Spielaufbau

Der Spielaufbau wird nachfolgend für Karthago (Braun) beschrieben. Der Spielaufbau für die Römer (Beige) erfolgt in entsprechender Weise.

Karthagos Aufbau auf dem Plan

- Der achteckige Spielstein wird auf die Mitte des Rondells gestellt.
- Die 3 Startstädte (quadratische Städte) werden mit Stadtplättchen der jeweiligen Ressource belegt.
- Je eine Legion und Galeere wird auf die Rekrutenablage gestellt.
- Eine Holzscheibe wird auf die „Null“ der Zählleiste gelegt.

Karthagos Vorrat (ohne die Figuren auf dem Plan)

11 Galeeren

11 Legionen

5 Holzscheiben

1 Stadtmauer

3 Marmor,
3 Eisen,
3 Gold

Vorrat der Bank

Münzen Marmor Eisen Gold

Stadtplättchen

Auslage der Persönlichkeiten

Stadtmauern

Auslage der Ereigniskarten

Zählleiste

Auf der Zählleiste wird die Anzahl der Persönlichkeiten der Spieler abgetragen. Für jedes Symbol einer Stadtmauer, das die Spieler erreichen, bekommen sie eine Stadtmauer in ihren Vorrat.

Rekrutenablage

Hier werden die rekrutierten Legionen und Galeeren aufgestellt. Die Symbole zeigen, dass für das Rekrutieren 1 Gold pro Legion und 2 Gold pro Galeere und für das Rüsten generell 2 Eisen bezahlt werden müssen.

Rondell

Auf dem Rondell wählen die Spieler ihre Aktionen aus. Hierzu durchlaufen die achteckigen Spielsteine das Rondell im Uhrzeigersinn. Bei jedem Zug kann eines der 3 nächsten Felder kostenfrei betreten werden. Weitere Felder kosten eine beliebige Ressource (Marmor, Eisen, Gold oder Münze). Im ersten Zug wird die Aktion frei ausgesucht.

Stadt

In Regionen mit einem Stadtsymbol können Städte gegründet werden. Kosten: 1 Marmor, 1 Eisen,1 Gold und 1 Münze je gleicher Ressource in der Nachbarschaft. Die Spieler können aussuchen, welche Ressource die Stadt produzieren wird.

Fortschrittstabelle

Oberhalb der Tabelle ist angeführt, wie viel Gold das Erlangen der Fortschritte kostet. Der höhere Preis gilt jeweils für den Ersterwerber.

Regionen ohne Städte

Hier können keine Städte gegründet werden.

Startspieler

Der Startspieler wird ausgelost, der 2. erhält 1 Münze.

Spielende

Gewinner ist, wer zuerst 9 Persönlichkeiten hat.

Braun bezahlt:

Wirkung der Fortschritte:

- **STRATA** (Straße): Legionen dürfen bis zu 2 Regionen weit ziehen.
- **NAVIGATIO** (Navigation): Galeeren dürfen bis zu 2 Regionen weit ziehen.
- **MONETA** (Währung): Insgesamt 1 Ressource mehr bei der Produktion.
- **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.

SCIENTIA (Fortschritt): Für Gold können Fortschritte gekauft und/oder Militäreinheiten rekrutiert werden.

Fortschritte: Der Preis steht jeweils über der Forschrittstabelle auf dem Plan, der höhrere gilt für den Ersterwerber. Dieser bekommt auch einen Gelehrten.

Rekrutieren: Legionen können für je 1 Gold, Galeeren für je 2 Gold, angeworben werden. Sie werden auf der Rekrutenablage aufgestellt.

Insgesamt erhält Rom:

FERRUM (Eisen): Der Spieler erhält für jede eigene Eisenstadt 1 Eisen (3 Eisen je Eisenstadt mit Tempel) und insgesamt 1 Münze.

Bei **Marmor** und **Gold** wird in der gleichen Weise produziert.

TEMPLUM (Tempel):

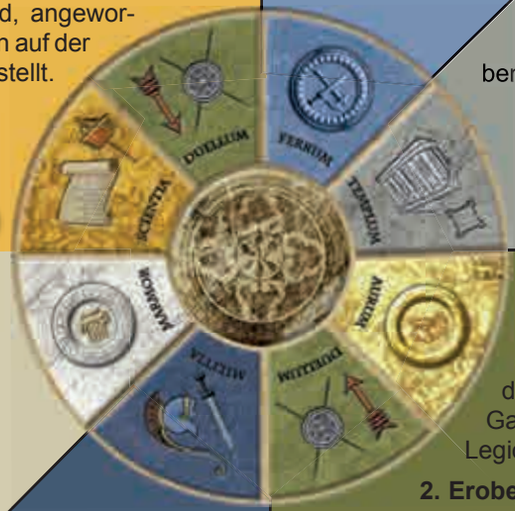
Tempel und/oder Stadtmauern bauen. Tempel kosten 6 Marmor und 1 Münze je benachbarten Tempel, Stadtmauern kosten 1 Marmor. Maximal 1 Tempel und 1 Stadtmauer pro Stadt.

vorher nachher

In zwei Städten wird je 1 Stadtmauer und in einer der Städte 1 Tempel gebaut. Dies kostet insgesamt 8 Marmor:

Schnelleinstieg

Auf dieser Seite werden die Grundzüge der Aktionen erklärt.
Weiter oben werden der Spielaufbau und die Elemente auf dem Spielplan beschrieben.
Die meisten Regeln finden sich auf diesen beiden Seiten, trotzdem empfehlen wir, zunächst die Spielregel zu lesen.
Viel Spass mit Antike Duellum!



Spielziel:

Die Spieler ringen um die Gunst antiker Persönlichkeiten. Wer zuerst 9 Persönlichkeiten erreicht, gewinnt das Spiel. Die Bedingungen zum Erwerb stehen auf den Karten.

Ereigniskarten:

Ein Spieler kann sich eine der 3 offenen Ereigniskarten aussuchen, wenn der Gegenspieler eine Persönlichkeit bekommt oder ihm mindestens eine Stadt abnimmt.

MILITIA (Rüsten): Militäreinheiten von der Rekrutenablage können für je 2 Eisen bei einer Stadt aufgestellt werden. Bei jeder Stadt nur 1 Einheit aufstellen (Bei einer Stadt mit Tempel bis zu 3 Einheiten).

Braun bezahlt:

DUELLUM (Manöver):

1. Bewegen: Jede Militäreinheit darf in eine benachbarte Region ziehen. Legionen dürfen eine rote Landgrenze überschreiten, Galeeren eine blaue Seegrenze. Kampf: Legion-Legion bzw. Galeere-Galeere 1:1

2. Erobern: Kampfkraft der Stadt ist 1 (3 mit Tempel), + 1 Stadtmauer + 1 „RES PUBLICA“ + 1 je verteidigender Legion oder Galeere. Der Eroberer verliert so viele Einheiten wie die Kampfkraft der Stadt beträgt, der Verteidiger alle seine Einheiten bei der Stadt.

Alle bei Kampf oder Eroberung verlorenen Einheiten gehen zurück auf die Rekrutenablage.

Bewegungsmöglichkeiten

bewegen

erobern