

‘Antike’

(vertaling: Bart Bernaert)

Inleiding

Dit spel bevat 2 scenario's voor de strijd tussen volkeren van de oudheid. Elk volk probeert koningen, geleerden, veldheren, burgers en zeelui te verzamelen door steden te stichten, tempels te bouwen en vooruitgang te boeken in de beschaving. In de oorlog zijn legioenen en galeien van groot belang...

Spelmateriaal

- ° een dubbelzijdig spelbord
- ° 12 volkerenkaarten
- ° 35 kaarten van personen
- ° blauwe ijzermunten, witte marmermunten, gele goudmunten
- ° 30 neutrale munten
- ° platte stadsstenen en zeshoekige speelstenen in 6 kleuren
- ° legioenen en galeien in 6 kleuren
- ° 20 tempels
- ° 4 korte reglementen, het grote reglement, almanak ter info

Spelvoorbereiding

- 1) leg de kaarten van personen per soort, met nummer 1 telkens bovenop
- 2) leg de munten per soort naast het bord
- 3) verdeel door loting de volkerenkaarten
 - Romeinse zijde: voor 3 spelers: Romeinen, Grieken en Germanen. Dan volgen respectievelijk Pheniciërs, Carthagers en Perzen voor 4, 5 of 6 spelers
 - Griekse zijde: voor 3 spelers: Grieken, Perzen en Arabieren. Dan volgen respectievelijk Pheniciërs, Egyptenaren en Babyloniërs voor 4, 5 of 6 spelers
- 4) elke speler krijgt 1 ijzermunt, 2 marmermunten en 3 goudmunten
- 5) elke speler krijgt legioenen, galeien, stadsstenen en speelstenen in 1 kleur
 - opm.: je mag NOOIT meer dan 17 galeien, 17 legioenen of 25 steden in je bezit hebben
- 6) elke speler bezet de 3 startsteden voor zijn volk (zie volkerenkaart). Die steden variëren volgens het aantal spelers.

Spelverloop

Wat doe je telkens VOOR een spelbeurt?

- 1) het volk aan de beurt krijgt een neutrale munt, die als vervanger voor alle andere munten kan dienen. Zijn de neutrale munten op, dan mag het volk een andere munt naar keuze nemen.
- 2) het volk aan de beurt bepaalt op de ronde (rechtsboven op het bord) welke actie er zal volgen. Het volk mag gratis 1, 2 of 3 vakjes vooruitgaan in wijzerzin. Voor elk extra vakje moet het een munt naar keuze betalen. (bv.: 7 vakjes vooruit = 4 munten betalen)

Wat doe je telkens NA een spelbeurt?

- 1) elk volk mag steden stichten. Dat kan in provincies waar het een legioen of galei heeft. De stichting kost 1 ijzer-, 1 marmer- en 1 goudmunt. Andere aanwezige troepen kunnen die stichting niet beletten. Markeer de stichting met een stadssteen.
- 2) elk volk kan personen verzamelen. Lager in dit reglement staat hoe.

Wat is een spelbeurt?

Alle volkeren komen één na één aan de beurt. De speler zet zijn achthoekige speelsteen vooruit op de ronde en bepaalt daardoor welke spelbeurt het wordt: grondstoffen innen, grondstoffen verwerken of manoeuvreeren.

Begin van het spel

Wie begint? Het volk met de kaart waarop de regel rood onderlijnd is, die beantwoordt aan het aantal spelers.

Hoe begint het spel? Het beginnende volk zet een achthoekige speelsteen op de ronde (rechtsboven op het bord), op een vak naar keuze. (Bij elke volgende beurt wordt de speelsteen vervangen door een andere in de kleur van het volk dat nu aan de beurt is)

De velden op de ronde bepalen de spelbeurt

Er zijn 3 soorten velden:

- a) grondstoffenvelden: marmer, ijzer en goud. Met marmer kun je tempels bouwen. Met ijzer kun je legioenen of galeien betalen. Met goud kun je evoluties in de beschaving (linksonder op het bord) betalen.
 - als de speelsteen op een grondstoffenveld staat, krijgt het volk dat aan de beurt is 1 munt (van die grondstof) per stad, die het voor die grondstof bezit (zie de kleur van de stad op het spelbord. Bv.: Athene is een goudstad). Dat verandert naar 3 munten (van die grondstof) per stad, als er in die stad een tempel staat!

b) verwerkingsvelden (diametraal tegenover hun grondstofvelden): tempels, uitrusten en evolutie.

- als de spelsteen op 'tempels' staat, mag het volk aan de beurt tempels bouwen, zo veel als het wil. Elke tempel kost 5 marmermunten. Een tempel verhoogt de opbrengst van een stad (: zie punt a), maar ook haar verdedigingskracht (zie lager). Is de voorraad tempels op, dan kan niemand er bouwen, tot er een andere vernield is.

Tip: zet geen tempels in steden, die militair bedreigd worden!

- als de spelsteen op 'uitrusten' staat, mag het volk aan de beurt legioenen of galeien kopen: 1 ijzermunt per legioen/galei. Die troepen mogen enkel staan in provincies waar het volk al een stad heeft. Er mag maar 1 legioen/galei staan per stad zonder tempel. Bij een stad mét een tempel mogen 3 eenheden (=legioen of galei) staan. Vreemde eenheden maken geen verschil voor die opstelling.
Let op: legioenen kunnen enkel over rode (land)grenzen bewegen naar buurprovincies, terwijl galeien enkel over blauwe (zee)grenzen kunnen bewegen.

- als de spelsteen op 'evolutie' staat, kan het volk aan de beurt op het schema linksonder vooruitgang boeken in zijn beschaving. Er wordt daarvoor betaald met goudmunten.
 - ° Wiel, zeil, markt en monarchie: 7 munten voor het eerste volk dat deze vooruitgang boekt, 3 munten voor volgende volkeren.
 - ° Straten, zeevaart, handel en democratie: 10 munten voor het eerste volk dat deze vooruitgang boekt, 5 munten voor volgende volkeren
 - ° natuurlijk kan je pas naar de 2de vooruitgang, als je de vooruitgang erboven al geboekt hebt. Je kan wel beide vooruitgangen in 1 keer maken door voor beide tegelijk te betalen!

Markeer de vooruitgang van je volk met een achthoekige spelsteen.

Wat leveren de vooruitgangen op voor een volk?

Wiel: elk eigen legioen mag 2 manoeuvres (i.p.v. 1) uitvoeren

Straten: elk eigen legioen mag 3 manoeuvres uitvoeren

Zeil: elke eigen galei mag 2 manoeuvres (i.p.v. 1) uitvoeren

Zeevaart: elke eigen galei mag 3 manoeuvres uitvoeren

Markt: elke stad levert een extra munt op bij het innen van munten

Handel: elke stad levert 2 extra munten op bij het innen van munten

Monarchie: de verdedigingskracht van een stad (zie lager) krijgt +1

Democratie: de verdedigingskracht van een stad krijgt +2

c) 2 manoeuvre-velden:

- als de spelsteen op zo'n vak staat, mag het volk dat aan de beurt is, AL zijn troepen acties laten uitvoeren; per legioen/galei is dat aanvankelijk 1 manoeuvre, maar als een volk bepaalde vooruitgangen geboekt heeft (zie hier net boven), kunnen dat 2 of 3 manoeuvres worden. Er zijn 2 soorten manoeuvre: beweging of verovering.
 - ° **beweging**: kan enkel naar buurprovincies en over de juiste grenzen (legioen: rood / galei: blauw). Kom je na een beweging in een provincie met vreemde troepen, dan MAG één van de betrokken volkeren een gevecht vragen. Als dat gebeurt, nemen beide volkeren tegelijk een legioen (of galei) weg, tot één van beide volkeren er geen meer heeft. Let wel: legioenen en galeien zijn NIET inwisselbaar tegen elkaar!
 - ° **verovering**: eerst wordt de stadssterkte bepaald volgens deze formule: eigen stadswaarde (1 voor een stad zonder tempel, 3 voor een stad met tempel) + het aantal verdedigende legioenen én galeien samen + een eventuele bonus voor 'monarchie' of 'democratie'. De verovering kan pas doorgaan, als de aanvaller minstens evenveel troepen (=galeien/legioenen) heeft als de stadssterkte bedraagt; hij neemt zoveel legioenen/galeien weg en is dan baas van de stad. De stadssteen van de oude kleur wordt vervangen door één van de nieuwe kleur, een eventuele tempel gaat 'verwoest' weer in de voorraad.

Puntentelling

Zoals gezegd, mogen alle spelers op het einde van een spelbeurt steden stichten én/of personen verwerven.

- ° een KONING krijg je per 5 steden in je bezit. Wie steden verliest, verliest eventueel ook een koning.
- ° een GELEERDE krijg je per gemaakte vooruitgang
- ° een VELDHEER krijg je per verwoeste tempel van een ander volk
- ° een BURGER krijg je per 3 tempels in je bezit. Wie tempels verliest, verliest eventueel ook een burger
- ° een ZEEMAN krijg je per 7 zeegebieden, waarin je een galei hebt. Wie zeegebieden verliest, verliest eventueel ook een zeeman

Met een van je achthoekige spelstenen duid je op de band onderaan aan hoeveel personen je al verworven hebt.

Winnaar is... (bij 3 volkeren): wie 12 personen verwerft
 (bij 4 volkeren): wie 9 personen verwerft
 (bij 5 volkeren): wie 8 personen verwerft
 (bij 6 volkeren): wie 7 personen verwerft