ANTIKE DUELLUM

SPIELREGEL

Zwei mächtige antike Reiche befahren die Meere, gründen neue Städte, errichten prächtige Tempel und entwickeln neue Technologien. Doch Siedlerland und Ressourcen sind begrenzt, und schon bald droht ihre friedliche Koexistenz in militärische Konflikte umzuschlagen. Wer kann seine Staatsgeschäfte am besten organisieren? Wer vermag die Gunst wechselnder Ereignisse am wirkungsvollsten für sein Volk zu nutzen? Und wer führt seine Legionen und Flotten mit strategischem Weitblick zum Sieg? Die Antwort liegt in Deinen Händen.

MAC GERDTS

PD VERLAG

SPIELMATERIAL

74 Holzteile

24 Galeeren (je 12 in den Spielerfarben *braun und beige)*

24 Legionen (je 12 in den Spielerfarben *braun und beige)*

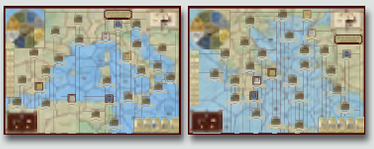
2 achteckige Spielsteine (*braun und beige)*

12 Holzscheiben (je 6 in den Spielerfarben *braun und beige)*

12 Tempel (weiß)

1 Spielregel
1 Schnelleinstieg
1 Almanach
(historischer Hintergrund)

zweiseitiger Spielplan



34 Stadtplättchen

10 Gold-

12 Marmor-

12 Eisen-Städte

12 Stadtmauern

Die Stadtplättchen und Stadtmauern haben auf ihrer Rückseite jeweils die Farbe des anderen Spielers (beige).

Münzen

Ressourcen

1er

2er

5er

Abgebildet sind die Ressourcen für Gold. Die Ressourcen für Marmor sind weiß und die für Eisen blau.

54 Spielkarten

21 Persönlichkeiten

25 Ereigniskarten

2 blanko Ereigniskarten (zum selbst beschriften)

6 Karten mit Kurzspielregeln

2 Sondereinheiten

Das Spielmaterial ist begrenzt: Haben die Spieler keine zusätzlichen Galeeren oder Legionen, hat die Bank keine weiteren Tempel oder Stadtplättchen, so sind die Vorräte erschöpft. Lediglich die Ressourcen sind prinzipiell unbegrenzt: Sollte der Vorrat ausnahmsweise nicht reichen, können z.B. Centmünzen zur Ergänzung auf die jeweilige Sorte gelegt werden.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau ist ausführlich auf dem Schnelleinstieg dargestellt. Nachfolgend eine kurze Beschreibung des Aufbaus:

1. Spieler
Jeder Spieler erhält die Holzfiguren seiner Farbe (12 Galeeren, 12 Legionen, 1 Achteckstein und 6 Holzscheiben) und 1 Stadtmauer.

Eine Holzscheibe jedes Spielers wird auf der Siegpunktleiste bei 0 abgelegt. Auf die Rekrutenablagen der Spieler werden jeweils 1 Legion und 1 Galeere gestellt. In die 3 Startstädte jedes Spielers (quadratische Städte) wird ein Stadtplättchen seiner Farbe abgelegt. Hierbei bekommt die Startstadt mit dem Goldsymbol ein Plättchen für eine Goldstadt usw. Jeder Spieler erhält 3 Eisen, 3 Marmor und 3 Gold.

2. Bank
Die restlichen Ressourcen, Münzen, Stadtplättchen und Stadtmauern werden als Vorrat der Bank abgelegt. Die Karten der Persönlichkeiten werden in 5 Stapeln abgelegt.

3. Ereigniskarten
Der Stapel mit den Ereigniskarten wird gemischt und verdeckt abgelegt.

Die obersten 3 Karten werden aufgedeckt.

4. Startspieler
Der Startspieler wird ausgelost, der andere Spieler erhält zum Ausgleich eine Münze.

ÜBERBLICK ZUM SPIELVERLAUF

Die Spieler führen jeweils ein antikes Volk. Auf der einen Seite des Plans spielen die Karthager gegen die Römer, auf der anderen Seite die Griechen gegen die Perser. Jedes Volk startet mit 3 Städten, die Marmor, Eisen bzw. Gold produzieren. Mit den produzierten Ressourcen können die Völker ihre Zivilisation entwickeln. Während mit Marmor Tempel und Stadtmauern gebaut werden, wird Gold für den Erwerb von Fortschritten und das Rekrutieren von Militäreinheiten benötigt. Mit Eisen können die zuvor rekrutierten Legionen und Galeeren gerüstet werden, so dass sie in den Regionen eigener Städte aufgestellt werden.

Mit den Legionen und Galeeren können sich die Völker ausbreiten und neue Städte gründen, hierfür wird allerdings wiederum Marmor, Eisen und Gold benötigt. Es können auch Städte des anderen Volks erobert werden.

Durch Tempel werden Städte mächtiger, denn ihre Produktion, Verteidigungsstärke sowie ihre Möglichkeit neue Militäreinheiten aufzustellen erhöht sich jeweils von 1 auf 3. Stadtmauern verbessern zusätzlich den Schutz der Städte.

Durch Fortschritte kann die Bewegungsreichweite der eigenen Legionen oder Galeeren erhöht werden. Es kann aber auch die Verteidigunsstärke der Städte erhöht oder die Ökonomie gestärkt werden.

Für bestimmte zivilisatorische Leistungen werden die Völker mit der Gunst antiker Persönlichkeiten belohnt. Gewonnen hat das Volk, das zuerst die Gunst von 9 Persönlichkeiten erringen konnte.

SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, als erstes Volk die Günst von **9 Persönlichkeiten** zu gewinnen.

Es gibt fünf verschiedene Arten Persönlichkeiten, die ein Volk jeweils für bestimmte Leistungen erhält:

6 Könige

Für je 5 Städte erhält ein Volk einen König. Wenn es insgesamt zehn Städte besitzt, erhält es einen zweiten König usw.

4 Feldherren

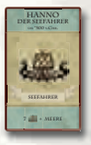
Für jeden zerstörten Tempel des Gegners erhält ein Volk einen Feldherrn. Ein Tempel wird zerstört, indem seine Stadt erobert wird.

4 Bürger

Für je 3 Tempel erhält ein Volk einen Bürger. Wenn es insgesamt sechs Tempel besitzt, erhält es einen zweiten Bürger usw.

5 Gelehrte

Für jeden zuerst entwickelten Fortschritt erhält ein Volk einen Gelehrten.



2 Seefahrer

Jede Seeregion mit einer eigenen Galeere zählt einen Punkt. Ist in der Seeregion zudem ein Schiffssymbol abgebildet (Seeregionen ohne Städte) zählt diese besetzte Seeregion 2 Punkte. Kommt ein Volk auf 7 Punkte, erhält es einen Seefahrer, bei 14 Punkten den zweiten Seefahrer. Es zählen die besetzten Seeegionen am Ende des Zuges, also nach einem möglichen Kampf.

Eine einmal gewonnene 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 Könige. Jetzt wird dem Volk eine Stadt abgenommen, so dass es nur noch 9 Städte besitzt. Trotzdem darf es den zweiten König behalten. Wenn das Volk danach 1 Stadt gründen und so wieder insgesamt 10 Städte erreichen sollte, kann es dadurch jedoch keinen weiteren König gewinnen. Die Bedingung für den dritten König bleibt unverändert das Besitzen von 15 Städten.

SPIELABLAUF

Die Spieler ziehen abwechselnd. Ihre Spielzüge bestehen jeweils nacheinander aus den folgenden 3 Schritten.

1. Aktion ausführen

Mit dem achteckigen Spielstein wird auf dem nebenstehend abgebildeten Rondell eine Aktion ausgewählt. Im allerersten Zug kann die Aktion frei ausgewählt werden. Danach wird der Spielstein auf dem Rondell im Uhrzeigersinn vorwärts gezogen. Dabei ist ein Voranschreiten um 1, 2 oder 3 Felder kostenfrei. Wenn der Spielstein jedoch mehr als 3 Felder weit bewegt werden soll, muss der Spieler hierfür pro zusätzlichem Feld eine beliebige Ressource (Marmor, Eisen, Gold oder Münze) zahlen. Stehenbleiben ist nicht erlaubt: Um dasselbe Feld zweimal direkt hintereinander zu nutzen, müsste der Spieler entsprechend 8 Felder vorrücken und dafür 5 Ressourcen zahlen.

Mehrere Spielsteine auf derselben Position behindern sich nicht gegenseitig. Die Bedeutung der einzelnen Aktionen wird auf den folgenden Seiten erklärt.

Beispiel:

Der Spielstein befindet sich auf „Ferrum“ und kann im nächsten Spielzug ohne Kosten auf eines der drei Felder „Templum“, „Aurum“ oder „Duellum“ vorrücken. Um auf „Militia“ vorzurücken, müsste der Spieler eine Ressource zahlen, um auf „Marmor“ vorzurücken zwei Ressourcen usw.

2. Städte gründen

Der Spieler darf eine oder mehrere neue Städte gründen. Dazu muss sich jeweils mindestens eine eigene Militäreinheit (Legion oder Galeere) in der Region der bisher noch nicht gegründeten Stadt befinden. Fremde Militäreinheiten in der Region können die Gründung der Stadt nicht verhindern. Pro neu gegründeter Stadt muss je 1 Marmor, 1 Eisen und 1 Gold an die Bank gezahlt werden. Fehlende Ressourcen können durch Münzen ersetzt werden. Aus dem Vorrat der Bank wählt der Spieler sich ein Stadtplättchen (Marmor, Eisen oder Gold) aus und legt es auf den Bauplatz für die neu gegründete Stadt, so dass seine Spielerfarbe nach oben zeigt. Für jede Stadt in der Nachbarschaft, die dieselbe Ressource produziert, muss der Spieler zusätzlich eine Münze abgeben. Hier ist es egal, ob die Stadt durch eine Landgrenze (rot) oder Seegrenze (blau) benachbart ist und ob es eine eigene oder eine Stadt des Gegners ist. Die Städte werden nacheinander gegründet, d.h. wenn durch die erste gegründete Stadt neue Nachbarschaften entstanden sind, müssen diese berücksichtigt werden.

Beispiel:

Karthago möchte 2 Städte gründen. Es können die Städte Baecula und Saguntum gegründet werden. Da in Numantia keine braune Militäreinheit steht, kann Karthago diese Stadt nicht gründen. Für die Gründung von 2 Städten zahlt Karthago 2 Gold, 2 Marmor sowie 1 Eisen und eine Münze (Ersatz für das fehlende Eisen) in die Bank. In Becula gründet Karthago eine Goldstadt, da sich in der Nachbarschaft eine weitere Goldstadt befindet, muss hierfür eine weitere Münze bezahlt werden. Um in Saguntum nun auch noch eine Goldstadt zu gründen, müssten 3 weitere Münzen bezahlt werden, dies kann sich Karthago nicht leisten. Karthago gründet in Saguntum eine Eisenstadt und legt die beiden Stadtplättchen auf die Städte.

3. Persönlichkeiten nehmen

Zum Abschluss darf ein Spieler eine oder mehrere Persönlichkeiten an sich nehmen, wenn er die entsprechende Bedingung erfüllt hat und die Persönlichkeiten im Vorrat der Bank noch vorhanden sind. Für jede Persönlichkeit die ein Spieler erhält, darf der Gegner sich eine Ereigniskarte von der offenen Auslage auswählen.

Die Anzahl der Persönlichkeiten, die ein Spieler besitzt, wird auf der Zählleiste mit einer Holzscheibe markiert. Auf dieser Leiste finden sich auch Symbole für Stadtmauern (bei 0, 1, 2, 3, 5 und 7): immer wenn der Marker eines Spielers eines der Stadtmauersymbole erreicht oder überschreitet, erhält der Spieler eine weitere Stadtmauer in seinen Vorrat. Wenn z.B. der Marker von „1“ auf „3“ steigt, erhält der Spieler 2 Stadtmauern. Das Symbol bei 0 drückt aus, dass jeder Spieler zu Anfang bereits eine Stadtmauer in seinem Vorrat hat.

Aktionen

Die Aktionsfelder des Rondells werden nachfolgend erklärt.

Es gibt drei Arten von Aktionen:

- Aktionen zur Produktion von Ressourcen: Marmor, Ferrum und Aurum (Marmor, Eisen und Gold),
- Aktionen zur Verwertung der Ressourcen: Templum, Militia und Scientia (Tempel, Rüsten und Fortschritt), diese liegen auf dem Rondell dem jeweiligen Spielfeld zur Produktion dieser Ressource genau gegenüber,
- und das doppelt vorhandene Aktionsfeld Duellum (Manöver) für militärische Bewegungen, Kämpfe und Eroberungen.

Aktionen zur Produktion

Marmor, Ferrum (Eisen), Aurum (Gold)

Bei diesen Aktionen wird die jeweilige Ressource produziert. Bei Marmor produziert jede eigene Marmorstadt

- 1 Marmor (Stadt ohne Tempel),
- 3 Marmor (Stadt mit Tempel).

Die produzierten Ressourcen bekommt der Spieler aus der Bank. Außerdem erhält er insgesamt 1 Münze, unabhängig davon, welche Ressource er in welcher Menge produziert.

Münzen können jederzeit als eine Marmor-, Eisen- oder Goldeinheit verwendet werden. Hat die Bank keine Münzen mehr, darf stattdessen eine beliebige Ressource ausgesucht werden.

Bei Gold und Eisen produzieren die Gold- bzw. Eisenstädte in der gleichen Weise.

Beispiele

Produzieren

Die Römer besitzen die nebenstehend abgebildeten Städte. Es wird die Aktion Gold ausgewählt. Für die Goldstadt mit Tempel erhalten die Römer 3 Gold und 1 Gold für die Goldstadt ohne Tempel, also insgesamt 4 Gold. Zusätzlich erhalten sie eine Münze.

Würden die Römer die Aktion Marmor auswählen, erhielten sie 2 Marmor und 1 Münze und bei der Aktion Eisen 1 Eisen und 1 Münze.

Aktionen zur Verwertung

Templum (Tempel)

Bei dieser Aktion können mit **Marmor** Tempel und/oder Stadtmauern gebaut werden.

Der Spieler darf einen oder mehrere neue **Tempel** bauen. Er zahlt für jeden neuen Tempel 6 Marmor an die Bank und stellt die Tempel auf dem Spielplan bei seinen Städten auf. Zusätzlich muss beim Bau eines Tempels für jeden Tempel in einer benachbarten Region (eigene und fremde) eine Münze abgegeben werden. Werden in einem Zug mehrere Tempel gebaut, geschieht dies nacheinander, so dass sich die Münzzahlungen ggf. erhöhen können.

Durch einen Tempel erhöht sich die Kapazität einer Stadt beim Produzieren, Rüsten und Verteidigen von 1 auf 3. Grund ist die durch den Tempel deutlich angestiegene Zufriedenheit und Produktivität.

Bei jeder Stadt darf höchstens ein Tempel vorhanden sein. Befinden sich bereits alle 12 Tempel auf dem Spielplan, können solange keine weiteren Tempel mehr gebaut werden, bis zerstörte Tempel wieder neu ins Spiel kommen.

Zusätzlich oder alternativ zum Bau von Tempeln können in eigenen Sädten **Stadtmauern** gebaut werden. Eine Stadtmauer erhöht die Kampfkraft einer Stadt um 1. Der Bau einer Stadtmauer kostet 1 Marmor und die Stadtmauer wird unter das Stadtplättchen gelegt. In jeder Stadt darf nur eine Stadtmauer vorhanden sein. Die Spieler können nur Stadtmauern bauen, die sie in ihrem Vorrat haben.

Tempel

Die Römer wollen einen Tempel bei Neapolis bauen. Außer 6 Marmor müssen sie zusätzlich 3 Münzen an die Bank zahlen, denn Neapolis hat 3 benachbarte Tempel (Ancona, Croton und Syracusae).

Zusätzlich möchten die Römer in Croton und Neapolis je eine Stadtmauer aus ihrem Vorrat bauen. Hierfür bezahlen sie 2 Marmor und legen die Stadtmauern unter die Stadtplättchen (siehe Bild links).

AKTIONEN

Militia (Rüsten)

Beim Rüsten werden Militäreinheiten (Legionen und Galeeren) von der Rekrutenablage genommen und in eigenen Regionen aufgestellt. Dies kostet für jede neu aufgestellte Einheit 2 Eisen an die Bank. Es können nur Einheiten gerüstet werden, die sich zu Beginn des Zuges in der Rekrutenablage befinden.

Das Aufstellen ist beschränkt auf jeweils höchstens

- 1 Militäreinheit bei jeder eigenen Stadt ohne Tempel,
- 3 Militäreinheiten bei jeder eigenen Stadt mit Tempel.

Legionen und Galeeren können auch dort aufgestellt werden, wo sich 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 Region aufhalten dürfen, gibt es keine Beschränkung. Befinden sich in der Region fremde Militäreinheiten derselben Sorte, so kommt es direkt zu einem Kampf, bei dem beide Einheiten 1 zu 1 abgetauscht und anschließend wieder zurück in die jeweilige Rekrutenablage gestellt werden.

Bei Städten, die nur über blaue Seegrenzen verfügen, dürfen nur Galeeren aufgestellt werden. Bei Städten, 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 die Seite gelegt werden. Erst wenn der Spielzug beendet ist, werden sie richtig hingestellt.

Rüsten

Karthago hat 2 Legionen und 1 Galeere in seiner Rekrutenablage. Für 4 Eisen rüstet Karthago 2 Einheiten. Entweder können die beiden Legionen oder eine Legion und eine Galeere gerüstet werden. Karthago entscheidet sich, 1 Legion und 1 Galeere zu rüsten und hat die im nachfolgenden Bild dargestellten Städte. In Zama und in Carthago kann jeweils nur eine Einheit gerüstet werden. In Caesarea können hingegen bis zu 3 Einheiten gerüstet werden, weil dort ein Tempel steht. Bei Zama kann allerdings nur 1 Legion gerüstet werden, denn diese Region hat nur rote Landgrenzen. Karthago entscheidet sich die Legion in Carthago und die Galeere in Caesarea aufzustellen. Die eine Legion aus der Rekrutenablage wird entsprechend zusätzlich bei Carthago aufgestellt. Die Galeere aus der Rekrutenablage wird bei Caesarea aufgestellt. Da sich hier bereits eine feindliche Galeere befindet, kommt es direkt zum Kampf und die beiden Galeeren werden zurück auf ihre jeweilige Rekrutenablage gestellt.

Scientia (Fortschritt)

Bei dieser Aktion können mit Gold Fortschritte erworben und/oder Militäreinheiten rekrutiert werden.

Fortschritte: Die Preise der Fortschritte sind oberhalb der Fortschrittstabelle auf

dem Plan aufgedruckt. Der höhere Preis gilt hierbei jeweils für den Spieler, der den Fortschritt als erster erwirbt. Jeder erworbene Fortschritt wird auf der Fortschrittstabelle mit einer runden Holzscheibe der eigenen Farbe markiert. Einen neuen Fortschritt zuerst zu entwickeln, stellt eine besondere zivilisatorische Leistung dar, daher wird hierfür jeweils ein Gelehrter gewonnen.

Die Auswahl der Fortschritte ist frei, es gibt keine vorgegebene Reihenfolge in der die Fortschritte gewählt werden müssen. Wenn man es bezahlen kann, können auch mehrere Fortschritte in einem Spielzug erworben werden.

Fortschritte erwerben und Militäreinheiten rekrutieren

Braun wählt die Aktion Scientia (Fortschritt) und erwirbt die Fortschritte Navigatio und Commercium. Für Navigatio zahlt er 3 Gold, denn dieser Fortschritt wurde zuvor schon erfunden (beige Holzscheibe bei Navigatio). Für Commercium muss er 9 Gold zahlen, so dass ihn beide Fortschritte zusammen 12 Gold kosten. Zur Kennzeichnung, dass er die beiden Fortschritte erlangt hat, legt er je eine braune Holzscheibe auf Navigatio und Commercium. Da er einen neuen Fortschritt entwickelt hat, erhält er am Ende seines Zuges einen Gelehrten.

Zusätzlich möchte Braun 3 Legionen und 1 Galeere rekrutieren. Hierfür zahlt er zusammen 5 Gold an die Bank (1 Gold pro Legion, 2 Gold pro Galeere) und stellt die Einheiten aus seinem Vorrat in seine Rekrutenablage.

Wirkung der Fortschritte:

- **STRATA** (Straße): Legionen dürfen bis zu 2 Regionen weit ziehen (2 rote Landgrenzen überschreiten).
- **NAVIGATIO** (Navigation): Galeeren dürfen bis zu 2 Regionen weit ziehen (2 blaue Seegrenzen überschreiten).
- **MONETA** (Währung): Eine Extraressource bei der Produktion (insgesamt 1 Ressource der produzierten Sorte mehr)
- **RES PUBLICA** (Republik): Die Kampfkraft aller eigenen Städte ist um 1 erhöht.
- **COMMERCIUM** (Handel): Es dürfen Ressourcen im Verhältnis 3 : 2 mit der Bank getauscht werden. Für jeweils 3 beliebige Ressourcen die der Spieler abgibt, darf er sich 2 beliebige Ressourcen (keine Münzen) aussuchen. Der Umtausch kann jederzeit im eigenen Zug erfolgen, allerdings noch nicht in dem Zug, in dem der Fortschritt Commercium erworben wird.

Rekrutierung:

Zusätzlich oder alternativ zum Erwerb von Fortschritten können Legionen und Galeeren rekrutiert werden. Die rekrutierten Einheiten werden aus dem Vorrat auf die Rekrutenablage des Spielers gestellt. Für jede rekrutierte (angeworbene) Legion muss 1 Gold und für jede angeworbene Galeere müssen 2 Gold bezahlt werden.

Duellum (Manöver)

Diese Aktion wird in 2 aufeinanderfolgenden Schritten ausgeführt.

1. Bewegung

Jede eigene Militäreinheit (Legion oder Galeere) darf in beliebiger Reihenfolge in eine Nachbarregion auf dem Spielplan bewegt werden. 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. Besitzt ein Spieler den Fortschritt Strata (Straße) so dürfen seine Legionen zwei Landregionen weit ziehen (zwei rote Landgrenzen überschreiten), besitzt er den Fortschritt Navigatio (Segeln) so dürfen seine Galeeren zwei Seeregionen weit segeln (zwei blaue Seegrenzen überschreiten).

Betreten Militäreinheiten Regionen, in denen bereits fremde Militäreinheiten derselben Sorte stehen, kommt es automatisch zu einem Kampf. Beide Seiten verlieren bei einem Kampf je dieselbe Anzahl gleichartiger Militäreinheiten und nehmen diese im Verhältnis 1 zu 1 zurück auf die Rekrutenablage. Alle Kämpfe werden nacheinander abgewickelt.

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

2. Eroberung

Eine Eroberung ist nur möglich, wenn die Anzahl der Angreifer in der Region mindestens der Kampfkraft der Stadt entspricht.

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 oder Galeeren des Verteidigers, die in der Region der Stadt stehen,
- 1 wenn der Verteidiger den Fortschritt Res Publica (Republik) besitzt,
- 1 wenn die Stadt eine Stadtmauer besitzt.

Der Eroberer nimmt aus der Region ebenso viele seiner Militäreinheiten zurück auf seine Rekrutenablage, wie die Kampfkraft der Stadt beträgt. Die Art der Militäreinheiten (Legion oder Galeere) darf er selbst auswählen. Außerdem werden auch alle Legionen bzw. Galeeren des Verteidigers aus der Region zurück in dessen Rekrutenablage gestellt. Wenn sich in der Stadt ein Tempel befand, so wird dieser bei der Eroberung zerstört und zurück in den Vorrat der Bank gelegt. Auch eine Stadtmauer wird zerstört und kommt zurück in den Vorrat des Verteidigers. Abschließend wird das Stadtplättchen umgedreht, wodurch markiert wird, dass diese Stadt jetzt dem anderen Spieler gehört. Wenn es in einem Manöverzug zu mindestens einer Stadteroberung kommt, so darf sich der Spieler, dessen Stadt (Städte) erobert worden ist, 1 Ereigniskarte von der offenen Auslage auswählen (nicht 1 pro Stadt).

Bewegen

Braun hat eine Legion und eine Galeere bei Roma stehen. Er kann auf Manöver die Einheiten dort stehen lassen oder in eine benachbarte Region ziehen. Die Zugmöglichkeiten sind nebenstehend für die Legion durch rote und für die Galeere durch blaue Pfeile verdeutlicht worden. Mit dem Fortschritt Strata könnte Braun die Legion nochmals in der gleichen Weise weiter ziehen. Mit dem Fortschritt Navigatio wäre dies für die Galeere möglich.

Würde die Galeere nach Corsica ziehen, so würde es zum Kampf kommen. Beide Galeeren würden sich abtauschen und zurück in die jeweilige Rekrutenablage gestellt werden.

Erobern

Braun hat seine Bewegung abgeschlossen und möchte Tarraco erobern. Die Kampfkraft der Stadt beträgt 2 (1 für die Stadt und 1 für die Galeere in der Region). Da Braun 2 Militäreinheiten in der Region hat, kann er die Stadt erobern. Bei der Eroberung wird das Stadtplättchen umgedreht und die beiden braunen Legionen sowie die beige Galeere werden zurück in die jeweiligen Rekrutenablagen gestellt. Würde ein weiteres beiges Schiff in der Region stehen, wäre die Kampfkraft der Stadt 3 und die Eroberung der Stadt daher nicht möglich. Da mindestens eine Stadt von Beige erobert worden ist, sucht sich Beige eine Ereigniskarte von der offenen Auslage aus.

AKTIONEN

Beispiel zum Bewegen und Erobern

Die Griechen (braun) besitzen den Fortschritt Navigatio, die Perser (beige) haben keine Fortschritte. Die Griechen möchten Ainos erobern und so den Tempel zerstören.

Bewegen

Die beiden Legionen aus Abdera und auch die Galeere aus Lesbos können direkt nach Ainos ziehen. Die Galeeren aus dem Mare Aegaeum erreichen Ainos nur, wenn sie über Lemnos segeln, hierbei wird eine Galeere zwangsweise abgetauscht. Die abgetauschte griechische und persische Galeere werden zurück auf die Rekrutenablagen gestellt. Beide griechischen Legionen aus Pergamon ziehen nach Abydos.

Erobern

Die Kampfkraft von Ainos beträgt 4 (Stadt mit Tempel: 3, Stadtmauer: 1) entsprechend wird die Stadt mit 4 Angreifern erobert und die 4 griechischen Legionen und Galeeren werden zurück auf die Rekrutenablage gestellt. Der Tempel wird zerstört und kommt zurück in den Vorrat der Bank. Die Stadtmauer kommt zurück in den persischen Vorrat. Das Stadtplättchen wird umgedreht. Da die Griechen einen Tempel zerstört haben, erhalten sie einen Feldherren und schreiten entsprechend auf der Siegpunktleiste um einen Schritt weiter. Zusätzlich wollen die Griechen auch noch Abydos erobern, die Kampfkraft dieser Stadt ist 1, so dass 1 griechische Legion zurück auf die Rekrutenablage gestellt und das Stadtplättchen umgedreht wird. Die Perser dürfen sich nacheinander 2 Ereigniskarten aussuchen, denn die Griechen haben eine neue Persönlichkeit bekommen und es wurden persische Städte erobert.

Wenn die Perser den Fortschritt Res Publica gehabt hätten, wäre die Eroberung von Ainos nicht möglich gewesen, denn dann wäre die Kampfkraft 5 und die Griechen hätten nicht 5 Militäreinheiten nach Ainos ziehen können.

EREIGNISKARTEN

Auslage

Sobald sich ein Spieler eine der 3 offenen Ereigniskarten ausgesucht hat, wird eine neue Ereigniskarte aufgedeckt, so dass stets 3 Ereigniskarten zur Auswahl stehen (es sei denn, der Stapel ist leer).

Auswählen

Spieler wählen im Zug des Gegners jeweils 1 Ereigniskarte aus, wenn der Gegner eine Persönlichkeit erhält oder wenn der Spieler mindestens 1 seiner Städte verliert.

Ereigniskarten ausspielen

Die Spieler dürfen ihre Ereigniskarten jederzeit während ihrer Züge ausspielen, wenn sich aus dem Text nicht zwingend etwas Anderes ergibt. Als Einzige wird die Karte „Festung“ während des Zuges des Gegners ausgespielt. Führt diese Karte dazu, dass der Gegner nicht ausreichend Einheiten für die Eroberung zur Verfügung hat, wird die Stadt nicht erobert und die Einheiten bleiben in der Region stehen. Ansonsten sorgt die Karte dafür, dass bei der Eroberung eine zusätzliche Einheit verloren geht.

Die ausgespielten Ereigniskarten werden beiseite gelegt. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, werden sie gemischt und bilden den neuen Kartenstapel.

VARIANTE

Es kommen die 2 Sondereinheiten zum Einsatz. Beige hat einen Admiral und Braun einen General. Diese werden am Anfang in die jeweilige Rekrutenablage gelegt. Für 3 Eisen können Sie gerüstet werden, allerdings nur bei Städten mit Tempeln.

Auf Manöver kann der Admiral so wie Galeeren und der General so wie Legionen bewegt werden. Ist der Admiral bzw. der General an einer Stadteroberung beteiligt, steht also mit in der Region, so erhöht er durch seine strategischen Fähigkeiten die Kampfkraft der Angreifer bzw. der Verteidiger um 1. Allerdings bleibt der Admiral bzw. General bei einer solchen Stadteroberung in der Region stehen, wird also nicht zurück auf die Rekrutenablage gestellt. Trifft der Admiral in einer Region auf eine feindliche Galeere, so kommt es zum Kampf und der Admiral sowie die Galeere werden zurück auf die Rekrutenablage gestellt. Ist der Admiral zusammen mit eigenen Galeeren in einer Region und diese wird von feindlichen Galeeren betreten, so kommt es zunächst zum Kampf zwischen den Galeeren, erst wenn alle begleitenden Galeeren abgetauscht sind, kommt es zum Kampf mit dem Admiral. In gleicher Weise finden Kämpfe statt, wenn der General auf Legionen trifft.

ZUR ENTSTEHUNG VON ANTIKE DUELLUM

Als mein erstes Spiel Antike 2005 erschien, war es sofort ein großer Erfolg. Beim Deutschen Spielepreis wurde Antike auf den dritten Platz gewählt, und auch international wurde es zum International Gamers Award nominiert.

Es war eine besondere Herausforderung eine eigenständige Version für zwei Spieler mit neuen Spielplänen zu entwickeln. Dabei wurden zusätzliche Ideen aufgegriffen um das Spiel noch abwechslungsreicher zu gestalten, wie z.B. die Einführung von Ereigniskarten, eine modulare Verteilung der Ressourcen oder die individuelle Stadtverteidigung mit Stadtmauern. Beim Erklären von Antike war stets die Eroberung von Städten eine gewisse Hürde gewesen, auch hierzu gibt es jetzt eine einfachere Lösung.

Ein Zweierspiel, welches die Entwicklung von Zivilisationen zum Thema hat, darf nicht in ein rein militärisches Wettrüsten abgleiten. Dies durch feines Austarieren zu erreichen war ein wesentlicher Schwerpunkt im Entwicklungsprozess.

Antike Duellum ist also ein Spiel, welches zwar letztlich auf den Prinzipien von Antike basiert, aber doch ziemlich anderes Spiel geworden ist. Ohne das Engagement vieler Spieler und Diskussionsteilnehmer im Internet, die nicht alle namentlich erwähnt werden können, hätte es nicht entstehen können. Bei allen möchte ich mich auf diesem Wege herzlich bedanken. Sie haben mit dafür gesorgt, dass mit Antike Duellum ein völlig neues Spiel entstanden ist!

Hamburg, im Oktober 2012

Mac Gerdts

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Volk die Gunst von 9 Persönlichkeiten erringen konnte. Dieses Volk hat das Spiel gewonnen.

UNTERSCHIEDE ZU ANTIKE

Für alle diejenigen, die Antike bereits kennen, wird nachfolgend auf die wichtigsten Unterschiede eingegangen.

Münzen: Die Spieler erhalten am Anfang ihres Zuges (bzw. des Zuges des Startspielers) keine Münze. Stattdessen erhalten sie jeweils auf den Produktionsfeldern eine Münze.

Städte gründen: Nur in Regionen mit einem Stadtsymbol können Städte gegründet werden. Der Spieler entscheidet, welche Ressource in der Stadt vorhanden ist und legt ein entsprechendes Stadtplättchen seiner Farbe ab. Für jede benachbarte Stadt (eigene oder fremde), in der die gleiche Ressource vorhanden ist, muss der Spieler eine Münze bezahlen. Unabhängig davon kostet das Gründen einer Stadt weiterhin 1 Marmor, 1 Eisen und 1 Gold.

Seefahrer: In Seeregionen ohne eine Stadt ist auf dem Plan jeweils eine Galeere abgebildet. Diese Seeregionen zählen für den Seefahrer doppelt. Bei geschickter Verteilung können schon 4 Galeeren ausreichen, um den ersten Seefahrer zu erhalten.

Fortschritte: Die Fortschritte haben nun unterschiedliche Preise. Außer den 4 aus Antike vertrauten Fortschritten gibt es jetzt einen weiteren: COMMERCIUM (Handel), dieser erlaubt es Ressourcen im Verhältnis 3 : 2 mit der Bank zu tauschen. Für jeweils 3 beliebige Ressourcen die der Spieler abgibt, darf er sich 2 beliebige Ressourcen (keine Münzen) aussuchen. Die Auswahl der Fortschritte ist frei, es gibt keine vorgegebene Reihenfolge.

Tempel: Der Bau eines Tempels kostet **6 Marmor** statt 5 Marmor wie bei Antike. Zusätzlich muss beim Bau eines Tempels für jeden Tempel in einer benachbarten Region (eigene und fremde) eine Münze abgegeben werden.

Stadtmauern: Bei der Aktion Tempel können auch Stadtmauern gebaut werden, diese kosten 1 Marmor. Eine Stadtmauer erhöht die Kampfkraft einer Stadt um 1.

Rüsten: Das Rüsten kostet für jede Legion oder Galeere 2 statt 1 Eisen. Es können nur Einheiten gerüstet werden, die sich bereits auf der Rekrutenablage befinden. Bei der Aktion Fortschritt werden die Militäreinheiten rekrutiert, d.h. aus dem Vorrat auf die Rekrutenablage gestellt. Das Rekrutieren einer Legion kostet 1 und das einer Galeere 2 Gold.

Manöver: Im Unterschied zu Antike reicht es für die Eroberung einer Stadt aus, wenn die Einheiten in der Region der Stadt stehen, auch wenn sie sich nicht mehr bewegen können. Alle verlorenen Einheiten (ob nun durch Kampf oder eine Stadteroberung) werden zurück in die Rekrutenablagen der Spieler gestellt. Stadtmauern werden bei der Eroberung zerstört und gehen zurück in den persönlichen Vorrat des Spielers, der die Stadt verloren hat.

WAS MANCHMAL ÜBERSEHEN WIRD

Vorräte

- Bis auf die Ressourcen Marmor, Eisen und Gold sind die Vorräte begrenzt. Hat ein Spieler z.B. keine weiteren Legionen oder Galeeren mehr im Vorrat, kann er keine weiteren dieser Einheiten rekrutieren.

Rondell (Hinweis)

- Die Verwendung der Ressourcen findet immer auf dem Aktionsfeld gegenüber von dem Produktionsfeld statt. Auf den Feldern des Rondells sind Symbole für die Verwertung abgebildet.

Ereigniskarten

- Auch wenn ein Spieler in einem Zug mehrere Städte verliert, kann er hierfür nur eine Ereigniskarte auswählen.

Legionen und Galeeren

- 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.
- Legionen können nicht über See transportiert werden.
- Solange eine Stadt nicht tatsächlich erobert wird, kann sie auch nicht angegriffen werden. Es gibt keine „nicht erfolgreiche Aktion Eroberung“.
- Nur Legionen und Galeeren die auf der Rekrutenablage stehen, können gerüstet werden. Nach einem Kampf werden die Miliäreinheiten wieder zurück auf die Rekrutenablage gestellt.

Weitere Strategiespiele vom PD-Verlag:

Weitere Informationen:
www.pd-verlag.de/spiele