

ELŐKÉSZÜLETEK

Ebben a példában a **Mare Nostrum** térképet használjuk illusztrációként a játék 4 nemzetes előkészületeihez.

A Mare Nostrum térképhez a **szürke nemzetkártyákat** használjuk.

- Azokat a nemzetkártyákat, amelyeknél a 4 játékoshoz tartozó sorban vannak városok, keverjétek meg, és mind 4 játékos húzzon 1 nemzetet.
- Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, és a jobbján ülő kapja meg a Bellonakártyát.
- A szürke **Templomkártyának** megfelelően tegyetek 3 semleges templomot a térképre. A 4 játékos sornak megfelelő városokra.
- Az **ókori személyiségkártyákat** tegyék a tábla mellé. A templomokat, érméket és erőforrásokat tegyék egy könnyen elérhető helyre. Ezek együtt a bank készlete.



A bank készlete



17 templom



ókori személyiség kártyák

A játéktábla elemei

Városok

Új városok a városjellel jelölt területeken alapíthatók. Minden új város ára 1 márvány, 1 vas és 1 arany.

Város nélküli területek

Olyan régió nem lehet várost alapítani, ahol nincs városjel.

Tudástáblázat

Minden tudományos haladás arany ára a tudás fölé van írva. A magasabb árat az adott tudást legelször kifejlesztő nemzet fizeti 3 tudáspár egymás fölött helyezkedik el. Itt előbb a felsőt kell megvenni, s csak utána lehet az alsót.

A piros előkészületei

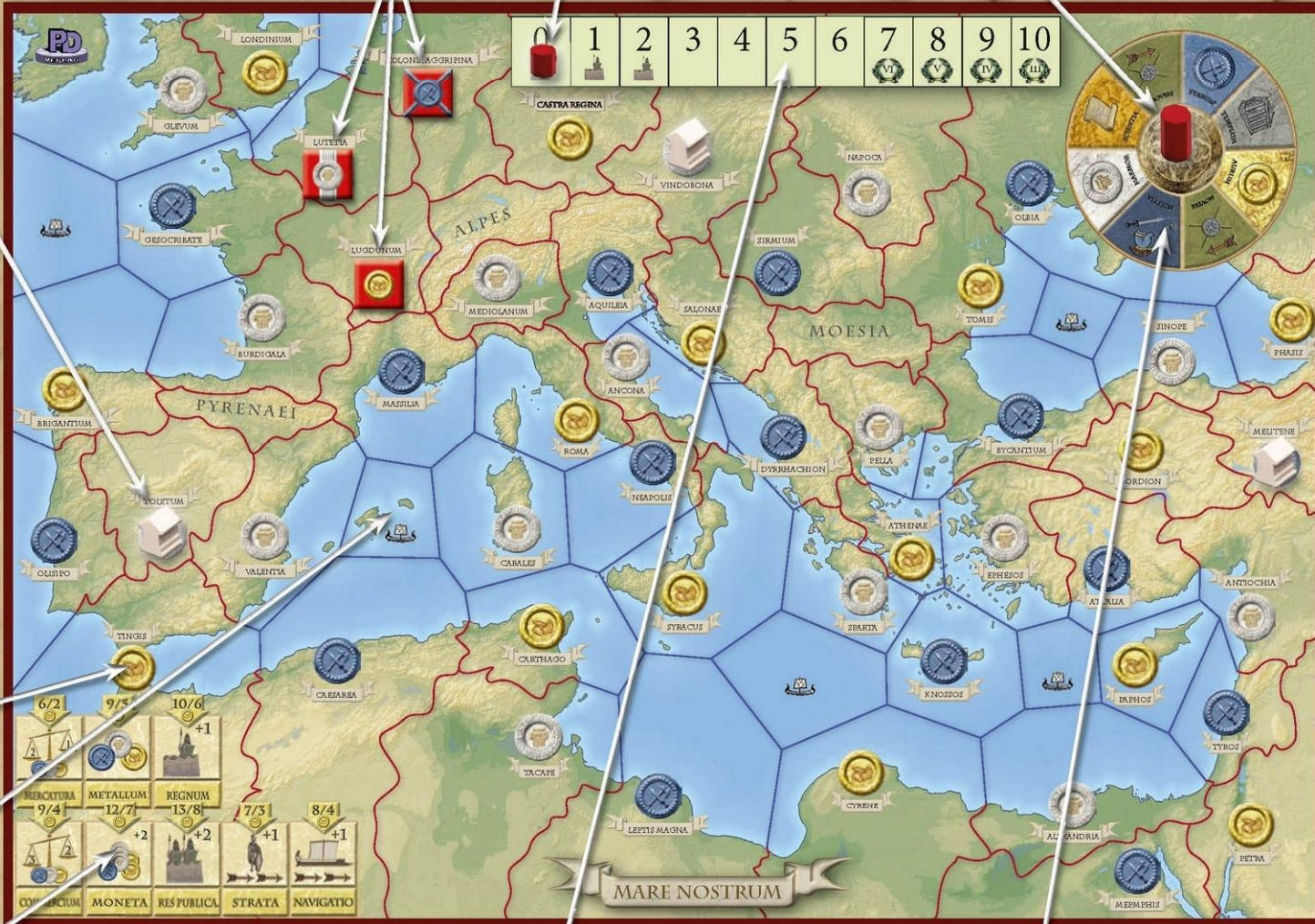


A piros játékos a Germany nemzetkártyát húzta, és lesz 3 városjelzőt a Germany kártya 4 játékosos sorában jelölt városokra.

Piros játékos készlete (a többi jelzője és korongja a táblán)



1 jelzőt tesz a pontozósáv 0-s mezőjére, és 1 nagy jelzőt a rondella közepére.



Győzelmipont-sáv

Minden nemzet az ókori személyiségei számát jelöli a pontozósávon. A babérkoszorú, számmal a közepében, jelöli, hogy az adott játékoszámnál mennyi ókori személyiségkártyára van szükség a győzelemhez. 4 részt vevő nemzet esetén 9 személyiségkártyára van szükség.

Rondella

A nemzetek akciójukat a rondelláról választják. A jelzőjük az óramutató járása szerint halad körbe. Az első akciónál szabadon választható az akció mező, ahova a jelző kerül. A későbbi körökben a nemzet ingyen választhatja a következő 3 mező bármelyikét. 1 plusz erőforrás az ára minden további mezőnek.



Piros fizet

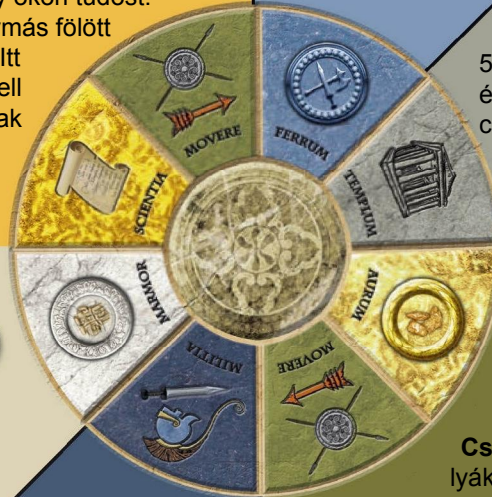


A tudások hatása:

- **MERCATURA** (Piac): Erőforrásokat lehet cserélni a bankkal 2 az 1 arányban.
- **COMMERCIUM** (Kereskedelem): Erőforrásokat lehet cserélni a bankkal 3 a 2 arányban.
- **METALLUM** (Fém): 1 plusz erőforrás termeléskor.
- **MONETA** (Valuta): 2 plusz erőforrás termeléskor.
- **REGNUM** (Királyság): A védelmi erő minden saját városban 1-gyel nő.
- **RES PUBLICA** (Köztársaság): A védelmi erő minden saját városban 2-vel nő.
- **STRATA** (Utcák): A légiók legfeljebb 2 mezőt mozoghatnak.
- **NAVIGATIO** (Navigáció): A gályák legfeljebb 2 mezőt mozoghatnak.

SCIENTIA (Tudás): Fizess aranyat, hogy tudást fejleszthess. Minden tudományos haladás ára a tudás fölött szerepel. A magasabb árat annak a nemzetnek kell fizetnie, aki először fejleszti ki az adott tudást. Ez a nemzet kap érte egy ókori tudóst.

3 tudaspár egymás fölött helyezkedik el. Itt előbb a felsőt kell megvenni, s csak utána lehet az alsót.



GYORS ÁTTEKINTŐ

Ez az oldal az alapszabályokat tartalmazza.

Az előkészületek és ajátékelemek leírása a másik oldalon. A legtöbb szabály megtalálható ezen a lapon, azonban javasoljuk, hogy először olvassátok el a teljes szabályt. Jó játékot az Antike II-höz.

A játék célja:

A nemzetek a népszerű ókori személyiségekért harcolnak. Az a nemzet, amelyik legelőször szerez meg adott számú személyiségkártyát, megnyeri a játékot. A kártyákon látható a megszerzésük feltétele.



Piros fizet



FERRUM (Vas): 1 vasat kapsz minden saját vasváros után (3-at az olyan városért, ahol van templom) és plusz 1 érmét.

A **MARMOR (márvány)** és Az **AURUM (arany)** ugyailyen módon termel.

TEMPLUM (templom)

5-5 márványért templomokat építhetsz. Minden területen csak egy templom lehet.



Előtte

Utána

Piros egy templomot épít 5 márványért.



MOVEERE (manőver)

1. Mozgás: Minden katonai egység egy szomszédos területre mehet. Légiók a piros határokon keresztül, gályák a kék határokon keresztül.

Csata: Légiók a légiókat semmisítik meg 1:1, gályák a gályákat 1:1 arányban.

2. Hódítás: Egy város védelmi ereje 1 (3 ha van benne templom)

+1 minden védekező légióért és gályáért

+1 REGNUM / +2 RES PUBLICA

+1 ha a védekezőnek legfeljebb 2 személyiségkártyája van.

A hódító annyi katonai egységet veszít, amennyi a város védelmi ereje. A védekező nemzet az összes egységét elveszti a területről.



mozgási lehetőségek



Mozgás



Hódítás

