

## ANTIKE II: ПРАВИЛА ИГРЫ

### КОМПОНЕНТЫ

<p><b>212 деревянных компонентов</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li> 78 Галер (6 цветов)</li><li> 72 Легиона (6 цветов)</li><li> 6 маркеров</li><li> 36 маленьких маркеров (6 цветов)</li></ul> <p>6 наций разных цветов: желтый, красный, зеленый, синий, черный и серый.</p> <p> 20 Храмов</p>	<p><b>144 жетона городов</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li> город с золотом</li><li> город с мрамором</li><li> город с железом</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li> 37 древних персонажей</li><li> 14 карт наций и храмов</li><li> 1 карта последнего игрока BELLONA</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li> Mare Nostrum</li><li> Orient</li></ul>	<p><b>Монеты</b></p>  <p><b>Ресурсы</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li> 1</li><li> 2</li><li> 5</li></ul> <p>На картинке ресурсы золота. Ресурсы мрамора белые, а железа серо-голубые.</p>
<p>1 правила игры 1 быстрый старт 1 исторический информационный буклет 6 плиток с краткими правилами.</p>		

Снабжение ограничено. Если у игрока больше нет Легионов, Галер или городских жетонов, или если банк не имеет больше монет или храмов, снабжения не происходит.

Только жетоны ресурсов считаются неограниченными.

### ОБЗОР ИГРЫ

Каждый игрок управляет древней цивилизацией. Каждая нация начинает с 3 городами, которые производят мрамор, железо, и золото. Эти ресурсы используются для развития цивилизации. Нация может возводить храмы используя мрамор, или разрабатывать технологии распоряжаясь золотом, или производить Легионы и Галеры при помощи железа.

Страны расширяют территорию перемещая свои Легионы и Галеры и возводят новые города, каждый из которых производит 1 из ресурсов: мрамор, железо или золото. Создаются Легионы и Галеры чтобы покорять города противников. Храмы втрое увеличивают производительность одного города - защита и строительство новых военных единиц. Знание новых технологий поможет удвоить возможности передвижения воинских частей, повысить оборонительную силу городов и укрепить экономику.

Если нация достигает определенных целей, она выигрывает с помощью "Древних персонажей".

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первая нация, которая овладеет определенным количеством персонажей, выигрывает игру. Существует 5 различных типов персонажей:



### 10 КОРОЛЕЙ

За каждые 5 городов, которыми владеет нация, игрок получает Короля.  
За 10 городов - 2 Короля, 15 городов - 3 Короля и т.д.



### 7 ГЕНЕРАЛОВ

За каждый храм (включительно за нейтральные храмы), разрушенный нацией, игрок получает Генерала.  
Храм считается разрушенным, если завоёван город, в котором он находился.



### 6 ГРАЖДАН

За каждые 3 храма, которыми владеет нация, игрок получает Гражданина.  
За 6 храмов - 2 Гражданина, 9 храмов - 3 Гражданина и т.д.



### 9 УЧЕНЫХ

За каждое новое открытие (новую технологию (Ноу-Хау)) нация получает Ученого.  
Дополнительно, если нация завладела всеми 8 Ноу-Хау она награждается экстра персонажем Плинием Старшим / Pliny the Elder.



### 5 МОРЕПЛАВАТЕЛЕЙ

За каждые 7 морей освоенных нацией, игрок получает 1 Мореплавателя.

На морских территориях с символом Галеры морское присутствие удваивается, поэтому при оптимальном расположении достаточно 4х Галер чтобы освоить 7 морей.

Морские регионы подсчитываются в конце хода игрока, после всех возможных завоеваний.

В конце раунда если нация отвечает требованиям на картах "Древних персонажей", то она получает их. Как только персонажи получены, их уже нельзя потерять, даже если то, что привело к их получению потеряно.

*Пример:* Нация с 10 городами и 2 Королями теряет (его завоевывает другая нация) 1 город, и более не владеет 10 городами. Однако второй Король всё равно остаётся. Когда же она снова завоевывает 10ый город, больше Короля она не получает. Третьего Короля она получит, когда овладеет 15 городами.

Количество персонажей, которых выиграла нация отмечается восьмиугольными маркерами на счётчике внизу игрового поля.



Необходимое количество персонажей для победы в игре зависит от количества играющих

наций и отмечена лавровым венком.

Например, при игре в шестером для победы требуется 7 персонажей, тогда как для победы при игре втроем требуется 10 персонажей. Если нация не хватает выиграть всего лишь 1 персонажа, она может выиграть, разрушая храм даже если персонажей больше нет в банке. Если у нации 0, 1 или 2 персонажей, то ее города имеют дополнительный Toletum обороны силой +1.

## ХОД ИГРЫ

Детальная подготовка к игре рассмотрена на дополнительном листе быстрого введения /quick intro. Стартовая нация выбирается случайным образом, и последняя нация в порядке очереди получает карту BELLONA. Если нация с этой картой входит на расположение ронделя в секцию MILITIA (Arming), она получает дополнительную воинскую часть бесплатно, и передает карту BELLONA игроку справа (против часовой стрелки). Возможности сохранить карту у себя нет. Игроки ходят последовательно по часовой стрелке. После совершения действия (на ронделе), нация всё ещё может основать город и получить древнего персонажа.

**Каждый ход состоит из трех шагов, выполняемых в следующем порядке:**



### 1. Выбор сектора на ронделе.

Во время первого хода каждая нация может выбрать любой сектор на ронделе. Все последующие ходы, новый сектор выбирается на ронделе перемещением маркера по часовой стрелке на 1,2,3 деления (сектора) бесплатно, а за каждое последующее деление после этих трёх игрок должен заплатить в банк один ресурс по выбору (мрамор, железо, золото или монету). Остаться на том же секторе нельзя. Для того, чтобы использовать тот же сектор, нация должна пройти 8 секторов и заплатить 5 ресурсов. Каждое действие описывается подробно на следующих страницах.

*Пример:* Маркер нации расположен на FERRUM (железо). Можно перейти на TEMPLUM, AURUM, или MOVERE бесплатно. Однако, чтобы

перейти на MILITIA, нация должна заплатить в банк 1 ресурс, а чтобы перейти на MARMOR 2 ресурса.

### 2. Основать город

Нация может основывать 1 или более новых городов. Для этого она должна иметь по крайней мере 1 воинскую часть (Легион или Галеру) в регионе где должен быть построен город. Чужие воинские части находящиеся в этом же регионе не могут предотвратить основание города. За каждый новый город, нация должна заплатить в банк 1 мрамор, 1 железо и 1 золото. Монеты в игре заменяют

любые ресурсы. Нация устанавливает жетон своего цвета с таким же ресурсом как и на игровом поле.



Есть несколько универсальных городов - "Orient", со всеми тремя ресурсами в одном. При постройке такого города игрок сам решает какой маркер использовать. Общий лимит города для каждого региона 1. В регионах с нейтральными храмами эти храмы должны быть разрушены до строительства нового города.

*Пример:* В ситуации, изображенной слева, красный игрок может построить город в ATTALIA и / или в PAPHOS. В ANTIOCHIA город не может быть основан, так как регион не содержит красные войска.

В ATTALIA возможно построить золотой город, а в PAPHOS игрок должен решить какой ресурс будет производить город: золото, мрамор, или железо. 2

золота, 2 мрамора, 1 железо, и 1 монета (вместо отсутствующего железа) достаточно, чтобы заплатить за основу обоих городов.

### 3. Получение древних персонажей

В конце хода нация берет 1 или более древних персонажей, если выполняется соответствующее требование для каждого персонажа, и он / они имеются в наличии в банке.

## ДЕЙСТВИЯ

На следующих страницах описаны действия на Ронделе.

На ронделе указаны 3 вида секторов:

- Сектор для производства ресурсов (MARMOR / мрамор, FERRUM / железо и AURUM / золото),
- Сектор, для того, чтобы использовать произведённые ресурсы (TEMPLUM / храмы, MILITIA / вооружение, SCIENTIA / изобретения (Ноч-Хау)).
- Сектор MOVERE / маневров для военных действий - на ронделе их 2.

## ПРОИЗВОДСТВО



**MARMOR / мрамор**

**FERRUM / железо**

**AURUM / золото**



Каждое из этих 3-х действий производит соответствующий ресурс.

На **MARMOR / мрамор** нация производит:

- **1 мрамор** (в мраморном городе без храма)
- **3 мрамора** (в мраморном городе с храмом)

**FERRUM / железо** и **AURUM / золото** подобным образом в соответствующих городах.

Нация получает произведенное количество ресурсов из банка. Дополнительно она получает 1 монету, независимо от того, какой ресурс и сколько она производит. Монеты можно использовать как мрамор, железо или золото по мере необходимости. Если в банке нет больше монет, нация может выбрать любой другой тип ресурса на свой выбор вместо них, но не наоборот.

Пример:

производство

У желтого 5 смежных городов. С действия **AURUM / золото** он собирает 4 золота: 3 золота из **SYRACUS** и 1 золото из **CARTHAGO**. Помимо этого, он получает 1 монету.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ



### **MILITIA / ополчение**

При найме воинские части (Легионы и Галеры) размещаются в регионах на карте, где нация имеет город. Стоимость - 2 железа, оплата в банк.

Количество найма воинских частей ограничено:

- 1 воинская часть в город без Храма,
- 3 воинские части в город с Храмом.

Указанные пределы применяются только к новым воинским частям, нанимаемым в этот ход. Нет предела количеству воинских частей

находящихся в регионе, своих или чужих. Присутствие чужих воинских частей не мешает найму новых. Галеры можно устанавливать только в регионе с синими границами морей, Легионы – только на суше.

*(Для избежания путаницы, когда нация имеет много воинских частей, при добавлении новых лучше их сначала класть на бок, и в конце хода поднимать).*



### **Вооружение**

Желтый платит 4 железа чтобы нанять 2 Галеры и, используя карту BELLONA, получает 1 дополнительный Легион.

Все 3 воинские части могут быть размещены в регионе города ROMA с Храмом. В каждый другой регион, с 4 городами без Храма, только по 1 воинской части. Желтый решает разместить 1 Галеру в ROMA, а другую в NEAPOLIS.

Легион нанимается в CARTHAGO.

Размещение новых воинских частей в ANCONA невозможно, так как город нейтральный, а все воинские части размещаются в границах региона своего города.



### **TEMPLUM / Храм**

Используя мрамор нация может построить 1 или несколько Храмов. Каждый новый Храм - 5 мрамора. Установите Храм на игровое поле рядом с городом. В городе Храм утраивает производство ресурсов, вооружение и оборону. Город не может содержать более 1 Храма в регионе. Если все 20 храмов на игровом поле, то больше их построить нельзя до тех пор, пока они не будут разрушены и не вернутся в резерв.

### **Пример строительства Храма**

Римляне (желтый) могут построить Храм в NEAPOLIS и / или CARALES. Это не представляется возможным в ROMA, потому что там уже есть 1 Храм.

За 10 мрамора возможно построить 2 Храма - 1 в CARALES и 1 NEAPOLIS.

## SCIENTIA / Ноу-Хау

Это действие позволяет нации использовать золото для разработки Ноу-Хау. Стоимость каждого Ноу-Хау изображена чуть выше диаграммы наук на игровом поле.



Более высокая стоимость, для нации, которая разработает Ноу-Хау первой. Это является культурным достижением и поэтому вознаграждается древним персонажем. Те, кто разработают эту науку в дальнейшем, платят меньше, но не получают древнего персонажа. Каждая Ноу-Хау, которой владеет нация, помечается маркером своего цвета. Ноу-хау, расположенные столбцом, должны быть разработаны последовательно. Например, нация должна овладеть MERCATURA прежде чем COMMERCIIUM. Тем же образом получение METALLUM необходимо перед MONETA, и REGNUM перед RES PUBLICA. Наряду с этим, нет определения порядка, в котором Ноу-Хау должны быть изучены, выбор всегда свободен. Возможно разработать несколько Ноу-Хау за один ход.

### Эффекты Ноу-Хау:

- **MERCATURA / рынок:** Нация имеет право торговать ресурсами с банком в размере 2 к 1. Если нация платит 2 ресурса (независимо от типа и состава), она получает 1 ресурс на свой выбор (но не монеты). Торг возможен в любое время во время хода игрока, но не во время хода, в котором игрок развивает MERCATURA.
- **COMMERCIIUM / комерция:** Как и MERCATURA, но в размере 3 к 2.
- **METALLUM / металл:** 1 дополнительный ресурс такого же типа при производстве.
- **MONETA / валюта:** 2 дополнительных ресурса такого же типа при производстве.
- **REGNUM / оборона:** Сила обороны всех городов владеющей нации повышается на 1.

- **RES PUBLICA / Республика:** Как и REGNUM, но на 2.
- **STRATA / марш:** Легион может передвигаться на расстояние до двух регионов за ход (пересечь 2 красных границы).
- **NAVIGATO / навигация:** Галера может передвигаться на расстояние до двух регионов за ход (пересечь 2 синих границы).

### Пример разработки Ноу-Хау

Изображение показывает, какие Ноу-Хау имеют нации в данный момент.

Черный выбирает на ронделе действие *SCIENTIA / Ноу-Хау* и имеет следующие возможности:

- разработать STRATA за 3 золота
  - разработать NAVIGATO за 8 золота (получить 1 ученого)
  - разработать MERCATURA и STRATA за 5 золотых
  - разработать METALLUM и MONETA за 17 золотых ((получить 1 ученого, черный маркер помещается на MONETA)
  - разработать REGNUM за 6 золотых (Красный владеет RES PUBLICA, которая охватывает и REGNUM)
- Каждую развитую Ноу-Хау отметить черным маркером.



## ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ



### MOVEKE / маневры

Это действие выполняется в определенном порядке и состоит из двух фаз:

#### 1. Передвижение и сражение

Все воинские части (Легионы или Галеры) могут перемещаться в другие регионы. Они могут передвигаться в любом порядке. Красные границы могут пересекать только Легионы, а синие только Галеры. Комбинированные - красного и синего цветов, и Легионы и Галеры. Если нация владеет Ноу-Хау STRATA, ее Легионы могут пересекать до двух красных границ. Если она владеет Ноу-хау NAVIGATO, ее Галеры могут пересекать до двух синих границ.

**Сражения:** передвижение военных частей в регион, где уже находятся военные подразделения другого игрока, может привести к сражению, если любая из наций этого пожелает. Право первым объявить войну за игроком, выполняющим действие MOVEKE.

Легионы могут сражаться только против Легионов, Галеры против Галер. Оба соперника теряют одинаковое количество подразделений одного типа в соотношении 1 к 1 и возвращаются в резерв. Сражения происходят в любом порядке, на выбор игрока.



Город никоим образом не влияет на враждебные воинские подразделения внутри своего региона. В нем можно производить ресурсы и нанимать войска как обычно.

Военные подразделения, которые не передвигались, могут сражаться в своем регионе против такого же типа войск.

## 2. Завоевание

После того, как проведены все передвижения и сражения нация может принять решение покорять враждебные города. Завоевание возможно только тогда, когда число воинских подразделений внутри региона, отвечает силе обороны этого города.

Сила обороны рассчитывается следующим образом:

- 1 за город без Храма,
- 3 за город с Храмом.

Основная сила увеличивается на:

- 1 за каждый защищающийся Легион и Галеру этой нации в регионе,
- +1, если обороняющаяся нация обладает 2 или менее древними персонажами (2 ПО),
- +1, если защитник владеет Ноу-Хау REGNUM
- или 2, если защитник владеет Ноу-Хау RES PUBLICA.

Завоеватель теряет количество воинских частей равное силе обороны города, и возвращает их в резерв. Он может выбрать, какой тип войск удалить (Легион или Галеру), если имеет их больше, чем необходимо в этом регионе. Все Легионы и Галеры защитника также возвращаются в резерв. Если в городе был Храм, он считается разрушенным и уходит в резерв, а победитель получает древнего персонажа GENERAL / полководец (за каждый разрушенный Храм нация получает полководца). Маркер города заменяется на маркер города цвета завоевателя с таким же типом ресурса.



Сила обороны нейтральных храмов - 3.

Последний оставшийся у нации город не может быть завоеван.

### *Передвижения и сражения*

*У Желтого Легион и Галера в CARTHAGO. Они могут оставаться там или переместиться в смежные регионы. Возможные передвижения изображены для Легионов (красные стрелки) и Галер (синие стрелки).*

*Обладая Ноу-Хау STRATA, Легион может двигаться второй раз*

*таким же образом. С NAVIGATO позволило бы то же самое для Галеры.*

*Если Галера перемещается в CARALES, то может состояться сражение по требованию желтых или красных.*

Галеры уничтожат друг друга 1 к 1 и вернутся в резерв. Обе стороны могут прийти к согласию, и Галеры могут мирно сосуществовать в одном регионе.

### Пример Завоевания

Красный завершил свое движение (шаг 1) и теперь хочет покорить GESOCRIBATE (этап 2). Сила обороны GESOCRIBATE 2 (1 за город + 1 за Галеру). Город завоеван, потому что у красного 2 Легиона в регионе, а при равной силе побеждает нападающий. Жетон города заменяется и оба Легиона и Галера уходят в резерв. (Если бы у желтого в этом регионе было еще одно подразделение, то сила обороны была бы 3 и завоевание не было бы возможным).



### Пример перемещения и завоевания

Красный владеет NAVIGATIO, а желтый не имеет ни каких Ноу-Хау. Красный хочет покорить PELLA, чтобы уничтожить Храм.

#### 1. Перемещение и сражение

Оба Легиона из DYRRHACHION перемещаются в направлении PELLA. Галера из DYRRHACHION движется через SPARTA в ATHENAE и разрушает желтую Галеру. Теперь Галера из Спарты может беспрепятственно переместиться в PELLA (если бы другая Галера переместилась первой, то Галера соперника в ATHENAE могла бы потребовать бой).

#### 2. Завоевание

Сила защиты PELLA равна 3 (город с Храмом). Поэтому все 3 воинские части будут уничтожены. Храм разрушен и возвращен в резерв. Маркер города заменен цветом нового владельца с тем же типом ресурсов. Так как Красный разрушил Храм, то он получает карту древнего персонажа GENERAL / полководец из стека персонажей, и, продвигает маркер Победных Очков на треке ПО на одну позицию вперед.

#### Заметка

Если бы желтый владел Ноу-Хау REGNUM, то завоевание PELLA не было бы возможным; оборонительная сила была бы 4 и красный был бы не в состоянии переместить 4 воинские подразделения в этот регион.

## СТАРТОВАЯ СТРАТЕГИЯ

Со стартовыми ресурсами 3 железа, 3 мрамора, и 3 золотых, в начале игры разумны три следующих стратегии:

**Стратегия роста:**

Сыграть MARMOR, затем TEMPLUM. Чтобы построить Храм, заплатить 1 монету - заплатить в банк 4 мраморных блока +1 монету и построить Храм, который утраивает мощьность своего города.

**Стратегия Прогресса:**

Начните с AURUM чтобы разработать Ноу-Хау как можно быстрее.

**Военная стратегия:**

Играть FERRUM, AURUM и затем MILITIA. наймите 3 воинские части за 4 железа и 2 монеты.

**ВАРИАНТЫ ИГРЫ**

**Девять ученых**

Девятый ученый Плиний Старший / Pliny the Elder, является победой. Выигрывает нация которая имеет все технологии - 8 Ноу-Хау.

**Свободный выбор ресурсов городов**

При постройке города, владелец может выбрать и положить маркер города с любым ресурсом по своему желанию, не смотря на то, какой тип ресурса изображен на городе игрового поля.