

The image shows a board game map of the Mediterranean region. The map is divided into hexagonal territories, each representing a city. The cities are labeled with banners: TOMIS, A, EPHESOS, ATHEN, ATTALIA, SPARTA, KNOSSOS, PAPHOS, CYRENE, ALEXANDRIA, ME, AMMON, and CORNICLANUM. The map features various game pieces: red circular pieces, green rectangular pieces, and yellow circular pieces. The background is a stylized map of the Mediterranean region with a blue sea and brown landmasses.

ANTIKE RÈGLES

par Mac Gerdts

ANTIKE

Description.....	3
Matériel de jeu.....	4
Mise en place	5
Déroulement du jeu	6
Actions de production.....	7
<i>Marbre</i>	
<i>Fer</i>	
<i>Or</i>	
Actions de développement	8
<i>Temple</i>	
<i>Armement</i>	
<i>Savoir-faire</i>	
Action militaire	10
<i>Manœuvre de déplacement</i>	
<i>Manœuvre de conquête</i>	
<i>Combat</i>	
Personnages historiques	13
Fin du jeu et victoire	13
FAQs	14

Traduction

Frédéric FRENAY

Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

DESCRIPTION

ANTIKE (nom allemand désignant l'antiquité) est un jeu de stratégie avec pour thème l'évolution et les luttes des anciennes civilisations.

Les anciennes civilisations créent des villes, construisent des temples, naviguent sur les mers et réalisent des progrès scientifiques. Leurs légions et galères établissent de nouvelles colonies et défendent leur population contre leurs ennemis. Deux scénarios sont disponibles en fonction de la face du plateau de jeu utilisée, les joueurs peuvent choisir parmi les Grecs, les Romains, les tribus germaniques, les Phéniciens, les Carthaginois, les Perses, les Arabes, les Egyptiens et les Babyloniens.

Chaque nation va essayer de recruter des rois, des savants, des généraux, des citoyens et des navigateurs célèbres. La nation qui réussit en premier à recruter un nombre déterminé de ces personnages historiques gagne la partie.

Vous devez mener une de ces nations à la victoire! Méfiez-vous des ennemis qui essayeront de conquérir vos villes et détruire vos temples.

ANTIKE se joue de 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans et est un jeu de stratégie rapide présentant de nombreuses possibilités, tout en ayant des règles de jeu simples. La réussite dans ce jeu ne dépend pas du hasard ou de jets de dés, mais d'une stratégie bien élaborée et d'un sens aigu de la diplomatie.

La durée de jeu est de 90 à 120 minutes.



MATERIEL DE JEU



- Plateau de jeu
- 12 cartes de nation (Occident : les Grecs, les Romains, les Germains, les Phéniciens, les Perses et les Carthaginois. Orient : les Grecs, les Perses, les Arabes, les Phéniciens, les Egyptiens et les Babyloniens)
- 35 cartes de personnages historiques (9 rois, 8 savants, 7 généraux, 6 citoyens et 5 navigateurs)
- 90 jetons de fer, de marbre et d'or d'une valeur de 1, 2 ou 5 unités
- 30 pièces de monnaie utilisables comme du marbre, du fer ou de l'or
- 20 temples blancs
- 150 petits pions ronds de ville dans les 6 couleurs des nations
- 102 légions dans les 6 couleurs
- 102 galères dans les 6 couleurs
- 30 grands pions
- un almanach de l'antiquité (informations sur les nations, personnages et villes historiques)
- 4 résumés des règles
- Règles de jeu

Le plateau de jeu

ANTIKE peut être joué sur chacune des faces du plateau de jeu, avec les mêmes règles. Une face (en allemand) représente la période de l'empire romain depuis l'époque de l'empereur Auguste. L'autre face (en anglais) représente la méditerranée orientale, en ce compris le Proche-orient, depuis l'époque d'Alexandre le Grand.

Il y a, sur chaque face, 50 provinces qui ont chacune de trois à six provinces voisines. Les provinces sont séparées par une frontière terrestre rouge, par une frontière maritime bleue ou par une combinaison de ces deux types de frontière. Dans chaque province se trouve une ville, produisant du marbre (blanche), du fer (bleue) ou de l'or (jaune).

Les autres zones sur chacune des faces du plateau de jeu sont:

- dans le coin supérieur droit du plateau, une zone circulaire appelée la roue, comprenant huit emplacements indiquant les choix d'action
- un tableau représentant une échelle de progrès contenant huit emplacements
- un tableau indiquant le nombre de personnages historiques requis pour obtenir la victoire

MISE EN PLACE

1. Tri du matériel de jeu commun

Diviser les 35 cartes de personnages historiques en cinq piles.

Séparer ainsi les rois, les savants, les généraux, les citoyens et les navigateurs. Dans chaque pile, les personnages sont rangés dans l'ordre croissant de leur numéro de manière à ce que celui possédant le plus petit numéro soit situé sur le sommet de la pile. De cette manière, on sait toujours combien il reste de personnages historiques dans chacune des piles.

Les marqueurs de marbre (blanc), de fer (bleu) et d'or (jaune), ainsi que les 30 pièces de monnaie et les 20 temples blancs sont placés à côté du plateau de jeu et constituent une réserve commune, la banque.

2. Distribution des nations

Selon le nombre de joueurs, les nations suivantes sont en jeu :

Pour la face en allemand du plateau de jeu :

Grecs (Griechen), Romains (Römer) et Germains (Germanen) : toujours en jeu

Phéniciens (Phönizier) : ajoutés dans une partie à au moins 4 joueurs

Carthaginois (Karthager) : ajoutés dans une partie à au moins 5 joueurs

Perses (Perser) : ajoutés dans une partie à 6 joueurs

Pour la face en anglais du plateau de jeu :

Grecs (Greece), Perses (Persia) et Arabes (arabia) : toujours en jeu

Phéniciens (Phoenicia) : ajoutés dans une partie à au moins 4 joueurs

Egyptiens (Egypt) : ajoutés dans une partie à au moins 5 joueurs

Babyloniens (Babylonia) : ajoutés dans une partie à 6 joueurs

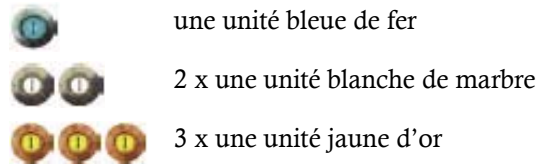
Pour chaque nation, il y a une carte de nation sur laquelle sont indiquées ses villes de départ. Les cartes de nation des nations en jeu sont distribuées au hasard entre les joueurs.

Les joueurs peuvent aussi décider de choisir leurs nations de départ, en commençant par le joueur le plus jeune.



3. Distribution du matériel de jeu

Chaque nation débute le jeu avec les éléments suivants :



De plus, chaque nation reçoit les éléments de sa couleur :

17 légions, 17 galères et 25 jetons de ville

En cours de jeu, aucune nation ne peut posséder plus de 17 légions, 17 galères et 25 jetons de ville.

4. Occupation des trois villes de départ

Chaque nation débute la partie avec une ville de marbre, une ville de fer et une ville d'or. La localisation des trois villes de départ varie en fonction du nombre de nations en jeu. Ces villes de départ sont toujours indiquées sur la même ligne sur les cartes de nation, comme suit :

Ligne 3 : villes de départ avec trois nations en jeu

Ligne 4 : villes de départ avec quatre nations en jeu

Ligne 5 : villes de départ avec cinq nations en jeu

Ligne 6 : villes de départ avec six nations en jeu

Sur le plateau de jeu, un jeton de ville de la couleur de la nation concernée est placé sur chacune des villes de départ.

ANTIKE à 2 joueurs :

Un joueur joue les Romains et les Phéniciens, l'autre joue les Germains et les Grecs (dans le scénario en anglais, un joueur joue les Perses et les Phéniciens et l'autre joue les Grecs et les Arabes). Chaque nation joue de manière indépendante. Les éléments de jeu ainsi que les personnages historiques de chacune des deux nations jouées par un même joueur doivent être bien séparés. Le jeu se termine dès qu'une des quatre nations a gagné neuf personnages historiques.

ANTIKE à 3 joueurs :

Il est recommandé de terminer le jeu lorsqu'une nation gagne 10 personnages historiques. Bien que le tableau sur le plateau de jeu indique plus de personnages, l'objectif de 12 personnages peut mener à une situation dans laquelle le jeu se termine avec difficulté, lorsqu'il n'y a plus que des généraux disponibles et que tous les temples sur le plateau sont très bien protégés.

DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Avant et après chaque mouvement sur la roue, des actions additionnelles sont possibles.

Avant chaque phase de mouvement

Prendre une pièce de monnaie

Durant son tour, immédiatement avant le mouvement sur la roue, la nation peut prendre une pièce de monnaie de la banque. A tout moment, c'est-à-dire dans le tour où elle est prise ou dans un tour ultérieur, cette pièce de monnaie peut être utilisée comme une unité de marbre, de fer ou d'or. S'il n'y a plus de pièce de monnaie dans la banque, la nation peut prendre à la place une unité de marbre, de fer ou d'or.

Conseil de jeu :

La pièce de monnaie peut aussi être prise par toutes les nations une seule fois par tour de jeu, immédiatement avant que ce ne soit au tour de la première nation à jouer.

Choix de mouvement

Pour chaque mouvement, un nouvel emplacement de jeu sera choisi sur les huit sections de la roue. Les joueurs effectuent leur mouvement dans le sens des aiguilles d'une



montre et peuvent choisir un emplacement situé un, deux ou trois emplacements plus loin et ce gratuitement. Pour se déplacer de quatre emplacements vers l'avant, le joueur doit payer à la banque une de ses ressources (une unité de marbre, de fer ou d'or, ou une pièce de monnaie). Pour se déplacer de cinq emplacements vers l'avant, le joueur doit payer à la banque deux de ses ressources, un déplacement de six emplacements requiert trois ressources et ainsi de suite. Un joueur ne peut pas rester dans l'emplacement choisi au tour précédent. Pour utiliser deux fois de suite le même emplacement, il faut obligatoirement avancer de huit emplacements et payer ainsi cinq ressources.

Exemple:

Pour sélectionner « manœuvre » (maneuver) lors de deux tours successifs, il faut se déplacer sur la roue de quatre emplacements et payer à la banque une unité de marbre, de fer ou d'or, ou une pièce de monnaie.

Après la phase de mouvement

Création de villes (facultatif)

Après la résolution de la phase de mouvement sur la roue, une nation peut créer une ou plusieurs nouvelles villes dans une province dans laquelle aucune nation n'a encore de ville. Une unité militaire (légion ou galère) de la nation doit être présente dans cette province. Les unités militaires des autres nations présentes dans cette province n'empêchent pas la construction de ville. Pour chaque ville créée, la nation doit payer à la banque une unité de marbre, une unité de fer et une unité d'or. Les pièces de monnaie peuvent être utilisées à la place. Un pion de ville est ensuite posé sur le plateau de jeu.

Prendre un personnage historique si possible

Le but du jeu est de gagner un certain nombre de personnages historiques (rois, savants, généraux, citoyens et navigateurs). Après chaque phase de mouvement, une nation peut gagner un ou plusieurs personnages historiques, si les conditions appropriées sont remplies et si le personnage historique concerné est toujours disponible dans la réserve. Ceci est expliqué ci-après de manière plus détaillée.

Qui commence le jeu ?

La nation qui commence le jeu est celle dont le numéro indiqué sur sa carte de nation est dans un cercle rouge. Ceci varie en fonction du nombre de joueurs. Par exemple, à 6 joueurs les Carthaginois jouent en premier lieu.

Au début du jeu :

Le premier emplacement sur la roue (contenant huit emplacements) est choisi librement par chaque joueur. Il faut indiquer cet emplacement avec le grand pion de votre couleur.

EMPLACEMENT SUR LA ROUE

Il y a trois sortes d'emplacement sur la roue (cercle contenant huit sections) :

- emplacements de production de ressources: un pour le marbre (marble/marmor), un pour le fer (iron/eisen) et un pour l'or (gold)
- emplacements de développement avec utilisation des ressources: temple (temple/tempel), armement (arming/rüsten) et savoir-faire (know-how/fortschritt)
- deux emplacements de manœuvre (maneuver/manöver) pour l'action militaire

Pour pouvoir utiliser les actions « temple », « armement » et « savoir-faire », il faut payer les ressources appropriées de marbre, de fer ou d'or, ou il faut utiliser à la place les pièces de monnaie.

L'emplacement de l'action qui utilise un type de ressource se trouve quatre emplacements avant l'emplacement de production de la ressource en question.

ACTIONS DE PRODUCTION

Conseil de jeu :

La ressource d'une cité peut être déterminée par la couleur sous son nom.



Marbre

Pour chaque cité de marbre qu'une nation possède sur le plateau de jeu, celle-ci reçoit :

- une unité de marbre par ville de marbre sans temple
- trois unités de marbre par ville de marbre avec un temple

Exemple :

Une nation possède trois villes de marbre, l'une d'elle ayant un temple. Cette nation reçoit de la banque 1 + 1 (deux villes sans temple) + 3 (une ville avec temple) = 5 unités de marbre.

Stratégie :

Le marbre est utilisé pour construire des temples qui triplent la capacité d'une ville.



Fer

Pour chaque cité de fer qu'une nation possède sur le plateau de jeu, celle-ci reçoit :

- une unité de fer par ville de fer sans temple
- trois unités de fer par ville de fer avec un temple

Stratégie :

Le fer est utilisé pour déployer de nouvelles légions et galères, afin d'améliorer les capacités d'attaque et de défense.



Or

Pour chaque cité d'or qu'une nation possède sur le plateau de jeu, celle-ci reçoit :

- une unité d'or par ville d'or sans temple
- trois unités d'or par ville d'or avec un temple

Stratégie :

L'or est utilisé pour réaliser des progrès, afin d'améliorer les capacités militaires et économiques.

La production de marbre, de fer et d'or peut-être améliorée grâce au progrès « marché » (marktplatz/market) et au progrès « monnaie » (währung/currency).

ACTIONS DE DEVELOPPEMENT



Temple

Une nation peut construire un ou plusieurs nouveaux temples. Chaque nouveau temple coûte cinq unités de marbre qui doivent être payées à la banque. Les temples sont posés sur les villes sur le plateau de jeu.

Quand une ville possède un temple ses niveaux de satisfaction et de productivité s'accroissent, avec comme résultat que ses capacités de production, d'armement et de défense sont triplées.

Une ville ne peut posséder qu'un seul temple. Si les 20 temples sont déjà posés sur le plateau de jeu, aucun autre temple ne peut être construit à moins qu'un des temples soit détruit et reconstruit ultérieurement.

Exemple :

Une nation souhaite construire des temples dans deux villes. Elle doit payer 10 unités de marbre à la banque et poser un temple sur chacune des deux villes.

Stratégie :

Les temples triplent la capacité d'une ville. Il convient d'être prudent lorsque l'on construit des temples dans des villes menacées militairement.



Armement

Une nation peut créer des unités militaires supplémentaires (c'est-à-dire des légions et/ou des galères). Chaque nouvelle unité militaire coûte une unité de fer qui doit être payée à la banque. L'unité militaire créée peut être posée dans n'importe quelle province contenant une ville possédée par la nation qui crée cette unité. Les règles de pose suivantes sont applicables :

- une seule unité militaire peut être posée dans une province contenant une ville sans temple
- trois unités militaires peuvent être posées dans une province contenant une ville avec un temple

Les légions et les galères peuvent être posées dans une province même si des unités militaires appartenant à d'autres nations sont présentes dans celle-ci. La limitation de pose ne s'applique qu'au moment où les unités militaires sont posées durant un même tour. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités militaires pouvant se trouver au même moment dans une province.

Dans les provinces n'ayant que des frontières maritimes (bleues), seules les galères peuvent être posées. Dans les provinces n'ayant que des frontières terrestres (rouge), seules les légions peuvent être posées.

Conseil de jeu :

Lorsque que l'on pose plusieurs unités militaires, il est conseillé de les poser toutes sur leur côté et de les redresser sur le plateau de jeu après la fin du tour.

Exemple :

Une nation possède trois villes dont deux avec un temple. Cette nation peut créer jusqu'à sept nouvelles unités militaires dans les trois provinces contenant ses villes. Il ne faut pas oublier qu'une unité de fer doit être payée à la banque pour chaque unité posée.

Stratégie :

Avec des légions et des galères les nations peuvent étendre leur position pour mieux se défendre ou pour mieux attaquer les autres nations.



Savoir-faire

Une nation peut progresser d'une ou plusieurs étapes sur l'échelle de progrès. Chaque progrès est payé à la banque avec de l'or. Il existe une distinction entre :

- les progrès de base (roue, voile, marché et monarchie) et
- les progrès supérieurs (routes, navigation, monnaie et démocratie)

Pour acquérir un progrès supérieur, il faut d'abord acquérir le progrès de base correspondant.

Ainsi :

- « routes » requiert que l'on possède déjà « roue »
- « navigation » requiert que l'on possède déjà « voile »
- « monnaie » requiert que l'on possède déjà « marché »
- « démocratie » requiert que l'on possède déjà « monarchie »

 +1	 +1	 +1	 +1
WHEEL	SAILING	MARKET	MONARCHY
 +2	 +2	 +2	 +2
ROADS	NAVIGATION	CURRENCY	DEMOCRACY

ACTIONS DE DEVELOPPEMENT

Chaque progrès de base acquis est indiqué sur l'échelle de progrès à l'aide d'un pion coloré de la nation concernée. Quand le progrès supérieur est acquis, ce pion est déplacé dans la direction de la flèche et est placé sur l'emplacement du progrès supérieur.

Il faut payer à la banque :

- sept unités d'or pour un nouveau progrès de base et dix unités d'or pour le progrès supérieur, si ces progrès n'ont pas encore été acquis par une autre nation.
- trois unités d'or pour un nouveau progrès de base et cinq unités d'or pour le progrès supérieur, si ces progrès ont déjà été acquis par une autre nation.

Chaque fois qu'une nation est la première dans le jeu à acquérir un nouveau progrès particulier, elle accomplit une réussite de civilisation particulière. Elle gagne pour cela, et à chaque fois, un savant historique.

Exemple:

Une nation ne possède aucun progrès et souhaite acquérir le progrès « navigation ». D'autres nations possèdent déjà « voile », mais aucune n'a encore acquis « navigation ». La nation doit payer 3 unités d'or pour « voile » et 10 pour le premier progrès supérieur « navigation », soit un total de 13 unités d'or à payer à la banque. Un pion de la couleur de la nation est placé sur l'emplacement « navigation » sur l'échelle de progrès. Comme cette nation est la première à acquérir le progrès « navigation », elle obtient un savant historique du stock disponible.

Si une nation acquiert tous les progrès, elle peut échanger librement, à partir de ce moment, le marbre, le fer ou l'or contre une autre ressource.



Le fait d'obtenir un progrès confère de nouvelles capacités à la nation. Ces nouvelles capacités sont les suivantes:

Roue (Rad/wheel)

Chaque légion de la nation peut réaliser jusqu'à deux manœuvres quand l'action « manœuvre » est choisie.

Routes (Strassenbau/roads)

Chaque légion de la nation peut réaliser jusqu'à trois manœuvres quand l'action « manœuvre » est choisie.

Voile (Segeln/sailing)

Chaque galère de la nation peut réaliser jusqu'à deux manœuvres quand l'action « manœuvre » est choisie.

Navigation (Navigation)

Chaque galère de la nation peut réaliser jusqu'à trois manœuvres quand l'action « manœuvre » est choisie.

Marché (Marktplatz/market)

Lorsque l'action de production de marbre, de fer ou d'or est choisie par la nation, celle-ci reçoit une unité supplémentaire de la ressource en question.

Monnaie (Währung/currency)

Lorsque l'action de production de marbre, de fer ou d'or est choisie par la nation, celle-ci reçoit deux unités supplémentaires de la ressource en question.

Exemple : une nation produit cinq unités de marbre grâce à une ville de marbre avec un temple et à deux villes de marbre sans temple. Avec le progrès « marché », la nation recevrait six unités de marbre et avec le progrès « monnaie » elle recevrait sept unités de marbre.

Monarchie (Monarchie/monarchy)

La valeur de défense de toutes les villes de la nation est augmentée de un.

Démocratie (Demokratie/democracy)

La valeur de défense de toutes les villes de la nation est augmentée de deux.

ACTION MILITAIRE

L'emplacement « manœuvre » est disponible deux fois sur la roue, de manière à ce que toutes les nations disposent d'une meilleure flexibilité militaire.



Manœuvre

Les unités militaires peuvent réaliser une manœuvre de déplacement ou une manœuvre de conquête. Toutes les unités militaires (galères et légions) d'une nation peuvent agir dans n'importe quel ordre durant un tour.

Au début du jeu, une unité militaire peut agir une seule fois par tour lorsqu'elle effectue une action de manœuvre. Avec certains progrès, le nombre d'actions possibles pour une unité militaire est augmenté (voir « savoir-faire »). Avec ces progrès, les manœuvres de déplacement et de conquête peuvent être combinées pour une unité militaire, durant le même tour.

Exemple :

Une légion peut disposer de trois manœuvres avec le progrès « routes ». Elle se déplace en premier lieu dans une province voisine (1ère manœuvre), entre dans une seconde province (2ème manœuvre) et participe ensuite à la conquête d'une ville (3ème manœuvre qui est une manœuvre de conquête)

Manœuvre de déplacement

Une manœuvre de déplacement implique qu'une unité militaire traverse une frontière pour se rendre dans une province voisine. Les frontières rouges ne peuvent être traversées que par les légions. Les frontières bleues ne peuvent être traversées que par les galères. Les frontières qui combinent le rouge et le bleu peuvent être traversées par les légions et les galères.

Conseil de jeu :

Dans le cours du jeu, il faut bien noter les manœuvres dès qu'elles sont exécutées dès lors que dans le cas contraire une certaine confusion pourrait surgir.

Les unités militaires peuvent entrer dans des provinces qui contiennent déjà des unités militaires d'autres nations. Cela ne déclenche un combat que si un des camps le réclame. Les légions ne peuvent combattre que d'autres légions et les galères ne peuvent combattre que d'autres galères.

Les nations qui combattent perdent chacune le même nombre d'unités militaires similaires, les unités perdues étant retirées du plateau de jeu.

Exemple:

Une nation pénètre avec trois galères dans la province d'Athènes (Athens), province dans laquelle les Grecs possèdent une galère et une légion. Les Grecs réclament un combat. La nation qui entre dans la province et la nation des Grecs retirent chacune une galère du plateau de jeu. La légion des Grecs n'est pas impliquée dans le combat dès lors qu'elle ne peut pas se battre contre des galères.

Tous les combats sont résolus l'un après l'autre. Après chaque combat, l'unité militaire suivante peut débiter sa manœuvre de déplacement.

Une ville n'est en aucun cas affectée par les unités militaires d'autres nations situées dans sa province. Aussi longtemps qu'elle n'est pas conquise, une ville peut continuer à produire et à créer des unités militaires supplémentaires.

Manœuvre de conquête

Par contraste avec le combat dans une province, une manœuvre de conquête est obligatoire pour la conquête d'une ville. Seules les unités militaires qui sont déjà présentes dans la province de la ville et qui peuvent encore réaliser une manœuvre peuvent participer à la conquête de cette ville.

Si une nation ne possède plus qu'une seule ville, celle-ci ne peut pas être conquise.

A moins qu'une ville ne fasse l'objet d'une conquête, elle ne peut pas être attaquée. Soit il y a une conquête de la ville, soit il n'y en a pas. Il n'y a rien dans le jeu qui corresponde au concept de « manœuvre de conquête non réussie ».

En premier lieu, la valeur de défense de la ville qui est à conquérir est déterminée de la manière suivante:

- 1 pour une ville sans temple
- 3 pour une ville avec un temple

A cette valeur de défense il faut ajouter :

- le nombre de légions et de galères du défenseur situés dans la province de la ville
- un bonus de progrès de 1 ou 2 si le défenseur possède « monarchie » ou « démocratie »

ACTION MILITAIRE



Exemple :

Le défenseur possède une galère et deux légions dans la province de Tacape. La ville a un temple. Le défenseur possède le progrès « démocratie ». La valeur de défense de sa ville est donc de 3 (ville avec temple) + 3 (unités militaires) + 2 (bonus du progrès « démocratie ») = 8.

Le conquérant retire de la province un nombre d'unités militaires égal à la valeur de défense de la ville. Les unités militaires qui ont déjà terminé leur(s) manœuvre(s) ne peuvent pas participer à la conquête.

La ville est conquise lorsque la valeur d'attaque (total des unités militaires) du conquérant est au moins égale à la valeur de défense de la ville. Pour que la ville soit conquise, il n'est pas nécessaire qu'une unité du conquérant subsiste après le retrait de ses unités militaires (Ndt: ce paragraphe ne figure pas dans les règles originales en anglais - Source www.boardgamegeek.com).

En cas de conquête victorieuse d'une ville, le défenseur retire du plateau de jeu:

- son pion de ville
- son temple s'il y en avait un
- toutes ses légions et ses galères présentes dans la province de la ville conquise

Le temple détruit est remis dans le stock et pourra être reconstruit ultérieurement par une des nations.

La ville conquise change de propriétaire. La nation qui a conquis la ville pose un pion de ville de sa couleur sur celle-ci.

Si le conquérant possède déjà 25 villes et que, par conséquent, il n'a plus de jeton de ville, il renonce à une des villes qu'il possédait déjà et peut utiliser ce pion de ville pour établir une nouvelle ville.

Conseil de jeu :

La conquête d'une ville est la seule occasion lors de laquelle les légions et les galères peuvent se combattre. Ainsi, par exemple, une ville qui n'est défendue que par des légions peut être conquise par des galères et vice versa.



Exemple :

Une légion et une galère grecques se trouvent dans la province d'Athènes. La ville d'Athènes possède un temple. Le conquérant possède dans la province d'Athènes six galères qui n'ont pas encore réalisé complètement leur(s) manœuvre(s). Avec la conquête d'Athènes, le défenseur perd toutes ses unités militaires, son temple et sa ville. Le conquérant perd cinq galères et pose son jeton de ville sur Athènes.

Combat sans déplacement

En plus de leurs déplacements et de leurs conquêtes, les nations peuvent combattre à n'importe quel moment durant leur tour de manœuvre. Ceci vaut également pour les unités militaires qui ne souhaitent ou ne peuvent plus réaliser de manœuvres.

Les légions ne peuvent combattre que d'autres légions et les galères ne peuvent combattre que d'autres galères. Lors du combat, les nations enlèvent en même temps du plateau de jeu une de leurs unités militaires (retrait des unités au taux de 1:1) jusqu'à qu'il n'y ait plus d'unités qui se combattent.

ACTION MILITAIRE

EXEMPLES SUPPLEMENTAIRES

Exemple A

Les Grecs détiennent le progrès « démocratie » et le conquérant détient le progrès « voile ». Le conquérant a quatre galères dans la province d'Ephesos et une galère dans la province de Cyrène. Comment Athènes est-elle conquise ?



Dès lors que les Grecs ont deux unités militaires et la démocratie, le conquérant devrait mobiliser dans la province d'Athènes cinq unités militaires qui peuvent encore réaliser une manœuvre. Heureusement, la galère de la province de Cyrène dispose de deux manœuvres de déplacement, elle peut se déplacer dans la province d'Athènes et combattre la galère grecque, ce qui fait que chacune d'elles est retirée du plateau. Sans la galère grecque, la valeur de défense d'Athènes est réduite à 4. Ainsi, Athènes est conquise avec les quatre galères de la province d'Ephesos.

Exemple B

Si Athènes est défendue par deux légions plutôt que par une légion et une galère, elle ne peut pas être conquise.



Bien entendu, la galère de la province de Cyrène peut entrer dans la province d'Athènes, mais ne peut pas ensuite participer à la conquête (elle n'a plus d'action de manœuvre), ni participer à un combat (les légions et les galères ne peuvent pas se battre l'une contre l'autre). La valeur de défense d'Athènes demeure de 5, mais le conquérant ne peut mobiliser que quatre galères provenant de la province d'Ephesos.

PERSONNAGES HISTORIQUES

Le but du jeu est d'être la première nation à gagner un certain nombre de personnages historiques.

Il y en a 35 :



ROIS (König) (9)

Pour chaque série de 5 villes qu'elle construit, une nation reçoit un roi historique. Quand elle construit sa 10ème ville, elle reçoit un second roi, et elle en reçoit un troisième pour sa 15ème ville, et ainsi de suite.



SAVANT (Gelehrter) (8)

Une nation reçoit un savant historique chaque fois qu'elle est la première à obtenir un progrès déterminé. Elle reçoit un second savant pour son second « premier » progrès, un troisième pour son troisième « premier » progrès et ainsi de suite.



GENERAUX (Feldherr) (7)

Chaque fois qu'elle détruit un temple, une nation reçoit un général historique. Un temple est détruit lorsque la ville dans laquelle il se trouve est conquise. Si une nation détruit un second temple, elle reçoit un second général et ainsi de suite.



CITOYENS (Bürger) (6)

Pour chaque série de trois temples qu'elle possède, une nation reçoit un citoyen historique. Si elle possède six temples, elle reçoit un second citoyen historique, un troisième si elle a neuf temples et ainsi de suite.



NAVIGATEURS (Seefahrer) (5)

Si une nation occupe sept mers, elle reçoit un navigateur historique. Si elle occupe 14 mers, elle reçoit un second navigateur historique. Une province est considérée comme occupée par une nation si à la fin du mouvement choisi sur la roue, au moins une des galères de cette nation est présente dans celle-ci. Dès lors que des galères de plusieurs nations peuvent être présentes en même temps dans une province, cette province pourra entrer en ligne de compte pour déterminer l'occupation maritime de plusieurs nations.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
						6	5	4			3

Les personnages historiques sont gagnés à la fin du tour de jeu (après que le joueur ait effectué son mouvement et éventuellement construit une ou plusieurs villes) lors duquel les conditions décrites ci-avant sont remplies. Il faut toujours prendre, pour chacune des cinq piles, la carte de personnage avec le nombre le plus bas (par exemple, on prend en premier lieu le n° 1 (8), ensuite le n° 2 (8) et ainsi de suite).

Comme les actions historiques mémorables demeurent toujours dans les souvenirs, une fois gagné, un personnage historique ne peut pas être perdu. Les personnages historiques gagnés par une nation ne sont pas perdus, même si les conditions qui ont permis de les gagner ne sont plus remplies.

Exemple :

Une nation crée une nouvelle cité et possède maintenant 10 villes. De ce fait, elle reçoit son second roi historique. Durant le tour suivant, une ville de cette nation est conquise, de sorte qu'elle ne possède plus que 9 villes et ne remplit dès lors plus les conditions qui prévalent pour l'obtention d'un second roi. La nation conserve néanmoins son second roi. Si par après cette même nation construit une nouvelle ville et atteint le nombre de 10 villes possédées, elle ne reçoit pas un autre roi historique. En effet, la condition pour obtenir un troisième roi est de posséder 15 villes !

FIN DU JEU ET VICTOIRE

La nation qui possède la première le nombre suivant de personnages historiques gagne la partie :

Avec 6 nations:	7 personnages historiques
Avec 5 nations:	8 personnages historiques
Avec 4 nations:	9 personnages historiques
Avec 3 nations:	10 (recommandé) ou 12 personnages historiques

Bien que cela soit rare, il existe un autre cas possible de fin de partie: dans une partie avec 5 ou 6 nations, si les 35 personnages historiques ont déjà été gagnés, mais qu'aucune nation n'en possède le nombre requis pour la victoire, la partie est gagnée par la prochaine nation qui détruira un temple.

FAQs

Quels sont les stratégies de début de parties ?

Avec les matières premières que chaque nation possède en début de partie, les stratégies de départ suivantes peuvent être envisagées:

Stratégie de croissance: Choisissez l'emplacement « marbre » sur la roue, puis déplacez-vous sur l'emplacement « temple » (en payant une unité d'or pour pouvoir atteindre cet emplacement) puis construisez un temple en payant 3 unités de marbre et deux pièces de monnaie, ainsi une ville de votre choix triplera sa capacité.

Stratégie militaire: Utilisez l'emplacement « armement » et payer une unité de fer et une pièce de monnaie pour créer deux unités militaires. Durant le tour suivant, utilisez l'emplacement « manœuvre » pour déplacer les deux unités et à la fin de ce tour créez une ville en payant une unité d'or, une de marbre et une pièce de monnaie.

Stratégie de progrès : Utilisez l'emplacement « or », puis l'emplacement « marbre », et ensuite durant le troisième tour utilisez l'emplacement « savoir-faire » en payant quatre unités d'or et trois pièces de monnaie pour acquérir un progrès de base et gagner de ce fait un savant historique.

Quelle est la meilleure stratégie ?

Il n'existe pas une seule stratégie qui soit la meilleure. Les nations qui possèdent beaucoup de villes et d'unités militaires ont souvent peu de personnages historiques. Les nations les plus souvent victorieuses sont celles qui possèdent un mélange de personnages historiques. Les personnages historiques qu'il convient idéalement d'acquérir sont ceux qui nécessitent le moins de dépenses en temps et en ressources. Aucun déplacement inutile ne doit être entrepris.

Les nations peuvent-elles conclure des accords ?

Oui, cela n'est pas interdit. Ainsi, par exemple, des accords peuvent être conclus en ce qui concerne des zones d'influence ou des pactes de non-agression. Toutefois, le respect des accords conclus ne peut pas être imposé: si une des parties décide de ne pas respecter un accord, aucune règle ne permet de l'en empêcher. L'exécution des accords ne se fonde que sur la confiance réciproque que se font les parties.

Les nations peuvent-elles commercer entre elles ?

Non. Les nations ne peuvent ni s'échanger, ni se prêter, ni se donner, ni se transférer d'une autre manière des ressources ou des pièces de monnaie. La banque ne fait pas crédit et ne fournit pas d'avances.

Que se passe-t-il si les réserves de la banque ou des nations sont épuisées ?

Dans ce cas, aucune autre unité de ressource ne peut être obtenue. Aucun nouveau temple ou nouvelle unité militaire ne peut être établi s'il n'y a plus de temple en réserve dans la banque ou d'unité militaire dans la réserve de la nation concernée. Les pièces de monnaie constituent la seule exception à cette règle dans la mesure où s'il n'y a plus de pièce de monnaie dans la banque, la nation peut choisir librement de prendre une unité de marbre, de fer ou d'or à la place.

Les légions peuvent-elles être transportées au travers des mers ?

Non. Les légions et les galères sont des unités militaires équivalentes qui ne peuvent traverser que certaines frontières de province. Ainsi, les galères ne peuvent traverser que des frontières maritimes.

Quand les nations peuvent-elles combattre avec leurs unités militaires ?

Il existe trois possibilités:

1. La nation qui choisit l'emplacement « manœuvre » peut à n'importe quel moment durant son déplacement combattre des légions et/ou des galères étrangères à raison d'un retrait d'unités au taux de 1:1.
2. En dehors de son tour de jeu, une nation peut contraindre un retrait d'unités au taux de 1:1 quand une autre nation fait entrer des unités dans la province qu'elle occupe, et seulement dans cette province.
3. La nation dont une des villes fait l'objet d'une manœuvre de conquête doit défendre sa ville avec toutes les unités militaires qu'elle détient dans la province de cette ville. C'est uniquement dans ce cas que les galères et les légions peuvent se battre ensemble.

En résumé, un combat n'est possible que si une nation choisit l'emplacement « manœuvre ».

VARIANTE

Partie plus longue:

Si vous souhaitez que la partie soit plus longue, chaque nation peut commencer le jeu avec une seule ville de départ. Celle-ci est choisie librement parmi les trois villes de départ indiquées sur la carte de la nation.

AIDE DE JEU

1. PRENDRE UNE PIECE DE MONNAIE

(qui peut-être utilisée comme du marbre, du fer ou de l'or)

2. DEPLACEMENT SUR LA ROUE

(gratuitement de 1, 2 ou 3 emplacements)

Production	MARBRE	Production de chaque ressource comme suit : Chaque ville sans temple donne 1 unité Chaque ville avec temple donne 3 unités + bonus « marché » + 1, « monnaie » + 2
	FER	
	OR	
Développement	TEMPLE	payer 5 unités de marbre pour un nouveau temple 1 temple maximum par ville
	ARMEMENT	payer 1 unité de fer pour une nouvelle légion ou galère Sans temple, poser maximum 1 unité dans la province Avec temple, poser maximum 3 unités dans la province
	SAVOIR-FAIRE	payer 7 (3) unités d'or par progrès de base ou 10 (5) unités d'or par progrès supérieur, la première nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé pour le progrès.
Déplacement	MANŒUVRE	toutes les unités militaires peuvent se déplacer dans les provinces voisines. Bonus : « roue/voile » + 1, « routes/navigation » + 2 Combat : légion contre légion/galère contre galère Conquête de ville : uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête réussie si le nombre d'unités du conquérant = 1 (si ville avec temple 3) + nombre d'unités du défendeur + son bonus « monarchie » + 1, « démocratie » + 2.

3. CONSTRUCTION DE VILLES

(uniquement dans les provinces où la nation possède déjà des unités militaires)

Payer 1 marbre, 1 fer et 1 or pour chaque nouvelle ville

4. OBTENTION DE PERSONNAGES HISTORIQUES

Rois (9)	: 1 par série de 5 villes
Savants (8)	: nation première à gagner un progrès
Généraux (7)	: 1 par temple détruit
Citoyens (6)	: 1 par série de 3 temples
Navigateurs (5)	: 1 par série de 7 mers