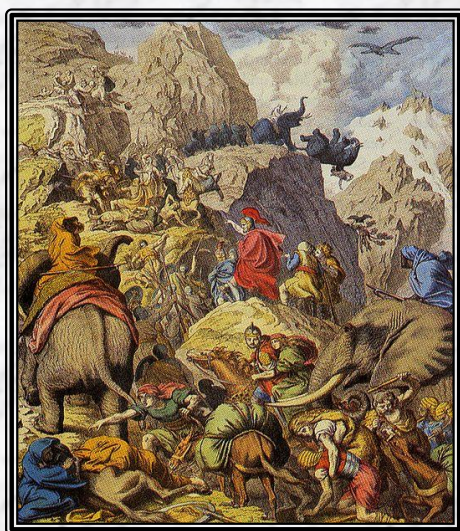


# ANTE

# PORTAS



---

## Szabálykönyv

---



2



12+



25-40  
perc

## Bevezetés

Az *Ante Portas* egy kétszemélyes kártyajáték, mely Hannibál hadjáratát dolgozza fel a II. Pun háború idejéből. Az egyik játékos Hannibál szerepét ölti magára és az ő seregét irányítva próbálja legyőzni Rómát, míg ellenfele a Római Szenátus nevében próbálja megvédeni a várost és annak Itáliai vezető szerepét.

A játék igyekszik visszaadni a hadjárat valós jellemzőit, melynek során a kezdeti irányítás idővel kicsúszik Hannibál kezei közül és Róma válik a kezdeményezővé. A folytonos törekvést a két fél részéről, hogy csapdát állítsanak ellenfelüknek és a harcot Itália népeinek kegyeiért. A játékosok hasonló stratégiai döntésekkel találkoznak majd a hadjárat során, mint egykoron a küzdő felek. Mikor érdemes Hannibálnak Róma ellen vonulni? Mennyi áldozatot vállaljon a tengeri uralom fenntartásáért? Vagy Róma esetében mikor van szükség egy diktátor kinevezésére, halogassa-e az összecsapást vagy vállalja a küzdelmet? És, ha igen akkor hol?

## Tartozékok

A játék 24 kártyából és néhány jelölőből áll. A térkép 3 kártyából állítható össze, valamint egy kártyán jelöljük a szövetségeket és a Római Szenátus Morálját (RSZM). A maradék 20 kártya eseménykártya.

A jelölők helyettesíthetők bármilyen ennek a célnak megfelelő eszközzel (gombok, fakockák, pénzérmék, stb...)

## Esemény kártyák

Minden esemény kártya két eseményt tartalmaz: egy Római és egy Karthágói eseményt (kivéve a 2 Római kezdőlap). A lapok többféleképpen is felhasználhatók és a két játékos más és más módon tudja kijátszani őket.

A lenti képen láthatjuk az eseménykártyákon található információkat elhelyezkedésük szerint.



- A** Esemény neve
- B** Nemzettség jelölő
- C** Esemény képe
- D** Gyalogosok
- E** Lovasság
- F** Morál érték
- G** Vagyon
- H** Menetidő
- I** Harci elefánt
- J** Esemény leírása
- K** Cél pakli
- L** Kezdetes helye

## Kezdés

A kezdő szituáció felállításához rakjuk össze a három térkép kártyát, hogy megfelelően illeszkedjenek és helyezzük Hannibál seregének jelöljét a kezdő városra. Ez Gallia legbaloldaliabb városa.

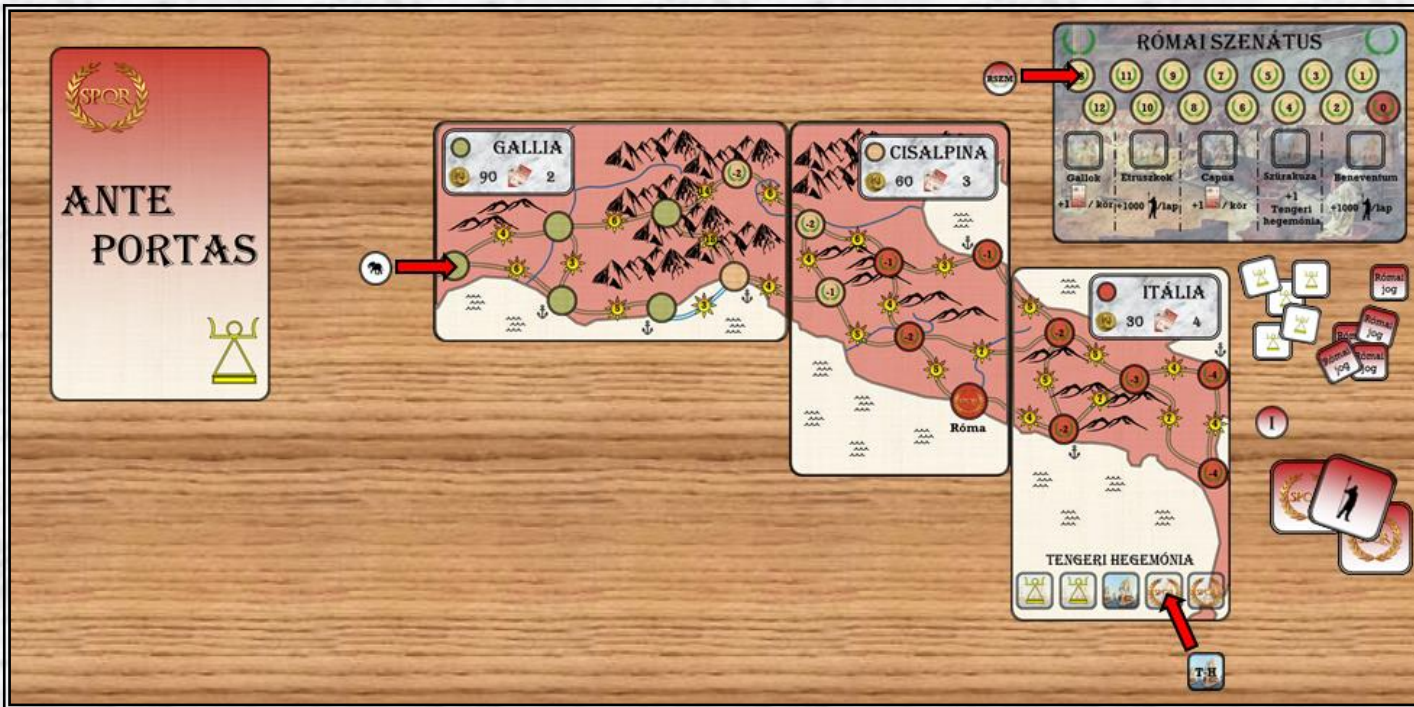
Helyezzük a Szenátust jelképező kártyalapot a térkép mellé és a Római Szenátus Morálját jelző korongot a 13-as mezőre.

A Tengeri hegemoniát jelző jelölőt tegyük Róma irányába az első mezőre.

A paklit osszuk 3 felé. Az eseménykártyák közepén egy kis körben található szimbólum jelzi, hogy az adott kártya hol kezdi a játékot.

A Római szimbólummal ellátott kártyák a Rómát irányító játékoshoz kerülnek (2 darab). A Karthágói szimbólumos kártyák a Hannibált irányító játékoshoz kerülnek (9 darab). A kártyalapot tartalmazó kártyákat keverjük meg és lappal lefelé tegyük a térkép mellé. Ez jelképezi Hannibál utánpótlását, a Karthágói húzó paklit.

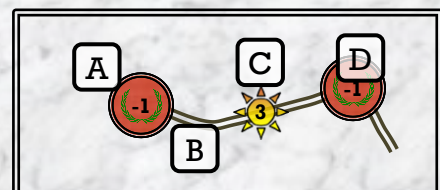
A segédjelölőket tegyük az asztalra a térkép mellé.



## A térkép

A térkép három régióra van osztva melyek mindegyikén több város (A) található. A városok közt lévő utakat (B) a vonalak mutatják és a menetidőt (C) az utakon található nap szimbólumban találjuk.

A városokban található szám (D) a város értékét jelzi. Minden egyes alkalommal, amikor Hannibál serege bevonul egy városba, akkor a Római Szenátus morálját a jelzett értékkel kell csökkenteni.



## A játék menete

A játék körökre van osztva. Minden kör egy vagy több fordulóból áll. Egy kör addig tart, míg a Karthágót irányító játékos el nem éri a következő várost a térképen.

A körök és fordulók meghatározott sorrendben zajlanak és a két játékos meghatározott eseményeket hajthat végre. A játék aszimmetrikus, így a két játékosnak másfajta akciókra van lehetőségük a körön belül.

A kört és azon belül minden fordulót a Karthágót irányító játékos kezdi.

### Egy kör menete:

1. Karthágó lapot húz a saját húzó paklijából, ha erre van lehetősége.
2. Róma lapot húz a saját húzó paklijából, ha van már ott lap.
3. Karthágó lapot játszik.
  1. Kötelezően 1 lapot menetidőként.
  2. Választhatóan korlátlan lapot eseményként.
  3. Választhatóan maximum 2 lapot csatolhat.
4. Róma lapot játszik.
  1. Csatolva
    1. Meghatározott célváros
      1. Hadseregként
      2. Eseményként
    2. Titkos célváros
      1. Hadseregként
      2. Eseményként
      3. Pénzként
  2. Eseményként
  3. Morálként
5. Karthágó dönt.
  1. Befejezi a kört, amennyiben teljesítette a kívánt menetidőt.
  2. Elkezd egy újabb fordulót.
6. Lapok felfordítása és kör kiértékelése.

## Karthágó irányítása

A Karthágót irányító játékos minden esetben a kártyák Karthágóra vonatkozó részét használja. Minden kör elején 1 lapot húz a Karthágói húzó pakliból.

A kezében lévő kártyák Hannibál seregét jelképezik és a körök végén kialakuló csatában az összes kézben lévő kártya hadsereggént vesz részt.

Eseményként csak a kör folyamán eseményként csatolt lapok vesznek részt az adott csatában.

### *Menetidő*

Minden Karthágói lapnak van egy menetidő értéke, amelyet felhasználva tudjuk teljesíteni két város közötti távot.

Minden kör minden fordulójában kötelező 1 lapot (se többet, se kevesebbet) menetidőként lerakni.

A menetidőként lerakott lapot, lefordítva térkép alá helyezük, vízszintes pozícióba.

A kör végét a Karthágói játékos határozza meg. Amikor a célváros eléréséhez szükséges menetidőt eléri a menetidőként lerakott lapok akkor a forduló végén (a Római játékos után) bejelentheti a kör végét.

Ekkor kell felfedni a célvárost.

Egy körben lehet több menetidőt gyűjteni, mint amennyi a célváros eléréséhez szükséges, de azokat a következő körre átvinni nem lehetséges.

A kör végén a menetidőként kijátszott lapok a Római húzó pakli aljára kerülnek.

## Csatolt esemény

Azok az események, amelyek aláhúzottak, azok egy-egy körhöz csatolhatók és hatásukat a kör végén fejtik ki.

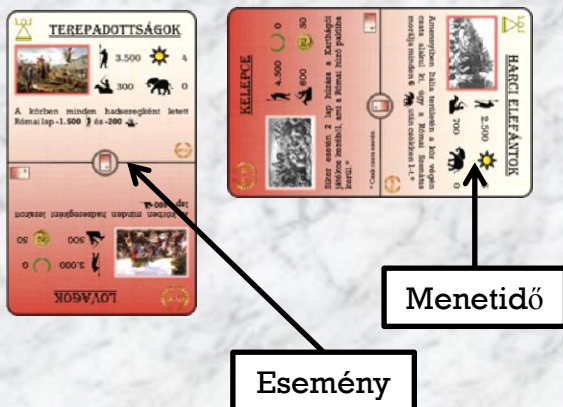
Fordulónként **2** lap csatolható eseményként. Ezt a térkép alá helyezük lefordítva függőleges állásban.

A csatolt események a kör végén a Római húzó pakli aljára kerülnek.

## Azonnali esemény

Azok az események, amelyek nem aláhúzottak azonnal kifejtik hatásukat. Fordulónként korlátlan esemény játszható ki azonnali hatásért.

A kijátszott lap rögtön aktiválása után végrehajtásra kerül és a Római húzó pakli aljára kerül.



A Római játékosnak minden kör folyamán, annyi lapot kötelező kijátszania, hogy a kör végén ne legyen a kezében több, mint az aktuális limit. Ez alap esetben **4** lap. A limit **3**-ra csökken, amikor Karthágónak van több szövetségese. Amennyiben a kör végén a kezében több, lap marad el kell annyit dobni mindenféle hatás nélkül, hogy **ne** maradjon a limit felett. A kör végén **soha** nem lehet több lap a kezében, mint a limit.

A Római játékos minden kör elején húz lapot a saját húzó paklijából. A húzható lapok mennyiségét Hannibál seregének elhelyezkedése dönti el. Gallia és Cisalpina területén **2** lap, míg Itália területén **3** lap.

A Római játékos által kijátszható lapok számát szintén Hannibál seregének helyzete dönti el. Ez a fordulónként aktiválható lapok számát mutatja, függetlenül azok felhasználásának típusától:

Gallia: 2  
Cisalpina: 3  
Itália: 4



## Azonnali esemény

Azok az események, amelyek nem aláhúzottak azonnal kifejtik hatásukat.

A kijátszott lap rögtön aktiválása után végrehajtásra kerül és a típusától függően vagy kikerül a játékból vagy a Karthágói húzó pakli aljára kerül.

## Csatolt lapok

A Róma által csatolt lapok háromféle típusba tartozhatnak: pénzürték, esemény vagy hadsereg.

## Róma irányítása

A Rómát irányító játékos minden esetben a kártyák Rómára vonatkozó részét használja.

A Római játékos kezében lévő lapok Róma helyőrségét jelölik és Róma ostromakor automatikusan hadsereggént vesznek részt a csatában. Minden más helyszínen csak a csatolt lapokat kell figyelembe venni.

A három típus jelölőjét összekeverve lefordítva lerakjuk, hogy a Karthágói játékos ne tudja melyik típushoz hány lapot csatolunk.

Ezeket csak a kör végén fordítjuk fel.



Lapot lehet meghatározott célvároshoz vagy titkos célvároshoz csatolni.

**Meghatározott célváros** esetén a Római játékos megjelöli a kívánt célvárost és minden csatolt lapja arra a városra vonatkozik.

Amennyiben a kör végén Hannibál serege nem abba a városba tart, úgy a csatolt lapok hatás nélkül maradnak. Célváros bármikor megjelölhető a kör vége előtt a Római játékos fordulójában. Titkos célvároshoz csatolt lapok is bármikor átrakhatóak meghatározott célvároshoz. Azonban meghatározott célvároshoz csatolt lap nem mozgítható a kör folyamán.

Meghatározott célváros esetén sosem csatolhatunk lapot pénzürtékkal vagy titkosból meghatározottba váltás esetén azok automatikusan elvesznek.

Egy körben több különböző meghatározott célvároshoz is csatolhatunk (maximum. 3). Ezt nyomon követhetjük a térképen elhelyezett jelölővel és annak megfelelő párjával a csatolt lapok mellett.

Titkos célváros esetén a sikeres célpont választás a felderítésre szánt pénzürtégen múlik. Régióként eltérő összeget kell fizetni a sikeres felderítésért, mely a térképen jelölve van.



Amennyiben a pénzürtékként csatolt lapok összértéke eléri az árat, úgy a csatolt lapok **biztosan** Hannibál célvárosára vonatkoznak bármi is legyen az.

Amennyiben nem érik el az árat, úgy biztosan hatás nélkül marad az összes csatolt lap.

**Pénzürték** 

A pénzürtékként csatolt lap a sikeres célváros meghatározása esetén fontos.

**Esemény**

Eseményként azok a lapok csatolhatók, melyek címe alá van húzva. Az eseményként csatolt lapok a kör végén fejtik ki hatásukat.

**Hadsereg** 

A hadsereggént csatolt lapok vesznek részt a kör végén kialakult csatában.

A csatolt lapok a kör végén típusuktól függően vagy kikerülnek a játékból vagy a Karthágói húzó pakli aljára kerülnek.

**Morál** 

A Római lapok mindegyike rendelkezik egy morál értékkel. Ezzel megtudjuk növelni a Római Szenátus Morálját. Ez rögtön kifejti hatását.

A lapok aktiválásuk után típusuktól függően kikerülnek a játékból vagy a Karthágói húzó pakli aljára kerülnek.

## Kör végi csata

A kör végén kialakult csata esetén a két fél hadseregének számát és a csatolt eseményeket kell figyelembe venni.

Az események módosító hatása után a Római hadsereg gyalogosainak számát kell figyelembe venni. Minden esetben a Karthágói eseményeket kell elsőként figyelembe venni. (kivéve **Lovagok**)

A Karthágói játékosnak legalább annyi gyalogosértékben kell eldobnia lapokat, hogy az meghaladja a Római sereg gyalogosságát. A lapokat a Karthágói játékos választhatja ki és az eldobott lapok a Római húzó pakli aljára kerülnek.

Ezt **módosíthatja**, ha a Karthágói játékosnak legalább **4** lap van a kezében és

A Római gyalogos száma **< 10.000** vagy

A Római lovasság száma **< 1.500**

Ekkor az eldobott lapok gyalogosértéke elég, ha a Római lapok gyalogosértékének a felét éri el.

A Karthágói játékosnak **4** lap van a kezében és

A Római gyalogos száma **< 3.000** vagy

A Római lovasság száma **< 400**

A Karthágói játékosnak ekkor nem kell lapot dobnia.

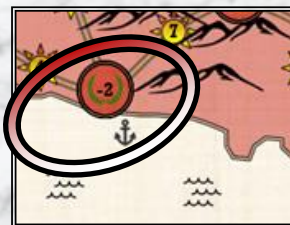


## Tengeri hegemonia

A Tengeri hegemonia mutatója a térképen található és kezdéskor a Római oldal első mezőjén helyezkedik el.

A térképen kézzel jelölt útvonal csak abban az esetben használható, ha a Tengeri hegemonia Karthágó oldalára billen.

A térképen horgony ikonnal található városokon való áthaladás esetén a Tengeri hegemonia egy értékkel nő Karthágó felé. Minden horgony ikonos város 1 alkalommal változtatja a Tengeri hegemoniát függetlenül attól, hányszor halad át rajta Hannibál serege.



## Szövetségesek

A Római Szenátus Morálja alatt található **5** szövetséges. Ezek kezdéskor mind Róma oldalán állnak és semmilyen előnyt nem jelentenek számára. A feltüntetett módosítók, mind kizárólag a Karthágói játékosra vonatkoznak amennyiben az adott szövetségest sikerül a maga oldalára állítania.

A szövetségesek mindegyike mind egy-egy RSZM-ja által meghatározott szakaszba esik. Ameddig az RSZM magasabb, mint az adott szövetséges szakasza, úgy Róma szövetséges.

Amikor az RSZM a szakasz alá esik, akkor a szövetséges automatikusan Karthágó szövetségesé lesz.

Amikor az RSZM éppen az adott szövetséges szakaszában mozog, akkor az a szövetséges „ingadozó” státuszban van. Ekkor még Róma szövetséges, de a Karthágói játékosnak már lehetősége van azt át állítani a maga oldalára.



A fenti ábrán a Római Szenátus Morálja 7. Az első két szövetséges (Gallok és Etruszkok) már automatikusan Karthágót támogatják, míg jelenleg Capua ingadozó. A Karthágói játékos Capua átállítását megkísérelheti egy arra alkalmas lappal vagy a morált lecsökkenti 5-re így automatikusan átállítva. A Római játékos aktiválhat Római polgárjogot bármelyik 3 jelenlegi szövetségesére.

A Római polgárjog egy-egy szövetséges szakaszhatárát tolja egy szinttel lejjebb, azaz az adott szövetséges alacsonyabb RSZM esetén is hűséges marad.

## Róma ostroma

Amikor a Karthágói játékos egy Rómával határos városban áll, akkor lehetősége van Róma ellen vonulni. Ezt ugyanúgy megteheti, mintha egy bármilyen másik célvárosba vonulna és elég a célállomást a kör végén felfednie.

Róma ostroma mindenképpen a játék utolsó köre lesz és a győztes megnyeri a játékot.

A Karthágói játékos bármely eddigi célvároshoz hasonlóan csatolhat eseményként lapot. A kezében lévő kártyák pedig hadseregeként funkcionálnak a csata során.

A Római játékos minden kézben lévő lapja hadseregeként vesz részt a csatában. Itt is érvényes, hogy maximum 5 lap maradhat a Római játékos kezében. A kör során eseményként és hadseregeként csatolt lapok, akkor vesznek részt a csatában, ha a megfelelő pénzüsszeg kifizetésre került.

## Győzelem

A játék akkor ér véget Karthágói győzelemmel, ha a Karthágói játékos sikeres ostrommal beveszi Rómát vagy az RSZM 0-ra csökken.

A játékot Róma nyeri, ha a Karthágói játékos kezéből elfogynak a lapok vagy eseményként tudja aktiválni a **Scipio Africanus** lapot.

## Jó játékot!