

Setup di Gioco

Questo esempio, utilizza la mappa **Mare Nostrum**, con un setup di partita con 4 nazioni (giocatori).

Per la mappa Mare Nostrum usate le **carte nazioni grigie**.

- Le 4 carte nazioni grigie con la riga per 4 giocatori vengono mischiate e ogni giocatore pesca una nazione.
- Determinato a caso il **giocatore iniziale**, il giocatore alla sua destra riceve la **carta Bellona**.
- Secondo la carta **Templum** piazzate i 3 templi neutrali sulla mappa, applicando sempre la riga per 4 giocatori.
- Le **carte personaggi antichi** sono posizionate vicino al tabellone. Fate lo stesso per **templi, monete, e risorse** (marmo, ferro, ed oro). Questi formeranno la banca comune.



Banca Comune



Elementi Tabellone

Città

Nuove città possono essere fondate nelle regioni con il simbolo città. Ogni nuova città costa 1 marmo, 1 ferro, e 1 oro.

Regioni senza Città

In questo non si possono fondare città non avendo il simbolo città.

Tabella delle Tecnologie

Il prezzo in oro per ogni progresso scientifico è riportato sulla tecnologia. Il prezzo più alto è per la prima nazione che sviluppa la tecnologia. Per le 3 tecnologie incolonnate una sull'altra, è necessario acquistare prima la superiore; successivamente è possibile acquistare quella inferiore.

Setup giocatore Rosso

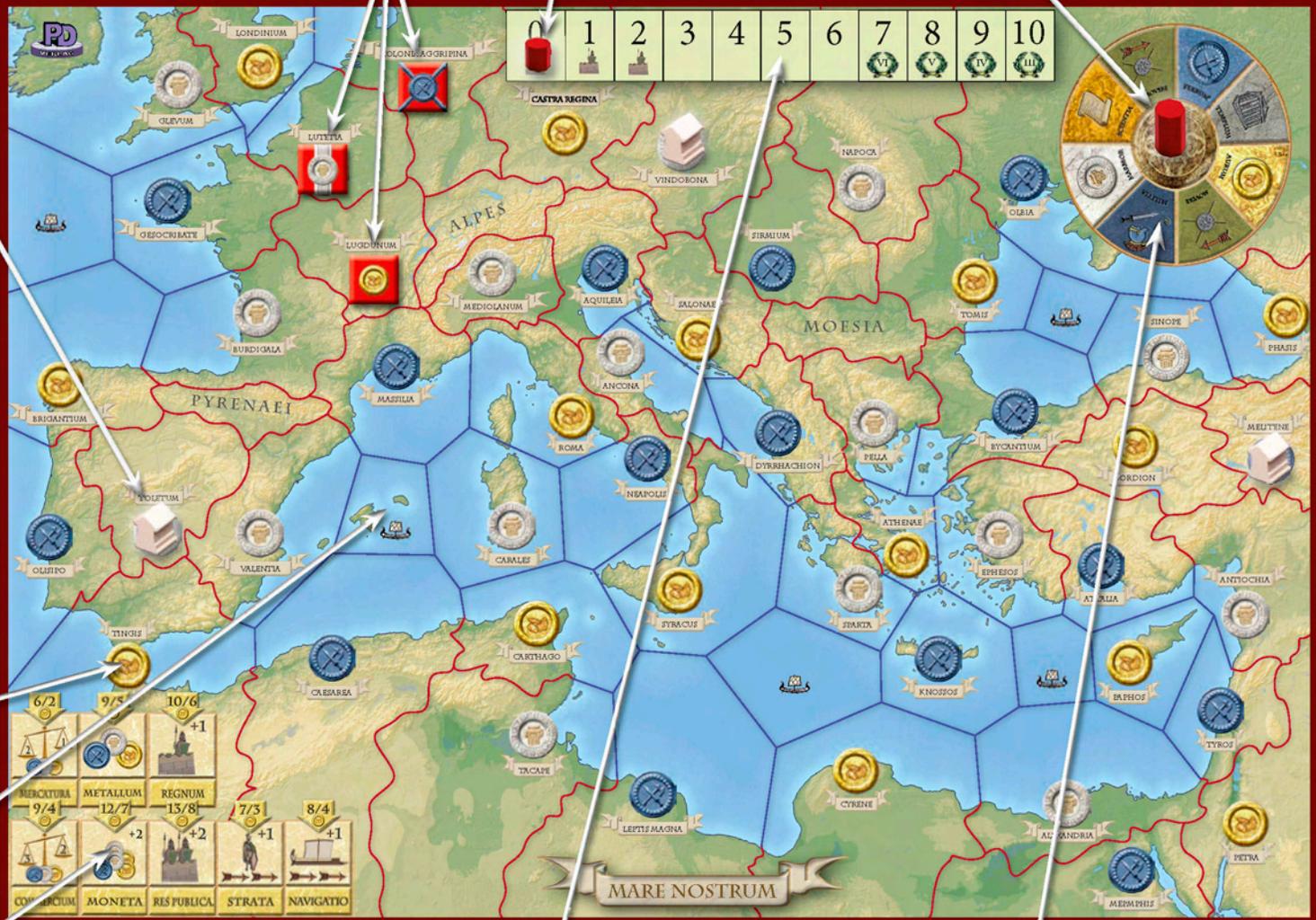


Il Rosso ha pescato la carta **Germania** e posiziona i 3 segnalini città nelle città iniziali indicate per 4 giocatori sulla carta Germania.

Risorse Rosse (oltre hai segnalini presenti sul tabellone di gioco)



1 segnalino è posizionato sullo "0" del tracciato e 1 più grande al centro della Rondella.



Tracciato Punti Vittoria

Per ogni nazione, il numero di personaggi antichi è riportato nel tracciato dei punti vittoria. Il numero tra le corone di alloro sul tracciato indica i personaggi necessari per vincere la partita in base al numero delle nazioni in gioco. Quindi per 4 nazioni partecipanti sono necessari 9 personaggi per vincere.

Rondella

Le Nazioni scelgono nel loro turno un'azione della rondella. Il loro segnalino si muove in senso orario intorno alla rondella. La prima azione viene scelta liberamente posizionando il segnalino nel settore scelto. Nei turni successivi la scelta di un'azione dei 3 settori seguenti è gratuita. Ogni altro avanzamento di settore costa 1 risorsa.



Il Rosso paga



Effetti delle Tecnologie:

- **MERCATURA** (Mercato): Le risorse sono scambiate con la banca a 2:1.
- **COMMERCIIUM** (Commercio): Le risorse sono scambiate con la banca a 3:2.
- **METALEUM** (Metallo): Producete 1 extra risorsa sul totale prodotto.
- **MONETA** (Moneta): Producete 2 extra risorsa sul totale prodotto.
- **REGNUM** (Regno): La forza difensiva delle vostre città è incrementata di 1.
- **RES PUBLICA** (Repubblica): La forza in difesa delle vostre città aumenta di 2.

- **STRATA** (Strada): Le Legioni possono muovere di 2 regioni.
- **NAVIGATIO** (Navigazione): Le Galee possono muovere di 2 regioni.

SCIENTIA (Tecnologia): Pagate oro per sviluppare le tecnologie. Il prezzo di ogni progresso è riportato sopra le tecnologie. Il prezzo più alto è per la prima nazione che sviluppa la tecnologia. Questa nazione prende uno studioso. Ci sono 3 tecnologie incolonnate una sull'altra, bisogna acquistare prima quella superiore.

Introduzione Veloce

Questa pagina contiene le regole base.

Il Setup e gli elementi del gioco sono descritti qui sopra. Molte regole sono descritte in questa pagina, ma raccomandiamo comunque prima, di leggere tutto il regolamento del gioco. Divertitevi con Antike II!

Fine del gioco:

Le nazioni lottano per ottenere il favore dei personaggi antichi. La nazione che raggiunge un certo numero di personaggi per prima, vince la partita. Le condizioni per ottenere le carte sono riportate su di esse.



Prima

Il Rosso paga



Dopo



MILITIA

(Armamento):

Pagate 2 di ferro per ogni unità militare e piazzatela in una vostra città. Solo 1 nuova unità per città (Solo 3 nuove unità per le città con tempio).



FERRUM (Ferro): Ricevete 1 ferro per ogni città del ferro (3 ferri se è presente il tempio) ed in aggiunta 1 moneta.

MARMOR (Marmo): e **AURUM** (Oro): producono allo stesso modo.

TEMPLUM (Tempio): Costruite 1 tempio al costo di 5 marmi l'uno. Ogni regione può contenere solo 1 tempio.



Il rosso costruisce un tempio con 5 marmi.



MOVERE (Manovre):

1. **Movimento:** Ogni unità militare può muovere in una regione adiacente. Le legioni attraversano i confini rossi, le galee attraversano i confini blu.

Battaglie: Legioni contro legioni si distruggono 1:1
Galee contro galee di distruggono 1:1

2. **Conquista:** La forza difensiva di una città è 1 (3 con il tempio), +1 per ogni legione e galea in difesa. +1 "REGNUM" / +2 "RES PUBLICA" +1 se il difensore possiede meno di 2 carte.

L'attaccante perde se ha meno unità della forza dei difensori della città. La nazione sconfitta perde tutte le sue unità della regione.



movimenti possibili



muovere



conquista

