

# ANTIKE SPIELREGEL

A board game map with various colored pieces and city names. The map is divided into hexagonal cells. There are red, blue, yellow, and white pieces scattered across the map. A banner with the word 'ALEXANDR' is visible. Other city names like 'EPHESOS' and 'MEM' are also present. There are also some circular icons on the map.

*EIN STRATEGIESPIEL  
FÜR 2 BIS 6 SPIELER  
VON MAC GERDTS*

# INHALTSÜBERSICHT

<i>Beschreibung</i> .....	<i>I</i>
<i>Spielmaterial</i> .....	<i>II</i>
<i>Spielvorbereitungen</i> .....	<i>III</i>
<i>Spielziel</i> .....	<i>IV</i>
<i>Spielablauf</i> .....	<i>V</i>
<i>Spielfelder zur Produktion</i> .....	<i>VI</i>
<i>Marmor</i>	
<i>Eisen</i>	
<i>Gold</i>	
<i>Spielfelder zur Verwertung</i> .....	<i>VI</i>
<i>Tempel</i>	
<i>Rüsten</i>	
<i>Fortschritt</i>	
<i>Spielfeld für militärische Aktionen</i> .....	<i>VIII</i>
<i>Phase 1: Aktion Bewegung</i>	
<i>Phase 2: Aktion Eroberung</i>	
<i>Beispiele für militärische Aktionen</i> .....	<i>X</i>
<i>Strategietipps</i> .....	<i>XI</i>
<i>Häufige Fragen</i> .....	<i>XII</i>
<i>Ludo ergo sum</i> .....	<i>XIII</i>
<i>Varianten zu Antike</i> .....	<i>XIII</i>



## BESCHREIBUNG

*Antike Völker gründen Städte, errichten Tempel, befahren Meere und entdecken wissenschaftliche Fortschritte. Ihre Legionen und Galeeren erschließen neuen Siedlungsraum und verteidigen ihr Volk gegen seine Feinde.*

*In zwei Szenarien kann zwischen Griechen, Römern, Germanen, Phöniziern, Karthagern, Persern, Arabern, Ägyptern und Babyloniern gewählt werden.*

*Antike ist kein Eroberungsspiel. Stattdessen versucht jedes Volk die Gunst antiker Könige, Gelehrter, Feldherren, Bürger und Seefahrer zu gewinnen. Es gewinnt das Volk, welches als erstes eine bestimmte Anzahl antiker Persönlichkeiten erreicht.*

*Führe dein antikes Volk zum Sieg! Aber sei auf der Hut vor deinen Feinden, die deine Tempel zerstören wollen!*

*Antike für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren ist ein flottes, variantenreiches Strategiespiel mit überschaubaren Regeln. Der Spielerfolg hängt nicht von Würfel- oder Kartenglück ab, sondern von durchdachter Planung und geschickter Diplomatie.*

*Die Spieldauer beträgt ca. 90 bis 120 Minuten.*



## SPIELMATERIAL



- Beidseitig bedruckter Spielplan
- 12 Völkerkarten (deutsch: Griechen, Römer, Germanen, Phönizier, Perser, Karthager; englisch: Greeks, Persians, Arabs, Phoenicians, Egyptians, Babylonians)
- 35 Karten für antike Persönlichkeiten (9 Könige, 8 Gelehrte, 7 Feldherren, 6 Bürger, 5 Seefahrer),
- Eine Karte für den Startspieler
- Eisen-, Marmor- und Goldmarker im Wert von je 1, 2 oder 5 Einheiten
- 30 Münzen, frei als Marmor, Eisen oder Gold verwendbar
- 150 flache, runde Stadtsteine in den sechs Farben der Völker
- 102 Legionen in sechs Farben
- 102 Galeeren in sechs Farben
- 36 achteckige Spielsteine zum Markieren der Position auf dem Rondell, der Zählleiste und der Fortschrittstabelle.
- 20 weiße Tempel
- Almanach der Antike (Infos zu antiken Völkern, Persönlichkeiten und Städten)
- 4 Kurzregeln
- Spielregel

### Zum Spielplan:

ANTIKE wird auf beiden Seiten des Spielplans mit denselben Regeln gespielt. Die Seiten zeigen ungefähr das Gebiet des Römischen Reiches (deutsch) bzw. das Gebiet des Reiches Alexanders des Großen (englisch).

Auf jeder Seite gibt es 50 Provinzen, die entweder durch eine rote Landgrenze, durch eine blaue Seegrenze oder durch eine kombinierte rot-blaue Grenze voneinander getrennt sind. In jeder Provinz gibt es entweder eine Marmorstadt (weiß), Eisenstadt (blau) oder Goldstadt (gelb).

Weiterhin zeigt jede Seite des Spielplans

- oben rechts ein Rondell mit acht kreisförmig angeordneten Spielfeldern zur Auswahl der Spielzüge,
- unten links eine Fortschrittstabelle,
- am unteren Spielfeldrand eine Zählleiste zum Anzeigen der erreichten antiken Persönlichkeiten.



## SPIELVORBEREITUNG

### 1. Spielmaterial der Bank sortieren

Die 35 Karten der antiken Persönlichkeiten werden in fünf Stapeln nach Königen, Gelehrten, Feldherren, Bürgern und Seefahrern sortiert. Die einzelnen Stapel werden numerisch sortiert. So lässt sich anhand der obersten Karte stets erkennen, wie viele Persönlichkeiten im betreffenden Stapel noch vorhanden sind.

Die weißen Marmor-, blauen Eisen- und gelben Goldmarker, die 30 Münzen sowie die 20 weißen Tempel werden neben dem Spielplan als Vorrat der Bank abgelegt.

### 2. Völker verteilen

Je nach Anzahl der Mitspieler nehmen folgende antiken Völker am Spiel teil:

#### Occident (deutsch)

Griechen, Römer und Germanen:  
spielen bei jeder Spielerzahl mit

Phönizier:  
kommen bei 4 Völkern hinzu

Karthager:  
kommen bei 5 Völkern hinzu

Perser:  
kommen bei 6 Völkern hinzu



#### Orient (englisch)

Greeks, Persians, Arabs:  
spielen bei jeder Spielerzahl mit

Phoenicians:  
kommen bei 4 Völkern hinzu

Egyptians:  
kommen bei 5 Völkern hinzu

Babylonians:  
kommen bei 6 Völkern hinzu



Für jedes Volk existiert eine Völkerkarte, auf der seine Startstädte verzeichnet sind. Die Völkerkarten der mitspielenden Völker werden unter den Mitspielern verlost. Als Alternative können die Völker auch, beginnend mit dem jüngsten Spieler, reihum offen ausgesucht werden.

### 3. Spielmaterial aushändigen

Jedes Volk erhält zu Beginn aus der Bank die auf seiner Völkerkarte abgebildeten Ressourceneinheiten. (1 Eisen, 2 Marmor und 3 Gold).

Außerdem verfügt jedes Volk über folgendes Spielmaterial in seiner Farbe:

17 Legionen, 17 Galeeren, 25 runde Stadtsteine, 6 achteckige Spielsteine.

Jedes Volk kann während des Spieles nie mehr als 17 Legionen, 17 Galeeren und 25 Städte besitzen.

### 4. Drei Startstädte besetzen

Jedes Volk startet mit einer Marmor-, einer Eisen- und einer Goldstadt. Die drei Startstädte variieren je nach Anzahl der mitspielenden Völker und sind jeweils in derselben Zeile der Völkerkarten aufgeführt:

Zeile 3: Startstädte bei drei Völkern

Zeile 4: Startstädte bei vier Völkern

Zeile 5: Startstädte bei fünf Völkern

Zeile 6: Startstädte bei sechs Völkern

Auf dem Spielplan wird in den drei Startstädten jeweils ein Stadtstein abgelegt.

### Antike mit zwei Spielern:

Ein Spieler führt die Römer und Phönizier, der andere die Germanen und Griechen (Im englischen Szenario: Persians und Phoenicians gegen Greeks und Arabs). Jedes Volk zieht eigenständig. Spielmaterial und antike Persönlichkeiten beider Völker eines Spielers werden getrennt gehalten. Das Spiel endet, sobald eines der vier Völker neun antike Persönlichkeiten gewonnen hat.

**Alternativ** kann auch jeweils mit einem Volk gespielt werden. Für diese Variante wählt jeder Spieler das Spielmaterial zweier Farben, Sieger ist, wer zuerst 15 antike Persönlichkeiten für sich gewonnen hat. Zu Anfang suchen die Spieler in diesem Fall abwechselnd jeweils eine Stadt aus, bis jeder Spieler 3 Städte hat. Die Ressourcen und die Lage der Städte können hierbei beliebig gewählt werden. Der Anfänger wird ausgelost.

## SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, als erstes Volk eine bestimmte **Anzahl antiker Persönlichkeiten** zu gewinnen.

Es gibt fünf verschiedene Arten antiker Persönlichkeiten, die ein Volk jeweils für bestimmte Leistungen erhält (die Anzahl steht in Klammern):

**KÖNIGE (9)**

Für je fünf Städte erhält ein Volk einen antiken König. Wenn es insgesamt zehn Städte besitzt, erhält es einen zweiten antiken König usw.

**GELEHRTE (8)**

Für jeden neuen Fortschritt erhält ein Volk einen antiken Gelehrten.

**FELDHERRN (7)**

Für jeden zerstörten Tempel erhält ein Volk einen antiken Feldherrn. Ein Tempel wird zerstört, indem seine Stadt erobert wird.

**BÜRGER (6)**

Für je drei Tempel erhält ein Volk einen antiken Bürger. Wenn es insgesamt sechs Tempel besitzt, erhält es einen zweiten antiken Bürger usw.

**SEEFAHRER (5)**

Für sieben befahrene Meere erhält ein Volk einen antiken Seefahrer. Sobald es 14 Meere befährt, erhält es einen zweiten antiken Seefahrer. Dabei zählt jede Provinz als befahrenes Meer, in der sich am Ende des Spielzuges mindestens eine eigene Galeere befindet. Dies gilt unabhängig davon, ob sich auch Galeeren anderer Völker in der Provinz befinden.

Zusätzlich erhält ein Volk für das Erreichen aller 8 Fortschritte eine antike Persönlichkeit (S. VII)

Je nach erreichtem Spielfortschritt werden zum Abschluss eines Zuges antike Persönlichkeiten ausgehändigt. Eine einmal gewonnene antike Persönlichkeit kann im Spiel hinterher nicht mehr verloren werden. Dies gilt auch dann, wenn die Bedingung im weiteren Spielverlauf nicht mehr erfüllt sein sollte.

**Beispiel**

*Ein Volk mit 10 Städten besitzt zwei antike Könige. Jetzt wird dem Volk eine Stadt abgenommen, so dass es nur noch 9 Städte besitzt und die Bedingung für einen zweiten König nicht mehr erfüllt ist. Trotzdem darf es den zweiten antiken König behalten, er wird nicht zurückgegeben. Wenn das Volk danach neue Städte gründen und so wieder insgesamt 10 Städte erreichen sollte, kann es dadurch jedoch keinen weiteren antiken König gewinnen. Die Bedingung für den dritten König bleibt unverändert das Besitzen von 15 Städten!*

Die Anzahl antiker Persönlichkeiten jedes Volkes wird auf der Zählleiste des Spielplans mit einem achteckigen Spielstein markiert.

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

Die zum Sieg notwendige Anzahl antiker Persönlichkeiten hängt von der Völkerzahl ab:

bei 6 Völkern	7 antike Persönlichkeiten
bei 5 Völkern	8 antike Persönlichkeiten
bei 4 Völkern	9 antike Persönlichkeiten
bei 3 Völkern	10 antike Persönlichkeiten

(Bei 5 oder 6 Völkern ist theoretisch denkbar, dass bereits alle 35 antiken Persönlichkeiten verteilt sind, aber noch kein Volk gewonnen hat. In diesem Fall gewinnt das Volk, welches als nächstes einen fremden Tempel zerstört.)



## SPIELABLAUF

### Startspieler

Das Volk, bei dem die Nummer auf der Völkerkarte rot unterlegt ist, beginnt das Spiel. Je nach Anzahl der teilnehmenden Völker beginnt ein anderes Volk: Bei vier Völkern ist dies z.B. das Volk der Phönizier (mit der rot unterlegten 4). Dieses Volk erhält die Startspielerkarte.

### Münze nehmen

Vor jeder Spielrunde erhält jedes Volk eine Münze. Die Münze wird unmittelbar vor dem Spielzug des Volkes mit der Startspielerkarte verteilt. Sie kann jederzeit (in dieser oder in einer beliebigen späteren Runde) als eine Marmor-, Eisen- oder Goldeinheit verwendet werden. Hat die Bank keine Münzen mehr, dürfen sich die Völker reihum stattdessen entweder eine Marmor-, Eisen- oder Goldeinheit frei aussuchen.

Nach dem Verteilen der Münze führen die Völker ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn aus. Hierbei wird auf dem nachfolgend abgebildeten Rondell ein Spielfeld ausgewählt und mit einem achteckigen Spielstein in der Farbe des Volkes markiert. Setzt das Volk z.B. seinen Spielstein auf das Spielfeld Gold, so darf es Gold produzieren usw. Die genaue Bedeutung der einzelnen Spielfelder wird auf den folgenden Seiten erklärt. Nach der Aktion auf dem Rondell kann ein Volk noch Städte gründen und antike Persönlichkeiten gewinnen.



### Spielzug

#### 1. Auf dem Rondell vorrücken

Im ersten Spielzug wird das Spielfeld auf dem Rondell frei ausgewählt. In jedem weiteren Spielzug wird auf dem Rondell kreisförmig im Uhrzeigersinn vorgerückt. Ausgehend vom zuletzt gewählten Spielfeld ist ein Vorrücken um ein, zwei oder drei Spielfelder kostenfrei. Für das Vorrücken um mehr als drei Felder erhält die Bank pro weiterem Feld eine beliebige Ressource (eine Marmor-, Eisen- oder Goldeinheit oder eine Münze). Auf dem bisherigen Feld stehen zu bleiben ist dabei nicht möglich. Um dasselbe Spielfeld zweimal hintereinander zu nutzen, müsste ein Volk daher um acht Spielfelder vorrücken und dafür fünf beliebige Ressourcen bezahlen.

#### Beispiel:

*Ein Volk steht auf dem Spielfeld Eisen. Auf die Spielfelder Tempel, Gold oder Manöver kann es kostenfrei vorrücken. Für das Vorrücken auf das Spielfeld Rüsten zahlt es eine beliebige Ressource an die Bank, auf das Spielfeld Marmor zwei beliebige Ressourcen usw.*

#### 2. Städte gründen

Ein Volk darf eine oder mehrere neue Städte gründen. Dazu muss sich jeweils mindestens eine eigene Militäreinheit (Legion oder Galeere) in der Provinz der bisher noch nicht gegründeten Stadt befinden. Fremde Militäreinheiten in der Provinz können die Gründung der Stadt nicht verhindern. Pro neu gegründeter Stadt muss je eine Marmor-, Eisen- und Goldeinheit an die Bank gezahlt werden. Fehlende Einheiten können durch Münzen ersetzt werden. In den neu gegründeten Städten wird auf dem Spielplan je ein eigener Stadtstein abgelegt.

#### 3. Antike Persönlichkeiten gewinnen

Zum Abschluss darf ein Volk eine oder mehrere antike Persönlichkeiten an sich nehmen, wenn es die entsprechende Bedingung erfüllt und die antiken Persönlichkeiten im Vorrat der Bank noch vorhanden sind.

## SPIELFELDER

Es gibt drei Arten von Spielfeldern:

- Spielfelder zur Produktion von Ressourcen („Marmor“, „Eisen“, „Gold“),
- Spielfelder zur Verwertung der bisher produzierten Ressourcen („Tempel“, „Rüsten“, „Fortschritt“), diese liegen auf dem Rondell dem jeweiligen Spielfeld zur Produktion dieser Ressource genau gegenüber,
- und das doppelt vorhandene Spielfeld „Manöver“ für militärische Aktionen.

### SPIELFELDER ZUR PRODUKTION



#### Marmor

Für jede eigene Marmorstadt erhält ein Volk aus der Bank Marmoreinheiten. Es erhält

- eine Marmoreinheit pro Marmorstadt ohne Tempel,
- drei Marmoreinheiten pro Marmorstadt mit Tempel.

#### Beispiel

*Ein Volk besitzt drei Marmorstädte, von denen eine Marmorstadt einen Tempel hat. Es erhält aus der Bank  $1 + 1 + 1$  (2 Städte ohne Tempel) + 3 (1 Stadt mit Tempel) = 5 Marmoreinheiten.*



#### Eisen

Für jede eigene Eisenstadt erhält ein Volk aus der Bank Eiseneinheiten. Es erhält

- eine Eiseneinheit pro Eisenstadt ohne Tempel.
- drei Eiseneinheiten pro Eisenstadt mit Tempel.



#### Gold

Für jede eigene Goldstadt erhält ein Volk aus der Bank Goldeinheiten. Es erhält

- eine Goldeinheit pro Goldstadt ohne Tempel,
- drei Goldeinheiten pro Goldstadt mit Tempel.

Die Produktion von Marmor, Eisen und Gold kann mit den Fortschritten „Marktplatz“ (+1) bzw. „Währung“ (+2) weiter erhöht werden.

### SPIELFELDER ZUR VERWERTUNG



#### Tempel

Ein Volk darf einen oder mehrere neue Tempel errichten. Es gibt für jeden neuen Tempel fünf Marmoreinheiten an die Bank zurück und stellt die Tempel auf dem Spielplan bei seinen Städten auf.

Durch einen Tempel verdreifacht sich die Kapazität einer Stadt beim Produzieren, Rüsten und Verteidigen. Grund ist die durch den Tempel deutlich angestiegene Zufriedenheit und Produktivität.

Bei jeder Stadt darf höchstens ein Tempel aufgestellt werden. Befinden sich bereits alle 20 vorhandenen Tempel auf dem Spielplan, können solange keine weiteren Tempel mehr errichtet werden, bis zerstörte Tempel wieder neu ins Spiel kommen.



#### Rüsten

Ein Volk darf zusätzliche Legionen und Galeeren (Militäreinheiten) aufstellen. Es gibt für jede neue Militäreinheit eine Eiseneinheit an die Bank zurück und stellt sie in Provinzen auf, in denen das Volk eine Stadt besitzt. Das Aufstellen ist beschränkt auf jeweils höchstens

- eine Militäreinheit in jeder Provinz einer eigenen Stadt ohne Tempel,
- drei Militäreinheiten in jeder Provinz einer eigenen Stadt mit Tempel.

Legionen und Galeeren können auch dann aufgestellt werden, wenn sich in der Provinz bereits eigene oder fremde Militäreinheiten befinden. Die zuvor genannte Beschränkung gilt nur für die Anzahl der zusätzlich aufgestellten Militäreinheiten. Für die Anzahl der Militäreinheiten, die sich gleichzeitig in einer Provinz aufhalten dürfen, gibt es keine Beschränkung.

In Provinzen, die nur über blaue Seegrenzen verfügen, dürfen nur Galeeren aufgestellt werden. In Provinzen, die nur über rote Landgrenzen verfügen, dürfen nur Legionen aufgestellt werden.

#### Spieltipp

*Um bei einer größeren Anzahl nicht die Übersicht zu verlieren, sollten die neuen Militäreinheiten beim Rüsten auf dem Spielplan jeweils auf*



## SPIELFELDER ZUR VERWERTUNG

die Seite gelegt werden. Erst wenn der Spielzug beendet ist, werden sie richtig hingestellt.



### Fortschritt

Ein Volk darf einen oder mehrere Fortschritte erwerben. Hierfür erhält die Bank Goldeinheiten.

 RAD +1	 SEGELN +1	 MARKTPLATZ +1	 MONARCHIE +1
 STRASSENBAU +2	 NAVIGATION +2	 WÄHRUNG +2	 DEMOKRATIE +2

In der ersten Zeile der Fortschrittstabelle stehen die **Basis-Fortschritte** (Rad, Segeln, Markt- platz, Monarchie) und in der zweiten Zeile die **Nachfolge-Fortschritte** (Straßenbau, Navigation, Währung, Demokratie).

Einen Nachfolge-Fortschritt zu erwerben, erfordert den Vorbesitz des entsprechenden Basis-Fortschritts. So erfordert

- Straßenbau den Vorbesitz von Rad,
- Navigation den Vorbesitz von Segeln,
- Währung den Vorbesitz von Markt- platz,
- Demokratie den Vorbesitz von Monarchie.

Jeder erworbene Fortschritt wird auf der Fortschrittstabelle mit einem achteckigen Spielstein markiert. Beim Erwerb eines Nachfolge-Fortschrittes wird der Spielstein auf der Tabelle vom Basis- auf den Nachfolge-Fortschritt gerückt.

Die Bank erhält:

- 7 Goldeinheiten für neue Basis- und 10 für neue Nachfolge-Fortschritte. Neue Fortschritte sind solche, die zuvor noch kein anderes Volk erworben hatte, und
- 3 Goldeinheiten für Basis- und 5 für Nachfolge-Fortschritte, die andere Völker schon besitzen.

Einen neuen Fortschritt erstmals ins Spiel zu bringen, stellt eine besondere zivilisatorische Leistung dar. Daher wird hierfür jeweils ein antiker Gelehrter gewonnen.

### Beispiel

Ein Volk besitzt noch keine Fortschritte und möchte die Navigation erwerben. Andere Völker besitzen nur das Segeln. Es zahlt 3 (Segeln) + 10 (erstmalige Navigation) = 13 Goldeinheiten. Dafür besetzt das Volk auf der Fortschrittstabelle das Feld „Navigation“ mit einem Spielstein. Für die Navigation erhält das Volk einen antiken Gelehrten ausgehändigt.

Erlangt ein Volk alle acht Fortschritte, erhält es eine **zusätzliche antike Persönlichkeit** von dem Stapel mit den meisten verbliebenen Persönlichkeiten. Gibt es mehrere Stapel mit den meisten Persönlichkeiten, darf das Volk sich einen dieser Stapel aussuchen. Außerdem darf ein Volk, das alle Fortschritte besitzt, **alle seine Ressourcen an Marmor, Eisen und Gold jederzeit im Verhältnis 2 zu 1 untereinander austauschen**.

### Wirkung der Fortschritte:

#### RAD

Jede eigene Legion darf pro Spielzug „Manöver“ bis zu zwei Aktionen ausführen.

#### STRASSENBAU

Jede eigene Legion darf pro Spielzug „Manöver“ bis zu drei Aktionen ausführen.

#### SEGELN

Jede eigene Galeere darf pro Spielzug „Manöver“ bis zu zwei Aktionen ausführen.

#### NAVIGATION

Jede eigene Galeere darf pro Spielzug „Manöver“ bis zu drei Aktionen ausführen.

#### MARKTPLATZ

Auf den Spielfeldern Marmor, Eisen und Gold erhält ein Volk eine Einheit extra.

#### WÄHRUNG

Auf den Spielfeldern Marmor, Eisen und Gold erhält ein Volk zwei Einheiten extra.

**Beispiel:** Ein Volk produziert in drei Goldstädten, von denen eine Goldstadt einen Tempel besitzt, mit dem Fortschritt „Markt- platz“ 6 und mit dem Fortschritt „Währung“ 7 Goldeinheiten.

#### MONARCHIE

Steigert die Kampfkraft jeder eigenen Stadt um 1.

#### DEMOKRATIE

Steigert die Kampfkraft jeder eigenen Stadt um 2.



## SPIELFELD FÜR MILITÄRISCHE AKTIONEN

Das Spielfeld „Manöver“ ist auf dem Rondell doppelt vorhanden, um im Spiel jederzeit flexibel militärisch agieren und reagieren zu können.



### MANÖVER

Der Spielzug Manöver wird in zwei aufeinander folgenden Phasen abgewickelt:

1. In Phase eins dürfen alle Galeeren und Legionen eines Volkes auf dem Spielplan bewegt werden und kämpfen (Aktion Bewegung).
2. In Phase zwei dürfen danach fremde Städte erobert werden (Aktion Eroberung).

Anfangs darf jede Militäreinheit pro Zug nur eine Aktion ausführen. Dies ist entweder die Aktion Bewegung oder die Aktion Eroberung. Mit den Fortschritten Rad, Straßenbau, Segeln und Navigation kann ein Volk die Anzahl der Aktionen pro Militäreinheit auf zwei oder drei Aktionen pro Zug erhöhen.

#### Phase 1: Aktion Bewegung

Jede eigene Militäreinheit (Legion oder Galeere) darf in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielplan bewegt werden. Bei jeder Bewegung wird die Grenze zu einer benachbarten Provinz überschritten. Rote Landgrenzen dürfen nur von Legionen und blaue Seegrenzen nur von Galeeren überschritten werden. Kombinierte rot-blaue Land- und Seegrenzen dürfen sowohl von Legionen als auch von Galeeren überschritten werden.

##### Beispiel:

*Eine Legion, die mit „Straßenbau“ bis zu drei Aktionen ausführen darf, darf in einem Manöverzug drei rote Landgrenzen überschreiten.*

Betretene Militäreinheiten Provinzen, in denen bereits fremde Militäreinheiten stehen, kommt es möglicherweise zu einem Kampf, wenn eine Seite dies verlangt. Legionen können nur gegen Legionen und Galeeren nur gegen Galeeren kämpfen. Beide Seiten verlieren bei einem Kampf je dieselbe Anzahl gleichartiger Militäreinheiten und nehmen diese im Verhältnis eins zu eins vom Spielplan.

##### Beispiel:

*Ein Volk betritt mit drei Galeeren die Provinz von Athen, in der die Griechen eine Galeere und eine Legion stehen haben. Die Griechen verlangen einen Kampf. Das Volk und die Griechen nehmen je eine Galeere vom Spielplan. Die Legion ist nicht beteiligt, da sie nicht gegen Galeeren kämpfen kann.*

Kämpfe sind immer zusätzlich möglich und erfordern keine eigenständige Aktion. Auch Militäreinheiten, die sich nicht bewegt haben, dürfen gegen gleichartige feindliche Militäreinheiten in ihrer Provinz kämpfen. Alle Kämpfe werden nacheinander abgewickelt. Nach jedem Kampf kann die nächste Militäreinheit ihre Bewegung ausführen und / oder kämpfen.

Jede Militäreinheit, die sich vollständig bewegt hat, wird anschließend auf dem Spielplan auf die Seite gelegt. Dadurch behält das Volk die Übersicht, welche Militäreinheiten noch Aktionen ausführen dürfen. Militäreinheiten, die sich nicht oder nur teilweise bewegt haben, bleiben also aufrecht stehen.

##### Beispiel:

*Eine Galeere, die sich mit „Navigation“ nur zweimal bewegt hat, wird danach nicht auf die Seite gelegt, da sie noch eine Aktion ausführen könnte.*

Eine Stadt wird durch feindliche Militäreinheiten in ihrer Provinz in keiner Weise beeinträchtigt. Sie kann ungehindert weiter Ressourcen produzieren und in ihrer Provinz zusätzliche Militäreinheiten aufstellen.

Wenn das Volk keine Bewegungen oder Kämpfe mehr ausführen möchte, darf es in Phase zwei fremde Städte erobern.

#### Phase 2: Aktion Eroberung

In Phase zwei dürfen Städte erobert werden. Daraus können sich nur Militäreinheiten beteiligen, die sich in der Provinz der Stadt befinden und aufrecht stehen, also noch nicht alle Aktionen verbraucht haben. Damit die Eroberung möglich ist, muss die Anzahl der aktiven (aufrecht stehenden) Angreifer in der Provinz mindestens der Kampfkraft der Stadt entsprechen.



## SPIELFELD FÜR MILITÄRISCHE AKTIONEN

Die Kampfkraft einer Stadt beträgt:

- 1 bei einer Stadt ohne Tempel,
- 3 bei einer Stadt mit Tempel

Zu diesem Wert wird jeweils addiert:

- die Anzahl der Legionen und Galeeren des Verteidigers, die in der Provinz seiner Stadt stehen,
- ein Fortschrittsbonus von eins oder zwei, wenn der Verteidiger die *Monarchie* oder *Demokratie* besitzt.

Beispiel (siehe nachfolgende Abbildung)



Der Verteidiger hat in der Provinz Caesarea eine Galeere und eine Legion stehen. Die Stadt hat einen Tempel. Außerdem besitzt der Verteidiger den Fortschritt der Monarchie. Die Kampfkraft seiner Stadt beträgt 3 (Stadt mit Tempel) + 2 (Militäreinheiten) + 1 (Fortschrittsbonus) = 6.

Der Eroberer nimmt in der Provinz ebenso viele seiner aktiven (aufrecht stehenden) Militäreinheiten vom Spielplan, wie die Kampfkraft der Stadt beträgt. Auf die Art der Militäreinheiten (Legion oder Galeere) kommt es dabei nicht an.

Der Verteidiger nimmt bei der Eroberung seiner Stadt Folgendes vom Spielplan:

- seinen Stadtstein,
- sofern vorhanden seinen Tempel,
- und alle seine Legionen und Galeeren in der Provinz der eroberten Stadt.

Ein zerstörter Tempel wird wieder zum Vorrat der Bank gelegt.

Die Stadt wechselt den Besitzer, indem der Eroberer in der eroberten Stadt einen neuen Stadtstein seiner Farbe ablegt. Auch wenn sich in der Provinz nach der Eroberung keine Militäreinheiten mehr befinden sollten, wird der Stadtstein ausgetauscht. Bereits existierende Städte behalten für den Rest des Spieles immer einen Stadtstein, der durch Eroberung lediglich seine Farbe wechselt.

### Beispiele für die Aktion Eroberung:



vorher



nachher

Die Kampfkraft von Tyros beträgt 2 (1 Stadt + 1 Legion, keinen Verteidigungsfortschritt). Die Stadt wird bei der Aktion Eroberung durch die beiden Galeeren erobert. Es verbleibt ein gelber Stadtstein.



vorher



nachher

Auch hier ist die Kampfkraft von Tyros 2. Die Stadt wird bei der Aktion Eroberung durch eine Galeere und eine Legion erobert. Es verbleiben ein gelber Stadtstein und eine gelbe Legion. (Gelb hätte auch mit den beiden Legionen angreifen können, dann wäre eine Galeere übrig geblieben.)

### Seltene Ausnahmefälle:

1. Besitzt der Eroberer bereits 25 Städte und daher keine weiteren Stadtsteine mehr, gibt er eine seiner bisherigen Städte auf und kann damit deren Stadtstein für die Inbesitznahme der neuen Stadt verwenden.
2. Wenn ein Volk nur noch eine Stadt besitzt, darf diese Stadt nicht erobert werden.

## BEISPIELE FÜR MILITÄRISCHE AKTIONEN



vorher



Aktion Bewegung



Aktion Eroberung

Fortschritte:  
grün: keine  
rot: Navigation

Die Kampfkraft von Alexandria ist 3, die roten Galeeren haben aufgrund des Fortschritts Navigation 3 Aktionen, sie können sich daher alle an der Eroberung von Alexandria beteiligen.



vorher



Aktion Bewegung

Fortschritte: grün: keine / gelb: Segeln

Die gelben Galeeren haben aufgrund des Fortschritts Segeln 2 Aktionen. Eine Galeere hat daher, wenn sie die Provinz Alexandria erreicht, bereits alle Aktionen verbraucht und wird auf die Seite gelegt. Eine Eroberung von Alexandria ist nicht möglich, denn für die Aktion Eroberung steht nur eine aktive Galeere zur Verfügung. Die Kampfkraft von Alexandria beträgt jedoch 2.



Hätte grün statt der Legion eine Galeere in der Provinz Alexandria gehabt (siehe Abbildung rechts), wäre die Eroberung gelungen. Die Galeere aus Atallia hätte zunächst die Galeere in Alexandria abtauschen müssen.



vorher

Aktion Bewegung  
Grün tauscht abAktion Bewegung  
Grün tauscht nicht ab

Aktion Eroberung

Fortschritte: rot: Monarchie / gelb: Straßenbau

Die gelben Legionen haben aufgrund des Fortschritts Straßenbau 3 Aktionen. Mit 2 Bewegungsaktionen erreichen sie Roma, allerdings müssen sie hierbei eine Provinz mit einer grünen Legion passieren. Besteht Grün auf Kampf, erreichen nur 4 Legionen Roma und eine Eroberung (Kampfkraft 5) ist nicht mehr möglich. Wenn die Legion hingegen nicht abgetauscht wird, kann Roma erobert werden (3. und 4. Bild).



Aktion Bewegung



Aktion Eroberung

Fortschritte: rot: Monarchie / gelb: Straßenbau und Navigation

Gelb kann Attalia erobern, allerdings ist hierfür ein genaues Vorgehen notwendig. Zunächst müssen zwei rote Legionen abgetauscht werden. Als erstes wird die mit einer „1“ gekennzeichnete Legion abgetauscht, dann die mit einer „2“ gekennzeichnete Legion. Die verbleibenden Legionen und Galeeren ziehen dann nach Attalia, wobei noch eine Galeere abgetauscht werden kann. Die Kampfkraft von Attalia ist 4, so dass die 2 Legionen und 2 Galeeren in der abschließenden Aktion Eroberung Attalia einnehmen können.

## STRATEGIETIPPS

### Sinnvolle Anfangszüge

Mit der Anfangsausstattung von einer Eisen-, zwei Marmor- und drei Goldeinheiten sind z.B. folgende Strategien denkbar:

Wachstumsstrategie:

„Marmor“ spielen, danach auf „Tempel“ (für das Vorrücken auf „Tempel“ eine Goldeinheit zahlen) für drei Marmoreinheiten und zwei Münzen einen Tempel errichten und so eine Stadt auf dreifache Kapazität wachsen lassen.

Militärstrategie:

Auf „Rüsten“ für ein Eisen und eine Münze zwei Militäreinheiten aufstellen. Im nächsten Zug „Manöver“ beide Einheiten bewegen und unmittelbar nach diesem Zug für ein Gold, ein Marmor und eine Münze eine erste Stadt gründen.

Fortschrittsstrategie:

„Gold“ spielen, danach „Marmor“, danach im dritten Zug auf „Fortschritt“ mit vier Gold und drei Münzen einen neuen Basis-Fortschritt erwerben und so einen antiken Gelehrten gewinnen.

### Unterstützung beim Erobern

Militäreinheiten, die mit dem Betreten einer Provinz ihre Aktionen vollständig ausschöpfen, können die Eroberung einer dort gelegenen Stadt trotzdem unterstützen. Dies gelingt, wenn sie

bereits in Phase 1 nach ihrer Bewegung gegen Militäreinheiten kämpfen, die sonst die Stadt verteidigen würden.

### Auf die Bewegungsfortschritte achten

Es empfiehlt sich, die Eroberung von Städten erst dann ins Auge zu fassen, wenn mindestens die Basis-Fortschritte Rad oder Segeln erworben worden sind. Ohne diese Fortschritte werden für die Eroberung von Städten sehr viele Spielzüge benötigt.

### Wie das Endspiel gewonnen wird

Wenn im Endspiel nur noch antike Feldherren zu gewinnen sind, sollten alle Aktivitäten der Eroberung von Tempeln dienen. Es macht jetzt wenig Sinn, Städte ohne Tempel zu erobern oder zu verteidigen. Hierbei gehen nur unnötig Militäreinheiten verloren, die nicht mehr für den Angriff auf Städte mit Tempeln verwendet werden können. Insbesondere in dieser Phase des Spiels sind die Bewegungsfortschritte wichtig. Große Armeen bewirken wenig, wenn die Bewegungsfortschritte fehlen. Eine gezielte Attacke, die Städte ohne Tempel ignoriert, kann das Spiel schneller als erwartet entscheiden. Wer nur versucht, sein Reich zu vergrößern, wird gegen erfahrene Spieler verlieren

## HÄUFIGE FRAGEN (FAQ)

### ***Dürfen Völker Absprachen treffen?***

Ja, das ist nicht verboten. So können z.B. Absprachen über Einflusszonen getroffen oder Nicht-angriffspakte vereinbart werden. Das Einhalten einer Absprache kann aber nicht erzwungen werden: Wird sie von einer Seite nicht eingehalten, gibt es keine Spielregel, die dies verhindern könnte. Die Wirksamkeit von Absprachen beruht allein auf dem Vertrauen, das sich die beteiligten Partner entgegenbringen.

### ***Dürfen Völker miteinander handeln?***

Nein. Die Völker dürfen untereinander keine Einheiten oder Münzen tauschen, verleihen, verschenken oder auf andere Weise weitergeben. Auch die Bank gibt nur heraus, was den Völkern in ihrem Zug jeweils zusteht, und räumt ihnen keine Vorschüsse oder Kredite ein.

### ***Was passiert, wenn die Vorräte der Bank oder Völker erschöpft sind?***

In diesem Fall können keine weiteren Einheiten mehr verwendet werden. Ohne Tempel im Vorrat der Bank können z.B. keine Tempel mehr errichtet werden, und ohne Legionen im Vorrat eines Volkes kann dieses Volk z.B. keine neuen Legionen mehr aufstellen. Die einzige Ausnahme bilden die Münzen vor jedem Spielzug: Hat die Bank keine Münzen mehr, darf stattdessen eine Marmor-, Eisen- oder Goldeinheit frei ausgesucht werden.

### ***Was macht ein Volk mit Gold, wenn es bereits alle Fortschritte besitzt?***

Hat ein Volk alle acht Fortschritte, so kann es beliebig Ressourcen 2 zu 1 tauschen. Z.B. kann es 3 Gold und 1 Marmorereinheit in 2 Eiseneinheiten tauschen um damit zwei Militäreinheiten zu rüsten.

### ***Wann können Völker überhaupt mit ihren Militäreinheiten kämpfen?***

Dafür gibt es drei Gelegenheiten:

1. Völker, die den Spielzug „Manöver“ auswählen, dürfen in Phase 1 (Aktion Bewegung) ihres Spielzuges jederzeit fremde Legionen und/oder Galeeren 1 zu 1 abtauschen.
2. Völker, die nicht am Zuge sind, dürfen jede fremde Legion und/oder Galeere 1 zu 1 abtauschen,

die sich gerade in eine Provinz hineinbewegt hat, in der sie gleichartige Militäreinheiten haben.

3. Völker, deren Stadt erobert wird, müssen diese Stadt mit allen in der Provinz stehenden Militäreinheiten verteidigen. Nur in diesem Spezialfall können Legionen und Galeeren bei ANTIKE aufeinander treffen.

### ***Können Legionen und Galeeren gegeneinander kämpfen?***

Nein, ein direkter Kampf zwischen Legionen und Galeeren ist nicht möglich. Allerdings können sie bei der Eroberung einer Stadt aufeinander treffen. So kann z.B. eine Stadt, die nur mit Legionen verteidigt wird, durchaus mit Galeeren erobert werden und umgekehrt.

### ***Lassen sich Legionen über See transportieren?***

Nein. Legionen und Galeeren sind gleichwertige Militäreinheiten, die jeweils nur bestimmte Provinzgrenzen überschreiten dürfen. Genauso wie Galeeren nicht über Land, können Legionen auch nicht über See transportiert werden.

### ***Kann eine Militäreinheit mehrmals angreifen?***

Mit der Aktion Eroberung ist das Leben einer Militäreinheit sofort beendet. Eine Militäreinheit kann die Aktion Eroberung also nicht mehrmals hintereinander ausführen, selbst wenn ein entsprechender Fortschritt mehrere Aktionen in einem Manöverzug erlauben würde.

### ***Kann eine Stadt allein durch das Betreten der Provinz erobert werden?***

Um eine Stadt in einer benachbarten Provinz zu erobern, reicht es nicht aus, die Provinz der Stadt nur zu betreten. Es ist zusätzlich eine Aktion „Eroberung“ notwendig.

### ***Kann eine Stadt angegriffen werden, ohne sie zu erobern?***

Nein. Solange eine Stadt nicht tatsächlich erobert wird, kann sie auch nicht angegriffen werden. Es gibt keine „nicht erfolgreiche Aktion Eroberung“.

**Für weitere Fragen besuchen Sie uns unter [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de) oder auf der Seite direkt zu ANTIKE: [www.strategie-spiele.de/antike](http://www.strategie-spiele.de/antike)**



## LUDO ERGO SUM

„Ich spiele, also bin ich“,  
oder, wie der Lateiner sagen würde:

„LUDO ERGO SUM“.

Das Spiel „ANTIKE“ entstand Ende 2004 als eine Weiterentwicklung aus eigenen Spielen mit historischer Thematik, die seit vielen Jahren bisher nur im privaten Kreis ausprobiert wurden. Ziel war es, ein Spiel zu entwickeln, welches zwar überschaubare Regeln hat, aber dennoch variantenreich genug ist, um auch nach längerer Zeit noch strategische Herausforderungen zu bieten.

Die Entwicklung von ANTIKE war ein Gemeinschaftswerk, welches ohne zahlreiche Testspielrunden nicht möglich gewesen wäre. Die meisten Testrunden fanden wohl im Hamburger Rieckhof statt. Konstruktive Kritik steuerten Peter Dörsam, Peter Eggert, Stefan Fellehner, Rainer Vogler, Stephan Borowski, Thomas Mumm und viele andere bei, die leider nicht alle genannt werden können.

Mit **eggertspiele** konnte ein Kleinverlag gewonnen werden, der sich von der Begeisterung für ANTIKE schnell anstecken ließ und der über viele Jahre Erfahrung in der Veröffentlichung besonderer Spiele besitzt. Finanzieller Rückhalt wurde bereitwillig vom pd-verlag gewährt. Ohne die grafische Umsetzung von Steffi Krage wäre ANTIKE nicht möglich gewesen.

Im Laufe vieler Testrunden wurden Spielelemente, die mehr zur Komplizierung als zum Spielspaß beitrugen, konsequent ausgemerzt. Dennoch wurde am Prinzip, ein strategisch abwechslungsreiches und herausforderndes Spiel zu bieten, nicht gerüttelt.

Im Ergebnis bietet ANTIKE nicht nur viele Stunden Spielspaß, sondern auch eine hochwertige Ausstattung mit insgesamt über 400 Holzspielteilen. Auf dem doppelseitig bedruckten Spielplan lassen sich zwei unterschiedliche Szenarien durchspielen. Historisch interessierte Spieler können sich im beiliegenden Almanach der Antike über alle Völker, Persönlichkeiten und Städte informieren, die bei ANTIKE eine Rolle spielen. Dies hilft, sich mit seiner Rolle als Führer eines antiken Volkes besser zu identifizieren, und bringt den Spielern das abwechslungsreiche Zeitalter der Antike nahe.

Gibt es Kritik und Anregungen?

Oder Ideen zu weiteren Spielvarianten?

Im Internet ist bei [eggertspiele.de](http://eggertspiele.de) jeder kritische oder lobende Kommentar höchst willkommen!

Hamburg, im August 2005

*Mac Gerdts*



## VARIANTEN ZU ANTIKE

### Profi-Variante:

Bei dieser Variante erhält ein Volk für 8 Fortschritte keine weitere antike Persönlichkeit. Die Eroberung von Tempeln hat bei der Profi-Variante, die bei der ersten Auflage von ANTIKE die Hauptvariante war, eine stärkere Bedeutung.

### Militär-Variante:

Für jeden Feldherren erhält ein Volk 2 Siegpunkte. Das Spiel ist beendet, wenn ein Volk 8 Siegpunkte (bei 6 Völkern), 9 Siegpunkte (bei 5 Völkern), 11 Siegpunkte (bei 4 Völkern) bzw. 13 Siegpunkte (bei 3 Völker) hat. Auch bei dieser Variante erhalten die Völker keine zusätzliche Persönlichkeit für das Erreichen aller 8 Fortschritte.

### Längeres Spiel:

Wird ein längeres Spiel gewünscht, kann alternativ auch mit nur einer Stadt gestartet werden. Die Startstadt wird reihum aus den drei Startstädten der Völkerkarte frei ausgesucht. Ein Volk aufzubauen, das anfangs nur über eingeschränkte Zugvarianten verfügt, stellt eine besondere Herausforderung dar.

### Variante mit drei Spielern:

Es kann auch bis zum Erreichen von 12 antiken Persönlichkeiten gespielt werden. Dies wird aber nur bei guten Kenntnissen der strategischen Möglichkeiten empfohlen und führt zu einem längeren militärischen Endspiel.

# ANTIKE: KURZREGEL

## 1. AUF DEM RONDELL VORRÜCKEN

(1-3 Felder sind frei, jedes weitere Feld kostet eine beliebige Ressource)

produzieren	<b>MARMOR</b>	Für jede Marmor-, Eisen- bzw. Gold-Stadt 1 Ressource (Stadt ohne Tempel), 3 Ressourcen (Stadt mit Tempel)
	<b>EISEN</b>	
	<b>GOLD</b>	+ Bonus: <i>Markt</i> +1, <i>Währung</i> +2
verwerten	<b>TEMPEL</b>	5 Marmoreinheiten pro neuem Tempel bezahlen insgesamt max. 1 Tempel pro Stadt
	<b>RÜSTEN</b>	1 Eiseneinheit pro neuer Legion oder Galeere bezahlen, max. 1 neue Militäreinheit pro Provinz ohne bzw. max. 3 neue Militäreinheiten pro Provinz mit Tempel aufstellen
	<b>FORTSCHRITT</b>	7(10) Goldeinheiten für neue Basis- (Nachfolge-) Fortschritte. 3(5) Goldeinheiten für alte Fortschritte
bewegen	<b>MANÖVER</b>	Jede Legion/Galeere hat pro Manöverzug 1 Aktion, 2 Aktionen mit <i>Rad/Segeln</i> , 3 Aktionen mit <i>Straßenbau/Navigation</i> <b>Aktion Bewegung:</b> benachbarte Provinz betreten <b>Aktion Eroberung:</b> nur mit Einheiten die sich in der Provinz der Stadt befinden, <b>Anzahl der Eroberer</b> = Kampfkraft der Stadt = 1 (mit Tempel 3) + Anzahl Verteidiger in der Provinz + Bonus: <i>Monarchie</i> +1, <i>Demokratie</i> +2 Kampf: Legion-Legion bzw. Galeere-Galeere 1:1

## 2. STÄDTE GRÜNDEN (nur in Provinzen mit Militärpräsenz)

Für jede neue Stadt je 1 Marmor-, 1 Eisen- und 1 Goldeinheit bezahlen

## 3. ANTIKE PERSÖNLICHKEITEN GEWINNEN

Könige, Gelehrte, Feldherren, Bürger, Seefahrer

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>

