

AZIONI MILITARI



Muovere (Manovre)

Questa azione è composta da 2 fasi nell'ordine:

1. Movimento e Battaglie

Tutte le unità Militari possedute (legioni e galee) possono muovere nelle regioni della Mappa. Le unità muovono in qualsiasi ordine. I bordi Rossi sono attraversati solo dalle legioni, i Blu solo dalle galee. I bordi formati dalle linee sia rosse che blu possono essere attraversati da entrambe le unità. Se una nazione ha la Tecnologia STRATA (Strade), le sue legioni possono attraversare 2 bordi rossi nel turno. Se ha la Tecnologia NAVIGATIO (Navigazione), le sue galee possono attraversare 2 bordi blu nel turno.

Battaglie: Se le unità militari entrano/attraversano una regione dove sono presenti unità ostili (i.e., di altre nazioni) dello stesso tipo, se una delle due parti lo richiede, ci sarà una battaglia. Le legioni combattono solo contro le legioni, galee contro galee. In questo caso entrambi perdono un numero di unità dello stesso tipo. Eliminando 1 unità alla volta per entrambi tornando nelle rispettive riserve. Le battaglie vengono risolte nell'ordine scelto dal giocatore.

Le città non subiscono influenze dalle unità ostili presenti nella regione, esse continueranno a produrre risorse e ricevere i rinforsi militari come sempre.

Le unità militari che non sono mosse possono combattere se unità ostili dello stesso tipo sono presenti nella stessa regione.

2. Conquista

Terminati tutti i movimenti e le battaglie la nazione può decidere la conquista di una città ostile. La conquista è possibile solo se il numero di unità militari presenti nella regione pareggiano la forza difensiva della città da conquistare.

La forza difensiva è calcolata come segue:

- 1 per una città senza tempio,
- 3 per una città con il tempio.

Questa forza base viene incrementata da:

- +1 per ogni legione o galea della nazione difendente presente nella regione,
- +1 se la nazione difendente ha 2 o meno personaggi antichi,
- +1 se il difensore ha la Tecnologia REGNUM (Regno)
- o +2 se il difensore ha la Tecnologia RES PUBLICA (Repubblica).

Il conquistatore rimuove tutte le unità necessarie a pareggiare la forza difensiva della città, e le ripone tra le sue riserve. Può scegliere liberamente quali tipi di unità rimuovere (legioni o galee) se ha più unità del necessario in quella regione. Tutte le legioni e le galee del difensore tornano tra le riserve, ovviamente. Se la città possedeva un tempio, questo viene distrutto e ritorna tra le riserve disponibili (il conquistatore ottiene il personaggio storico di un generale). Il segnalino della città viene sostituito con quello del conquistatore, mostrando lo stesso tipo di risorsa.

La forza difensiva di un Tempio neutrale è 3. Se una nazione ha soltanto una città, questa città non può essere conquistata.

Muovere e Combattere

Il Giallo ha una legione ed una galea posizionate a Carthago. Le unità possono sia restare nella regione che essere mosse in una adiacente.

I movimenti possibili sono raffigurati

qui in destra per le legioni (freccie rosse) e le galee (freccie blue). Possedere la Tecnologia STRATA (strada), permette alle legioni un secondo movimento come il precedente. Possedere la NAVIGATIO (Navigazione) permette la stessa cosa con le galee. Se la galea muove a Carales potrebbe innescare subito una battaglia se il giallo o il rosso lo richiedono. Entrambe le galee verrebbero distrutte 1 contro 1 tornando ognuna nelle rispettive riserve. Se sono d'accordo, invece, le galee coesisterebbero nella regione pacificamente.

Esempio di Conquista

Il Rosso ha terminato i suoi movimenti (fase 1) ed ora vuole conquistare Gesocribate (fase 2). La forza difensiva di Gesocribate è pari a 2 (1 per la città più 1 per la galea a protezione).

La Città è conquistata perchè il Rosso ha 2 legioni presenti nella regione pareggiando la forza difensiva. Il segnalino della città è cambiato e le 2 legioni e la galea tornano nelle rispettive riserve.

(Se il Giallo aveva un'altra galea nella regione, la forza difensiva era pari a 3 ed in questo caso la conquista non sarebbe stata possibile.)



AZIONI



Esempio di movimento e conquista

Il Rosso ha la Navigazione, il Giallo non possiede nessuna Tecnologia.

Il Rosso vuole conquistare Pella con il fine di distruggere il tempio.

1. Movimento e battaglia

Entrambe le legioni di Dyrrhachion muovono verso Pella. La galea da Dyrrhachion muove attraverso Sparta su Athenae distruggendo la galea gialla. Ora la galea da Sparta può muovere liberamente verso Pella (se



l'altra galea non fosse stata mossa, la galea avversaria in Athenae avrebbe bloccato in battaglia la galea di Sparta).

2. Conquista

La forza difensiva di Pella è pari a 3 (città con tempio). Quindi tutte e 3 le unità militari vengono rimosse. Il tempio è distrutto e ritorna nella scorta principale. Il segnalino della città è sostituito con uno del conquistatore, con lo stesso tipo di risorsa. Dato che il Rosso ha distrutto il tempio vince un



generale dal mazzo dei personaggi e avanza di una posizione sul tracciato dei punti vittoria.

Note

Se il Giallo possedeva la Tecnologia REGNUM la conquista di Pella non sarebbe stata possibile;

la forza difensiva sarebbe arrivata a 4 e il Rosso non avrebbe potuto muovere 4 unità militari nella regione.

STRATEGIE INIZIALI

Con le risorse iniziali 3 di ferro, 3 di marmo, e 3 unità di oro, tutte e tre sequenti strategie di apertura sono ragionevoli:

Strategia dello Sviluppo:

Giocate MARMOR, poi TEMPLUM. Acquistate 1 tempio, pagando alla quattro marmi e una moneta e ricevete il tempio, questo triplicherà la produzione della città.

Strategia Militare:

Giocate FERRUM, AURUM e subito MILITIA. Costruite 3 unità militari con 4 di ferro e 2 monete.

Il Rosso ha distrutto il tempio vince un

NOTE DI SVILUPPO PER ANTIKE II

Quando il mio primo gioco ANTIKE fu pubblicato nel 2005 ebbe un successo immediato. Vinse il Bronze Deutsche Spielepreis e venne nominato negli International Gamers Award.

In questa nuova edizione di ANTIKE II sono stati inseriti alcuni cambiamenti e miglioramenti. Principalmente questi riguardano lo sviluppo delle civiltà per evitare che il gioco degenerasse solo ad una corsa all'armamento. Ovviamente questo dipende dallo stile individuale di

gioco, tuttavia ora è più facile vincere la partita senza aver per forza bisogno di distruggere i templi nemici.

Armare le unità militari ora è più costoso, e anche le tecnologie hanno visto dei cambiamenti. Spesso non era facile spiegare degli aspetti l'originale ANTIKE, la conquista delle città ora non richiede più dei movimenti addizionali.

Infine, non per importanza, la grafica del gioco è stata ridisegnata.

Senza l'incoraggiamento di molti giocatori e le molte discussioni sui forum, questo gioco non sarebbe esistito. Anche se non posso nominare personalmente tutti quelli che mi hanno aiutato, mando il mio ringraziamento a chi ha partecipato alla creazione delle modifiche alle nuove strategie di gioco.

Amburgo, Ottobre 2014

Mac Gerdt

ANTIKE II:REGOLAMENTO

MATERIALI DI GIOCO

212 segnalini in legno <ul style="list-style-type: none">78 galee (13 per nazione)72 legioni (12 per nazione)6 segnalini di gioco36 segnalini di gioco (piccoli) (6 per nazione) Nei vari colori delle nazioni giallo, rosso, verde, blu, nero e grigio.	144 segnalini città <ul style="list-style-type: none">città orocittà marmocittà ferro 24 segnalini fronte-retro per nazione	monete <ul style="list-style-type: none">risorse125 Le immagini si riferiscono alla risorsa oro. Le risorse del marmo sono bianche, quelle del ferro blu.
20 templi	53 carte <ul style="list-style-type: none">37 antichi personaggi14 nazioni e templiBellona Carta (German and English)	
1 regolamento <ul style="list-style-type: none">1 riassunto regole1 libretto informazioni storiche6 carte mini-regolamento in German, English or French	mappa a doppia faccia <ul style="list-style-type: none">Mare NostrumOrient	

Le riserve si intendono limitate. Se un giocatore non ha più legioni, galee o segnalini città, oppure nella riserva generale finiscono monete o templi, questi non sono più disponibili. Solo i segnalini risorsa sono considerati illimitati.

PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni giocatore guida un'antica civiltà. Ogni nazione inizia con 3 città che producono rispettivamente marmo, ferro ed oro. Queste risorse sono usate per far crescere le civiltà. La nazione può erigere templi con il marmo o sviluppare tecnologie con l'oro o armare legioni e galee col ferro.

Le nazioni espandono i loro territori muovendo le loro legioni e galee e fondano nuove città, pagando il costo di 1 per ogni risorsa: marmo, ferro, ed oro. Legioni e galee possono essere usate per conquistare le città nemiche. I Templi triplicano capacità produttive, di difesa ed armamento militare delle

città. Lo sviluppo di nuove Tecnologie raddoppia la capacità di movimento delle unità militari, aumenta la forza difensiva delle proprie città, o rafforza la vostra economia.

Se la nazione raggiunge degli obiettivi, ottiene il favore dei personaggi antichi.

SCOPO DEL GIOCO

La prima nazione che ottiene un certo numero di personaggi, vince. Ci sono cinque differenti tipi di personaggi, questi si ottengono al raggiungimento di particolari obiettivi:

10 Re

Per ogni 5 città che la nazione possiede ottenete 1 re. Questi si avranno al completamento di 5, 10, 15 etc città.

7 GENERALI

Per ogni tempio (anche templi neutrali) che la nazione distrugge ricevete 1 Generale. Un tempio è distrutto quando la città è conquistata.

6 CITTADINI

Per ogni 3 templi che la nazione possiede ricevete 1 cittadino. Questi si hanno al completamento di 3, 6, 9 etc templi.

9 STUDIOSI

Per ogni nuovo avanzamento (tecnologico) la nazione avrà 1 studioso. Il nono studioso, Plinio il Vecchio, entra in gioco come variante: Andrà in premio alla prima nazione, che ottiene tutte 8 le tecnologie.

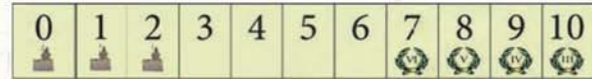
5 NAVIGATORI

Ottenere 1 Navigatore richiede il controllo di 7 aree di mare.

FINE DEL GIOCO

Le regioni di mare senza città riportano il simbolo della galea. Queste regioni contano per 2 nel conteggio per ottenere i Navigatori. Una distribuzione intelligente di sole 4 galee permette di ottenere 1 Navigatore. Le regioni di mare si contano alla fine del turno dopo tutte le possibili battaglie e conquiste, solo allora si fa il calcolo per ottenere i navigatori.

Ogni personaggio viene vinto solo se meritato anche a fine turno. Una volta vinto, un personaggio non può essere perso. Questo si applica anche se dopo cambiano le situazioni che ne avevano permesso la vincita.



FLUSSO DEL GIOCO

Il setup è descritto in dettaglio sul foglio introduttivo.

Scegliete casualmente la nazione che inizia, l'ultima nazione in ordine di turno riceve la carta BELLONA. Se la nazione con la carta BELLONA sceglie MILITIA (Armamento), riceve gratis 1 unità militare extra, e la carta passa di mano alla nazione alla destra, in senso antiorario (non si può scegliere di tenerla). Le Nazioni eseguono i turni in senso orario.

Ogni turno consiste in 3 fasi nell'ordine:

1. Scelta delle azioni

Un turno inizia muovendo il segnalino ottagonale sulla rondella circolare qui raffigurata, eseguendo infine l'azione indicata. Ogni nazione, solo per il primo turno, si posiziona liberamente sulla rondella. Nei turni successivi, si muove il segnalino in avanti in senso orario sulla rondella. Quando si muove, potete scegliere di avanzare gratuitamente per un massimo di 3 caselle. Scegliere di muovere il segnalino oltre le 3 caselle, ha un costo aggiuntivo a casella pari ad 1 risorsa scelta dalla nazione: 1 marmo, ferro, oro o una moneta. Una nazione non può restare nella stessa casella per 2 turni; eseguire la stessa azione in 2 turni consecutivi significa avanzare di 8 caselle ed il pagamento di 5 risorse o monete. Più segnalini sulla stessa casella della rondella possono coesistere. Tutte le azioni sono descritte nelle pagine seguenti in dettaglio.

Esempio:

Il segnalino della nazione è su FERRUM. Essa può avanzare su TEMPLUM, AURUM, o MOVERE gratis. Invece se si vuole avanzare fino alla MILITIA, la nazione deve pagare alla banca 1 risorsa, per MARMOR 2 risorse e così via.



Esempio:

Se una nazione con 10 città e 2 antichi re perde una città (per conquista), essa non deve possedere di nuovo le 10 città per ottenere il secondo re. Infatti, essa mantiene il secondo re. Tuttavia quando la nazione ottiene nuovamente le 10 città, non avrà un altro re. Il terzo re verrà ottenuto solo quando la nazione avrà un totale di 15 città.

Il numero di personaggi antichi che ogni nazione deve raggiungere è indicato

nel tracciato dei punti vittoria presente sul tabellone del gioco. Il numero di personaggi necessari per vincere la partita, dipende da numero di nazioni che giocano come indicato nella corona di alloro. Per esempio, in 6 giocatori, sono necessari 7 personaggi antichi per vincere, mentre con 3 giocatori sono necessari 10 personaggi. Se alla nazione manca solo 1 personaggio per vincere, può ottenere la vittoria distruggendo un tempio se ce ne sono disponibili nella banca.

Se una nazione ha solo 0, 1, o 2 personaggi sue città hanno un extra valore difensivo di +1.

2. Fondare le Città

Una nazione può fondare una o più città. La nazione deve avere almeno 1 unità militare (legione o galea) nella regione dove costruire la città. Le unità militari avversarie (altre nazioni) presenti nella regione non possono impedirlo. Per ogni nuova città fondata, la nazione deve pagare alla banca 1 marmo, 1 ferro ed 1 oro. Le monete possono sostituire il marmo, ferro o oro. Il rispettivo segnalino della città (marmo, ferro o oro), è posizionato sulla mappa dove la nuova città viene fondata. Nella mappa "Orient" ci sono delle città che mostrano tutte le 3 risorse. In queste città, la nazione può decidere liberamente quale segnalino utilizzare. Una regione può avere solo 1 città. Nelle regioni con i templi neutrali, questi templi devono essere distrutti prima di poter fondare una nuova città.

Esempio:

Nella situazione qui a destra rappresentata, il rosso può fondare città sia in Attalia che a Paphos. Antiochia non può essere fondata perché in essa non ci sono unità rosse. Mentre in Attalia è possibile avere una città tipo Oro, il rosso può decidere a Paphos quale risorsa produrre: oro, marmo o ferro. Il pagamento di 2 ori, 2 marmi, 1 ferro e 1 moneta (in sostituzione del ferro mancante) è sufficiente per fondare entrambe le città.



3. Vincita dei Personaggi Antichi

Alla fine del turno, la nazione riceve uno o più personaggi antichi se ne soddisfa i requisiti e se sono disponibili tra le riserve della banca.

AZIONI

Le azioni della rondella sono descritte nelle seguenti pagine.

Ci sono tre tipologie di azioni sulla rondella:

- Azioni di produzione delle risorse: MARMOR, FERRUM and AURUM (marmo, ferro, ed oro)
- Azioni di utilizzo delle risorse prodotte: TEMPLUM, MILITIA, and SCIENTIA (Tempio, Armamento, e Tecnologia). Queste azioni di utilizzo sono posizionate esattamente opposte alle corrispondenti azione di produzione sulla rondella.
- MOVERE (Manovra) per azioni militari - questa presente doppia sulla rondella.

AZIONI DI PRODUZIONE



MARMOR (MARMO), FERRUM (FERRO), AURUM (ORO)

Ciascuna di queste 3 azioni produce le rispettive risorse. Sul MARMOR (Marmo) la nazione produce:

- 1 marmo (per le città del marmo senza tempio)
- 3 marmo (per le città del marmo con il tempio)

anche FERRUM (Ferro) e AURUM (Oro) sono città che si comportano allo stesso modo.

La nazione riceve come produzione una quantità di segnalini risorsa dalla banca. In aggiunta, riceve 1 moneta, non importa quale o quante risorse produce. Le Monete possono essere utilizzate come marmo, ferro ed oro se necessario. Se la banca non ha più monete, la nazione può scegliere al suo posto una qualsiasi altra risorsa disponibile.

Esempi

Produzione

Il Giallo possiede 5 città adiacenti come vedete. Con l'azione AURUM il giallo produce 4 ori: 3 ori dal tempio di Syracus e 1 oro dalla città di Carthago. In aggiunta riceve 1 moneta.



L'azione MARMOR

produrrebbe come risultato = 2 marmi + 1 moneta, mentre l'azione FERRUM produrrebbe come risultato 1 ferro + 1 moneta.



AZIONI DI UTILIZZO

Militia (Armamento)

Quando armate, unità militari (legioni o galee) sono posizionate sulla mappa nelle città della nazione. Per ogni nuova unità militare, pagate 2 di ferro alla banca. Il numero di unità militari da aggiungere in

una città è limitato:

- 1 in ogni città senza tempio,
- 3 in ogni città con il tempio.

Legioni e Galee possono essere aggiunte nelle città anche se già presenti altre unità militari (amiche o nemiche). Il limite di 1 (o 3) è applicato solo per le unità aggiunte.

Non c'è un limite al numero di unità in una regione. Quando armate non ci sono combattimenti.

Città con solo i bordi rossi (terra) possono ospitare soltanto legioni e città con solo i bordi blu (mare), possono ospitare soltanto galee.

Nota:

Al fine di evitare confusione, quando aggiungete nuove unità sulla mappa, si raccomanda di posizionarle adagiate sul lato. Alla fine del turno, queste verranno rimesse verticali.

Armamento

Il giallo paga 4 ferri per ottenere 2 galee ed usa la carta BELLONA per ottenere gratis 1 legione.

Tutte le 3 unità possono essere messe a Roma che ha il tempio. Nelle altre 4 città senza il tempio, soltanto 1 unità può essere piazzata in esse.

Il giallo decide di mettere 1 galea a Syracus e l'altra galea a Neapolis. La legione viene piazzata a Carthago. Carales può accogliere solo galee dato che i suoi confini sono solo blu. Aggiungere nuove unità ad Ancona è ovviamente impossibile visto che non è presente una città. Tutte le unità, infatti, possono essere aggiunte solo nelle città.



AZIONI



Templum (Tempio)

Questa azione consente alla nazione di edificare templi usando marmo. Potete edificare 1 o più nuovi templi.

Per ogni nuovo tempio, pagate alla banca 5 marmi e posizionate il tempio nella mappa accanto ad una vostra città.

Il tempio triplica l'abilità di produzione, di armamento e di difesa della città. Un città non può mai contenere più di un tempio. Se tutti i 20 templi sono già sulla mappa, non potrete edificare nuovi templi finché un tempio non sarà distrutto e tornerà nella riserva..



Esempio Templi

I Romani (giallo) possono costruire un tempio sia a Neapolis che a Carales. Non è possibile costruire un tempio a Roma dato che ne è già presente uno. Pagando 10 marmi è possibile costruire 2 templi a Carales e a Neapolis nello stesso momento.



Scienza (Tecnologia)

Questa azione consente alla nazione di usare oro per sviluppare Tecnologia. Il prezzo di ogni tecnologia è descritto sulla mappa nella tabella della Scienza.

6/2	9/5	10/6
MERCATURA	METALLUM	REGNUM
9/4	12/7	13/8
COMMERCIUM	MONETA	RES PUBLICA
7/3	8/4	
STRATA	NAVIGATIO	

Esempio di Sviluppo della Tecnologia

L'immagine qui mostra tutte le Tecnologie che le nazioni hanno sviluppato sinora. Il Nero sceglie l'azione della SCIENTIA (Tecnologia)

6/2	9/5	10/6
MERCATURA	METALLUM	REGNUM
9/4	12/7	13/8
COMMERCIUM	MONETA	RES PUBLICA
7/3	8/4	
STRATA	NAVIGATIO	

e ha le seguenti possibilità:

- sviluppare STRATA per 3 ori
 - sviluppare NAVIGATIO per 8 ori (ottiene 1 studioso)
 - sviluppare MERCATURA e STRATA per 5 ori
 - sviluppare METALLUM e MONETA per 17 ori (ottiene 1 studioso, il segnalino va messo su MONETA)
 - sviluppare REGNUM per 6 ori (Il Rosso ha RES PUBLICA, quindi ha già sviluppato la tecnologia REGNUM)
- Ogni sviluppo di Tecnologia verrà indicato con i segnalini ottagonali Neri

Il prezzo più alto è pagato dalla prima nazione che la sviluppa. Ogni Tecnologia che la nazione sviluppa è indicata con il segnalino del colore della nazione. Essere la prima nazione che sviluppa una Tecnologia ha un forte significato culturale e questo viene premiato con l'acquisizione di un storico studioso. La Tecnologia viene sviluppata una dopo l'altra in ordine verticale: Per esempio, dovete sviluppare prima MERCATURA dopo potrete sviluppare il COMMERCIIUM. Nello stesso modo il METALLUM è necessario prima di sviluppare la MONETA, e REGNUM è necessario prima di sviluppare la RES PUBLICA. Oltre a questi, non esiste un ordine specifico di sviluppo delle Tecnologie, è possibile scegliere liberamente. Se possedete le risorse, è possibile sviluppare più Tecnologie nello stesso turno di gioco.

Effetti delle Tecnologie:

- **MERCATURA** (Mercato): Alla nazione è consentito il commercio di risorse con la banca ad un tasso di 2 a 1. Se la nazione paga 2 risorse (qualunque tipo e combinazione), riceve in cambio 1 risorsa a sua scelta (non monete). Il commercio è consentito in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, tranne nel turno di sviluppo della MERCATURA dal momento che le Tecnologie sono considerate proprie solo alla fine del turno.
- **COMMERCIUM** (Commercio): Come la MERCATURA, ma il tasso è di 3 a 2.
- **METALLUM** (Metallo): 1 risorsa extra quando producete (complessivamente 1 segnalino risorsa del tipo prodotto nel turno).
- **MONETA** (Moneta): 2 risorse extra quando producete (complessivamente 2 segnalini risorsa del tipo prodotto nel turno).
- **REGNUM** (Regno): La forza difensiva delle vostre città è potenziata di +1.
- **RES PUBLICA** (Repubblica): La forza difensiva delle vostre città è potenziata di +2.
- **STRATA** (Strada): Le Legioni possono muovere di 2 regioni di terra (attraversare 2 bordi rossi in un turno).
- **NAVIGATIO** (Navigazione): Le Galee possono muovere di 2 regioni di mare (attraversare 2 bordi blu in un turno).