

## ANTIKE: KORTE REGELS

### 1. BEWEG OP HET RONDEEL

(1-3 stappen gratis, betaal 1 grondstof voor elke bijkomende stap)

<b>Marmar</b>	produceer
<b>Ijzer</b>	produceer
<b>Goud</b>	produceer
<b>Tempel</b>	produceer

Voor elk van jouw steden die deze grondstof produceert, neem je 1 eenheid hiervan per stad zonder tempel en 3 eenheden per stad met tempel  
+ bonus, indien het geval: *markt +1, deviezen +2.*  
Betaal 5x marmar voor elke nieuwe tempel. Steeds max. 1 tempel per stad.

**Bewapening**  
Betaal 1x ijzer om een legioen of galei in jouw provincie te installeren. Voeg max. 1 per beurt toe indien zonder tempel, 3 in geval van een tempel.

**Know-How**  
Betaal 7x goud per nieuw basis knowhow, 10 per nieuwe bijkomende, 3 per oude basis, 5 per oude bijkomende knowhow

**Manoeuvr**  
Militaire eenheden kunnen 1x per beurt manoeuvreren, maar 2x met *wiel/zellen* knowhow, of 3x met *wegen/navigatie* knowhow. Manoeuvres, die gecombineerd kunnen worden:

**Beweging** – zet naar de volgende provincie.

**Verovering** – Vergelijk de verdedigingswaarde van de tegenstander met eenheden in de doelprovincie. Verdedigende sterkte = 1 per stad zonder tempel, of 3 per stad met tempel.  
+ totale verdedigende eenheden in de doelprovincie.

+ bonus, indien toepasselijk: *monarchie + 1, democratie +2.*  
Gevecht: legioenen schakelen legioenen uit, galeien galeien 1:1

2. **STICHT STEDEN** Enkel in provincies die jouw militaire eenheid bevatten: betaal 1x marmar, 1x ijzer en 1x goud per nieuwe stad.

3. **WIN SLEUTELFIGUUR** Koning, geleerde, generaal, burger, zeeman.

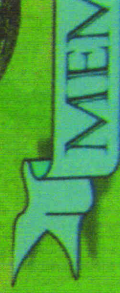
RÈGLES FRANÇAISE, REGOLE ITALIANO  
REGLAS ESPAÑOL ...  
[www.strategie-spiele.de/antike](http://www.strategie-spiele.de/antike)

ANTIKE-VIDEO:  
<http://www.boardgameswithscott.com/?p=20>

eggertspiele  
www.eggertspiele.com

# ANTIKE RULES

A STRATEGY GAME  
FOR 2 TO 6 PLAYERS  
BY MAC GERDTS



# ANTIKE

<i>Omschrijving</i> .....	<i>I</i>
<i>Spelmateriaal</i> .....	<i>II</i>
<i>Spelvoorbereiding</i> .....	<i>III</i>
<i>Doel van het spel</i> .....	<i>IV</i>
<i>Spelverloop</i> .....	<i>V</i>
<i>Productieacties</i> .....	<i>VI</i>
<i>Marmor</i>	
<i>Ilzer</i>	
<i>Goud</i>	
<i>Gebruiksacties</i> .....	<i>VI</i>
<i>Tempel</i>	
<i>Bewapening</i>	
<i>Knowhow</i>	
<i>Militaire actie</i> .....	<i>VIII</i>
<i>Fase 1: Beweging</i>	
<i>Fase 2: Verovering</i>	
<i>Voorbeelden van militaire actie</i> .....	<i>X</i>
<i>Strategische tips</i> .....	<i>XI</i>
<i>Veel gestelde vragen (FAQ)</i> .....	<i>XII</i>
<i>Ludo ergo sum</i> .....	<i>XIII</i>
<i>Varianten van Antike</i> .....	<i>XIII</i>



## LUDO ERGO SUM

"LUDO ERGO SUM".

(Cf. Latijn: ik speel, dus ik ben)

Het spel ANTIKE verscheen eind 2004, als de verdere ontwikkeling van spellen met historisch thema, die enkel in beperkte privé-kringen werden gespeeld. Antike wilde een strijd met eenvoudige regels, veel variaties en één die nog prikkelende strategische uitdagingen biedt na jaren spelen.

De evolutie van ANTIKE was een collectieve inspanning, met veel testen, zonder dewelke het spel zoals het er nu is, nooit mogelijk zou zijn geweest. Het meeste van het uittesten vond plaats in Hamburg-Rieckhof (Duitsland). Peter Dörsam en Peter Eggert gaven nuttige kritiek, samen met Stefan Fellehner, Rainer Vogler, Stephan Borowski, Kai Hollenbach, Thomas Mumm en anderen. Bij Eggertspiele, een kleine uitgever met veel ervaring in unieke spellen, was het enthousiasme aanstekelijk. Financiële steun was reeds gegeven door de firma PD. De grafische talenten van Sieffi Krage maakten de productie van het spel in zijn huidige staat mogelijk.

Doorheen het uittesten van het spel, werden de spelregels constant eenvoudiger en gemakkelijker gemaakt om te gebruiken. Zaken die ervoor zorgden dat het spel gecompliceerder werd in plaats van aangenamer, werden geëlimineerd. Toch werd de variëteit en uitdaging behouden, helgeen een prioriteit was.

Dit leidt ertoe dat ANTIKE niet alleen uren plezier biedt, maar ook spelmateriaal van hoge kwaliteit, met meer dan 400 houten spelonderdelen. Het dubbelzijdig spelbord biedt nog meer speelplezier. Heb je enige kritiek of suggesties, dan wel ideeën voor andere spelvariantes?

Onze website [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de) is klaar voor elke kritische of positieve commentaar!



Hamburg, 2005

Mac Gerdts

## VARIANTEN VAN ANTIKE

### Expertvariant:

In deze variant ontvangt het volk met alle 8 knowhows geen bijkomend oud personage. De verovering van steden en vermieling van tempels wordt dan nog belangrijker.

### Militaire variant:

Een volk krijgt voor elke generaal 2 overwinningspunten, voor elk ander personage 1 punt (totaal 42). Als 6 volken spelen, wint dit volk dat als eerste 8 overwinningspunten heeft. Het doel is 9 punten met 5 volken, 11 met 4 volken en 13 met 3 volken. Het scorebord duidt OVERWINNINGSPUNTEN aan in plaats van personages. In deze variant wordt geen enkel personage beloond als hij 8 knowhows heeft.

### Langer spel:

Indien een langere speelduur gewenst is, kan elk volk beginnen met één stad. Deze beginsteden kunnen worden gekozen van de drie startsteden op de volkenkaart. Het kan een grote uitdaging zijn om een volk op te bouwen dat initieel slechts heel beperkte actiekeuzes heeft.

### Antike voor drie spelers:

Bij drie spelers, kan het aantal oude personages dat moet worden behaald voor de overwinning, op 10 of 12 spelers worden gesteld. Niettemin vereist het doel van 12 enige ervaring. Zonder een goede kennis van de strategische mogelijkheden, bestaat de kans dat beginners betrokken geraken in lange quasi-patstellingen.



## VEEL GESTELDE VRAGEN (FAQ's)

Mogen volken akkoorden afsluiten?

Ja. Volken kunnen bv. overeen komen om invloedsgebieden te maken of niet-agressie akkoorden af te sluiten. Niettemin kunnen zij niet gedwongen worden om gebonden te zijn door zulke akkoorden. Er is geen regel om nakoming ervan af te dwingen. De sterkte van een akkoord hangt af van de intenties van elke zijde.

Mogen volken met elkaar rullen?

Neen, volken mogen op generlei wijze fiches, munten of grondstoffen rullen, lenen of geven. Ook de bank geeft enkel waarop volken recht hebben en verleent geen voorschotten of krediet.

Wat gebeurt er wanneer de voorraden van de bank of volken uitgeput zijn?

Benevens 1 uitzondering, moeten bank of volk in dat geval verder doen zonder voorraad. Indien bv. de bank geen tempels meer heeft, kunnen er geen meer gebouwd worden. Als een volk geen legioen meer heeft, kan het geen nieuw legioen plaatsen. De enige uitzondering is als de bank geen munten meer heeft. In dat geval mogen de spelers een marmeren, ijzeren of gouden eenheid kiezen ter vervanging.

Wat doet een volk met goud wanneer het reeds alle 8 knowhows heeft?

Het volk met alle knowhows kan grondstoffen rullen met de bank: 2 legioen 1. Zo kan het bv. 3x goud and 1x marmer inruilen tegen 2x ijzer, om hiermee 2 militaire eenheden te kunnen plaatsen.

Kan een legioen zich over water verplaatsen?

Neen. Legioenen en galeien moeten de regels volgen, die hen slechts toelaten bepaalde grenzen te overschrijden. Een galei mag geen land betreden, een legioen geen water.

Kunnen legioenen galeien bevechten?

Neen. Geen gevecht tussen legioenen en galei is mogelijk. Nochtans, in 1 geval, namelijk, de verovering van een stad, kunnen legioenen en galeien elkaar beschrijven. Bv. een stad die enkel door legioenen wordt beschermd, kan door galeien worden veroverd en vice versa.

Wanneer kan een volk haar militaire eenheden gebruiken om te vechten? In drie gevallen:

1. Volken die een fase 1 bewegingsmanoeuvre uitvoeren, kunnen een vijand in dezelfde provincie op elk ogenblik in een wederzijdse destructief gevecht doen belanden, met gelijke eenheden (legioenen of galeien) die elkaar uitschakelen, op 1:1 basis.

2. Volken die niet aan de beurt zijn, kunnen een vijand in dezelfde provincie in een wederzijds gevecht doen belanden, onmiddellijk nadat de vijand die provincie betreft: met verwerende legioenen en galeien die elkaar uitschakelen, op basis van het één-teen-één principe.

3. Volken wiens stad veroverd is, moeten verdedigen met al hun militaire eenheden (legioenen en galeien) die zich bevinden in die stad. Enkel in dit speciale geval (de verovering van een stad) strijden legioenen en galeien tegen elkaar.

Voor een gevecht of verovering, moet dus één volk minstens de actie "manoeuvre" uitkiezen.

Is een stad veroverd, enkel doordat vreemde eenheden haar provincie binnendringen?

Neen. Enkel de beweging van een vijand in een provincie is hier toe niet voldoende. Voor verovering is een fase 2 veroveringsactie nodig.

Kunnen militaire eenheden meermalen aanvallen? Bij een verovering is het leven van een militaire eenheid onmiddellijk beëindigd. Zulke eenheid kan geen tweemaal veroveren, zelfs al heeft deze nog manoeuvreacties over.

Kan een stad worden aangevallen maar niet veroverd? Neen. Zolang een stad niet veroverd is, kan ze niet worden aangevallen. Een niet succesvolle veroveringsactie bestaat niet.

Nog meer vragen? Bezoek ons op [www.eggert-spiele.de](http://www.eggert-spiele.de) of direct op de Antike website: [www.strategie-spiele.de/antike](http://www.strategie-spiele.de/antike)



## BESCHRIJVING

ANTIKE is een uitdagend strategisch spel over de evolutie en strijd van oude beschavingen. De naam van het spel betekent in het Duits: 'ouderdom van de oudheid'.

Oude volken stichten steden, richten tempels op, bevaren de zeeën, vechten conflicten uit en maken wetenschappelijke vooruitgang. Hun legioenen en galeien openen nieuwe gebieden voor nederzettingen en verdedigen tegen de vijand. Voor actie in twee verschillende oude operationele werelden, kiezen spelers één van de volgende volken uit: Grieken, Romeinen, Germaanse stammen, Feniciërs, Carthagers, Perzen, Arabieren, Egyptenaren en Babyloniers.

ANTIKE is geen spel van verovering. De oude volken strijden niet om het grootste rijk te vestigen. Integendeel, ieder volk probeert koningen, geleerden, generaals, burgers en zeelieden voor haar zijde te winnen. Het volk dat erin slaagt om als eerste een gegeven aantal oude personages te winnen, wint het spel. Leid een oud volk naar de overwinning! Maar kijk uit voor jouw vijanden, die jouw tempels zullen trachten te vernietigen!

ANTIKE, voor 2 tot 6 spelers vanaf 12 jaar, is een snel bewegend strategisch spel, rijk aan variëteit en met gemakkelijk-te-volgen regels. Winnen hangt niet af van het geluk van kaarten of dobbelsteen, maar van een creatieve planning en slimme diplomatie.



Spelduur: ongeveer 90 tot 120 minuten

Vertaald naar het Nederlands  
door Sven Talboom.



SPELMATERIAAL



Spelbord, tweezijdig  
 12 volkenkaarten (Westen, 6: Grieken, Romeinen, Germaanse stammen, Feniciërs, Carthagers, Perzen; Oosten, 6: Grieken, Perzen, Arabieren, Feniciërs, Egyptenaren, Babyloniërs)  
 35 oude personagekaarten (9 koningen, 8 geleerden, 7 generaals, 6 burgers, 5 zeelieden)  
 Eén "startspeler"-kaart  
 IJzere, marmeren en gouden fiches in waarden van 1, 2 en 5.  
 30 munten, bruikbaar indien gewenst als 1 marmeren, ijzere of gouden fiche

- 20 witte tempels
- 150 ronde, vlakke stadsstenen, 25 in de kleur van elk volk
- 102 legioenen in 6 kleuren
- 120 galeien in 6 kleuren
- 36 achthoekige spelstenen om de posities van de volken op het onderdeel, scorekaart en vooruitgangstabel aan te duiden
- 4 overzichtskaarten
- spelregelboek

Opmerking over het spelbord:

ANTIKE kan op elke zijde worden gespeeld volgens dezelfde regels. De zijden tonen ruwweg (1) het Romeinse Rijk (WESTEN-zijde) and (2) het Rijk van Alexander de Grote (OOSTEN-zijde).  
 Elke zijde heeft 50 provincies, gescheiden door rode landgrenzen, blauwe zee grenzen, of een combinatie rode en blauwe land- en zee grenzen.  
 Elke provincie bevat de plaats van een potentiële stad – marmeren steden zijn wit, ijzere steden zijn blauw en gouden steden zijn geel. Elke zijde van het spelbord bevat ook:

- in de bovenste rechterhoek, een onderdeel met acht spieën in een cirkel, die aan het volk een keuze van acties aanbiedt
- in de linkerhoek beneden, een vooruitgangstabel die de technische, economische en politieke vooruitgang van elk volk bijhoudt
- rechts van deze vooruitgangstabel, een scorekaart, die het huidige totaal weergeeft van de oude personages, gewonnen door elk volk.



Knowhows: rood: MONARCHIE / geel: WEGEN en NAVIGATIE

Geel kan Altalia veroveren, maar moet een precies plan volgen. Eerst moet het twee rode legioenen bevechten en uitschakelen, aangeduid met 1 en 2, in deze volgorde. De legioenen en galeien van geel gaan dan naar Altalia, maar schakelen onderweg één rode galei uit. De resterende twee gele legioenen en 2 gele galeien zijn opgewassen tegen de defensieve waarde van Altalia (4), en veroveren de stad.



Bewegingsactie



Veroveringsactie

STRATEGISCHE TIPS

Openingsstrategieën

Met startende grondstoffen van 1 ijzere, twee marmeren en drie gouden eenheden, komen alle drie volgende openingsstrategieën in aanmerking.  
 Groeistrategie: Speel MARMER, dan TEMPEL. Om tempel te bereiken, betaal 1x goud. Betaal de bank 3x marmer en twee munten en ontvang een tempel, die de stedelijke kracht verdrievoudigt.

Militaire strategie: Speel BEWAPENING en betaal 1x ijzer en 1 munt om 2 militaire eenheden op te zetten. Speel dan MANOEUVRE. Beweeg beide militaire eenheden. Betaal onmiddellijk na deze manoeuvreactie, 1x goud en 1x marmer en 1 munt om een stad te stichten.

Vooruitgangsstrategie: Speel GOUD, in de volgende beurt MARMER, en de derde maal KNOWHOW. Voor 4x goud en 3 munten, koop een nieuwe basis knowhow om alzo jouw eerste oude geleerde voor je te winnen.

Het steunen van een veroveringsactie

Militaire eenheden die al hun manoeuvres gebruiken om een provincie te bereiken, kunnen nog een verovering helpen maken. Dit is door militaire eenheden te bevechten die anders de stad zouden verdedigen.

Knowhows m.b.t. beweging zijn belangrijk

Onderschat het voordeel niet van knowhows veilig te stellen die de beweging gemakkelijker maken. Overweeg om de basis knowhows WIEL en ZEILEN te bekomen, alvorens je steden wilt veroveren. Zonder deze knowhows die de beweging vergemakkelijken, kan een verovering een groot aantal beurten vereisen.

Hoe winnen op het einde

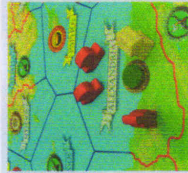
In het laatste gedeelte van het spel, wanneer enkel oude generaals overblijven om te winnen, zouden alle acties gericht moeten zijn op het vernietigen van tempels. Het is weinig zinvol steden te veroveren of te verdedigen zonder tempels. Dat leidt alleen tot nutteloze verliezen van militaire eenheden die niet kunnen worden gebruikt om steden met tempels te veroveren of te verdedigen. Vooral in deze fase van het spel, zijn knowhows belangrijk die de beweging vergemakkelijken. Grote legers bereiken weinig wanneer deze knowhows ontbreken.

Een goed gerichte aanval die steden zonder tempels negeert kan het spel sneller beslissen dan verwacht. Eenieder die enkel probeert zijn rijk te vergroten, zal waarschijnlijk verliezen tegen meer ervaren spelers.

## VOORBEELDEN VAN MILITAIRE ACTIE



Begin



Bewegingsactie



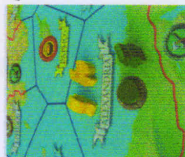
Veroveringsactie

Knowhows  
groen: geen  
rood: navigatie

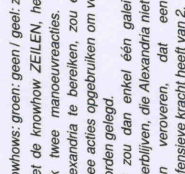
De verdedigende sterkte van Alexandria is gelijk aan 3. De rode galeien met de knowhow navigatie, hebben elk drie manoeuvreacties. Dit kunnen zij deelen aan de verovering van Alexandria.



Begin



Bewegingsactie



Veroveringsactie

Knowhows: groen: geen / geel: zellen

Met de knowhow ZELLEN, hebben de gele galeien elk twee manoeuvreacties. Om de provincie van Alexandria te bereiken, zou één van de galeien zijn twee acties opgebruiken om vervolgens op zijn zijde te worden gelegd.

Er zou dan enkel één galei overblijven, die Alexandria niet kan veroveren, dat een defensieve kracht heeft van 2.

Indien groen een galei in plaats van een legioen in de provincie van Alexandria zou hebben gehad (zie illustratie rechts), had Alexandria veroverd kunnen worden. Evenwel, hiertoe zou de galei van Attalia eerst de galei in Alexandria hebben moeten uitschakelen in een wederzijds destructief gevecht.



Begin



Bewegingsactie



Bewegingsactie

Knowhows: rood: monarchie / geel: wegen

Met de knowhow WEGEN, hebben de gele legioenen elk drie manoeuvreacties. Zij kunnen Rome bereiken in twee bewegingen. Echter, zij moeten eerst een provincie oversteken met één groen legioen. Als groen een wederzijds destructief gevecht eist, zullen enkel vier legioenen Rome bereiken. Verovering zou dan onmogelijk worden, nu de defensieve sterkte van Rome gelijk is aan 5. Anderzijds, als geen gevecht wordt gevraagd, kunnen de gele eenheden in vrede gaan, en Rome veroveren (illustratie 3 en 4).

## SPELVORBEREIDING INSTRUCTIES

### 1. Klaarmaken van de bank

Sorteer de 35 oude personagekaarten in 5 stapels: koningen, geleerden, generaals, burgers en zeelieden. Rangschik elke stapel per nummer. Zo kan een blik op de bovenste kaart vertellen hoeveel kaarten nog in de stapel aanwezig zijn. Plaats de marmeren (wit), ijzeren (blauw) en gouden (geel) fiches, de 30 munten en de 20 witte tempels naast het spelbord, klaar voor gebruik.

### 2. Verdeel volkenkaarten

Beslis eerst op welke zijde van het bord zal worden gespeeld en hoeveel spelers meespeelen. Bij 2 spelers, spelen 4 volken mee. Bij 3-6 spelers, is er 1 volk per speler. Het aantal volken bepaalt welke volken er meedoen.

Voor:

Westen (Romeinse Rijk)-zijde:

Grieken, Romeinen en Germaanse stammen doen altijd mee

Feniciërs

doen mee bij 2, 4, 5 of 6 volken

Carthagers

doen mee bij 5 of 6 volken

Perzen

doen mee bij 6 volken

Voor:

Oosten (Oriëntale) zijde:

Grieken, Perzen en

Arabieren doen altijd mee

Feniciërs

doen mee bij 2, 4, 5 of 6 volken

Egyptenaren

doen mee bij 5 of 6 volken

Babyloniërs

doen mee bij 6 volken

Voor elk volk bestaat een kaart die de startende steden aangeeft van dit volk. De volkenkaarten die in het spel worden gebruikt, worden verdekt omgedraaid en aangeboden aan de spelers om er één te trekken. Ofwel kiezen de spelers de opgelegde kaarten, te beginnen met de jongste speler en nadien de anderen met de klok mee.

### 3. Verdeel het spelmateriaal

Bij aanvang van het spel, ontvangt elk volk de grondstoffen van de bank zoals aangeduid op zijn volkenkaart (1 blauw ijzer, 2 witte marmeren en 3 gele gouden).

Ook krijgt elk volk in zijn kleur: 17 legioenen, 17 galeien, 25 staatsstenen en 6 spelstenen.

Geen volk kan meer hebben dan zijn aantal legioenen, galeien of staatsstenen tijdens het spel.

### 4. Bezet drie startsteden

Elk volk start met 1 marmeren, 1 ijzeren en 1 gouden stad. De 3 startsteden zijn verschillend naargelang het aantal deelnemende volken en worden getoond op de lijn van de volkenkaarten:

3-lijn: start steden voor 3 volken

4-lijn: start steden voor 4 volken

5-lijn: start steden voor 5 volken

6-lijn: start steden voor 6 volken

Op het spelbord plaatsen volken staatsstenen op hun startsteden.

### ANTIKE voor twee spelers:

Elke speler speelt met twee volken; in het Romeinse Rijk (Westen), speelt een speler met de Romeinen en Feniciërs, de andere met de Germaanse stammen en de Grieken. Op het andere toneel (Oosten), speelt iemand met de Perzen en Feniciërs, de andere met de Grieken en Arabieren. Elk volk handelt afzonderlijk, waarbij haar voorraden en oude personages afgescheiden worden verzameld. Het spel eindigt van zodra één van de vier volken 9 oude personages heeft gewonnen.

Een andere variant voor twee spelers, is dat iedere speler met één volk speelt, maar twee kleuren gebruikt en dubbel materiaal gebruikt wordt. In deze variant wint de speler het spel, die eerst 15 personages voor zich wint. Bij aanvang van het spel, kiezen de spelers om beurt hun drie startende steden. De startspeler kan worden bepaald door het opgooien van een muntstuk.



## DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste volk aan bepaald aantal oude personages te winnen. Er zijn 5 soorten personages, die een volk wint voor verschillende prestaties. Het totaal beschikbare aantal van elk personage staat tussen haakjes:



### KONINGEN (9)

Per 5 steden die een volk bezit, ontvangt het één koning. Wanneer het volk 10 steden bezit, krijgt het volk een tweede koning, enz.



### GELEERDEN (8)

Voor elke nieuwe vooruitgang (nieuwe knowhow), ontvangt het volk een oude geleerde.



### GENERAALS (7)

Voor elke tempel die een volk verwoest, ontvangt het een oude generaal. Een tempel is vernield wanneer de stad waarin deze staat, veroverd is.



### BURGERS (6)

Per drie tempels die een volk bezit, ontvangt het één burger. Wanneer het volk in totaal 6 tempels heeft, krijgt het een tweede burger, enz.



### ZEELIEDEN (5)

Per 7 zeeën die worden bevaren, ontvangt een volk een oude zee-man. Voor 14 bevaren zeeën, ontvangt het een tweede zee-man. Een provincie wordt als een bevaren zee geteld wanneer het minstens één galei van dit volk heeft op het einde van een baai. Galeien van andere volken die zich in dezelfde provincie bevinden, worden eenvoudig genegeerd.

Bijkomend wordt aan een volk dat alle 8 knowhows bezit, een oud personage extra toegekend (blz. VII).

Elk verdiend oud personage wordt toegekend op het einde van een beurt. Eens gewonnen, kan het oude personage niet meer worden verloren. Dit is ook het geval wanneer de betrokken bezittingen weer worden kwijtgeraakt.

Voorbeeld:

Een volk met 10 steden en 2 oude koningen verliest één stad (wegens verovering), zodat het niet langer meer 10 steden bezit, nodig om een tweede koning te winnen. Desondanks, houdt het de tweede koning. Echter, wanneer het volk opnieuw 10 steden heeft, krijgt het niet opnieuw een andere koning. De derde koning wordt slechts toegekend wanneer het volk 15 steden bezit.

Het aantal personages dat elk volk heeft gewonnen, wordt aangegeven door de gekleurde achthoekige markeerstenen van elk volk op de scorekaart onder aan het spelbord.

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

Het totale aantal personages dat vereist is om het spel te winnen, is gebaseerd op het aantal deelnemende volken, als volgt:

met 6 volken	7 oude personages
met 5 volken	8 oude personages
met 4 volken	9 oude personages
met 3 volken	10 oude personages

Wanneer 5 of 6 volken deelnemen, kan het gebeuren dat op gegeven ogenblik alle 35 personages zijn toegekend, en er nog steeds geen winnaar is. In dat geval, vanaf dat moment, wint het volk dat als eerste een tempel vernield.

Opmerking: "Oude personages" worden onschreven als "Sleutelfiguren" op de overzichtskaarten, geleverd bij dit spel.



## MILITAIRE ACTIE

Voorbeeld (zie illustratie)



De verdediger heeft een galei en een legioen die in de provincie van Cornicianum staan. De stad heeft een tempel. De verdediger bezit ook de knowhow MONARCHIE. De defensieve sterkte van de stad is 6 (3 voor de stad met tempel + 2 militaire eenheden, plus 1 voor MONARCHIE) = TOTAAL 6.

Het veroverende volk verwijdt zijn actieve (nog aanwezige) militaire eenheden gelijk aan de defensieve kracht van de stad. De verwijderde eenheden mogen legioenen of galeien zijn.

Bij de verovering, verwijdt het verdedigende volk het volgende van het spelbord

- zijn stadssteen
- zijn tempel, indien die er is
- al zijn legioenen en galeien in de provincie van de veroverde stad

De vernielde tempel wordt weer aan de bank bezorgd, zodat deze opnieuw voorradig is.

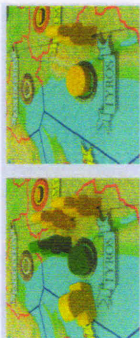
Het veroverende volk plaatst zijn stadssteen (van zijn kleur) op de stad, die de wijziging van bezitter aanduidt. Voor deze nieuwe stad, is het niet noodzakelijk om enige militaire eenheid over te houden in de provincie.

VOORBEELDEN VAN VEROVERINGSACTIES:



voor

De defensieve kracht van Tyros is in totaal 2 (namelijk, 1 stad + 1 legioen). Er is geen knowhow bonus. De stad is veroverd door twee galeien. De stadssteen verandert naar geel, helgeen de nieuwe bezitter aanduidt.



na

Ook hier is Tyros' defensieve sterkte gelijk aan 2. De stad is veroverd door een legioen en een galei. Enkel een gele stadssteen en een geel legioen blijven over. (Geel had kunnen aanvallen met twee legioenen, en zou dan een gele galei in plaats van een legioen hebben over gehad)

**ZELDZAME UITZONDERINGEN:**

1. Indien een veroverend volk reeds 25 steden bezit en derhalve geen stadsstenen meer heeft voor nieuwe veroveringen, kan het één van zijn voorheen gestichte steden opgeven en deze stadssteen gebruiken voor de nieuwe stad.
2. Indien een volk nog slechts één stad over heeft, kan deze stad niet meer worden veroverd.



## SPELVERLOOP

### Een spelbeurt

#### 1. Bewegen op het ronddeel

Voor de eerste beurt, kan elk volk een willekeurige gewenste spie op het ronddeel selecteren. Maar voor elke volgende beurt, moet het volk met de klok mee bewegen op het ronddeel. Startend van haar laatste positie, mag het volk 1, 2 of 3 spellen gratis op het ronddeel bewegen. Om meer dan 3 spellen vooruit te gaan, moet aan de bank worden betaald, voor elke bijkomende spie één grondstof naar keuze, bv. een marmeren, zilveren of gouden fiche of een munt. Het is niet mogelijk om te blijven staan op de spie die je de vorige ronde hebt gebruikt. Om een zelfde spie 2x na elkaar te gebruiken, moet een volk dus 8 spellen vooruitgaan en aan de bank 5 grondstoffen naar keuze betalen (marmer, ijzer, goud, munten).

#### Voorbeeld:

Een steen van een volk staat op IJZER. Het kan gratis verdegan naar TEMPEL, GOUD, of MANOEUVRE. Maar om verder te gaan naar BEWAPENING, moet het 1 grondstof aan de bank betalen, naar MARMER 2 grondstoffen, enz.

#### 2. Het stichten van steden

Een volk mag 1 of meer nieuwe steden stichten. Het volk moet evenwel minstens 1 militaire eenheid (legioen of galei) in de provincie van de op te richten stad hebben. Vreemde militaire eenheden in de provincie kunnen de oprichting niet beletten. Voor elke nieuw opgerichte stad, moet het volk de bank 1x marmer, 1x ijzer en 1x goud geven. Munten kunnen het gebrek aan marmeren, ijzeren of gouden fiches opvangen. Het volk plaatst een stadssteen van zijn kleur op elke nieuw opgerichte stad.

#### 3. Oude personages winnen

Op het einde van een beurt, verzamelt een volk 1 of meer oude personages als aan de vereiste ervan is voldaan en dit personage bij de bank nog in voorraad is.

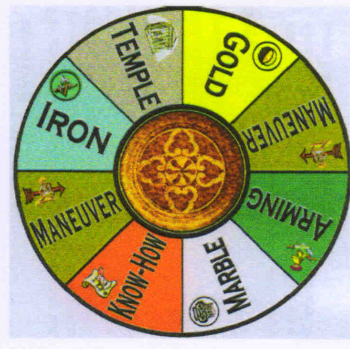
### Startspeler

Het volk met een rode punt op zijn volkenkaart, dat het aantal deelnemende volken aanduidt, start het spel. Het krijgt ook de kaart "startspeler". Bv. met 4 deelnemende volken, starten de Feniciërs (rode punt benadrukt de 4).

### Neem een muntstuk

Bij aanvang van elke spelronde (wanneer de speler die het spel startte weer aan de beurt is) ontvangt elk volk een muntstuk van de bank. Deze munten kunnen te allen tijde 1x marmeren, ijzeren of gouden fiche vervangen. Wanneer de bank geen munten meer heeft, kunnen spelers 1x marmer, ijzer of goud in de plaats vragen.

Spelers komen met de klok mee aan de beurt. In elke beurt van een volk, wordt een acleveld (spie) gekozen op het ronddeel en gemarkeerd met een spelsteen van de kleur van het volk. Bv. als een volk haar spelsteen plaats op de spie "GOUD", kan het goud produceren, enz. De volledige betekenis van de afzonderlijke spellen wordt in de volgende bladzijden uitgelegd. Na de ronddeel-actie, mag een volk nog steden stichten en oude personages winnen.



## MILITAIRE ACTIE

een gevecht. De indringers en de Grieken verwijderen elk 1 galei van het spelbord. Het Griekse legioen is niet betrokken in het gevecht, aangezien het geen galeien kan bevechten.

Gevechten zijn steeds mogelijk en vereisen geen speciale voorbereiding. Militaire eenheden, inclusief deze die niet bewegen, kunnen vijandelijke eenheden in dezelfde provincie bevechten. Alle gevechten worden opgelost, één per één. Als een gevecht voorbij is, kan de volgende militaire eenheid zijn beweging voortbrengen en/of ook vechten.

Elke militaire eenheid die haar beweging heeft volbracht, wordt op haar zijde gelegd. Zo wordt een overzicht gegeven welke eenheden nog manoeuvreacties overhebben. Eenheden die niet of gedeeltelijk hebben bewogen, blijven overeind.

#### Voorbeeld:

Een galei met navigatie die enkel 2x bewogen heeft, zal niet op haar zijde worden gelegd, nu ze nog steeds een derde manoeuvreactie kan doen.

Een stad met vijandelijke militaire eenheden in haar provincie is op generlei wijze benadeeld. Het kan verder ongehinderd grondstoffen produceren en militaire eenheden in haar provincie plaatsen. Als een volk geen verdere bewegingen of gevechten wenst te doen, mag het nog overgaan tot verovering van steden (fase 2).

#### Fase 2: Veroveringsactie

In fase twee worden steden veroverd.

Om deel te nemen aan een verovering, moeten militaire eenheden in de provincie van de te veroveren stad aanwezig zijn, en rechtop staan, dit is, nog bekwam om een actie tijdens de beurt te doen. Om een stad te veroveren, moet het aantal militaire eenheden van een volk (rechtop staande) minstens gelijk zijn aan de defensieve kracht van de stad.

De defensieve sterkte van een stad is gelijk aan:

- 1 voor een stad zonder tempel
- 3 voor een stad met een tempel

#### Hierbij komt:

- het aantal legioenen en galeien van de verdediger die in de provincie van de stad zijn.
- een bonus van 1 als het veroverende volk de knowhow MONARCHIE heeft, OF 2 als het de knowhow DEMOCRATIE heeft.



De MANOEUVREspie is tweemaal aanwezig op het ronddeel, om volken de flexibiliteit te bieden om te allen tijde militair te ageren en reageren.



### MANOEUVRE

De manoeuvreactie wordt volbracht in twee opeenvolgende fases:

1. In fase 1 kunnen de galeien en legioenen van een volk op het bord bewegen en vechten. (Bewegingsactie).
  2. In fase 2 kan het volk vreemde steden veroveren (Veroveringsactie).
- In het begin van het spel, mag elke militaire eenheid slechts 1 manoeuvreactie per beurt voortbrengen. Dit is hetzij een bewegings- hetzij een veroveringsactie. Door de knowhows WIEL, WEGEN, ZEILEN and NAVIGATIE te verkrijgen, kan een volk haar acties per militaire eenheid verhogen tot twee of drie acties per beurt.

#### Fase 1: Bewegingsactie

Alle militaire eenheden van een volk (legioenen en galeien) kunnen op het bord bewegen in elke gewenste volgorde. In elke beweging kruist een militaire eenheid een grens van een naburige provincie. Rode landgrenzen kunnen enkel door legioenen worden gepasseerd en blauwe zee-grenzen enkel door galeien. Gecombineerde rood-blauwe land-zee-grenzen kunnen worden overgestoken zowel door legioenen als galeien.

#### Voorbeeld:

Een legioen met de knowhow WEGEN kan drie manoeuvreacties voortbrengen, en mogen dus drie rode landgrenzen per beurt oversteken.

De beweging van militaire eenheden in een provincie waar reeds vreemde eenheden staan, kan resulteren in een gevecht indien één van de betrokken volken dit wil. Legioenen kunnen enkel legioenen bevechten en galeien enkel galeien. In zo'n gevecht verliezen beide zijden hetzelfde aantal militaire eenheden en verwijderen deze van het spelbord op basis van 1:1.

#### Voorbeeld:

Drie galeien van een volk betreden de provincie van Athene, waar de Grieken een galei en een legioen hebben gestationeerd. De Grieken vragen

## SPIEËN (ACTIEVELDEN)

- Een volk drie soorten spieën op het rondel:  
• Spieën om grondstoffen te produceren (marmor, ijzer of goud)

Spieën om grondstoffen te gebruiken die produceren: tempel, wapenning, knowhow. Deze gebruikspieën zijn gelegen precies tegenover de spieën op het rondel gebruikt voor productie van de betrokken grondstoffen.

De manoeuvrespie die 2x op het rondel is afgedrukt, voor militaire actie.

## PRODUCTIE-ACTIES



### Marmor

Voor elke marmareren stad die een volk bezit, ontvangt het marmor van de bank. Het ontvangt:

- 1x marmor per marmareren stad zonder tempel
- 3x marmor per marmareren stad met tempel

**Voorbeeld:**  
Een volk heeft 3 marmareren steden, 1 ervan met een tempel. Het ontvangt van de bank 1 + 1 (voor 2 steden zonder tempel) + 3 (voor de stad met tempel) = totaal 5 marmareren eenheden.



### IJzer

Voor elke ijzeren stad die een volk bezit, ontvangt het ijzeren eenheden van de bank. Het ontvangt:

- 1x ijzer per ijzeren stad zonder tempel
- 3x ijzer per ijzeren stad met tempel



### Goud

Voor elke gouden stad die een volk bezit, ontvangt het goud van de bank. Het ontvangt:

- 1x goud per gouden stad zonder tempel
- 3x goud per gouden stad met tempel

De productie van marmor, ijzer en goud kan worden verhoogd door de knowhow markt (+1) en deviezen (+2) te verkrijgen.

## GEBRUIKSACTIES



### Tempel

Een volk mag 1 of meer nieuwe tempels bouwen. Voor elke nieuwe tempel, betaalt het 5x marmor, en legt de tempel op het spelbord naast de stad.

De tempel verdrievoudigt de productie-mogelijkheden, wapenning en verdediging van de stad. Reden hiervan is dat de tempel zorgt voor meer publieke tevredenheid en productiviteit.

Per stad kan slechts 1 tempel worden gebouwd. Als alle 20 tempels reeds op het spelbord zijn, kunnen geen tempels meer worden gebouwd tot vernieuwde tempels weer in het spel komen.



### Bewapening

Een volk kan bijkomende militaire eenheden plaatsen (legioenen of galeien). Voor elke nieuwe militaire eenheid, betaalt het de bank 1 ijzeren eenheid, zet dan de eenheid in een provincie waar het volk reeds een stad bezit. Het plaatsen van elke nieuwe militaire eenheid is beperkt tot:

- 1 eenheid in een provincie waar het volk een stad zonder tempel bezit
- 3 eenheden in een provincie waar het volk een stad met tempel bezit

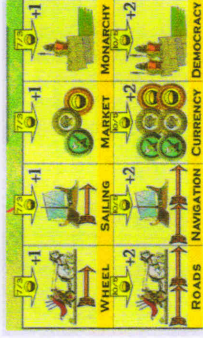
De voorgaande beperkingen gelden enkel voor nieuwe eenheden die per beurt geplaatst worden. Er is geen beperking aan het aantal militaire eenheden, noch van het volk van de provincie, noch van vreemde volken, die op elk ogenblik in een provincie kunnen. De aanwezigheid van vreemde eenheden belet geenszins het plaatsen van nieuwe eenheden.

Enkel galeien kunnen geplaatst worden in provincies met louter (blauwe) zeegebieden, enkel legioenen kunnen worden geplaatst in landen met louter (rode) landgebieden.

**Speltip:**  
Om verwinning te vermijden wanneer een volk met veel militaire eenheden andere eenheden toevoegt, worden de nieuwe op hun zijkant geplaatst tot de beurt voorbij is. Daarna worden ze rechtgezet.

## Knowhow

(technische, econ. of politieke voordelen)  
Een volk mag 1 of meer knowhows verkrijgen door goud aan de bank te betalen.



In de bovenste rij van de voortgangtabel staan de BASIS KNOWHOWS (wiel, zeilen, markt, monarchie). In de onderste rij staan de BUKKOMENDE KNOWHOWS - wegen, navigatie, deviezen and democratie.

Om een BUKKOMENDE KNOWHOW te verkrijgen, moet een volk al de betrokken BASIS KNOWHOW bezitten:

- wiel, om wegen te krijgen,
- zeilen, om navigatie te krijgen,
- markt, om deviezen te krijgen,
- monarchie, om democratie te krijgen.

Elke knowhow die een volk verkrijgt, wordt aangegeleid op de voortgangstabel met één van de (gekleurde) achthoekige spelstenen van het volk. Wanneer het volk de overeenkomstige bijkomende knowhow verkrijgt, wordt de steen naar onder verplaatst, naar deze knowhow.

De bank ontvangt

- 7x goud voor elke NIEUWE basis knowhow and
- 10x goud voor elke NIEUWE bijkomende knowhow. Nieuwe knowhows zijn deze knowhows die geen ander volk reeds in bezit heeft.

3x goud voor elke basis and 5x goud voor elke bijkomende knowhow die 1 of meer volken reeds bezitten (OUDE knowhows).

Als je als eerste een voortgang in knowhow ontwikkelt, is dit een groot maatschappelijk succes, dat wordt belond met 1 oude geleerde.

## GEBRUIKSACTIES

### Voorbeeld:

Een volk zonder knowhows wil de knowhow navigatie bekomen. Andere volken bezitten reeds de basis knowhow zeilen. Het volk betaalt 3 (voor zeilen) + 10 (voor de nieuwe knowhow navigatie) = totaal 13x goud. Het volk zet zijn achthoekige spelsteen op navigatie op de voortgangstabel. Voor navigatie wordt een oude geleerde gegeven.

Volken met alle acht knowhows ontvangen een oud personage extra van de stapel met de meest overblijvende. Indien meerdere stapels de meeste hebben, kiest het volk er één van. Dus, volken met alle acht knowhows kunnen altijd marmor, ijzer of goud met de bank rullen aan 2 voor 1.

### Voordelen van de diverse knowhows:

**WIEL:**  
Elk legioen van een volk dat manoeuvreert, kan tot 2 manoeuvreeracties volbrengen.

**WEGEN:**  
Elk legioen van een volk dat manoeuvreert, kan tot 3 manoeuvreeracties volbrengen.

**ZEILEN:**  
Elke galei van een volk die manoeuvreert, kan tot 2 manoeuvreeracties volbrengen.

**NAVIGATIE:**  
Elke galei van een volk die manoeuvreert, kan tot 3 manoeuvreeracties volbrengen.

**MARKT:**  
Wanneer MARMER, IJZER of GOUD wordt geproduceerd, ontvangt het volk 1 eenheid extra.

**DEVIEZEN:**  
Wanneer MARMER, IJZER of GOUD wordt geproduceerd, ontvangt het volk 2 eenheden extra.

**Voorbeeld:** Een volk met 2 gouden steden zonder tempel en 1 met tempel, produceert 5 gouden eenheden. Met de knowhow MARKT, verhoogt de productie in totaal naar 6, en met de knowhow DEVIEZEN, naar 7.

**MONARCHIE:**  
Verhoogt de defensieve sterkte van een stad van een volk met 1.

**DEMOCRATIE:**  
Verhoogt de defensieve sterkte van een stad van een volk met 2.