

ANTIKE II

Traduction : Loic Chorvot

MATERIEL

| | | |
|--|--|---|
| 212 Pièces en bois | 144 Tuiles de cité | 1 plateau double face |
| 78 Galères (13 par nation) 72 Légionnaires (12 par nation) 6 marqueurs 36 marqueurs (petits) 6 par nations | cité Or / cité Marbre / cité Fer 24 tuiles double-face par nation | Face Mare Nostrum / Face Orient |
| Chacun dans la couleur de sa nation | 53 cartes | Des Pièces Représentant 1 unité monétaire |
| 20 Temples | 37 Cartes personnages 14 Cartes nation et temple 1 carte Bellona (Allemand et Anglais) | Ressources Par valeurs de 1, 2 et 5 dans chacune des ressources. Jaune pour l'Or Blanc pour le Marbre Bleu pour le Fer |
| 1 règle du jeu 1 intro rapide 1 livre d'informations historiques 6 aides jeux en trois langues (Allemand, Anglais et Français) | | |

Certaines ressources de la banque / réserve sont censées être limitées. Si un joueur n'a plus de légions, galères ou de tuiles cités, ou si la banque n'a plus de pièces ou de temples, la réserve est vide. Seuls le Marbre, le Fer et l'Or sont considérés comme illimités.

APERÇU DU DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur dirige une ancienne civilisation. Chaque nation démarre avec 3 cités produisant respectivement du Marbre, du Fer et de l'Or.

Ces ressources seront utilisées pour le développement de la civilisation.

Une nation peut ériger des temples avec le Marbre ou développer des nouvelles technologies avec l'Or ou armer ses légions et galères avec le Fer.

Les nations étendent leur territoire en déplaçant leurs légions et galères et en fondant d'autres cités coûtant chacune 1 de chaque ressource : 1 Marbre, 1 Or et 1 Fer.

Les légions et galères peuvent également conquérir les villes adverses.

Les temples triplent la capacité d'une ville à produire, se défendre et à construire de nouvelles unités militaires.

La connaissance de nouvelles technologies peut doubler la capacité de mouvement des unités militaires, booster la défense de vos cités ou renforcer l'économie.

Si une nation atteint certains objectifs, celle-ci gagne les faveurs d'un ancien personnage.

BUT DU JEU

La Première nation possédant un certain nombre de personnages gagne la partie. Il y a 5 types différents de personnages qui sont gagnés en achevant certains objectifs.

10 ROIS

Pour chaque groupe de 5 cités qu'une nation possède, elle reçoit un roi. Ils sont gagnés à la création de la 5^{ème}, 10^{ème}, 15^{ème} etc.

7 GENERAUX

Pour chaque temple (neutre y compris) qu'une nation détruit, elle reçoit un général. Un temple est détruit lorsqu'une cité est conquise.

6 CITOYENS

Pour chaque groupe de 3 temples qu'une nation possède, elle reçoit un citoyen. Ils sont gagnés à la construction du 3^{ème}, 6^{ème}, 9^{ème} etc.

9 SAVANTS

Pour chaque nouvelle technologie découverte, la nation qui la découvre gagne 1 savant. Le 9^{ème} savant se gagne si l'on joue avec la variante : il est remporté par la première nation possédant les 8 technologies.

5 NAVIGATEURS

Une nation contrôlant 7 zones maritimes gagne un navigateur.

Les zones maritimes sans cité sont indiquées par un symbole de galère. Ces zones comptent double dans le décompte pour gagner un navigateur. Une distribution intelligente de 4 galères suffi à gagner un navigateur. Les zones maritimes sont comptées à la fin du tour après que tous les combats et conquêtes aient été terminés.

Chaque personnage est gagné à la fin de son tour. Une fois gagné, un ancien personnage ne peut être perdu. Cela s'applique quand la condition pour le remporter peut ne plus être vraie.

Exemple : Une nation ayant 10 cités et 2 anciens Rois perd une cité, donc n'a plus les 10 cités nécessaires au gain du second roi. Malgré cela, elle garde le second roi. Par contre, lorsque cette nation possède à nouveau une 10^{ème} cité, elle ne gagne pas un nouveau roi. Le 3^{ème} roi sera gagné à la 15^{ème} cité.

Le nombre d'anciens personnages pour chaque nation est indiqué avec un marqueur sur la piste de point de victoire sur le plateau. Le nombre de personnages nécessaires pour gagner la

partie dépend du nombre de nations en jeu et est représenté par une couronne de laurier. Par exemple à 6 joueurs, il faudra 7 personnages pour gagner alors qu'à 3 joueurs, il faudra 10 personnages.

Si une nation est à un point de la victoire, celle-ci peut gagner en détruisant un temple même s'il n'y a plus aucun général à gagner.

Si une nation a 0, 1 ou 2 personnages, ses cités ont un bonus de défense de +1.

DEROULEMENT DU JEU

Les positions et conditions de départ sont détaillées dans l'intro rapide.

Le premier joueur est choisi au hasard et le dernier à jouer recevra la carte BELLONA. Une nation possédant la carte BELLONA faisant l'action MILITIA reçoit une unité supplémentaire, puis passe la carte à son voisin de droite (il n'est pas possible de la garder).

L'ordre du tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour consiste à effectuer 3 étapes dans l'ordre.

1. Sélection d'une action

Le tour débute en déplaçant le marqueur sur la roue d'action afin d'effectuer l'action sur laquelle le marqueur est posé.

Lors du premier tour, le marqueur est posé sur l'action de son choix. Les tours suivants, le marqueur doit tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors du choix d'actions, seules les 3 prochaines actions sont « gratuites ». Si l'on veut choisir une action plus éloigné, il faudra payer une ressource (au choix : Marbre, Or, Fer ou pièce) par case supplémentaire. Il n'est pas permis de rester sur la même case. Effectuer la même action deux tours de suite nécessite d'avancer de 8 cases et donc de payer 5 ressources. Les marqueurs adverses sur une même case n'ont pas de conséquences. Chaque action est détaillée dans les pages suivantes.

Exemple :

Le marqueur est sur FERRUM. Il est possible d'avancer sur TEMPLUM, AURUM ou MOVERE sans payé de supplément. Par contre pour avancer sur MILITIA, il faudra payer une ressource, sur MARMOR, deux ressources.



2. Fonder des cités

Une nation peut fonder une ou plusieurs cités. Cette nation doit avoir au moins une unité militaire (légion ou galère) dans la région où la cité sera construite. La présence d'unités militaires adverses dans la région n'empêche pas la fondation de la cité. Pour chaque nouvelle cité fondée, il faudra payer à la banque un Marbre, un Fer et un Or – les pièces peuvent remplacer le Marbre l'Or ou le Fer. Une tuile de cité correspondant à la ressource représentée (Marbre, Fer ou Or) devra être posée à cet emplacement. Sur le coté « Orient », certaines cités montrent les 3 ressources.

Sur cet emplacement, une nation peut choisir la ressource que la cité produira et placer la tuile de cité correspondante à ce choix. Il ne peut y avoir qu'une seule cité par région.

Dans les régions avec un temple neutre, il faudra d'abord détruire le temple avant de pouvoir fonder une cité.

Exemple

Dans cette situation, rouge peut fonder une cité à Attalia et / ou Paphos. Antiochia est exclue car il n'y a pas d'unité rouge.

Tandis qu'à Attalia, seule une cité Or peut être fondée, rouge pourra choisir quelle ressource Paphos produira : Or, Marbre ou Fer.

La fourniture de 2 Or, 2 Marbre, 1 Fer et 1 pièce (pour remplacer le Fer) suffiront pour payer la fondation des deux cités.



3. Gagner des anciens personnages

A la fin du tour, une nation collecte un ou plusieurs personnages si elle remplit les conditions pour chacun et s'il en reste de disponibles.

ACTIONS

Les actions de la roue sont détaillées dans les pages suivantes.

Il y a 3 types d'actions sur la roue.

- Actions de production de ressources : MARMOR, FERRUM et AURUM (Marbre, Fer et Or)
- Actions d'utilisation de ressources : TEMPLUM, MILITIA, SCIENTIA (temple, armée, et technologie). Ces actions sont à l'opposé des actions de productions respectives sur la roue.
- Actions militaires : MOVERE (manœuvre) – apparaissant 2 fois sur la roue.

ACTIONS DE PRODUCTION



- MARMOR (Marbre) - FERRUM (Fer) - AURUM (Or)
Chacune de ces 3 actions produit la ressource concernée.

Sur MARMOR, la nation produit :

- 1 Marbre (par cité Marbre sans temple)
- 3 Marbres (par cité Marbre avec un temple)

FERRUM et AURUM fonctionnent de la même manière avec les cités concernées.

La nation reçoit les ressources de la banque ainsi qu'une pièce, quelque soit la ressource produite ou sa quantité.

Les pièces peuvent être utilisées comme Marbre, Fer ou Or à n'importe quel moment.

Si la banque n'a plus de pièces, le joueur peut choisir n'importe quelle ressource à la place.

Production :
Jaune possède ces 5 cités.

Avec l'action AURUM,

Il reçoit :

- 3 Or de Syracus
- 1 Or de Carthago.

De plus, il reçoit :

- 1 pièce.



Avec l'action MARMOR, il aurait reçu 2 Marbre et 1 pièce.

Avec l'action FERRUM, il aurait reçu 1 Fer et 1 pièce.

ACTIONS D'UTILISATION DE RESSOURCES



MILITIA (Armement)

Lorsque l'on s'arme, les unités militaires (légion et galères) sont placées dans une cité appartenant à la nation effectuant l'action. Le prix étant de 2 Fer par nouvelle unité. Le nombre de nouvelles unités

ajoutées par cités étant limité à :

- 1 unité (par cité sans temple)
- 3 unités (par cité avec un temple)

Les légions et galères peuvent être ajoutées aux cités même s'il y a déjà des unités militaires (amie ou ennemie). La limitation de 1 ou 3 ne concernant que l'ajout de nouvelles unités.

Il n'y a pas de limites pour le nombre d'unités dans une région.

Lorsque l'on s'arme, il n'y a pas de combat.

Les cités avec seulement des frontières rouges (terre) ne peuvent recevoir que des légions, et les cités avec seulement des frontières bleues (mer) ne peuvent recevoir que des galères.

Astuce :

Pour ne pas se retrouver avec des situations peu claires, lorsque vous armez de nouvelles unités, posez-les en position couchée.

A la fin du tour il suffira de les redresser.

Armement

Jaune paye 4 Fer pour armer 2 galères et utilise sa carte BELLONA pour armer 1 Légion gratuitement. Les 3 unités peuvent être placées à Roma qui possède un temple. Sur les 4 autres cités ne possédant pas de temple, seulement 1 unité pouvait être placée.

Jaune décide alors de placer 1 galère sur Syracus et une autre sur Neapolis. La légion est placée à Carthago. Carales

peut recevoir uniquement des galères car ces frontières sont bleues. Il n'est pas possible de poser des unités sur Ancona car personne ne possède cette cité. Toutes les unités sont placées à l'intérieur des frontières de la cité.





TEMPLUM (Temple)

Cette action permet la construction de temples en utilisant du Marbre. Il est possible de construire un ou plusieurs temples

Pour chaque nouveau temple, il faut payer 5 Marbres à la banque et placer le temple sur le plateau à côté d'une de ses cités.

Un temple triple la capacité de production et d'armement d'une cité ainsi que sa défense. Une cité ne peut pas avoir plus d'un temple. Si les 20 temples sont déjà sur le plateau, il n'est plus possible d'en construire d'autres tant qu'aucun n'est détruit et retourné dans la réserve.

Exemple pour les temples

Jaune peut construire un temple sur Neapolis ou Carales. Il n'est pas possible d'en construire un à Rome parce qu'il y en a déjà un.

En payant 10 Marbres il serait possible de construire 2 temples à Carales et Neapolis en même temps.



SCIENTIA (Technologie)

Cette action permet à une nation d'utiliser son Or afin de développer une nouvelle technologie.

Le prix de chaque technologie est inscrit sur le tableau de science sur le plateau.

Exemple de développement technologique

L'image montre les technologies que chaque nation possède.

Noir choisi de faire l'action SCIENTIA, il a donc le choix parmi ces possibilités :



- Développer STRATA pour 3 Or
- Développer NAVIGATIO pour 8 Or (gain d'1 savant)
- Développer MERCATURA et STRATA pour 5 Or
- Développer METALUM et MONETA pour 17 Or (gain d'1 savant, le marqueur noir est placé sur MONETA)
- Développer REGNUM pour 6 Or (rouge possède RESPUBLICA, qui recouvre REGNUM également)

Chaque technologie développée est marquée par un marqueur de sa couleur.



Le prix le plus élevé doit être payé par la première nation à développer cette technologie. Chaque technologie qu'une nation possède est marquée avec le marqueur de sa couleur. Etre la première nation à développer une technologie est une avancée culturelle et mérite une récompense : elle gagne un ancien savant. Les technologies à la verticale doivent être développées dans l'ordre. Par exemple, une nation doit posséder MERCATURA avant de pouvoir développer COMMERCIIUM. De la même manière, METALUM est nécessaire avant de développer MONETA, et REGNUM est nécessaire pour pouvoir développer RES PUBLICA. Ceci mis à part, il n'y a pas d'ordre spécifique dans lequel les technologies doivent être développées. Si les finances le permettent, il est possible de développer plusieurs technologies dans le même tour.

Effets des technologies :

- MERCATURA (Marché) : La nation est autorisée à vendre des ressources à la banque à un ratio de 2 pour 1. Si une nation paye 2 ressources (quel que soit le type et la composition) elle reçoit 1 ressource de son choix (pièces exclues). La vente est possible à n'importe quel moment pendant le tour d'un joueur, mais pas dans le même tour ou le joueur développe MERCATURA.
- COMMERCIIUM (Commerce) : Cela offre les mêmes avantages que MERCATURA mais à un ratio de 3 pour 2.
- METALLUM (Métal) : 1 ressource de plus lors d'une production (1 ressource du type de celle produite en plus par tour)
- MONETA (Monnaie) : 2 ressources de plus lors d'une production (2 ressources du type de celle produite en plus par tour)
- REGNUM (Royauté) : La défense de toutes ses cités augmentées de 1.
- RES PUBLICA (République) : La défense de toutes ses cités augmentées de 2.
- STRATA (Routes) : Les Légions peuvent se déplacer de 2 régions (passer 2 frontières rouges dans le même tour)
- NAVIGATIO (Navigation) : Les galères peuvent se déplacer de 2 régions (passer 2 frontières bleues dans le même tour)

ACTIONS MILITAIRES



MOVE (Manœuvre)

Cette action doit être menée en deux phases, dans l'ordre suivant.

1. Mouvement et batailles

Toutes les unités militaires (légion et galère) d'une nation peuvent se déplacer dans n'importe quel ordre. En respectant les règles des couleurs de frontières.

Si une nation possède la technologie STRATA, ses légions peuvent franchir jusqu'à 2 frontières rouges. Si elle possède la technologie NAVIGATIO, ses galères peuvent franchir jusqu'à 2 frontières bleues.

Batailles : si une unité militaire entre ou veut franchir une région où se trouve une unité adverse de même type, une bataille peut se produire si l'un des deux camps le souhaite. Les légions se battent uniquement contre les légions, et les galères se battent uniquement contre les galères. Dans ce cas, les deux opposants perdent le même nombre d'unités du même type. Les unités perdues retournent dans la réserve. Toutes les batailles sont résolues dans l'ordre souhaité par le joueur.

Une cité n'est pas affectée par la présence d'unités militaires adverses dans la région. Elle peut produire des ressources et ajouter des unités militaires dans la région comme d'habitude.

Les unités militaires n'ayant pas fait de mouvement peuvent se battre quand même, tant qu'une unité militaire adverse du même type se trouve dans la même région.

2. Conquête

Après tous les mouvements et les batailles effectués, une nation peut décider de conquérir une cité adverse. Une conquête n'est possible que si le nombre d'unités militaires est égal ou supérieur la valeur de défense de cette cité.

La valeur de défense d'une cité se calcule de cette façon :

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

Cette valeur est augmenté par :

- 1 pour chaque légion et galère du défendant présent dans la région de cette cité.
- +1 si le défendant possède 2 anciens personnages ou moins
- +1 si le défendant possède la technologie REGNUM
- ou +2 si le défendant possède la technologie RES PUBLICA.

Le conquérant enlève autant d'unités militaires de la région que la valeur de défense de la cité et les replace dans la réserve. Lorsqu'il y a plus d'unité que nécessaire sur la région, il peut choisir quelles unités sont retirées (légions ou galères). Toutes les unités du défendant retournent également dans la réserve. Si la cité a un temple, le temple est détruit et retournent à la réserve, et le conquérant gagne un général. La tuile de cité est échangée avec une tuile de cité du conquérant produisant la même ressource.

La valeur de défense d'un temple neutre est de 3.

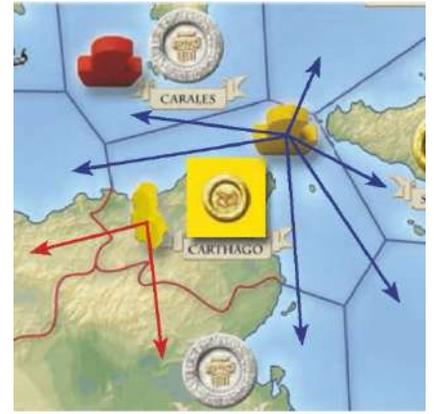
Si une nation n'a plus qu'une cité, cette cité ne peut pas être conquise.

Mouvement et combat

Jaune a une légion et une galère à Carthago.

Les unités peuvent rester sur place ou bouger sur une région adjacente.

Les mouvements possibles sont illustrés par les flèches rouges pour la légion et les flèches bleues pour la galère.



Posséder la technologie STRATA permet à la légion d'avancer d'une région supplémentaire.

Posséder la technologie NAVIGATIO permet à la galère d'avancer d'une région supplémentaire.

Si la galère avance sur Carales, une bataille peut immédiatement avoir lieu si Jaune ou Rouge le demande. Dans ce cas, les deux galères sont détruites et retournent dans la réserve. Si les deux joueurs sont d'accord, les deux galères peuvent aussi cohabiter en paix sur cette région.

Exemple de conquête

Rouge a fini ses déplacements (étape 1) et veut maintenant conquérir Gesocribate (étape 2). La valeur de défense de la cité est de 2 (1 pour la ville et 1 pour la galère en défense).



La cité est conquise car Rouge a 2 légions dans la région, ce qui est égal à la valeur de défense. La tuile de cité est donc changée par une de celles de rouge et les deux légions ainsi que la galère sont remises dans la réserve des joueurs.



(Si une autre galère jaune était présente, la défense de la cité serait de 3, rouge ne pourrait donc pas conquérir cette cité.)



Exemple de mouvement et conquête Rouge possède la technologie NAVIGATIO et jaune n'a aucune technologie. Rouge veut conquérir Pella afin de détruire le temple.

1. Mouvement et combat

Les deux légions sur Dyrrhachion avancent directement sur Pella. La galère sur Dyrrhachion avance sur Athenae et détruit la galère jaune. Maintenant, la galère sur Sparta peu avancer sans

entrave sur Pella. (Si il avait fait ce mouvement en premier, le joueur jaune aurait pu demander un combat.)

2. Conquête

La valeur de défense de Pella vaut 3 (cité avec temple). Donc, les 3 unités militaires sont enlevées. Le temple est détruit et retourne dans la réserve. La tuile de cité est remplacée par un de ceux du conquérant avec la même ressource.

Comme rouge a détruit un temple, il gagne un général du stock des personnages et avance d'une position sur la piste de score.

Note

Si jaune avait eu la technologie REGNUM, la conquête de PELLA n'aurait pas été possible.

La valeur de défense aurait été de 4, et rouge n'aurait pas pu avoir une force militaire suffisante.

STRATEGIES DE DEPART

Avec les ressources de départ de 3 Fer, 3 Marbre et 2 Or, ces 3 stratégies de départ sont raisonnables.

Croissance :

Choisir MARMOR, puis TEMPLUM. Pour atteindre l'action temple, il faudra payer un Or. Prendre un temple en payant 4 Marbre et 1 pièce. La défense d'une cité passe à 3.

Progrès :

Choisir AURUM pour développer une technologie le plus tôt possible.

Militaire :

Choisir FERRUM, AURUM et enfin MILITIA. Construire 3 unités avec 4 Fer et 2 Pièces.

Neuf savants :

Un neuvième savant, Pliny the Elder, est gagné par la première nation qui possède toutes les technologies.

Libre choix des types de cité :

A chaque fondation d'une cité, il est possible de choisir librement quel type de ressource celle-ci produira.

VARIANTES

NOTES DE DEVELOPPEMENT POUR ANTIKE II

Lorsque mon premier jeu ANTIKE a été publié en 2005, il eut un succès immédiat. Il a remporté le « Bronze Deutsche Spielepreis » et fut nommé à l'« International Gamers Award »

Avec cette nouvelle version d'ANTIKE II, quelques changements ont été apportés.

je voulais m'assurer que ce jeu de développement de civilisation ne dégénère pas trop facilement en une course à l'armement. Bien sûr, cela dépend aussi de la façon de jouer de chacun. Néanmoins, il est dorénavant

plus facile de gagner sans avoir besoin de détruire des temples ennemis.

Armer des unités est maintenant plus cher, et les technologies ont subi quelques modifications. Comme cela posait de légers obstacles lors de l'explication de la règle originale d'ANTIKE, la conquête d'une cité ne requiert plus de mouvements additionnels.

Enfin, le graphisme a été retravaillé.

Sans les encouragements de beaucoup de joueurs et les discussions sur de nombreux forum, ce jeu n'aurait jamais existé. Bien que je ne puisse jamais

nommer tous ceux qui ont aidé, je remercie sincèrement tous ceux qui ont participé à la création de ce nouveau jeu de stratégie.

Hambourg, octobre 2014

Mac Gerdts