

# ANTIKE

## I.ÁLTALÁNOS LEÍRÁS

Az ANTIKE (ami németül ókort jelent) egy kihívást jelentő stratégiai játék, mely ókori civilizációk fejlődéséről és versenyéről szól.

Ókori nemzetek városokat alapítanak, templomokat építenek, tengerre szállnak és tudományos felfedezéseket tesznek. Légióik és gályáik új településeket alapítanak és megvédik embereiket az ellenségtől. A tábla két oldalán lévő két küldetés közül lehet választani, amelyekben a játékosok a görögök, rómaiak, germán törzsek, föníciaiak, karthagóiak, perzsák, arabok, egyiptomiak és babiloniak közül választhatnak.

Minden nemzet megpróbál megnyerni magának ókori királyokat, tudósokat, hadvezéreket, polgárokat és tengerészeket. Az a nemzet nyeri a játékot, amelyik elsőként maga mellé állít meghatározott számú ókori személyiséget.

Vezessétek a nemzetek egyikét győzelemre! De figyeljetek az ellenségeitekre, mivel meg akarják majd hódítani városaitokat és elpusztítani templomaitokat!

Az ANTIKE 2-től 6 játékos részére, 12 év fölöttieknek ajánlott, egy gyors stratégiai játék sok lehetőséggel, de egyszerű szabályokkal. A játék sikere nem kockákon vagy kártyákon alapuló szerencsén múlik, hanem jól átgondolt tervezésen és ügyes diplomácián.

A játékidő 90-120 perc.

## II.A JÁTÉK RÉSZEI

- Játéktábla

- 12 nemzet kártya (Nyugat: görögök, rómaiak, németek, föníciaiak, perzsák, karthagóiak; Kelet: görögök, perzsák, arabok, föníciaiak, egyiptomiak, babiloniak)

- 35 ókori személyiség kártya (9 király, 8 tudós, 7 hadvezér, 6 polgár, 5 tengerész)

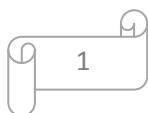
- 1,2 ill. 5 egységnyi vas, márvány és arany jelölők (12+12+8 db)

- érmék, melyek használhatók márványként, vasként vagy aranyként (32 db)

- 20 fehér templom

- 150 lapos kerek város jelölő 6 színben

- 102 légió 6 színben



- 102 gálya 6 színben
- 30 jelölő 6 színben
- Ókori almanach (információ az ókori népekről, személyiségekről, városokról)
- 4 rövid szabály
- Szabály

### **A játéktábla**

Az ANTIKE a tábla mindkét oldalán azonos szabályokkal játszható. Az előlap (német) az Augustus császár korabeli Római Birodalom területét mutatja. A hátlap (angol) a Nagy Sándor korabeli keleti Mediterráneumot mutatja.

Mindkét oldalon 50 tartomány van, melyek mindegyike 3-6 másik tartománnyal szomszédos. A tartományokat piros országhatárok, kék tenger határok vagy piros-kék vegyes határok választják el egymástól. Minden tartományban van egy város, vagy márvány város (fehér), vagy vas város (kék), vagy arany város (sárga).

A játéktábla egyéb részei mindkét oldalon a következők:

- Jobb oldalt fent egy kör alakú mező található, amit rondellának nevezünk, és amelynek 8 része mutatja a választható akciókat.
- A fejlesztések 8 részből álló táblázata.
- Egy táblázat, amely megmutatja, hogy hány ókori személyiség szükséges a győzelemhez.

### III.A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELEM

Az első nemzet, amely megszerzi a következő számú ókori személyiséget (ld. 14. oldal), győz:

6 nemzet esetén	7 ókori személyiség
5 nemzet esetén	8 ókori személyiség
4 nemzet esetén	9 ókori személyiség
3 nemzet esetén	10 (ajánlott) vagy 12 ókori személyiség

## IV.JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉS

### **1. A közös készletek elrendezése**

A 35 ókori személyiséget válogassátok szét 5 kupacba!

Típusonként külön kupacba a királyokat, tudósokat, hadvezéreket, polgárokat és tengerészeket. Minden kupacban a legalacsonyabb számú személyiség legyen felül, és a legnagyobb számú alul (pl. „1-8”). Így mindig tudható, hogy az egyes kupacokban még hány személyiség érhető el. (*ford.: Szerintem pont fordítva lenne logikus, a nagyot felülre!*)

A fehér márvány, kék vas és sárga arany jelzőket és a 20 fehér templomot közös készletként tegyétek a játéktábla mellé!

### **2. Nemzetek felosztása**

A játékosok számától függően a következő nemzetek vesznek részt a játékban. A német nyelvű oldalon:

görögök, rómaiak és németek: mindig

főníciaiak: 2,4,5,6 játékos esetén

karthagóiak: 5,6 játékos esetén

perzsák: 6 játékos esetén.

Az angol nyelvű oldalon:

görögök, perzsák és arabok: mindig

főníciaiak: 2,4,5,6 játékos esetén

egyiptomiak: 5,6 játékos esetén

babiloniak: 6 játékos esetén.

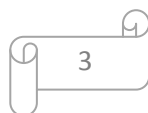
Minden nemzetnek van egy nemzet kártyája, amelyen fel vannak sorolva a nemzet kezdő városai. A játékban részt vevő nemzetek nemzetkártyái véletlenszerűen kerülnek kiosztásra a játékosok között.

Az is egy lehetőség, hogy a játékosok nyíltan választják ki nemzetüket, kezdve a legfiatalabb játékostól.

### **3. Kezdő készlet kiosztása**

Minden nemzet a következőkkel kezd:

Egy egységnyi vas (kék), két egységnyi márvány (fehér), három egységnyi arany (sárga).



Emellett minden nemzet megkapja a megfelelő színben a következőket: 17 légió, 17 gálya, 25 város jelölő, 6 jelölő.

Egyik nemzetnek sem lehet 17-nél több légiója, 17-nél több gályája és 25-nél több városa a játék során.

#### **4. A három kezdő város elfoglalása**

Minden nemzet egy márvány városban, egy vas városban és egy aranyvárosban kezd. A három kezdőváros a játékban lévő nemzetek számától függ, és minden esetben a nemzet kártyán lévő megfelelő sorban található:

3. sorban: kezdő városok három nemzet esetén

4. sorban: kezdő városok négy nemzet esetén

5. sorban: kezdő városok öt nemzet esetén

6. sorban: kezdő városok hat nemzet esetén

Minden esetben a táblán lévő kezdő városokra kell helyezni 1-1 város jelölőt .

---

#### **ANTIKE 2 játékos részére:**

Egyik játékos a rómaiakat és a főníciaiakat irányítja, a másik a német törzseket és a görögöket. (Az angol küldetésben: Perzsia és Főnícia Görögország és Arábia ellen). Minden nemzet egymástól függetlenül játszik. A nemzetek fordulóinak sorrendjéről az elején kell megállapodni. Egy játékos két nemzetének készleteit és ókori személyiségeit külön kell tartani. A játék akkor ér véget, amikor a négy nemzet valamelyike 9 ókori személyiséggel rendelkezik.

#### **ANTIKE 3 játékos részére:**

Kezdőknek ajánlott 10 megszerzett ókori személyiségig játszani. 12 ókori személyiség megszerzéséig való játék tapasztalatot igényel. A játék dinamikájának megfelelő ismerete nélkül, kezdők akár végtelen csatákba is bonyolódhatnak.

#### **V.A JÁTÉK MENETE**

A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben kerülnek sorra. Minden akció előtt és után lehetőség van plusz akciókra.

## **Minden akció előtt:**

### ***Egy érme elvétele***

Minden akciója előtt közvetlenül egy nemzet elvehet egy érmét a bankból. Ez az érme bármikor felhasználható, akár ebben a körben, akár később, egy egységnyi márványként, vasként vagy aranyként. Ha a bankban nincs több érme, a nemzet választ egy egységnyi márványt, vasat vagy aranyat.

Tanács: Minden nemzet körönként egyszer vehet el érmét, célszerű ezt egyszerre megtenni, közvetlenül az 1. nemzet fordulója előtt.

---

## **Akció választás**

Minden akció a 8 részes rondellán kerül kiválasztásra. A játékosok az óramutató járásával megegyezően léphetnek egyet, kettőt vagy hármat ingyen. Ha négy mezőt akar előre lépni a játékos, be kell fizetnie a bankba egy egységnyi tetszőleges erőforrást (1 márványt, 1 vasat, 1 aranyat vagy egy érmét); öt mezővel való előrelépéshez két tetszőleges nyersanyagot kell fizetni; hat mező esetén három erőforrást, és így tovább. Nem lehetséges a korábban választott mezőn maradni. Ha ugyanazt a mezőt kétszer egymás után akarja valaki használni, 8 mezőnyit kell előre lépnie és fizetnie öt erőforrást.

Példa: A manőver másodszori kiválasztásához négy mezőt kell előre lépni és fizetni 1 márványt, vasat vagy aranyat (vagy egy érmét) a bankba.

---

## **Minden akció után:**

### ***Városok lehelyezése (nem kötelező)***

Egy nemzet minden akciója után létrehozhat egy vagy több új várost, mindet csak olyan tartományban, ahol még egyik nemzetnek sincs városa. Ehhez egy (saját) katonai egységnek (légiónak vagy gályának) jelen kell lennie. Más nemzeteknek a tartományban lévő katonai egységei nem akadályozzák meg a város alapítását. Minden város létrehozásáért a nemzetnek be kell fizetnie egységnyi márványt, egységnyi vasat és egységnyi aranyat a bankba. Bármelyik helyettesíthető érmével. Ezután egy város jelölőt a táblára kell tenni.

### ***Ókori személyiségek elvétele (ha lehetséges)***

A játék célja megfelelő számú ókori személyiség (király, tudós, hadvezér, polgár és tengerész) megszerzése. Egy nemzet minden akciója után

elvehet egy vagy több ókori személyiséget, ha ennek feltételei teljesülnek, és még van a készletben az adott személyiségből. Ez részletesebben a 15. oldalon van elmagyarázva.

---

### **Ki kezdi a játékot?**

Az a nemzet kezdi a játékot, amelynek a nemzet kártyáján a résztvevő nemzetek számának megfelelő szám pirossal van jelölve. Ez minden egyes játékos számnál másik nemzet. Pl. 6 játékosnál a karthagóiak kezdenek.

A játék kezdetén: Az első akció kiválasztása a rondellán (8 részre osztott kör) ingyenes. Jelöljétek ezt a megfelelő mezőn egy saját jelölőtökkel.

### **VI. A RONDELLA AKCIÓMEZŐI**

3 fajta mező van a rondellán (8 részes körön):

- Erőforrás termelő mezők: egy-egy „márvány”, „vas” és „arany” mező.
- A fejlesztési mezők a megtermelt erőforrásokat használják: „templom”, „sereg” és „tudás”.
- Két „manőver” mező katonai akciókra.

Ahhoz, hogy a „templom”, „sereg” és „tudás” mezőket használni lehessen, először a megfelelő mennyiségű erőforrást ki kell fizetni márványban, vasban ill. aranyban, vagy érméket használva. Az erőforrásokat felhasználó akciómezők 4 hellyel vannak a szükséges erőforrást megtermelő mezők előtt/után.

### **VII. TERMELÉSI AKCIÓK**

Tanács: Egy város erőforrása a neve alatti kitöltés színéből is látható.

#### **MÁRVÁNY**

Egy nemzet a játéktáblán lévő minden saját márvány városa után kap:

- egységnyi márványt, ha a városban nincs templom,
- három egységnyi márványt, ha a városban van templom.

Példa: Egy nemzet három márvány várossal rendelkezik, ezek közül egyben van templom. A nemzet kap a bankból  $1 + 1$  (2 templom nélküli város) +  $3$  (1 város templommal) = 5 egységnyi márványt.

*Stratégia: A márvány szükséges a templom építéshez, ami megtriplázza egy város kapacitását.*

## **VAS**

Egy nemzet a játéktáblán lévő minden saját vas városa után kap:

- egységnyi vasat, ha a városban nincs templom,
- három egységnyi vasat, ha a városban van templom.

*Stratégia: A vas lehetővé teszi új légiók és gályák telepítését, a jobb védekező vagy támadó képesség céljából.*

## **ARANY**

Egy nemzet a játéktáblán lévő minden saját arany városa után kap:

- egységnyi aranyat, ha a városban nincs templom,
- három egységnyi aranyat, ha a városban van templom.

*Stratégia: Arannyal lehet fizetni a fejlesztésekért, amelyek jobb katonai ill. gazdasági képességeket eredményeznek.*

A márvány, vas és arany termelése növelhető a „piac” és „valuta” fejlesztésekkel (ld. 8. oldal „tudás”).

## **VIII. FEJLESZTÉSI AKCIÓK**

### **TEMPLOM**

Egy nemzet építhet egy vagy több új templomot. Minden új templom 5 egységnyi márványba kerül, amit a bankba kell befizetni. Tegyétek a templomokat a játéktáblán lévő városaitokba.

Amikor egy városban van egy templom, a város elégedettsége és termelékenységének megnő. Ennek eredményeként egy város kapacitása háromszorosára nő termeléskor, sereg képzéskor és védekezéskor.

Egy városnak csak egy temploma lehet. Ha már mind a 20 templom fenn van a játéktáblán, nem lehet újat építeni, legfeljebb egy már meglévő templom megsemmisítését követően.

*Példa: Egy nemzet két városban kíván templomot építeni. Befizet 10 egységnyi márványt a bankba és mindkét városba lehelyez egy-egy templomot.*

*Stratégia: A templomok megháromszorozzák egy város kapacitását. Legyünk óvatosak a templomok létesítésével olyan városokban, amelyek katonailag fenyegetve vannak.*

## **SEREG**

Egy nemzet további seregeket tehet fel (légiókat és/vagy gályákat). Minden egyes seregért egységnyi vasat kell a bankba befizetni. A katonai egységek bármelyik saját városú tartományra tehetők, a következő korlátozásokkal:

- egy katonai egység tehető minden templom nélküli város tartományára,
- három egység tehető minden templommal rendelkező város tartományára.

A korlátozás csak az ebben a körben feltett katonai egységekre vonatkozik. Arra vonatkozólag nincs korlát, hogy összesen mennyi katonai egység lehet egy időben egy tartományon. Akkor is tehetők légiók és gályák egy tartományra, ha ott más nemzet katonai egységei is jelen vannak.

Egy olyan tartományra, amelynek csak kék (víz)határai vannak, csak gályák tehetők fel. Olyan tartományra, amelynek csak piros (ország)határai vannak, csak légiók tehetők fel.

*Tanács: amikor több katonai egységet helyeztek le, javasolt őket az oldalukra fordítani, és a forduló végén felállítani őket.*

*Példa: Egy nemzetnek három városa van, két templommal. Ezeknek a városoknak a tartományaiba összesen hét új katonai egységet lehet felhelyezni. Ne felejtsetek el, hogy minden egyes katonai egységért be kell fizetni egységnyi vasat a bankba!*

*Stratégia: Légiókkal és gályákkal a nemzetek kiterjeszthetik jelenlétüket, hogy más nemzeteknél jobb védelmük vagy támadóerejük legyen.*

## **TUDÁS**

Egy nemzet a fejlesztési táblázat alapján egy vagy több fejlesztést végezhet. A fejlesztések aranyba kerülnek, amit a bankba kell befizetni. Megkülönböztetünk:

- Egyszerű fejlesztést (kerék, vitorlázás, piac, monarchia) és
- Magasabb fejlesztést (utak, navigáció, valuta, demokrácia).

Egy magasabb fejlesztés eléréséhez szükséges először a megfelelő egyszerű fejlesztés megszerzése, vagyis:

- Az utakhoz szükséges a kerék,



- A navigációhoz szükséges a vitorlázás,
- A valutához szükséges a piac,
- A demokráciához szükséges a monarchia.

Minden megszerzett egyszerű fejlesztést jelöljetez egy saját jelölővel a fejlesztési táblázaton. Amikor megszerzitek a magasabb fejlesztést, a táblán lévő jelölőket mozgassátok a nyílnak megfelelően az egyszerű fejlesztésről a magasabb fejlesztésre.

A bankba kell befizetni fejlesztéskor:

- hét egységnyi aranyat egy egyszerű fejlesztésért, és tíz egységnyi aranyat egy magasabb fejlesztésért, ha más nemzet még nem érte el az adott fejlesztést,
- három egységnyi aranyat egy egyszerű fejlesztésért, és öt egységnyi aranyat egy magasabb fejlesztésért, ha már más nemzet is elérte el az adott fejlesztést.

Egy új fejlesztés elsőként történő játékba hozása egy speciális civilizációs teljesítmény. Ezért egy ókori tudós a jutalom minden esetben.

(lásd 13. oldal „ókori személyiségek”)

*Példa: Egy nemzet még egy fejlesztéssel sem büszkélkedhet, és szeretné kifejleszteni a navigációt. Más nemzetek már kifejlesztették a vitorlázást, de a navigációt még senki. 3-ba fog kerülni a vitorlázás +10-be a navigáció (elsőként történő) kifejlesztése = 13 egységnyi arany a bankba. Egy jelölő kerül a fejlesztési táblázat navigáció mezőjére. Mivel ez a nemzet volt az első, amelyik kifejlesztette a „navigáció”-t, ezért kap egy ókori tudóst a meglévő készletből.*

**Ha egy nemzet mind a nyolc fejlesztést elvégezte, onnantól kezdve szabadon válthatja át egymásra a márványt, vasat és aranyat!**

**Egy fejlesztés megszerzése a nemzetnek új képességeket ad: Ezek a következők:**

**Kerék:** a „manőver” akció kiválasztásánál minden saját légió legfeljebb két manővert hajthat végre.

**Utak:** a „manőver” akció kiválasztásánál minden saját légió legfeljebb három manővert hajthat végre.

**Vitorlázás:** a „manőver” akció kiválasztásánál minden saját gálya legfeljebb két manővert hajthat végre.

**Navigáció:** a „manőver” akció kiválasztásánál minden saját gálya legfeljebb három manővert hajthat végre.

**Piac:** A „márvány”, „vas”, „arany” akciók választásánál egy egységnyi extra erőforrás ad.

**Valuta:** A „márvány”, „vas”, „arany” akciók választásánál két egységnyi extra erőforrás ad.

*Példa: Egy nemzet öt egységnyi márványt termel egy templommal rendelkező és két templom nélküli városában. A „piac” fejlesztéssel a nemzet hat, a „valuta” fejlesztéssel pedig hét egységnyi márványt termelne.*

**Monarchia:** A védelem minden saját városban eggyel nő.

**Demokrácia:** A védelem minden saját városban kettővel nő.

## IX. KATONAI AKCIÓ

A „manőver” mező kétszer is előfordul a rondellán, így minden nemzet rugalmasabb katonailag.

### **MANŐVER**

A katonai egységek egy mozgási vagy egy hódítási manővert hajthatnak végre. Egy nemzet minden katonai egysége (légiók és gályák) tetszőleges sorrendben cselekedhet egy forduló során.

Kezdetben minden katonai egység csak egyszer cselekedhet, amikor kiválasztásra kerül a manőver akció. Fejlesztéssel azonban növelhető a katonai egységenként megtehető manőverek száma (lásd „tudás”), így akár egy fordulón belül ugyanazzal az egységgel végrehajtható mozgási és hódítási manőver is.

*Példa: Egy légió az „utak” kifejlesztését követően három manővert hajthat végre. Elsőként egy szomszédos tartományba mozog, onnan továbbmegy a következő tartományba (két mozgási manőver), majd részt vesz egy város meghódításában (a harmadik manőver hódítási manőver).*

### **MOZGÁSI MANŐVER**

Minden mozgási manőver egy határ átlépését jelenti egy szomszédos tartományba. Piros (ország)határon csak légiók kelhetnek át, és kék (víz)határon csak gályák. Piros-kék vegyes határon légiók és gályák is átkelhetnek.

*Tanács: Tartsátok jól nyilván a végrehajtott manővereket, mert ez kavargást okozhat a játékban.*

Katonai egységek beléphetnek olyan tartományba is, amelyen már van más nemzetnek katonai egysége. Ez csatát eredményez, ha bármelyik fél úgy kívánja. Légiók csak légiók ellen csatázhatnak, gályák csak gályák ellen.

Egy csatában mindkét fél azonos számú és azonos típusú katonai egységet veszít, amelyek mindegyikét el kell távolítani a tábláról.

*Példa: Egy nemzet 3 gályával belép Athén tartományába, ahol a görögöknek egy gályája és egy légiója van. A görögök csata mellett döntenek. A belépő nemzet és a görögök is veszítenek 1-1 gályát a tábláról. A légió nem vesz részt a csatában, mert nem tud gályák ellen harcolni.*

A csaták egymástól függetlenül kerülnek megvívásra. Minden egyes csata után a következő egység is végrehajthatja a manőverét.

Egy várost semmilyen módon nem befolyásolnak a tartományban lévő idegen katonai egységek. Folytatni tudják a termelésüket, és katonai egységek is feltehetően a tartományukba (*ford.: fontos, hogy ilyenkor nincs csata!*), egészen addig, amíg nincsenek meghódítva.

## **HÓDÍTÁSI MANŐVER**

A tartományokban zajló csatákkal szemben, egy város meghódításához hódítási manőver szükséges. Csak azok a katonai egységek vehetnek részt a város meghódításában, amelyek már a város tartományában vannak, és amelyeknek még lehetőségük van egy manőver végrehajtására.

Ha egy nemzetnek csak egy városa marad, azt a várost nem lehet meghódítani.

Egy város csak akkor támadható, ha sikerül is meghódítani. Nem létezik olyan, hogy „sikertelen hódítási manőver”.

Elsőként az elfoglalandó város védelmi erejét kell meghatározni, a következőképpen:

- egy templom nélküli város védelmi ereje 1,
- egy templommal rendelkező város védelmi ereje 3

Ehhez a védelmi erőhöz hozzáadódik:

- a védőnek a város tartományában lévő légióinak és gályáinak száma,
- egy vagy két fejlesztési bónusz, ha a védekező kifejlesztette a monarchiát vagy a demokráciát.

*Példa: A védőnek Tacape tartományában egy gályája és 2 légiója van. A városnak van egy temploma. A védekező kifejlesztette a demokráciát. A város védelmi ereje 3 (város templommal) + 3 (katonai egységek) + 2 (demokrácia bónusz) = 8.*

A hódító eltávolít a tartományról a város védelmi erejével megegyező számú katonai egységet. Azok a katonai egységek, amelyek már végrehajtották manőverüket (vagy manővereiket), nem vehetnek részt a hódításban.

Egy város meghódításakor a védő eltávolítja a tábláról:

- a város jelölőjét,
- a templomát, ha volt,
- a meghódított város tartományában lévő összes légióját és gályáját.

A megsemmisített templom visszakerül a készletbe, és később bármelyik nemzet felhasználhatja.

A meghódított város tulajdonost cserél. A hódító egy saját város jelölőt helyez a meghódított városra.

Ha a hódítónak már 25 városa van, és ezért nincs több város jelölője, feladhatja egyik korábbi városát, és az így felszabadult város jelölőt használhatja az új város alapításához.

*Tanács: Egy város meghódítása az egyetlen olyan eset, amikor légiók és gályák találkozhatnak. Így például egy város, amit csak légiók védenek, meghódítható kizárólag gályákkal és fordítva.*

*Példa: Athén tartományában 1 görög légió és 1 görög galya állomásozik. Athénnek van egy temploma. A hódítónak Athén tartományában 6 gályája van, amelyek még nem hajtották végre manőverüket. Athén meghódításával a védő elveszíti katonai egységeit, templomát és városát. A hódító veszít 5 gályát és város jelölőjét Athénra helyezi. (Ez csak egy példa. Nem szükséges, hogy maradjon akár egyetlen galya is a város meghódítását követően. Természetesen Athén már a tartományban lévő 5 gályával is meghódítható lett volna!)*

## **MOZGÁS NÉLKÜLI HARC**

A nemzetek a mozgásaikon és hódításaikon kívül is harcolhatnak bármikor a manőverük során. Ez azokra a katonai egységekre is vonatkozik, amelyek már nem tudnak vagy nem akarnak több manővert végrehajtani.

Légiók csak légiókkal, gályák csak gályákkal csatázhatnak. Mindkét félnek 1:1 arányban kell levennie egységeket a tábláról.

## TOVÁBBI PÉLDÁK

*A.Példa: A görögök kifejlesztették a demokráciát, a hódító pedig a vitorlázást. A hódítónak négy gályája van Ephesos tartományában és egy gályája Cyrene tartományában. Hogy zajlik Athén meghódítása?*

*Mivel a görögöknek két katonai egységük és demokráciájuk van, a hódítónak mobilizálnia kellene Athén tartományába 5 olyan katonai egységet, amelyek ott még végre is hajthatnak manővert. Szerencsére a Cyrene tartományában lévő gálya két mozgási manőverrel Athén tartományába tud mozogni és a görög gályával találkozva 1:1 arányban levehető mindkettő. A görög gálya nélkül Athén védelme 4-re csökkent: így Athént meghódítja az Ephesosból jövő négy gálya.*

*B.Példa: Ha Athént nem egy légió és egy gálya védené, hanem ehelyett két légió, akkor nem lehetne meghódítani. Mert bár a Cyrene tartományában lévő gálya két mozgási manőverrel Athén tartományába tud mozogni, de ezután nem tud részt venni a hódításban (nincs több végrehajtható manővere) és harcolni sem tud (légiók és gályák ugyanis nem harcolhatnak egymással). Így Athén védelmi ereje 5 marad, de a hódító csak az Ephesosban lévő négy gályát tudja mozgósítani.*

## X. ÓKORI SZEMÉLYISÉGEK

A játék célja a nemzetek közül elsőként megszerezni meghatározott számú ókori személyiséget. Összesen 35 személyiség van:

**KIRÁLYOK (9):** Minden 5 város után egy nemzet kap egy ókori királyt. Amikor a 10-dik várost megszerzi, megkapja a második királyát, a 15-dik város után a harmadikat, stb.

**TUDÓSOK (8):** Minden első fejlesztésért kap egy nemzet egy ókori tudóst.

**HADVEZÉREK (7):** Minden megsemmisített templomért kap egy nemzet egy ókori hadvezért. Egy templom akkor semmisül meg, amikor a városát meghódítják.

**POLGÁROK (6):** Minden három temploma után kap egy nemzet egy ókori polgárt. Ha a nemzetnek 6 temploma van, megkapja második polgárát, 9 templomnál pedig harmadik polgárát, stb.

**TENGERÉSZEK (5):** Minden 7 tengerrel rendelkező tartománya után kap egy nemzet egy ókori tengerészt. Ha 14 tengeres tartománya van, akkor megkapja második tengerészét. Akkor veendő figyelembe egy tartomány, ha a nemzet akciója végén legalább egy saját gályája rajta van. Mivel egy tartományon egy időben több nemzet gályái is lehetnek, ugyanaz a tartomány több nemzetnek is beleszámíthat a tengeres tartományaiba.

Ókori személyiségeket a forduló végén lehet szerezni, ha a fenti feltételek teljesülnek. Az öt kupac mindegyikéből mindig a legalacsonyabb számú kártyát kell elvenni (pl. elsőként az 1. számút (8), aztán a 2. számút (8), stb.).

Mivel az ókor cselekedetek dicső emlékét az utókor mindig megőrzi, ezért az egyszer már megszerzett ókori személyiségeket nem lehet elveszíteni. Ez akkor is érvényes, ha később már nem teljesül a megszerzés feltétele.

*Példa: Egy nemzet alapít egy új várost, és ezzel 10 városa lesz. Ezért megkapja második ókori királyát. A következő fordulóban a nemzettől elveszik egyik városát, így most már csak 9 városa marad, ezért ezek után már nem tesz eleget a második király megszerzési feltételének. Mindazonáltal a nemzet megtartja második királyát. Ha később a nemzet épít egy új várost és ezzel újra eléri a 10 várost, nem kap újra egy ókori királyt. A harmadik király megszerzésének feltétele 15 város!*

## XI. JÁTÉK VÉGE ÉS GYŐZELEM

Az első nemzet, amely megszerzi a következő számú ókori személyiséget, győz:

6 nemzet esetén	7 ókori személyiség
5 nemzet esetén	8 ókori személyiség
4 nemzet esetén	9 ókori személyiség
3 nemzet esetén	10 (ajánlott) vagy 12 ókori személyiség

(Ritka, de elméletileg elképzelhető egy másik lehetséges eset: Ha mind a 35 ókori személyiség elfogy 5 vagy 6 nemzetnél, de egyik nemzet sem szerzi meg a győzelemhez szükséges számú személyiséget, akkor az a nemzet nyer, amelyik legközelebb megsemmisít egy templomot.)

## XII.GYAKRAN ISMÉTLŐDŐ KÉRDÉSEK (GYIK)

### **Milyen kezdőköröknek van értelme?**

Növekedési stratégia: Kezdj „márvány” akcióval, majd folytasd „templom” akcióval (fizess be egységnyi aranyat a templom mező eléréséhez) és három márványért és két érmeért építs egy templomot, így az egyik általad kiválasztott városod máris háromszoros kapacitású lesz.

Katonai stratégia: Használd a „sereg” akciót a vassal és egy érmevel hogy lehelyezz két katonai egységet. A következő fordulóban használd a „manőver” akciót, hogy mindkét egységet mozgasd, majd létrehozz egy új várost közvetlenül ez után a forduló után, egységnyi aranyért, egységnyi márványért és egy érmeért.

Fejlődő stratégia: Válaszd az „arany” akciót, majd a „márvány”-t, majd a harmadik fordulóban a „tudás”-t, hogy négy egységnyi aranyért és három érmeért megszerezz egy egyszerű fejlesztést és egy ókori tudóst.

### **Mi a legjobb stratégia?**

Nincs egy legjobb stratégia. Mindig tartsátok szem előtt azt, hogy az Antike játék ókori személyiségekről és nem területekről szól! Gyakran azoknak a nemzeteknek van kevés ókori személyisége, amelyeknek sok a városa és a katonai egysége. A legeredményesebbek azok a nemzetek, amelyek ókori személyiségeknek egy megfelelő kombinációját szerzik meg. A legtöbb értelme azon ókori személyiségek megszerzésének van, amelyek a legkevesebb idő és erőforrás kiadást igénylik.

### **Mennyire fontos a földrajzi elhelyezkedés?**

Megoszlanak a vélemények azzal kapcsolatban, hogy vajon középén vagy egy sarokban a legjobb egy nemzet helyzete. A vitáról részletesebben itt találtok információt: <http://www.boardgamegeek.com/thread/84767/advantages-of-a-central-position>

### **Köthetnek a nemzetek megállapodásokat egymással?**

Igen, ez nem tilos. Így pl. meg lehet állapodni terjeszkedési zónákról, vagy lehet kötni megneemtámadási szerződéseket. De a megállapodásokat nem kötelező betartani: nincs olyan szabály, amivel megelőzhető lenne, hogy valamelyik fél ne tartsa be. A megállapodások hatékonysága csakis a résztvevő felek bizalmán múlik.

### **Kereskedhetnek egymással a nemzetek?**

Nem. A nemzetek nem cserélhetnek egységeket vagy érmeiket, és nem adhatnak kölcsönt vagy ajándékot egymásnak semmilyen más módon sem. A bank is

mindig csak annyit adhat, amennyire a nemzet a saját fordulójában jogosult, nem adhat előleget vagy hitelt.

### **Mi történik, ha a banknak vagy egy nemzetnek elfogy a készlete?**

Ebben az esetben nem szerezhető több egység. Ha már nincs templom a banki készletben, nem alapítható több templom, ha pedig nincs több légió egy nemzet készletében, ez a nemzet nem tud több légiót feltenni. A minden egyes akció előtt elvehető érmék jelentik az egyetlen kivételt: ha nincs több érme a bankban, egy márvány, vas vagy arany választható szabadon az érme helyett.

### **Átszállíthatóak légiók a vízben?**

Nem. A légiók és gályák mindig csak a nekik megfelelő tartományhatáron kelhetnek át. Vagyis a gályák sem kelhetnek át szárazföldön.

### **Mikor harcolhatnak a nemzetek katonai egységei?**

Erre három lehetőségük van:

1. A nemzet, amely a „manőver” akciót választja, akciója során bármikor harcolhat idegen légiókkal és/vagy gályákkal, 1:1 arányban levéve őket.
2. Nemcsak a saját körében harcolhat egy nemzet, 1:1 arányban levéve egységeket, hanem amikor más nemzet mozgat egységet az általa elfoglalt tartományba – de ilyenkor csak abban a tartományban harcolhat.
3. Egy nemzetnek, amelynek a városát támadják, a tartományban lévő összes egységével védenie kell ezt a várost. Csak ebben a speciális esetben találkozhatnak egymással légiók és gályák.

Összefoglalva: harc csak akkor lehetséges, ha valamelyik nemzet a „manőver” akciót választja.

## **XIII.SZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ**

1. **Egy érme elvétele** (használható márványként, vasként vagy aranyként)
2. **Mozgás a rondellán** (1,2 vagy 3 lépés ingyen)

### **TERMELÉSI AKCIÓK:**

#### **Márvány/Vas/Arany**

Minden fajta termelés az alábbiak szerint történik:

Templom nélküli város 1 egységet termel

Templommal rendelkező város 3 egységet termel.

+bónusz: „piac” +1, „valuta” +2

### **FEJLESZTÉSI AKCIÓK:**



## **Templom**

Minden új templom 5 egységnyi márványba kerül.  
Városonként max. 1 templom lehet.

## **Sereg**

Minden új légió vagy gálya egységnyi vasba kerül.  
Templom nélküli város tartományába max. 1 katonai egység tehető fel. Templommal rendelkező városéba max. 3.

## **Tudás**

Minden új teljesítés 7(3) ill. 10 (5) egységnyi aranyba kerül, az elsőként kifejlesztő nemzet fizeti a nagyobb számot.

## **KATONAI (MOZGÁSI) AKCIÓ**

### **Manőver**

Minden egység egy szomszédos tartományba mozoghat.

Bónusz: „kerék/vitorla” +1, „utak, navigáció”+2

Harc: légió légió ellen, gálya gálya ellen

Város meghódítása: Csak olyan egységekkel lehetséges, amelyek az adott tartományon vannak, és még képesek mozogni: a hódítók száma legalább legyen = 1 (templommal 3) + védekező egységek száma + „monarchia” bónusz +1, „demokrácia” bónusz+2

### **3. Új városok építése** (csak olyan tartományokban, ahol jelen van)

Minden új város 1 márványba, 1 vasba és 1 aranyba kerül.

### **4. Történelmi személyiségek szerzése**

Királyok (9), Tudósok (8), Hadvezérek (7), Polgárok (6), Tengerészek (5)

(A fordítással kapcsolatos észrevételeket a [balijan2@freemail.hu](mailto:balijan2@freemail.hu) címre várom.

2011.07.11.; utolsó javítás: 2015.05.05.)

### Kiegészítések a fordításhoz:

A fordítás az 1. kiadás szabálya alapján készült. A 2. kiadás szabálya át lett dolgozva. A különbségek az 1. kiadáshoz képest a következők:

A II. pontban, a játék részeinél, a 30 db jelölő helyett 36 szerepel, kicsit bővebben kifejtve:

- 36 db hatszögletű jelölő a nemzetek helyzetének jelölésére a rondellán, a pontozó mezőn és a fejlesztéseken.

A VIII. pontban, a fejlesztéseknél egy lényeges változtatás került be az új szabályba:

**Ha egy nemzet mind a nyolc fejlesztést elvégezte, elvehet egy extra ókori személyiséget abból a kupacból, amelyikben még a legtöbb személyiség van. Ha több kupacban is azonos számú személyiség van, akkor a nemzet dönt, hogy melyikből vesz el személyiséget. Ezen kívül, ha minden fejlesztést elvégzett egy nemzet, onnantól kezdve szabadon válthatja át egymásra a bankban a márványt, vasat és aranyat 2:1 arányban!**

Ezen kívül a korábbi alapszabály mellé több új variánst is felkínálnak a szerzők:

**Haladó változat:** Ha egy nemzet mind a nyolc fejlesztést elvégzi, nem kap extra személyiséget. Ebben a változatban felértékelődik a hódítások és templompusztítások szerepe. (Megjegyzés: ez kb. az 1. kiadással egyezik meg, azzal a különbséggel, hogy ott 1:1 arányban lehet váltani az egyes nyersanyagokat a 8. fejlesztés megszerzése után.)

**Harci változat:** Minden megszerzett hadvezér 2 győzelmi pontot ér, a többi ókori személyiség viszont csak 1 pontot (Így összesen 42 pont szerezhető 35 helyett). 6 nemzet esetén 8 győzelmi pont elérése a cél, 5 nemzetnél 9, 4 nemzetnél 11, 3 nemzetnél pedig 13. A pontjelzőn a személyiségek helyett a győzelmi pontokat kell nyilvántartani. Ebben a változatban sem jár személyiség a 8 fejlesztés elvégzése után.

**Hosszabb változat:** Ha hosszabb játékot szeretnétek, minden nemzet csak egy várossal induljon. A kezdővárost kiválaszthatjátok a nemzetkártyán lévő három kezdőváros közül. Egy olyan nemzet felvirágoztatása, amelynek kezdetben meglehetősen korlátozottak a cselekvési lehetőségei, igen nagy kihívást jelenthet.

Ezen kívül néhány új taktikai tanács is található az új kiadásban.