

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.

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)	144 segnalini città <ul style="list-style-type: none">città orocittà marmocittà ferro24 segnalini fronte-retro per nazione	monete <ul style="list-style-type: none">risorse125
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	mapa a doppia faccia <ul style="list-style-type: none">Mare NostrumOrient	Le immagini si riferiscono alla risorsa oro. Le risorse del marmo sono bianche, quelle del ferro blu.

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.

