

ANTIKE DUELLUM



SZABÁLYKÖNYV

Két hatalmas ókori birodalom hajózik a tengereken, új városokat alapít, dicsőséges templomokat épít és új technológiákat fejleszt ki. Azonban a területek és az erőforrások korlátozottak, így a békés egymás mellett élést hamarosan katonai konfliktusok váltják fel. Ki fogja az államügyeket legjobban kezelni? Ki húz hasznát a saját népéből, mikor köti őket a kiszámíthatatlan sors? Ki lesz az a stratégiai zseni, aki győzelemre vezeti légióit és gályáit? A válasz a Te kezében rejlik.

MAC GERDTS



fordította: Beorn (2016)

JÁTÉKTARTOZÉKOK

74 játéktartozék



24 gálya (játékosonként 12, barna és bézs színben)



24 légiós (játékosonként 12, barna és bézs színben)



2 akció jelölő hasáb (barna és bézs színben)



12 fa korong (játékosonként 6, barna és bézs színben)



12 templom (fehér)

1 játékszabály

1 gyors kezdés szabály

1 almanach

kétoldalas játéktábla



34 városjelző



10 arany



12 márvány



12 vas jelző

12 városfal



A városjelzők és a városfalak kétszínűek. Az egyik oldala barna, a másik bézs, a játékos színének megfelelő módon.

Érmék



Nyersanyag jelzők



1



2



5

Mind a három féle nyersanyag jelzőn 1, 2 és 5-ös érték szerepel.

Az arany jelzők arany színűek, a márvány jelzők fehérek, míg a vas jelzők kékek.

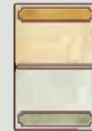
54 kártya



21 személy



25 eseménykártya



2 üres eseménykártya (tetszőleges szöveget lehet ráírni)



6 kártya a rövid szabályokkal

2 speciális egység



A játék tartozékai korlátozottan állnak csak rendelkezésre. Ha egy játékosnak már nincs több gályája, vagy légiója, vagy a bankban már nincs több városjelző, vagy templom, a

játékos nem kaphat ilyeneket az utánpótlás során. Egyedül a nyersanyag jelzők állnak rendelkezésre korlátlan számban. Abban a ritka esetben, ha valamelyik nyersanyag jelző

elfogyna, valamilyen más módon kell őket helyettesíteni. Használhatók például valódi pénzérméket, amelyeken lévő szám mutathatja az adott nyersanyag mennyiségét.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészületek részletes leírása a gyors kezdés szabályfüzet belsejében olvasható. Az alábbiakban az előkészületek rövid leírása következik.

1. játékos előkészületek

Mindkét játékos megkapja a saját játék tartozékait: 12 gályát, 12 légióst, 1 nyolcszögletű hasáb alakú akció jelölőt és 6 fa korongot. Ezen felül mindkét játékos kap 1-1 városfalat a saját színében, a saját készletébe.

Mindkét játékos az egyik fa korongját tegye a győzelmi pont követő sáv 0-ás mezőjére.

Mindkét toborzás mezőre 1-1 gályát és 1-1

légióst kell tenni. Mindkét játékos 3-3 kezdő városát meg kell jelölni: az arany kezdővárosokra 1-1 arany városjelző kerül, a márvány kezdővárosokra 1-1 márvány városjelző, a vas kezdővárosokra pedig 1-1 vas városjelző.

Mindkét játékos megkapja a kezdő nyersanyagkészletét: 3 arany, 3 márvány és 3 vas jelző formájában.

2. kezdőjátékos

Ki kell sorsolni, ki lesz a kezdőjátékos. A másik játékos kap 1 érmét kárpótlásul.

3. a bank elkészítése

Tegyék külön kupacokba az összes arany,

márvány és vas jelzőket, érméket, templomokat, városfalakat és városjelzőket. Válogassatok szét a személy kártyákat 5 pakliba.

4. eseménykártyák

Keverjétek meg a 25 eseménykártyát és egy pakliba tegyék a tábla mellé.

Csapjátok fel a legfelső 3 lapot, és tegyék képpel felfelé az eseménykártya pakli mellé.



JÁTÉKFOLYAMATOK ÁTTEKINTÉSE

Mindkét játékos egy ókori civilizációt irányít.

A játéktábla első oldalán a karthágóiak játszanak a rómaiak ellen, a hátoldalán pedig a görögök a perzsák ellen. Minden nemzet 3 várossal kezd, amik aranyat, márványt, vagy vasat termelnek. Ezeket a nyersanyagokat használják arra, hogy a saját civilizációjukat fejlesszék. A nemzetek templomot emelnek és városfalat építenek márványból. Technológiákat fejlesztenek és katonai egységeket toborozását készítik elő aranyból, míg a vasat

a légiók és gályák toborzására használják.

A nemzetek terjeszkednek, növelik területeiket légióik és gályáik mozgatásával, új városokat alapítanak, melynek költsége: 1-1 arany, márvány és vas. A légiókat és gályákat az ellenséges városok meghódítására is fel lehet használni. A templomok megháromszorozzák a város termelési kapacitását, védelmet adnak, több katonai egységeket lehet elhelyezni a segítségükkel. A városfalak tovább növelik a városok védelmi erejét.

Az új technológiai tudományok megduplázzhatják a katonai egységek mozgás értékét, 1-el erősíthetik a városok védelmi erejét, vagy erősíthetik a gazdaságot.

Ha egy nemzet teljesít bizonyos célokat, akkor elnyerheti egyes ókori személyiségek támogatását. Az a nemzet, aki 9 személyiség támogatását elnyerte (9 személy kártyát összegyűjtött), megnyeri a játékot.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék megnyeréséhez az egyik játékosnak legelsőként kell összegyűjtenie 9 személyt.

A játékban 5 különböző típusú személy kártya található, amelyek megszerzése mind különböző feltételekkel történik:



6 király

Minden 5 város után a nemzet 1 király kártyát kap. Azaz 5, 10, 15, stb. város megléte után 1-1 király kártyát.



4 polgár

Minden 3 templom után, amit a nemzet felépít, 1 polgár kártyát kap. Azaz 3, 6, 9 és 12 templom felépítése után 1-1 polgár kártyát.



5 tudós

Minden technológia elsőkénti kifejlesztése után, a nemzet 1-1 tudós kártyát kap.



4 tábornok

Minden elpusztított templom után a nemzet 1 tábornok kártyát kap. A templom elpusztításával a város is meghódítottnak számít.



2 navigátor

Amint egy nemzet 7 tengeri mezőt birtokol, kap 1 navigátor kártyát. A városok nélküli tengeri mezőket egy-egy gálya szimbólum jelöli, ezek a mezők duplán számítanak. Négy gálya okos elosztásával így már meg-

szerezhető a navigátor kártya. Minden kör végén, az összes harc lejátszása után, meg kell számolni a birtokolt tengeri mezőket a navigátor kártya megszerzéséhez.

Minden személy kártyát a játékos a kör végén kap meg, ha teljesíti a követelményeket. A már megszerzett kártyákat nem veszítheti el egyik játékos sem, még ha a megszerzés követelményei esetleg el is vesznek közben, viszont nem kap újat sem, ha ismét ugyan azt a követelményt teljesíti.

Például: ha egy játékosnak az egyik köre végén 10 városa lesz, megkapja a 2. király kártyáját. A következő körben elveszíti 1 városát, de emiatt nem kell eldobnia a 2. király kártyáját. Ha később ismét 10-re nő a városainak a száma, nem kap újabb király kártyát, csak ha majd 15 városa lesz.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok körei felváltva követik egymást. Minden játékoskör 3 fázisból áll, az alábbiak szerint:

1.) Akció kiválasztása

A játékos legelőször elhelyezi a nyolcszögletű hasáb jelölőjét a kör alakú akció mezőn, majd végrehajtja a kiválasztott akcióját.

A játékos a legelső körében szabadon kiválaszthatja, hogy az akció mező melyik körcikkelyére teszi le az akció jelölőjét. Minden további körben a jelölőt előre kell mozgatni valamennyit, az óramutató járásával megegyező irányban. Amikor a jelölőt előre mozgatja a játékos, a következő 3 körcikkely bármelyikét ingyen kiválaszthatja. Ha a játékos 3-nál több körcikkellyel akarja előre mozgatni az akció jelölőjét, akkor minden további körcikkelyért 1-1 erőforrást kell beadnia a bankba: 1 arany, 1 márvány, vagy 1 vas jelzöt, esetleg 1 érmét. Nincs tiltva, hogy kétszer ugyanazt az akciót hajtsa végre egy játékos: ehhez 8 körcikkelyt kell előre mozgatnia az akció jelölőjét, ami (a 3 ingyenesen túl) 5 erőforrásába kerül. Ha a két játékos jelölője ugyanarra a körcikkelyre kerül, az semmi-lyen nem befolyásolja a játék menetét. Minden lehetséges akció a következő oldalakon kerül részletes ismertetésre.



Például: a játékos jelölője a FERRUM körcikkelyen van. A következő körében ingyen a TEMPLUM, AURUM, vagy DUELUM körcikkelyt választhatja. A MILITIA körcikkely 1 erőforrásba kerül, a MARMOR 2-be, stb.

2.) Város alapítása

Egy nemzet egy, vagy több új várost alapíthat. A nemzetnek egy, vagy több katonai egységének (légió, vagy gálya) kell azon a játékmezőn tartózkodnia, ahol a város szimbólum van. Idegen katonai egységek nem akadályozzák a város megalapítását.

Minden új város alapítása után a nemzetnek be kell adnia a bankba 1 arany, 1 márvány és 1 vas jelzöt. Bármelyik nyersanyag jelzöt helyettesíthető 1-1 érmével.

A játékos elvesz egy tetszőleges városjelzöt a bankból (arany, márvány, vagy vas), és a saját színével felfele elhelyezi azt a város szimbólumon. Ez után minden ugyan ilyen nyersanyag szimbólum után, amely az új város szomszédságában lévő városokon található, 1-1 plusz érmét kell befizetnie a bankba. Minden város szomszédosnak számít, akár egy

tengeri határ, akár egy szárazföldi határ választja el egymástól az új várost a már meglévőktől. Szintén nem számít, hogy saját város van a szomszédban, vagy az ellenfél egyik városa. A városok szaporodásával, ahogy egyre több városjelzöt kerül a játéktáblára, az új városok megalapítása egyre több érmébe fog kerülni.

Például: Karthágó 2 várost akar alapítani, Baecula-t és Saguntum-ot. Numantia mezőjén nem alapíthat új várost, mert nem áll ott egyetlen katonai egysége sem. A 2 város megalapításáért Karthágó 2 arany, 2 márvány és 1 vas jelzöt fizet be a bankba, valamint a másik vas jelzöt helyett bead 1 érmét. Baecula városát arany városként alapítja meg (egy arany városjelzöt tesz rá).

Mivel már van egy arany város mellette, további 1 érmét kell befizetnie a bankba. Karthágó nem tudja megfizetni, hogy a másik város (Saguntum) is arany város legyen, mert ekkor további 3 érmét kellene befizetnie a 3 szomszédos arany város miatt, ezért inkább vas városként alapítja meg (letesz egy vas városjelzöt).



3.) Történelmi személy megnyerése

A kör utolsó fázisában a játékos birodalma egy, vagy több történelmi személyt (személy kártyát) nyerhet magának, ha sikeresen eleget tesz a követelményeknek és ha még van az adott személy kártyából a bankban. Amikor az egyik játékos egy személy kártyát nyer, az ellenfele minden elnyert személy kártya után 1-1 eseménykártyát kap kompenzálásként.

A győzelmi pont követő sávon lehet követni a játékosoknál lévő személy kártyák számát: minden esetben, amikor valaki egy személy kártyát kap, egyl feljebb lép a korong jelölőjével a sávon. A sávon szerepelnek városfal szimbólumok is. Minden olyan esetben, amikor a játékos jelölője a győzelmi sáv egy olyan mezőjére lép, amin egy városfal szimbólum van, a játékos kap egy városfalat is a saját készletébe, a saját színében. A sáv nullás mezőjén is szerepel egy, jelezve a játék kezdetekor már a saját készletbe megkapott első városfalat (maximum 6 lehet).

Például: a játékos jelölő korongja az 1-es mezőn áll. A játékos ebben a körben 2 személy kártyát kap, így a jelölőjével a 2-es, majd a 3-as mezőre lép, és 2 városfalat kap a saját készletébe.



Az akció mező körcikkelyeinek leírása a következő oldalakon olvasható.

Háromféle akció szerepel a 8 körcikkelyen:

- Akciók erőforrásokért: MARMOR, FERRUM és AURUM (márvány, vas és arany jelző szerzése). Ezek a termelő akciók.
- Akciók az erőforrások hasznosítására: TEMPLUM, MILITIA és SCIENTIA (templom építése, katonai egység toborzása, fejlesztés).
- Katonai manőver akciók: DUELLUM (kétszer szerepel az akció körön).

TERMELŐ AKCIÓK



MARMOR, FERRUM és AURUM (márvány, vas és arany)

Mind a 3 akciómező a megfelelő erőforrást termeli. A MARMOR (márvány) akciómező esetén, egy nemzet:

- 1 márvány jelzőt kap minden templom nélküli, márvány városjelzős városa után
- 3 márvány jelzőt kap minden templommal rendelkező, márvány városjelzős városa után

A játékos a bank készletéből kapja meg a jelzőket. Ezen felül kap 1 érmét is, függetlenül attól, hogy milyen és hány nyersanyagot termelt.

Az érméssel valamilyen nyersanyag jelző helyett lehet fizetni vásárláskor. Ha már nincs érme jelző a bankban, a játékos egy tetszőleges nyersanyag jelzőt vehet el helyette.

A FERRUM (vas) és AURUM (arany) akciómezők ugyan ezen a módon működnek.

Például

Példa a termelésre:

A rómaiak 5 várossal rendelkeznek. Az AURUM akciót választják, amivel 4 arany jelzőt (3 Ancona és 1 Roma után) gyűjtenek be a banktól, valamint kapnak még 1 érmét is.



A MARMOR akcióval 2 márványt, a FERRUM akcióval 1 vasat gyűjtenének be, jelen állás szerint.



HASZNOSÍTÁS AKCIÓK: TEMPLUM , MILITIA, SCIENTIA



TEMPLUM (templom)

Az akció lehetővé teszi a nemzetnek templom, és/vagy városfal építését.

A nemzet emelhet egy, vagy több új templomot. A templom építésének ára: 6 márvány jelző, amit a bankba kell befizetnie. A templomot a város mezőjén kell elhelyezni. Ez után a játékosnak 1-1 érmét kell fizetnie minden olyan szomszédos város után (akár ellenséges, akár saját), amelyben szintén áll már egy templom. Ha több templomot épít a körben, azokat egymás után kell megépíteni, mindegyik után kifizetni a szükséges érméket is. Így előfordulhat, hogy a körben elsőként megépült templom már megnöveli a másodikként megépült árát.

Egy templom megháromszorozza az adott város nyersanyag termelését, több toborzott egység elhelyezését teszi lehetővé az adott régióra és segít a védelemben is. Egy városban csak egy templom építhető. Ha már nincs a bank készletében több templom, akkor addig nem építhető új, amíg egyet valaki le nem rombol, és vissza nem kerül a bankba.

A játékos ezzel az akciójával templom helyett, vagy templom építés mellett városfalakat is építhet. A város védelmi képességét a városfal 1-el megnöveli. A városfal felépítésének költsége: 1 márvány. A városfal jelzőjét az adott városjelző alá kell tenni, jelképezve a városfallal megerősített várost. Minden városban csak 1 városfalat lehet felépíteni. Ha már nincs a saját készletében városfal jelző, nem építhető új, amíg az ellenfele el nem pusztítja egy városfalát, és vissza nem kerül a saját készletébe, vagy amíg az győzelmi sávon nem kap egy új jelzőt a saját készletébe.

Templom és városfal építési példa:

A rómaiak templomot akarnak emelni Neapolis városában. Befizetnek 6 márvány jelzőt és 3 érmét a 3 szomszédos városban lévő templom után (Ancona, Croton és Syracusae).

Ezen felül 2 városfalat is építenek, Croton és Neapolis városokba. 2 márvány jelzőt fizetnek, majd a városfal jelzőket a város jelzők alá helyezik el.



AKCIÓK (2.)



MILITIA (toborzás)

Az akció lehetővé teszi a játékosnak, hogy a toborzás mezőjéről elvegyen egy, vagy több tetszőleges katonai egységet (légió, vagy gálya), és azokat a városaira tegye. Ennek ára: 2 vas jelző minden megvásárolt katonai egység után, amit a bank közös készletébe kell befizetni. Csak azokat a katonai egységeket lehet megvásárolni, amik a kör kezdetén a játékos saját toborzási mezőjén vannak.

Az új katonai egységek elhelyezési korlátozása:

- 1 új egység tehető minden templom nélküli városba
- 3 új egység tehető minden templommal rendelkező városba

Légiókat és gályákat adhatunk olyan városhoz is, ahol már tartózkodnak katonai egységek (ellenséges, vagy baráti). A katonai egységek számának korlátozását (1, vagy 3) csak az új egységek régiókra való elhelyezésekor kell alkalmazni. Nincs felső határa annak, hogy hány katonai egység tartózkodhat egy adott régióban. Azonban azonos típusú, ellenséges egységek nem lehetnek meg békében ugyan abban a régióban. Ha egy új katonai egységet adunk egy régióhoz, ahol már van ugyan ilyen típusú ellenséges egység is, akkor azok megtámadják, majd egy az egy arányban meg is semmisítik egymást (vissza kell tenni a figurákat a toborzási mezőkre). Egy így megsemmisült egységeket nem lehet újból felfogadni még ebben a körben.

A csak piros (szárazföldi) határral körülvett régióba csak légió, a csak kék (tengeri) határral körülvett régióba csak gálya toborozható.

Tipp: annak érdekében, hogy követhetők legyenek az újonnan toborzott katonai egységek, el kell őket fektetni az oldalukra az elhelyezés után, és csak a kör végén kell őket felállítani.

Katonai egység toborzása:

A karthágói játékosnak jelenleg 2 légiója és 1 gályája van a toborzási mezőjén. Mivel csak 4 vas jelzője van, vagy az összes légiót, vagy 1 légiót és 1 gályát tud toborozni. Ez utóbbi mellett dönt. Amint az alábbi ábrán is látható, Zama és Carthago városába 1-1 új egységet tud toborozni, míg a templommal rendelkező Caesarea városába akár 3-at is. Zama



mezőjére csak légió helyezhető le, hiszen csak piros határvonalai vannak. Karthágó úgy dönt, hogy 1 légiót helyez el Carthago városában, egy gályát pedig Caesarea mezőjének tengeri felén. Mindkét egységet elveszi a toborzási mezőjéről, és elhelyezi a városok mezőin. Mivel az utóbbi régióban már van egy ellenséges gálya is, így ők azonnal megvívják egymással, és meg is semmisítik egymást, így mind a két gálya visszakerül a játékosok saját toborzási mezőire.



SCIENTIA (fejlesztés)

Az akció lehetővé teszi a játékosnak, hogy aranyért cserébe új technológiákat fejlesszen ki és/vagy katonai egységeket tegyen a saját toborzási mezőjére.



Az egyes technológiai fejlesztések ára a játéktábla egyik sarkában lévő technológia sávon (a sárga nyílon) látható. A magasabb összeget kell aranyban megfizetnie az adott technológiát elsőként kifejlesztő nemzetnek, az alacsonyabb összeget pedig a másodikként kifejlesztő játékosnak. A kifejlesztett technológiákat a játékosok 1-1 saját korongjukkal jelölik meg. Az adott technológiát elsőként kifejlesztő nemzet 1-1 tudós kártyát kap jutalmul.

Nincs megköve a sorrend, hogy melyik technológiát lehet kifejleszteni, azok tetszőleges sorrendben fejleszthetők. Egy körben, ha a játékosnak van elegendő aranya, akár több technológiát is kifejleszthet.

Példa új technológia kifejlesztésére, valamint toborzási mező feltöltésére katonai egységekkel:



Barna játékos a köre elején az akciókör SCIENTIA (fejlesztés) körcikkelyét választotta. Úgy dönt, hogy az egyik barna korongját a NAVIGATIO (navigáció) technológiai fejlesztés mezőre teszi, amelynek ára 3 arany, mivel ezen a mezőn bézs játékosnak már van egy korongja. A másik korongját a COMMERCIIUM (kereskedelem) mezőre teszi, amiért további 9 aranyat fizet be a bankba, mivel ez egy újonnan kifejlesztett technológia. Ez utóbbiért jutalmul kap egy tudós kártyát is.

Ezek után még a toborzási mezőjét is szeretné a bank készletéből katonai egységekkel feltölteni, ezért a készletből 3 légiót és 1 gályát átrak a saját toborzási mezőjére, amiért összesen 5 aranyat fizet (1 arany minden légiós után és 2 arany a gálya után).

A fejlesztések hatásai:

STRATA (utak): a saját légiók két szárazföldi régiót (két piros határon keresztül) mozoghatnak egy körben.

NAVIGATIO (navigáció): a saját gályák két tengeri régiót (két kék határon keresztül) mozoghatnak egy körben.

MONETA (pénz): minden saját város +1 nyersanyagot termel körönként (sima város így 2-t, a templommal rendelkező város 4-et).

RES PUBLICA (köztársaság): a saját városok védelmi ereje egyel megnő.

COMMERCIVM (kereskedelem): a játékos kereskedhet a bankkal 3 : 2 arányban. Minden beadott 3 tetszőleges nyersanyag jelzőért 2 tetszőleges nyersanyag jelzót kap a banktól (érmét azonban nem adhat és nem kaphat a kereskedelem során). **Például:** a játékos bead a bankba 4 arany és 2 márvány jelzót, majd elvesz a bank készletéből 4 vas jelzót. Kereskedni bármikor tud a játékos a saját körében, de abban a körben, amikor a kereskedelmet kifejlesztette, még nem használhatja ezt a lehetőséget.

TOBORZÁSI MEZŐ FELTÖLTÉSE:

A SCIENTIA akció végrehajtásakor, egy, vagy több technológia kifejlesztése után, vagy helyett, a játékos új katonai egységeket is vásárolhat a bank készletéből a játéktáblán lévő saját toborzási mezőjére. Minden ide tett légió után 1 aranyat, minden gálya után 2 aranyat kell a banknak fizetnie. Csak a saját katonai egységet jelképező figurák száma korlátozza, hogy egy körben hány egységet vásárolhat a játékos a toborzási mezőjére.

**DUELLUM (manőver)**

Ez az akció két egymást követő lépésben zajlik:

1.) Mozgás

Az adott nemzet összes katonai egysége (légió és gálya) az adott körben egy szomszédos tartományba tud mozogni. Az egységek mozgásának sorrendje szabadon választható. A piros régióhatárokat csak a légiók, a kék régióhatárokat csak a gályák tudják átlépni. Kombinált határvonalakat (ahol két régió között piros és kék vonal is van) mind légiók, mind gályák átléphetnek. Ha egy nemzet már kifejlesztette a STRATA (utak) technológiát, akkor a légiói egy körben két piros határvonalat is átléphetnek. Ha egy nemzet kifejlesztette a NAVIGATIO (navigáció) technológiát, akkor a gályái egy körben két kék határvonalat is átléphetnek.

Ha katonai egységek lépnek be, vagy mozognak keresztül egy olyan régióra, ahol azonos típusú, ellenséges egységek vannak, a harc azonnal megkezdődik közöttük. Ennek következtében mindkét fél elveszít az adott típusú egységből annyit, mint amennyi a régióban az adott típusú egységből kevesebb rendelkező félnek van. Azaz az azonos típusú egységek 1 : 1 arányban megsemmisítik egymást. A megsemmisült egységeket mindkét játékos a játéktáblán lévő saját toborzási mezőjére teszi vissza. A játékos tetszőleges sorrendben oldhatja meg a csatákat.

A városok nem érintettek semmilyen módon az egymással harcoló egységek konfliktusában. Egy városba toborozható új egység még akkor is, ha csak ellenséges egységek vannak az adott régióban (akik azonnal harcolni fognak egymással).

2.) Hódítás

Miután az egyik fél befejezte az összes mozgását és esetleges csatáját egy város régiójában, dönthet úgy, hogy meghódítja magát a várost is. A hódításhoz a város mezőjén legalább annyi katonai egységének kell lennie, amennyi a város összes védelmi értéke. Ha nincs annyi, nem hódíthat. A védelem erejét az alábbi módon kell kiszámolni:

- 1 templom nélküli város esetén
- 3 templommal rendelkező város esetén

Az alap védelmi erőt még növelni kell:

- +1 minden a város régiójában lévő védő katonai egység után
- +1 ha városfal épült az adott városban
- +1 ha a védő játékos kifejlesztette a RES PUBLICA (köztársaság) technológiát

Ez után a hódító eltávolítja annyi tetszőleges katonai egységét, amekkora a város védelmének összértéke. Az eltávolított légióit és gályáit a toborzási mezőjére teszi vissza. A védő összes védekező katonai egysége visszakerül a védő játékos toborzási mezőjére. Ha a városban volt templom, az leomlik, és visszakerül a bank készletébe. Ha a városban volt városfal, az is megsemmisül, és visszakerül a játékos saját készletébe. A városjelzőt a győztes játékos oldalára kell átfordítani.

Ha az ellenfele körében bármennyi várost elveszített, a vesztes játékos az ellenfele köre végén választ 1 eseménykártyát kárpótlásul (csak egyet, nem elveszített városokként egyet!) a felcsapott eseménylapok közül.

Példa a mozgásra:

Barna játékosnak egy légiója és egy gályája van Roma régiójában. A manőver akciója során ezeket vagy otthagyja, ahol vannak, vagy a jobb oldali ábra szerint mozgathatja őket egy szomszédos régióba.



Ha barna játékos már kifejlesztette a STRATA technológiát, akkor 2 mezőt

mozgathatna a légióját. Ugyan így, ha kifejlesztette már a NAVIGATIO technológiát, a gályáját mozgathatna két mezőnyit. Ha a gályája Corsica régiójára lép, ott azonnal meg kell ütköznie drapp ott lévő gályájával, aminek következtében mindkét gálya megsemmisül és visszakerülnek a tulajdonosaik toborzási mezőjére.

Példa a hódításra:

Barna a DUELLUM akciója végrehajtásának 1. lépésében 2 légióját Tarraco város mezőjére mozgatta. A 2 lépésben meg akarja hódítani bézs itt lévő városát. Mivel a város összes védelmi ereje 2 (1 alaptól és +1 a tengeren ringatózó bézs gálya miatt), barna végrehajthatja a hódítást. Mind a 2 légió, mind a gálya visszakerül a tulajdonosaik toborzási mezőjére, a városjelzőt pedig át kell forgatni a barna oldalára, jelképezve a sikeres hódítást. Barna köre végén (mivel egy várost elveszített), bézs játékos egy tetszőleges akciókártyát elvesz a 3 felcsapott lap közül, kárpótlásul.



AKCIÓK (4.)



Példák mozgásra és hódításra:

A görögök (barna) elsajátították a navigáció technológiát, ellenben a perzsák (bézs) még semmilyen technológiát nem fejlesztettek ki. A görögök el akarják foglalni Ainos-t és megsemmisíteni a rajta álló templomot.

Mozgás:

Az Abdera régiójában lévő 2 légió, a Lesbos régióban és a középső tengeren lévő 3 gálya Ainos régióba mozog. A Mare Aegaeum tengeri mezőn lévő 2 gálya csak úgy ér el Ainosba, ha átmozognak Lemnos szigetén, ahol egy perzsa gálya állomásozik, amit egy automatikus harc során (1-1 gálya elmerül) megsemmisítenek. A megsemmisült egységek visszakerülnek a tulajdonosaik toborzási mezőjére. A Pergamonban lévő



2 légió Abydos mezőjére mozog.

Hódítás:

Ainos városának védelme 4 (3 a templom miatt +1 a városfal miatt), ezért mind a 4 görög egység elpusztul (visszakerülnek a görög toborzási mezőre). A templom megsemmisül és visszakerül a bank készletébe. A városfal leomlik, és visszakerül a perzsa játékos saját tartalék készletébe. A városjelzőt át kell fordítani a barna oldalára, jelezve, hogy immár a görög játékos irányítása alatt áll.

A görögök Abydos városát is meg akarják hódítani, aminek védelmi ereje az alap 1-es, így az egyik görög légió megsemmisül (visszakerül ő is a görög játékos toborzási mezőjére) és ezt a



városjelzőt is át kell fordítani a barna oldalára.

Mivel a görög játékos sikeresen elpusztított egy templomot, kap egy tábornok személy kártyát és a jelzőjét egyel feljebb lépteti a győzelmi pont sávon. A perzsa játékos a görögök köre végén 2 eseménykártyát választ a felcsapott lapok közül, mivel elveszített egy várost, és az ellenfele szerzett egy személy kártyát is.

Ha a perzsák már kifejlesztették volna a RES PUBLICA-t, akkor Ainos nem vesztett volna el, hiszen így az összes védelmi ereje már 5-ös lett volna és a görög játékos ebben a körben nem tudott volna 5 katonai egységet a város mezőjére mozgatni.

ESEMÉNYKÁRTYÁK

A felcsapott kártyák:

Amint valamelyik játékos elvesz a felcsapottak közül 1 esemény kártyát, ahelyett azonnal egy újat kell felcsapni, így minden esetben 3 felcsapott közül lehet választani.

Mikor kell eseménykártyát választani?

A játékos 1 eseménykártyát választhat, ha legalább 1 várost elveszítette az ellenfele körében, illetve ha az ellenfele személy kártyát kap, minden személy kártya után is választhat 1-1 eseménykártyát.

Eseménykártyák használata:

A játékosok használhatják és kombinálhatják az eseménykártyáikat a saját körükben

bármikor, hacsak a kártya szövege mást nem mond. A „Fortress” az egyetlen olyan eseménykártya, amit az ellenfél köre alatt lehet használni. Az erőd kártya eredményezhet olyan helyzetet, hogy az ellenfélnek még sem lesz elegendő nagyságú a serege, hogy meghódítsa a várost, a város továbbra is biztonságban lesz, és minden egység megmarad az adott régióban. Ellenkező esetben a támadó 1 további katonai egységet veszít, amikor meghódítja a várost.

Minden felhasznált eseménykártyát el kell dobni. Ha az eseménykártya pakli kifogyna, a dobott lapokat meg kell keverni, és képpel lefelé egy új esemény paklit kell készíteni.

JÁTÉKVARIÁCIÓ

Ez a variáció mindkét speciális egységet használja. A bézs kap 1 admirálist, míg barna 1 parancsnokot, amelyeket a toborzási mezőikre tesznek a játék elején. A toborzási költségük 3 vas jelző (a megszokott 2 helyett), és csak olyan városba lehet őket letenni, ahol már van egy templom.

A speciális egység úgy mozog, mint egy gálya (admirális), vagy mint egy légió (parancsnok). Ha a speciális egység részt vesz egy város meghódításában, akkor a katonai szakértelmük fokozza a csapatuk morálját. Ez azt jelenti, hogy a város meghódításakor annak 1-el csökkentik a védelmi értékét. Másrészt, ha egy speciális egység részt vesz egy város védelmében, annak védelmi ereje 1-el megnő. A város megtámadása után (akár támadott, akár védekezett) a speciális egység mindig életben-, és továbbra is az adott régióban marad.

A speciális egységet csak úgy lehet elpusztítani, ha egy vele megegyező típusú egység a mezőjére mozog, és normál csatában 1 : 1 veszteségként megsemmisíti őt. Ebben az esetben a speciális egység visszakerül a tulajdonosa toborzási mezőjére. Ahhoz, hogy az admirális megsemmisüljön, minden kísérő gályáját meg kell semmisíteni előtte. Ahhoz, hogy egy parancsnok megsemmisüljön, minden kísérő légiósát meg kell semmisíteni előtte.

FEJLESZTŐI MEGJEGYZÉSEK AZ ANTIKE DUELLUM-HOZ

Amikor 2015-ben megjelent az első Antike, azonnal sikert aratott. Elnyerte a Deutche Spielepreis bronz díját, valamint jelölték a International Gamers Award-ra is.

Az önálló, 2 játékos verzió fejlesztése egy külön kihívás volt. Új ötleteket építettünk a játékba, többek közt bevezettük az eseménykártyákat, a nyersanyagok moduláris elrendezését a játéktáblán, illetve a városfalak által nyújtott extra védelmet. A városok meghódítása immár nem igényel újabb mozgást, ami az eredeti Antike szabályainak elmagyarázását nagyon megnehezítette.

A játék fejlesztésének fő iránya az volt, hogy a két játékos civilizációjának fejlődésével a játék ne silányuljon sima fegyverkezési versennyé. Ennek eredményeként az Antike Duellum miközben megőrizte azt eredeti Antike alapfogalmait, egy teljesen más játékká vált. A játékosok fórumon megejtett rengeteg bátorítása és vitája nélkül ez a játék nem létezne. Bár nem tudok mindenkit személyesen felsorolni, aki segített benne, de szeretnék mindenkinek szívből jövő köszönetet mondani, aki csak részt vett ebben a kihívást jelentő, új stratégiai játék létrehozásában.

Hamburg, 2012. októbere
Mac Gerdtz

A játékot az a nemzet nyeri meg, aki elsőként gyűjti össze 9 történelmi személy kártyáját.

KÜLÖNBΣÉGEK AZ ANTIKE ÉS AZ ANTIKE DUELLUM JÁTÉKOK KÖZÖTT

Azok a játékosok, akik már ismerik az Antike játékot, az alábbi különbségeket fedezhetik fel:

Érmék:

A játékosok már nem kapnak automatikusan 1 érmét minden körükben, ehelyett csak akkor kapnak 1 érmét, ha aranyat, márványt, vagy vasat termelnek.

Városok alapítása:

A városoknak csak az alap szimbóluma szerepel a játéktáblán. A játékos dönti el, hogy milyen nyersanyagot termeljen majd a városa és ennek megfelelő városjelzöt helyez el. Minden szomszédos, ugyan ilyen típusú város után 1-1 érmét kell befizetni a bankba - nem számít, hogy kinek a tulajdonában van a szomszédos város. A szokásos ár a város alapításért: mindhárom nyersanyagból 1-1 jelzö.

Navigátor:

A városok nélküli tengeri régiók egy-egy gálya szimbólummal kerültek megjelölésre. Ezek a régiók duplán számítanak a navigátor kártya megszerzésekor. Ha a játékos ügyes, már 4 gálya megfelelő pozícionálásával megszerezheti a navigátor kártyát.

Fejlesztések:

Minden fejlesztés különböző áron érhető el. Az első 4 technológiai fejlesztés már ismerős lehet az Antike játékból, de most van egy 5. is, a kereskedelem, aminek segítségével 3 : 2 arányban cserélhet a játékos nyersanyagokat a bankkal. Bármilyen nyersanyagot lehet cserélni bármilyen nyersanyagra (érmét és érmére nem). A kereskedelem a játékos körén belül bármikor választható.

Templom:

A templomokat 6 márványért cserébe lehet megépíteni, nem 5-ért, mint az Antike játékban. Ezen felül további 1 érmét kell fizetni minden szomszédos templom után, függetlenül annak tulajdonosától.

Városfal:

A játékos a TEMPLUM akcióval nem csak templomot, hanem városfalat is építhet 1 márvány jelzöért cserébe a saját készletéből. A városfal 1-el növeli a város védelmi erejét.

Toborzás:

Minden újonnan toborzott katonai egység (légió, vagy gálya) ára 2 vas, az Antike játékban szereplö 1 helyett. A toborzási mezöröl csak város mezökre lehet a katonai egységeket toborozni. A toborzási mezöre a bank készletéből a SCIENTIA akció segítségével lehet új egységeket vásárolni, melynek költsége 1 arany légióként és 2 arany gályaként. Az arany jelzöket a banknak kell megfizeti.

Város meghódítása:

Ellentétben az Antike játékkal, itt elegendö a katonai egységeket a meghódítandó város mezöjére mozgatni, nem kell még egy mozgást végrehajtaniuk magáért a hódításért. Minden hódítás során elveszett katonai egység a játékos saját toborzási mezöjére kerül vissza (nem a saját tartalék készletébe). A városfal automatikusan megsemmisül egy sikeres hódítás során, és visszakerül a játékos saját készletébe.

SZABÁLYOK, MELYEK ÁLTALÁBAN ELKERÜLIK A FIGYELMET

Játéktartozékok:

- A játéktartozékok csak korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésre, kivéve a 3 nyersanyagot (arany, márvány és vas). Ha például egy játékosnak már nincs légió figurája a bank készletébe, nem vásárolhat légiót a toborzási mezöjére.

Eseménykártyák:

- Ha egy játékos elveszíti egy, vagy több városát az ellenfele körében, a kör végén egyetlen eseménykártyát választhat.
- A játékos több eseménykártyát is kijátszhat a körében, és kombinálhatja öket egymással.

Légiók és gályák:

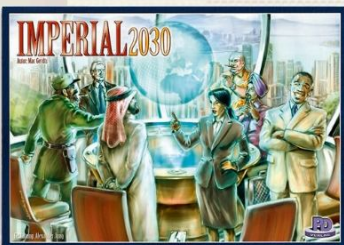
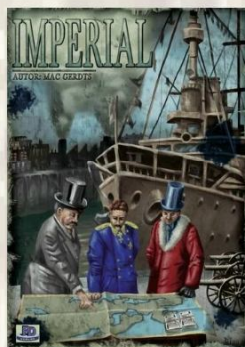
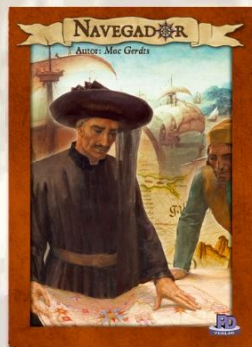
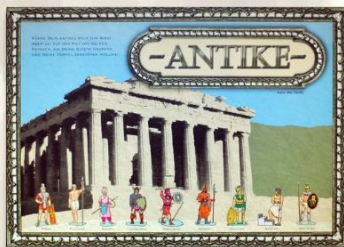
- Közvetlen csata nem lehetséges légiók és gályák között. Ök csak egy város hódításakor harcolhatnak egymással. Ha egy várost csak légiók védenek, azt el lehet foglalni csak gályákkal is, és viszont.
- Légiók nem szállíthatók át a tengeren a gályák segítségével.
- A várost a hódítás kivételével nem lehet megtámadni. Nincs olyan, hogy „sikertelen hódítás”.

- Légiókat és gályákat csak a toborzási mezöröl lehet toborozni. A csatában és a város meghódításakor megsemmisült katonai egységek visszakerülnek a játékos saját toborzási mezöjére.

Akciókör (megjegyzés):

- Az adott nyersanyag felhasználására szolgáló akció körkikkely mindig pont szemben helyezkedik el az akciókörön, mint az adott nyersanyagot termelő akció körkikkely.

További stratégiai társasjátékok a PD-Games-töl:



további információk:
www.pd-games.com

EXTRA OLDAL: ESEMÉNYKÁRTYÁK FORDÍTÁSA

ACADEMY (akadémia)

Amikor a **SCIENTIA** akció körkikelyt használod, kapsz 1 aranyat az ellenfeled minden kifejlesztett technológiája után, akár kapott érte tudós kártyát, akár nem.

ARCHITECT (építész)

Felépíthetsz egy templomot anélkül, hogy a **TEMPLUM** akció körkikelyt használnád (a 6 márványt azért meg kell fizetned).

BURGLARY (betörés)

Ellenfeled elveszíti minden második érméjét (lefelé kerekítve).

CHARITY (adomány)

Annyiszor 1 érmét kapsz, ahány személy kártyával kevesebb van neked, mint az ellenfelednek.

CORRUPTIONS (korrupció)

Ellenfeled minden olyan nyersanyagából 1-et veszít, amiből 3-nál több van neki (arany, márvány és vas).

DIPLOMACY (diplomácia)

Az ellenfeled megfelelő városaival termelhetsz a saját városaid helyett a **MARMOR**, **FERRUM** és **AURUM** akció körkikelyeket használnád ebben a körben (márványt, vasat, vagy aranyat).

EARTHQUAKE (földrengés)

1 választásod szerinti városfal megsemmisül.

FORGE (kovácsműhely)

Amikor a **MILITIA** akció körkikely segítségével toborzol, 1 légiót ingyen toborozhatsz ebben a körben.

FORTRESS (erőd)

Egy általad választott városod védelmi ereje 1-el megnő a kör végéig (amíg az ellenfeled hódítása be nem fejeződik).

GANG (építőbrigád)

Tudsz építeni egy városfalat anélkül, hogy a **TEMPLUM** akció körkikelyt használnád (az 1 márványt azért meg kell fizetned).

GOLD MINE (aranybánya)

Az **AURUM** akció körkikely használatakor minden arany jelű városod +1 aranyat termel ebben a körben.

HONORARIUM (honorárium)

Minden tudós személy kártyád után kapsz 1-1 tetszésed szerint választott nyersanyagot (aranyat, márványt, vagy vasat).

MERCHANT (kereskedő)

Cseréld el 3 tetszőleges nyersanyag jelzövet (arany, márvány, vagy vas) az ellenfeled általad kiválasztott 3 tetszőleges nyersanyag jelzőjére.

MINING (bánya)

Egy templom nélküli városod városjelzőjét véglegesen kicserélheted egy másik nyersanyagot termelő városjelzőre (arany, márvány, vagy vas jelű városjelző).

MUTINY (lázadás)

Ellenfeled eldob 1 aranyat és 1 általa tetszés szerint választott katonai egysége megsemmisül (vissza kell tennie a saját toborzási mezőjére).

ORACLE (jós)

Fizess 1 arany jelzövet a banknak, majd vegyél el 1 eseménykártyát a 3 felcsapott lap közül.

PESTILENCE (pestis)

1 választásod szerinti város védelme 1-el csökken (akár nullára is) a kör végéig.

PRIVILEGE (kiváltság)

Az akció körön 6 körkikelyt is léphet előre az akció jelölőd ingyen ebben a körben.

PROSPERITY (jólét)

Minden városfallal körülvett városod után 1 aranyat kapsz.

PURCHASE (vásárlás)

Fizess 2 arany jelzövet a banknak, majd kapsz 2 márvány és 2 vas jelzövet.

RECRUITS (toborzás)

Vehetsz a bankból 2 új katonai egységet a toborzási meződre anélkül, hogy a **SCIENTIA** akció körkikelyt használnád (az egységek vételi árát azért meg kell fizetned).

SABOTAGE (szabotázs)

Fizess 1 arany jelzövet a banknak, az ellenfeled eldobja az egyik esemény kártyáját (most azonnal, nem a saját körében).

SETTLER (telepes)

Alapíthatsz egy várost 1 aranyért cserébe (a szomszédos városok utáni esetleges plusz érme költséget azonban meg kell fizetned).

STONE PIT (kőbánya)

A **MARBLE** akció körkikely használatakor minden márvány jelű városod +1 márványt termel ebben a körben.

SHIPYARD (hajóépítő műhely)

Amikor a **MILITIA** akció körkikely segítségével toborzol, 1 gályát ingyen toborozhatsz.



történelmi személyiségek kártyái (személy kártyák)