco (dopo che ogni giocatore ha effettuato il suo movimento ed ha costruito eventualmente una o più città) quando le condizioni descritte appena sopra sono soddisfatte. Bisogna prendere sempre, per ciascuna delle cinque pile, la carta del personaggio col numero più basso (si prende per esempio, per prima cosa il n° 1 (8), poi il n° 2 (8) e così via).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
						6	6	4			3

Dato che le memorabili azioni storiche rimangono sempre nella memoria, una volta ottenuto, un personaggio storico non può essere perso. I personaggi storici vinti da una nazione non sono persi, anche se le condizioni che hanno permesso di ottenerle non sono più soddisfatte.

Esempio:

Una nazione crea una nuova città e possiede 10 città adesso. E con questo, riceve il suo secondo re storico. Durante il turno seguente, una città di questa nazione è conquistata, così non possiede più 9 città e non soddisfa più le condizioni che gli hanno fatto ottenere il suo secondo re. La nazione conserva tuttavia il suo secondo re. Se in seguito questa stessa nazione costruisce una nuova città e raggiunge il numero di 10 città, non riceve un altro re storico. Difatti, la condizione per ottenere un terzo re è quella di possedere 15 città!

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

La nazione che possiede per prima il seguente numero di personaggi storici vince la partita:

Con 6 nazioni: 7 personaggi storici

Con 5 nazioni: 8 personaggi storici

Con 4 nazioni: 9 personaggi storici

Con 3 nazioni: 10 (consigliato) o 12 personaggi storici

Sebbene ciò sia raro, esiste un altro caso possibile che fa terminare la partita: in una partita con 5 o 6 nazioni, se i 35 personaggi storici sono stati già ottenuti, ma nessuna nazione possiede il numero richiesto di carte per la vittoria, la partita è vinta dalla prossima nazione che distruggerà un tempio.



F A Q

Quali sono le strategie di inizio partita?

Con le materie prime che ogni nazione possiede all'inizio della partita, le strategie di partenza possono essere considerate queste:

Strategia di crescita: Scegliete l'area "marmo" sulla ruota, spostatevi poi sull'area "tempio", pagando un'unità di oro per potere raggiungere questa area, costruite poi un tempio pagando 3 unità di marmo e due monete, così una città di vostra scelta triplicherà la sua capacità produttiva.

Strategia militare: Utilizzare l'area "armamento" e pagare un'unità di ferro ed una moneta per creare due unità militari. Durante il turno seguente, utilizzate l'area "manovra" per spostare le due unità ed alla fine di questo turno create una città pagando un'unità di oro, una di marmo ed una moneta.

Strategia di progresso: Utilizzate l'area "oro", poi l'area "marmo", e poi durante il terzo turno utilizzate l'area "conoscenza" pagando quattro unità di oro e tre monete per acquistare un progresso di base e guadagnare con questo uno scienziato storico.

Quale è la migliore strategia?

Non esiste una sola strategia che sia la migliore. Le nazioni che possiedono molte città e delle unità militari hanno spesso pochi personaggi storici. Le nazioni spesso vittoriose sono quelle che possiedono una varietà di personaggi storici. I personaggi storici che conviene idealmente acquisire sono quelli che necessitano meno spese in tempo e risorse. Nessuno spostamento inutile deve essere intrapreso.

Le nazioni possono concludere degli accordi?

Sì, ciò non è vietato. Così, per esempio, degli accordi possono essere conclusi in ciò che riguarda delle zone di influenza o dei patti di non aggressione. Tuttavia, non può essere imposto il rispetto degli accordi conclusi: se una delle parti decide di non rispettare un accordo, nessuna regola permette di impedirlo. L'esecuzione degli accordi sono basati solamente sulla fiducia reciproca che si fanno tra le parti.

Le nazioni possono commerciare tra di loro?

No. Le nazioni non possono né scambiarsi, né prestarsi, né darsi, né trasferirsi in un altro modo delle risorse o delle monete. La banca non fa credito e non fornisce anticipi.

Che cosa accade se le riserve della banca o delle nazioni sono esaurite?

In questo caso, nessuna altra unità di risorsa può essere ottenuta. Nessun nuovo tempio o nuova unità militare possono essere costruiti se non ci sono più dei templi in riserva nella banca o unità militari nella riserva della nazione corrispondente. Le monete costituiscono la sola eccezione a questa regola per cui se non ci sono più monete nella banca, la nazione può scegliere liberamente di prendere un'unità di marmo, di ferro o di oro in sostituzione.

Le legioni possono essere trasportate attraverso i mari?

No. Le legioni e le galee sono delle unità militari equivalenti che possono attraversare solamente certe frontiere di provincia. Le galee possono attraversare così, solamente delle frontiere marittime.

Quando le nazioni possono combattere con le loro unità militari?

Esistono tre possibilità:

1. La nazione che sceglie l'area "manovra" può in qualsiasi momento durante il suo spostamento, combattere delle legioni e/o delle galee straniere in ragione di un ritiro di unità con il rapporto di 1:1.
2. All'infuori del suo turno di gioco, una nazione può costringere al ritiro delle unità in rapporto di 1:1, quando un'altra nazione fa entrare delle unità nella provincia che occupa, e solamente in questa provincia.
3. La nazione di cui una delle città è fatta oggetto di una manovra di conquista, deve difendere la sua città con tutte le unità militari che detiene nella provincia di questa città. È soltanto in questo caso che le galee e le legioni possono battersi insieme.

In definitiva, un combattimento è possibile solamente se una nazione sceglie l'area "manovra".

VARIANTE

Partita più lunga:

Se desiderate che la partita sia più lunga, ogni nazione può cominciare il gioco con una sola città di partenza. Questa è scelta liberamente tra le tre città di partenza indicata sulla carta della nazione.

AIUTO DI GIOCO

1. PRENDERE UNA MONETA

(Che può essere utilizzata come un marmo, del ferro, dell'oro)

2. PIAZZAMENTO SULLA RUOTA

(gratuito il 1°, 2° o 3° spazio)

Produzione	MARMO FERRO ORO	<u>La produzione di ogni risorsa avviene come segue:</u> Ogni città senza tempio produce 1 unità Ogni città con un tempio produce 3 unità + il bonus del "mercato" +1, "moneta" +2
	TEMPIO	paga 5 unità di marmo per ogni nuovo tempio, massimo 1 tempio per ogni città.
	ARMAMENTO	paga 1 unità di ferro per una nuova legione o galea; senza tempio piazzarne al massimo 1 nella provincia; con un tempio piazzarne al massimo 3 nella provincia.
Progresso	CONOSCENZA	paga 7 (3) o 10 (5) unità di oro per nuove conoscenze, la prima nazione paga il prezzo più alto.
		tutte le unità possono muovere nelle province vicine, bonus: "strada/vele" +1, "strade/navigazione" +2
Movimento	MANOVRA	<u>Combattimento:</u> legioni contro legioni / galee contro galee <u>Conquista di città:</u> solamente con le unità nella provincia che possono ancora effettuare una manovra. La conquista riesce se il numero di unità del conquistatore =1 (se città con tempio 3) + il numero di unità del difensore + i suoi bonus "monarchia" +1, "democrazia" +2.

3. COSTRUZIONE DI CITTA'

(solamente nelle province dove la nazione possiede già delle unità militari)

Pagare 1 marmo, 1 ferro ed 1 oro per ogni nuova città.

4. OTTENIMENTO DI PERSONAGGI STORICI

Re (9) : 1 per ogni serie di 5 città

Studioso (8) : la prima nazione ad ottenere un progresso

Generali (7) : 1 per tempio distrutto

Cittadini (6) : 1 per ogni serie di 3 templi

Navigatori (5): 1 per ogni serie di sette spazi di mare

Traduzione a cura di: **Morpheus**

Impaginazione a cura di: **Dominex**

Dicembre 2005 – V 1.01

