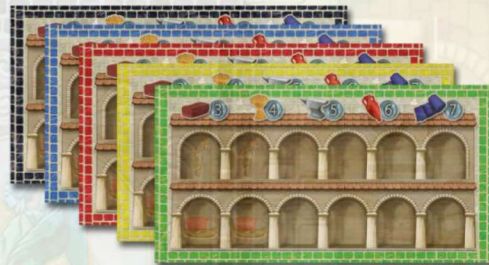


CONCORDIA: ПРАВИЛА ГРИ





КОМПОНЕНТИ ГРИ

Ігрове поле: **Імперія** (3-5 гравців) / **Італія** (2-4 гравців)






5 складів



110 ігрових фішок 5 кольорів (червоний, зелений, жовтий, синій, чорний) для кожного гравця:

3 морський , 3 сухопутні колоніста  1 маркер ПО  15 будинків 

80 фішок товарів:

цегла  їжа  інструмент  вино  тканина 

72 карти



65 карт персонажів



35 стартових карт,
по 7 на гравця



Карта
Concordia



Карта
Praefectus
Magnus



5 пам'яток



30 жетонів міст



24 бонусних жетона

Копійки (1, 2, 5 і 10 сестерцій)



1 правила гри

1 опис підготовки гри

1 буклет із історичною довідкою

ОГЛЯД ГРИ

Підготовка до гри

Підготовка до гри детально описано на окремому аркуші. Невикористані (в залежності від кількості гравців) карти прибираються в коробку. Після визначення першого гравця випадковим чином, останній гравець отримує карту Praefetus Magnus

Ігровий процес

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Граєць тримає в руці незіграні карти персонажів. Хід гравця складається в викладанні 1

карти з руки та виконання дій, які пов'язані з нею.

Всі зіграні картки створюють колоду скидання гравця із відкритою верхньою картою. За допомогою карти Трибуна гравець забирає назад на руку всі зіграні раніше карти.

Кінець гри

Гра завершується або після того, як буде куплена остання карта з ігрового поля, або після того, як хтось першим побудує свою 15 будівлю. В даному випадку гравець отримує карту Concordia. Потім всі решта

роблять свій останній хід та починається фінальний підрахунок очків.

Отримання переможних очків

Кожна карта персонажу пов'язана з античним богом. Кожний з цих богів нагороджує за певні досягнення. (наприклад, за кількість населених провінцій, колоністів і т.д.). Якщо гравець грає вперше, то можна проводити проміжні підрахунки ПО. Фінальний та проміжний підрахунок очків описаний на наступній сторінці.

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



TRIBUNUS (ТРИБУН)

1. Заберіть карти

Гравець забирає всі свої зіграні карти на руку. Якщо гравець забирає більше 3 карт (включно з картою Трибуна), він отримує із банку по 1 сестерції за кожну карту, починаючи з 4-ї.

2. Один новий колоніст

Додатково гравець може купити 1 колоніста за 1 їжу та 1 інструмент та встановити нового морського чи сухопутного колоніста зі свого складу в місто Roma

Приклад

Гравець, який зіграв 4 карти, грає карту Трибуна. Відповідно він забирає на руку всього 5 карт та отримує 2 сестерції з банку. Додатково він вирішує придбати нового колоніста. Він платить 1 їжу та 1 інструмент в банк та розташовує нового колоніста в місто Roma на ігрове поле. Колоніст відкриває одне нове місце для товарів на складі гравця.



КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



Architect (Архітектор)

1. Переместіть колоністів

Кількість колоністів гравця на ігровому полі визначає кількість можливих очків руху (ОР), які гравець може будь-яким чином розподілити між своїми колоністами. Сухопутні колоністи переміщуються тільки вздовж коричневих шляхів, морські - тільки вздовж синіх. Перше ОР колоніст витрачає на вихід з міста на сусідні з цим містом шляхи. Наступні ОР витрачаються на переміщення колоніста через місто на наступний сусідній з містом шлях. В кінці ходу колоніст не може залишатися на зайнятому іншим колоністом шляху. Проте колоніст може проходити по зайнятих шляхах, ОР витрачаються при цьому по звичних правилах.

2. Побудуйте будівлю (після переміщення)

Гравець може побудувати будівлі в містах, які межують з будь-яким його колоністом. За будівництво кожного нового будинку необхідно сплатити грошима та товарами:

- Товари: 1 їжа, якщо відбувається будівництво у місті з цеглою, чи 1 цегла плюс один товар, який виробляє дане місто, якщо відбувається будівництво у цьому місті;
- Копійки: 1 сестерція, якщо будівництво в місті з цеглою, 2 сестерції при будівництві у місті з їжею, 3 сестерції - в місті з інструментами, 4 - в місті з вином та 5 сестерцій в місті з тканиною.

Якщо будівля будується у місті, де вже є якась будівля, то вартість в копійках множить на кількість будівель, яких стане в місті після будівництва нової будівлі (тобто будівництво 4-ої будівлі в місті буде коштувати вартості даної будівлі в копійках помножено на 4). Вартість будівлі в товарах не змінюється.

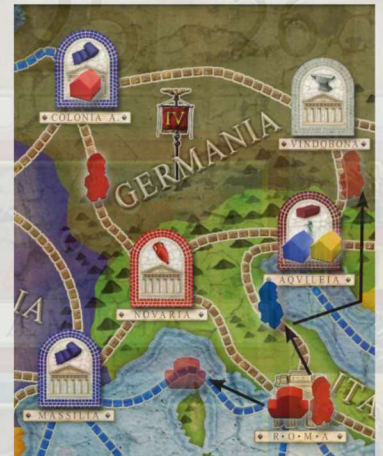
Гравці не можуть будувати більше 1 своєї будівлі в одному місті і ніколи не можуть будувати у Roma.

У червоного гравця 3 колоніста, 1 сухопутний колоніст, який розташований між Colonia A і Novaria, а 2 інших все ще у Roma.

Тому у гравця є 3 ОР. Чорні стрілки показують, як гравець розподілив ОР між своїми колоністами.

Морський колоніст рухається із Roma на шлях, що веде до Massilia (1 ОР), а сухопутний колоніст робить 2 переміщення на шлях між Aquileia і Vindobona.

Після переміщення колоністів гравець може побудувати будівлю. Всього є 5 міст, які межують із колоністами червоного гравця. Оскільки у Colonia A в нього вже є будівля, то залишається лише 4 міста, в яких можна будувати. У гравця вистачає грошей та товарів для будівництва 3 нових будівель. Він будує будівлі в Massilia (3 сестерції, 1 тканина, 1 цегла), в Novaria (4 сестерції, 1 вино, 1 цегла) і в Aquileia (3 сестерції і 1 їжа). Будівля у місті, що виробляє цеглу, зазвичай вартує 1 їжу та 1 сестерцію, але, оскільки, в Aquileia вже є 2 будівлі, то необхідна сума для будівництва потроюється. Гравець платить сестерції та товари в банк і розміщує 3 нових будівлі в цих містах.



ПРЕФЕСТ (ПРЕФЕКТ)

Гравець вибирає одну із двох можливостей:

а) Гравець вибирає провінцію, в якій будівлі **виробляють товари**. Він може вибрати лише активну провінцію, тобто ту на якій бонусний жетон лежить товаром догори. Не обов'язково, щоб в цій провінції у будь-кого із гравців були будівлі. Гравець перевертає бонусний жетон провінції стороною із копійкою догори і отримує із банку 1 одиницю товару того типу, що зображений на бонусному жетоні. Додатково всі будівлі в провінції, незалежно хто є їхніми власниками, виробляють 1 одиницю того товару, яких знаходиться у даному місті.

або

б) Замість виробництва товарів гравець може отримати **грошову нагороду**. За кожний символ на бонусних жетонах він отримує 1 сестерцію із банку. Після цього всі бонусні жетони перевертаються товаром догори.

Syria все ще здатна виробляти товари, бо її бонусний жетон лежить символом товару догори. Червоний гравець грає карту Префекта та вибирає місто Syria і отримує 1 тканину, як показано на бонусному жетоні. Після цього бонусний жетон Syria перевертається стороною із копійкою догори і всі будівлі в Syria виробляють товари: **червоний та синій** отримують по 1 їжі кожний, **жовтий** гравець отримує 1 тканину.

В іншій ситуації гравець вибирає грошову компенсацію, то він отримує з банку 6 сестерцій, бо на бонусних жетонах видно 6 копійок (на решті бонусних жетонах копійок не має). Після цього бонусні жетони з копійками перевертаються стороною з товаром догори



Colonist (Колоніст)

Гравець вибирає одну із двох можливостей

а) Гравець може розмістити на ігрове поле нових колоністів за 1 їжу та 1 інструмент за кожного. Новий колоніст розміщується або у Roma або у будь-яке інше місто, в якому у гравця є будівля.

або

б) Гравець отримує 2 сестерції за кожного свого колоніста на ігровому полі

У червоного гравця на складі 2 їжі і 3 інструмента, він грає карту Колоніста. Він витрачає 2 їжі та 2 інструмента щоб вистачити 2 колоністів. Він вирішує розмістити нового морського колоніста в Roma, а нового сухопутного колоніста в Aquileia, але не в Novaria, бо там у гравця немає будівель (як видно в Novaria є ркзон розміщує сукупного колоніста). Гравець також може виставити обох колоністів в одне і те ж місто.



КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

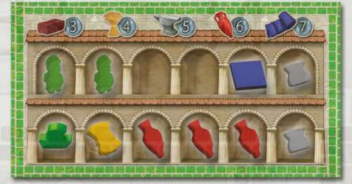


Mercator (Торговець)

Дана дія виконується в 2 етапи:

1. Гравець отримує 3 сестерції із банку (або 5 сестерцій, якщо була зіграна раніше куплена карта Торговця).
2. Потім гравець може купити і/або продати в банк 2 типи товарів. Це означає, що він може продати 2 типи і купити 2 типи того ж товару або продати один тип і купити інший тип товару. Кількість одиниць товарів, які можна продати і/або купити, обмежено тільки його вільним місцем на складі, де кожна одиниця товару займає лише одне місце. Торгівля виконується по фіксованій ціні, яка вказана на планшеті гравця (на даху складу).

У зеленого гравця є 2 сестерції і товари на складі, як показано на малюнку. Він грає карту Торговця та отримує 3 сестерції (тому що це його стартова карта Торговця). Потім гравець продає 3 одиниці вина за $3 \times 6 = 18$ сестерцій в банк, тепер в нього всього 23 сестерції. В якості другого типу товарів гравець хоче купити цеглу. Він може заплатити за 7 цеглин, але на його складі лише 5 вільних місць, тому він може купити лише 5. Гравець вирішує купити 4 цегли за $4 \times 3 = 12$ сестерцій. Він би залюбки купив одну їжу, але він не може цього зробити, бо він вже купив та продав 2 різних типи товарів.



Diplomat (Дипломат)

Гравець виконує дії картки персонажу, яка знаходиться зверху колоди скидання іншого гравця, тобто відкрити карту. Дії виконуються так само, якби гравець зіграв цю карту самостійно. Дії гравців, що зіграли карту Дипломата в попередній хід, або які забрали карти в руку за допомогою карти Трибуна, копіювати не можна.

На малюнку показані карти персонажів, які були зіграні минулі ходи іншими 4 гравцями. 5-й гравець грає карту Дипломата. Тепер він може виконати дії Сенатора, Архітектора або Префекта.



SENATOR (СЕНАТОР)

Гравець може купити до 2 карт персонажів із ігрового поля та забрати їх собі на руку. Вартість цих карт складається з:

- товарів, що зображені в червоному полі на карті;
- товарів, що зображені на ігровому полі під картою (знак запитання дає можливість гравцю вибрати товар).

Після покупки решта карт, що залишилися, зміщуються вліво. На вільні місця викладають нові карти персонажів, щоб було відкрито 7 карт персонажів (при наявності карт у колоді).

На малюнку показані 4 самі дешеві карти персонажів, які доступні для придбання. Гравець хоче купити карти Торговця та Архітектора. Їхня ціна 1 вино за карту Торговця та 1 інструмент і 1 цегла з карату Архітектора. Замість цегли гравець може віддати товар будь-



якого іншого типу, тому що знак запитання дозволяє вибирати товари для плати. Гравець забирає куплені карти собі на руку. Тепер карта Префекта рухається на одну позицію, а решта карт на 2 позиції вліво. Вкінці із колоди викладаються 2 нові карти на вільні місця. (Фермер буде тепер вартувати 1 цеглу. 1 їжу і 1 будь-який ресурс).



CONSUL (Консул)

Гравець може купити 1 карту персонажів із ігрового поля та отримати її на руку. Вартість карти складається лише з тих товарів, що зображені на ній в червоному полі. Будь-які товари, що зображені під картою на ігровому полі, ігноруються. Решта карт, як і при розіграві карти Сенатора, зміщуються вліво, а на вільне місце викладаються нові карти персонажів (якщо колода ще не завершилася)

Гравець хоче купити карту Колоніста, яка розташована на 6-му місці в області пропозицій на ігровому полі. Він платить лише 1 їжу, бо зображені на ігровому полі товари ігноруються (1 одиниця на вибір плюс 1 тканина). Але гравець не може купити більше 1 карти. Він забирає карту Колоніста на руку, а карта Префекта зміщується на одну позицію вліво. На вільне місце викладається нова карта персонажу.



Specialists (Спеціалісти)

Mason (Муляр), Farmer (Фермер), Smith (Коваль), Vinter (Винороб), Weaver (Ткач)

Кожна будівля гравця, що виробляє відповідний тип товарів, дає 1 одиницю товару.

У гравця загалом 4 будівлі в містах, що виробляють вино і він грає Винороба. Гравець отримує 4 одиниці вина та розміщує їх в пусті місця на своєму складі. Решта гравців не отримують жодних товарів.

ІНШІ ПРАВИЛА

PRÆFECTUS MAGNUS

Якщо гравець, що має карту Praefectus Magnus, грає карту Префекта (або використовує її можливості за допомогою Дипломата), то він отримує подвійний бонус (2 одиниці товару замість 1). Використання в містах на активується. В кінці свого ходу гравець передає карту Praefectus Magnus гравцеві справа. Гравець зобов'язаний використати карту Praefectus Magnus при наявній можливості та не може відмовитися від використання її властивості, щоб відкласти їх на пізніше. Але якщо гравець грає карту Префекта з метою отримання грошей, то карта Praefectus Magnus не

активується і залишається у гравця. Подвоювати грошовий бонус за допомогою Praefectus Magnus не можна

СКЛАДИ

У гравця є склад з 12 місцями. В кожному такому місці може зберігатися лише або колоніст, або 1 одиниця товару. На початку гри 4 місця на складі зайняті колоністами і тому в них не можна зберігати товари. Проте, якщо гравець розміщує колоністів на ігровому полі, то на складі з'являються вільні місця. Якщо всі місця на складі зайняті, то додавати нові товари на склад не можна. Скида-

ти товари, щоб звільнити місце, не можна. Якщо гравець отримує товарів більше, ніж у нього вільного місця на складі, то він може вибрати, які саме товари покласти на склад. При цьому не можна залишити на складі вільні місця.

ТОРГІВЛЯ та РЕЗЕРВ

Гравці не можуть продавати товари один одному. Вважається, що копійки і товари нескінченні. Кількість колоністів обмежено в кількості 6-и на гравця.

ПРОМІЖНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧКІВ

Якщо гравець грає карту Трибуна вперше за гру, то він терміново виконує персональний проміжний підрахунок очків. Він отримує ПО за всі свої карти, як описано нижче в розділі «Фінальний підрахунок очків» і пересуває маркер ПО по шкалі переможних очків. Після того, як всі гравці зіграли карту Трибуна в перший раз та виконали персональний проміжний підрахунок очків, то гравець з найбільшою кількістю ПО отримує 2 сестерці. Той, хто займає 2 місце отримує 1 сестерцю. Якщо у гравців однакова кількість ПО, всі вони

отримують одну і ту ж кількість сестерцій. (всі гравці по 1-му місці отримують по 2 сестерці, на 2-му - по 1). Після цього всі маркери ПО переміщуються на нульову відмітку шкали переможних очків.

Ми не рекомендуємо виконувати проміжний підрахунок очків, якщо гравці добре знають гру.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо гравець купує останню карту персонажу з ігрового поля або будує свою 15-у будівлю, то він отримує **карту Concordia**, яка приносить йому 7 ПО. Всі гравці після цього отримують можливість зробити по останньому ходу і починається фінальний підрахунок очків. Гравець з найбільшою кількістю ПО перемагає. У випадку нічії перемагає гравець, який володіє картою Praefectus Magnus, або той, хто отримав би її раніше по ходу гри.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧКІВ

Кожна карта персонажів відноситься до одного з античних богів, які нагороджують гравців переможними очками. Перший гравець бере всі свої карти, включно із своєю колодою скидання і сортує їх у відповідності з різними античними богами. Зворотня сторона пам'ятки гравця має інформацію про богів і про те, в якому порядку за них нараховуються ПО. Кількість ПО, які приносить кожна карта, пов'язані з відповідним богом, що вказаний нижче. Рекомендується спочатку отримати ПО за Весту всім гравцям, потім за Юпітера і т.д.

VESTA(ВЕСТА)

Спочатку всі товари продаються в банк по звичайній ціні. Потім гравці підраховують кількість своїх копійок та отримують 1 ПО за кожні 10 сестерцій, залишок ігнорується.

JUPITER (ЮПІТЕР)

За кожну будівлю в місті, яке не виробляє цеглу гравець отримує 1 ПО (максимум 15 ПО).

SATURNUS (САТУРН)

Гравець отримує 1 ПО за кожну провінцію, в якій є хоча б одна його будівля (максимум 12 ПО в Імперії та максимум 11 ПО в Італії).

MERCURIUS (МЕРКУРІЙ)

Гравець отримує 2 ПО за кожний тип товару, які виробляють його будівлі (максимум 10 ПО).

MARS (МАРС)

За кожного свого колоніста на ігровому полі гравець отримує 2 ПО (максимум 12 ПО).

MINERVA (МІНЕРВА)

За кожне місто відповідного типу гравець отримує кількість ПО, що вказане на карті спеціаліста.

У гравця 12 будівель на ігровому полі, 3 з яких виробляють цеглу, 4 - їжу, 3 - інструменти, та 2- тканину. Будівлі розташовані в 7 провінціях. Крім того, у гравця 5 колоністів на ігровому полі, 13 сестерцій та карта Concordia, тому що він купив останню карту персонажів з ігрового поля. На складі в гравця 1 тканина, 3 інструмента та одина цегла. Після сортування карт, як показано справа, фінальний підрахунок буде наступним:

ВЕСТА: за товари гравець отримує 7 (1 тканина)+ 15 (3 інструмента)+ 3 (1 цегла) сестерцій. Після додавання їх до решти грошей, то отримаємо 38 сестерцій, що приносить гравцю 3 ПО.

ЮПІТЕР: Оскільки, 3 з 12 будівель гравця знаходяться у містах, що виробляють цеглу, то в нього залишається 9 будівель, за які ЮПІТЕР може дати ПО. 2 карти ЮПІТЕРА приносять $2 \times 9 = 18$ ПО.

САТУРН: Оскільки, будівлі у гравця знаходяться в 7 провінціях та в нього є 4 карти, що пов'язані з САТУРНОМ, тому він отримує $4 \times 7 = 28$ ПО.

МЕРКУРІЙ: На жаль, у гравця не має будівель у містах, що виробляють вино, але він виробляє решту 4 типи товарів. За 2 карти з МЕРКУРІЄМ гравець отримує $2 \times 8 = 16$ ПО.

МАРС: за 5 своїх колоністів на ігровому полі гравець отримує 10 ПО за кожну карту з МАРСОМ, тобто $3 \times 10 = 30$ ПО.

МІНЕРВА: У гравця є фермер, який дає 3 ПО за кожну будівлю в місті, що виробляє їжу. За 4 таких будівлі гравець отримує 12 ПО.

Разом з 7 ПО за Concordia гравець набирає 114 ПО.

