

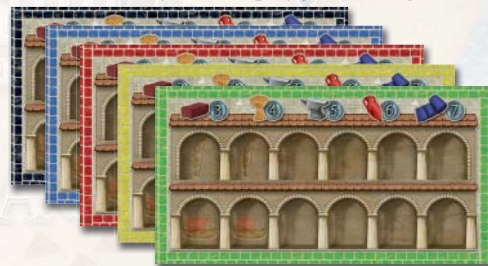
CONCORDIA: ZASADY GRY

ELEMENTY GRY

Dwustronna plansza: Imperium Rzymskie (3–5 graczy), Italia (2–4 graczy)



5 magazynów
(na 2. stronie jest skrót przygotowania gracza)



110 drewnianych elementów w kolorach graczy: czerwonym, zielonym, żółtym, niebieskim, czarnym. Każdy gracz otrzymuje:

3 kolonistów morskich  3 kolonistów lądowych  1 znacznik punktacji  15 domów 

80 drewnianych znaczników dóbr:

cegła  żywność  narzędzia  wino  tkanina 

72 karty:



35 startowych
(po 7 na gracza)



30 kart do kupienia
(talie I–V)



karta
Concordia



karta
Praefectus
Magnus



5 kart pomocy



30 znaczników
miasta



24 żetony bonusów

monety (sestercje o nominale 1, 2, 5, 10)



instrukcja

arkusz przygotowania gry

OPIS GRY

W niniejszej instrukcji posługujemy się łacińskimi nazwami miast i bogów, aby zachować spójność z nazwami na planszy.

Przygotowanie gry

Przygotowanie zostało dokładnie opisane na oddzielnym arkuszu. Ustalcie, na której stronie planszy będziecie grać i rozłóżcie planszę na stole. W grze 2-osobowej używana jest strona z mapą Italii. W grze 5-osobowej – strona z Imperium. W grze 3–4-osobowej sami wybierzcie, na której stronie będziecie grać.

Przebieg gry

Gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kie-

runkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wyklada 1 kartę akcji z ręki i wykonuje opisane na niej działanie. Każdy gracz odkłada wszystkie zagrane karty na swój stos kart wykorzystanych, awerssem do góry, tak by widoczna była tylko ostatnio zagrana karta. Gdy gracz wyłoży Trybuna, bierze z powrotem na rękę wszystkie wykorzystane przez siebie karty i może ich od nowa użyć.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś gracz kupi ostatnią kartę akcji (nie będzie już żadnej w stosie ani w banku) lub wybuduje swój 15. dom. W obu przypadkach gracz, który tego dokona, otrzymuje kartę Concor-

dia (wartą 7 punktów). Pozostali gracze rozgrywają swoją ostatnią turę i następuje podliczenie punktów.

Punktacja

Każda karta akcji jest związana z antycznym bogiem. Bogowie nagradzają graczy na koniec gry za różne dokonania (zbudowane domy, liczbę kolonistów, itd.).

Podczas pierwszej rozgrywki polecamy wprowadzić dodatkową punktację w trakcie gry. Pozwala ona lepiej zrozumieć mechanizmy zdobywania punktów i grać bardziej świadomie. Punktacja końcowa i punktacja w trakcie gry zostały opisane na końcu instrukcji.

KARTY AKCJI



TRYBUN

1. Odzyskanie kart

Gracz bierze na rękę wszystkie swoje wcześniej zagrane karty. Jeśli gracz odzyskuje więcej niż 3 karty (włącznie z kartą Trybuna), to otrzymuje 1 sestercję z banku za 4. i każdą kolejną kartę.

2. Nowy kolonista

Dodatkowo gracz może wprowadzić na planszę 1 morskiego albo 1 lądowego kolonistę ze swojego magazynu, płacąc do banku 1 żywność i 1 narzędzie. Gracz umieszcza kolonistę w Romie i zwalnia w ten sposób 1 pole w swoim magazynie (na którym będzie mógł trzymać pozyskane w przyszłości dobro).

Przykład

Gracz wykorzystał już 4 karty. W swojej turze zagrywa Trybuna i 5 kart wraca na jego rękę. Otrzymuje z banku 2 sestercje (za 4. i 5. kartę). Dodatkowo decyduje się wprowadzić kolonistę na planszę. Odkłada do banku 1 żywność i 1 narzędzie. Następnie bierze kolonistę ze swojego magazynu i umieszcza go na planszy w Romie.



KARTY AKCJI



ARCHITEKT

1. Ruch kolonistów

Gracz ma tyle punktów ruchu, ilu jego kolonistów znajduje się na planszy (lądowych + morskich). Na początku gry gracz ma więc 2 punkty ruchu. Koloniści lądowi przemieszczają się po brązowych liniach, koloniści morscy – po niebieskich. Pierwszym punktem ruchu kolonista przemieszcza się z miasta startowego na przylegającą do niego linię. Każdym kolejnym punktem ruchu kolonista może przemieścić się przez miasto na przylegającą do tego miasta linię. Koloniści zawsze kończą swój ruch na linii pomiędzy miastami (nie w mieście). Gracz może dowolnie podzielić punkty ruchu pomiędzy swoich kolonistów. Kolonista nie może zakończyć ruchu na linii zajętej przez innego kolonistę, ale wolno mu przez nią przejść. Nie trzeba wykorzystywać wszystkich punktów ruchu.

2. Budowa domów (po zakończeniu ruchu kolonistów)

Gracz może zbudować domy w miastach sąsiadujących z jego kolonistami. Za każdy zbudowany dom musi zapłacić do banku odpowiednie dobra i monety (cennik znajduje się na kartach pomocy).

- Dobra: 1 żywność za budowę w mieście z cegłą, a 1 cegłą + dobro wskazane przez znacznik miasta w każdym innym mieście.
- Monety: 1 sestercję w mieście z cegłą, 2 sestercje w mieście z żywnością, 3 w mieście z narzędziami, 4 w mieście z winem, 5 w mieście z tkaniną.

Jeśli gracz chce zbudować dom w mieście, w którym są już inne domy, to koszt w monetach jest zwielokrotniony – mnoży się go przez liczbę domów, jakie znajdują się w mieście po budowie (np. budując 4. dom w mieście, liczbę monet, jaką trzeba zapłacić, mnoży się razy 4). Koszt wyrażony w dobrach zawsze jest taki sam (niezależnie od liczby domów). Gracze nie mogą zbudować więcej niż 1 swojego domu w 1 mieście. W Rzymie nie buduje się domów.

Przykład

Czerwony gracz ma 3 kolonistów. 1 między Colonią A. i Novarią, 2 w Rzymie. Gracz ma więc do dyspozycji 3 punkty ruchu. Przemieszcza kolonistę morską na linię niebieską w kierunku Massilii (1 pkt ruchu) i kolonistę lądowego – na linię brązową między Aquileią i Vindoboną (2 pkt ruchu).

Następnie gracz może budować domy. Akcja budowy jest możliwa nawet gdyby gracz nie wykonał żadnego ruchu kolonistami. Z jego kolonistami sąsiaduje w sumie 5 miast. Ponieważ gracz posiada już dom w Colonii A., może zbudować dom tylko w 4 miastach. Gracz posiada wystarczającą liczbę dóbr i monet do budowy 3 domów. Buduje dom w: Massilii (5 sestercji, 1 tkanina, 1 cegła), Novarii (4 sestercje, 1 wino, 1 cegła), Aquileii (6 sestercji, 1 żywność, 1 cegła). Dom w Aquileii (z żywnością) kosztuje 6 sestercji (zamiast bazowych 2), ponieważ po budowie znajdują się tam 3 domy (a więc koszt jest potrójny). Gracz odkłada do banku dobra i monety, a następnie ustawia domy w 3 miastach.



PREFEKT

Gracz ma do wyboru 1 z 2 akcji:

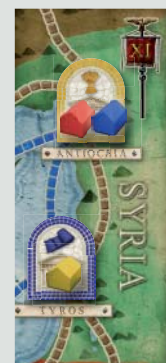
- a) **Produkcja dóbr:** Gracz wybiera prowincję, w której będą produkowane dobra. W lewym górnym rogu planszy znajdują się obrazki prowincji wraz z żetonami bonusów. Gracz może wybrać tylko aktywną prowincję – przy której żeton bonusu leży do góry. Gracz bierze z banku dobro pokazane na żetonie bonusu przy wybranej prowincji i obraca ten żeton monetą do góry (prowincja staje się nieaktywna). Następnie wszystkie domy w wybranej prowincji (nawet te należące do innych graczy) produkują. Właściciele tych domów biorą z banku dobro pokazane na znaczniku danego miasta i układają je w swoim magazynie. Gracz nie musi mieć domów w wybranej prowincji, aby uruchomić w niej produkcję (zdobywa wtedy tylko dobro z żetonu bonusu).

albo

- b) **Zdobycie sestercji:** Zamiast produkowania gracz może zdobyć pieniądze. Otrzymuje z banku tyle sestercji, ile pokazane jest na wszystkich żetonach bonusów (w lewym górnym rogu planszy). Następnie odwraca wszystkie te żetony z powrotem na stronę z dobrami do góry (prowincje ponownie stają się aktywne).

Gracz wyklada Prefekta i wybiera produkcję w Syrii (żeton bonusu przy tej prowincji leży tkaniną do góry). Bierze 1 tkaninę z banku i odwraca tkaninę na 2. stronę. Wszystkie domy znajdujące się w Syrii produkują dobra: czerwony i niebieski gracz otrzymują po 1 żywność, żółty – 1 tkaninę.

Kolejny gracz także wyklada Prefekta, ale wybiera zdobycie sestercji. Na żetonach bonusów w sumie jest 6 monet. Gracz bierze 6 sestercji z banku i odwraca wszystkie żetony bonusów z powrotem na stronę z dobrami.



DYPLOMATA

Gracz wybiera kartę innego gracza, znajdującą się na wierzchu jego stosu kart odrzuconych, i wykonuje akcję tak, jakby sam wyłożył tę kartę. Nie można skopiować akcji z kart graczy, którzy ostatnio zegrali Dyplomatę lub Trybuna.

Gracz zagrał Dyplomatę i może wykonać akcję Senatora, Architekta albo Prefekta (takie karty znajdują się na wierzchu stosów kart odrzuconych innych graczy).



KARTY AKCJI



KOLONIZATOR

Gracz ma do wyboru 1 z 2 akcji:

- Może wyłożyć kolonistów ze swojego magazynu na planszę. Za każdego kolonistę płaci 1 żywność i 1 narzędzie. Nowych kolonistów ustawia się w Romie lub w jakimkolwiek innym mieście, w którym gracz ma swój dom (w przeciwieństwie do Trybuna, który pozwala umieścić kolonistów tylko w Romie).

albo

- Gracz otrzymuje 5 sesterceji + 1 sesterceję za każdego swojego kolonistę na planszy.

Gracz wyklada kartę Kolonizatora. Płaci 2 żywności i 2 narzędzia, aby umieścić na planszy 2 kolonistów. Stawia morskiego kolonistę w Romie i lądowego w Massili. Mógłby zamiast tego umieścić 1 kolonistę w Aquileii. Nie może natomiast umieścić kolonisty w Novarii, ponieważ nie ma tam swojego domu (gdyby miał, mógłby umieścić tam tylko lądowego kolonistę – miasto nie ma wodnego połączenia). Gracz mógłby również umieścić 2 kolonistów w tym samym mieście.

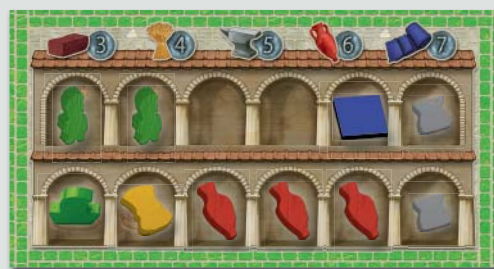


KUPIEC

Gracz wykonuje 2 akcje w kolejności:

- Bierze z banku 3 sesterceje albo 5 – w zależności od tego, czy wyłożył Kupca startowego, czy kupionego z banku kart.
- Następnie może dokonać transakcji handlowej dla 2 rodzajów dóbr. Może: sprzedać 2 rodzaje, kupić 2 rodzaje albo sprzedać 1 rodzaj i kupić 1 inny. Liczba jednostek dóbr, jakie gracz może sprzedać lub kupić, jest ograniczona tylko liczbą wolnych pól w jego magazynie (każdy znacznik dobra zajmuje 1 pole). Wymiana odbywa się zgodnie ze stałym cennikiem, który pokazany jest w górnej części magazynu gracza.

Gracz wyklada Kupca i bierze 3 sesterceje (to jest startowy Kupiec). Ma w swoich zasobach 2 sesterceje i takie dobra, jak pokazano na obrazku. Gracz sprzedaje do banku 3 wina za 18 sesterceji (3 x 6). Chciałby kupić 7 cegieł, ale w magazynie ma tylko 5 wolnych miejsc. Decyduje się na kupno 4 cegieł za 12 sesterceji (4 x 3). Gracz chciałby kupić jeszcze 1 żywność, ale wykorzystał już limit 2 transakcji.



SENATOR

Gracz może kupić maksymalnie 2 karty z banku kart. Po kupieniu kart gracz dokłada je do kart, które ma na ręce. Cena karty to suma:

- dóbr pokazanych na karcie w czerwonej belce
- dóbr pokazanych na planszy poniżej karty. Znak zapytania oznacza dowolne dobro.

Jeżeli po zakupie na torze kart są puste miejsca, uzupełnij je, przesuwając karty w lewo. Następnie uzupełnij bank nowymi kartami ze stosu tak, by było ich ponownie 7.

Na obrazku pokazano 4 najtańsze karty w banku. Gracz kupuje Kupca i Architekta. Płaci 1 wino za Kupca oraz 1 narzędzie i 1 cegłę za Architekta. Zamiast cegły mógłby zapłacić innym dobrem, ponieważ na planszy pod Architektem jest ikona ze znakiem zapytania. Gracz dokłada Kupca i Architekta do swojej ręki. Kartę Prefekta przesuwa o 1 pole w lewo, pozostałe karty o 2 pola w lewo i uzupełnia bank 2 nowymi kartami ze stosu.



KONSUL

Gracz może kupić 1 kartę z banku i dołożyć ją do swojej ręki. Koszt karty to tylko dobra pokazane na karcie w czerwonej belce (ignoruje się koszt pokazany na planszy). Tak jak w przypadku karty Senator, pozostałe karty należy przesunąć w lewo i uzupełnić bank do 7 kart. Jeżeli wyczerpią się karty w stosie, nie dokłada się więcej kart do banku.

Gracz kupuje Kolonizatora, który znajduje się na 6. pozycji na torze kart. Płaci tylko 1 żywność, bo dobra pod kartą na planszy są ignorowane (1 dowolne dobro, 1 tkanina). Dokłada kupioną kartę do ręki i przesuwa Prefekta w lewo. Na koniec uzupełnia bank 1 kartą ze stosu.



SPECJALIŚCI

Cegielnik, Farmer, Kowal, Winiarz, Tkacz – uruchamiają produkcję domów gracza, które znajdują się w miastach z dobrem wskazanym na karcie.

Gracz ma 4 domy w miastach z winem. Po wyłożeniu Winiarza gracz otrzymuje 4 wina i umieszcza je na 4 pustych polach w swoim magazynie. Pozostali gracze nie otrzymują żadnych dóbr.

POZOSTAŁE ZASADY

PRÆFECTUS MAGNUS

Na początku gry tę kartę posiada ostatni gracz w kolejności rozgrywania tur. Gdy gracz ten wykona produkcję za pomocą Prefekta (albo Dyplomaty kopiującego Prefekta), to zdobywa 2 dobra z żetonu bonusu zamiast 1 (np. 2 narzędzia). Następnie przekazuje kartę Præfectus Magnus sąsiadowi z prawej. Gracz musi wykorzystać tę kartę, gdy tylko spełni odpowiednie warunki (wykona produkcję Prefektem), a korzyści z niej płynące otrzymuje od razu.

Jeśli gracz użyje Prefekta w celu zdobycia sestercji, to nie aktywuje karty Præfectus Ma-

gnus i nie przechodzi ona do kolejnego gracza (nie podwaja się bonusu pieniężnego).

MAGAZYN

Każdy gracz ma magazyn z 12 polami na kolonistów i dobra. Na początku gry 4 pola są zajęte przez kolonistów. Koloniści, po umieszczeniu na planszy, zwalniają w magazynie miejsce na dobra. Jeśli wszystkie pola w magazynie są zajęte, to gracz nie może zdobyć kolejnych dóbr. Nie wolno odrzucać dóbr z magazynu, by zrobić miejsce na nowe.

Jeśli gracz zdobędzie wiele dóbr, a nie ma wystarczająco dużo miejsca w magazynie, to musi wybrać, które dobra w nim umieści. Jak tylko gracz zdobędzie dobra, musi je natychmiast umieścić w magazynie, jeżeli tylko ma miejsce (nie może zostawić sobie pustych miejsc na później).

HANDEL I ZAPASY

Gracze nie mogą handlować między sobą. Dobra i monety są traktowane jako nieograniczone. Liczba kolonistów jest ograniczona do 6 na gracza.

PUNKTACJA W TRAKCIE GRY

Tę punktację zalecamy tylko początkującym graczom. Pozwala ona lepiej zrozumieć mechanizmy zdobywania punktów i grać bardziej świadomie. Punktacja w trakcie gry nie ma wpływu na ostateczny wynik. Po podliczeniu wszystkich graczy punkty są resetowane.

Gracz, który po raz pierwszy zagrał swojego Trybuna, podlicza swoje punkty za karty akcji, zgodnie z zasadami końcowej punktacji. Punkty zaznacza na torze punktacji znajdującym się dookoła planszy. Gdy wszyscy gracze zagrają już

Trybuna (może to być na przestrzeni kilku rund) i zaznaczą punkty na torze punktacji, wyniki są porównywane. Gracz z największą liczbą punktów zdobywa 2 sestercje. Gracz na 2. miejscu zdobywa 1 sestercję. W przypadku remisu wszyscy gracze zdobywają taką samą liczbę sestercji (1. miejsce po 2 sestercje, 2. miejsce po 1 sestercji). Następnie znaczniki punktacji wracają na pozycję 0 na torze punktacji.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś gracz zdobędzie ostatnią kartę do kupienia (nie będzie już żadnej w stosie ani w banku) lub wybuduje swój 15. dom. W obu przypadkach gracz, który tego dokona, otrzymuje kartę Concordia (wartą 7 pkt). Pozostali gracze rozgrywają swoją ostatnią turę i następuje punktacja. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. Remis wygrywa posiadacz karty Præfectus Magnus lub gracz, który w następnej kolejności by ją otrzymał w trakcie gry.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Każda karta akcji powiązana jest z antycznym bogiem, który nagradza gracza punktami zwycięstwa. Każdy gracz zbiera wszystkie swoje karty (z ręki i z własnego stosu kart odrzuconych) i sortuje je względem antycznych bogów. Na karcie pomocy znajduje się lista bogów i kolejność, w jakiej należy ich rozpatrywać. Wszystkie punkty zwycięstwa gracze oznaczają na torze punktacji. Zalecamy, by wszyscy gracze jednocześnie podliczali punkty za Westę, następnie za Jupitera itd.

VESTA

Oblicz wartość wszystkich dóbr w swoim magazynie (zgodnie z cennikiem) i dodaj ją do posiadanych sestercji. Za każde 10 sestercji otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.

JUPITER

Zdobywasz 1 punkt za każdy swój dom w mieście bez cegły.

SATURNUS

Zdobywasz 1 punkt za każdą prowincję, w której masz przynajmniej 1 dom.

MERCURIUS

Zdobywasz po 2 punkty za każdy rodzaj dóbr, jaki produkują twoje domy.

MARS

Zdobywasz 2 punkty za każdego swojego kolonistę na planszy.

MINERVA

Zdobywasz wskazaną liczbę punktów za każdy swój dom w mieście określonego typu. Na przykład Farmer daje 3 punkty za każdy dom w mieście produkującym żywność.

Gracz zbudował 12 domów na planszy, z których 3 produkują cegły, 4 żywność, 3 narzędzia, 2 tkaninę. Rozmieszczone są w 7 prowincjach. Dodatkowo gracz ma 5 kolonistów na planszy, 13 sestercji oraz kartę Concordia (bo kupił ostatnią kartę z banku). W magazynie posiada 1 tkaninę, 3 narzędzia i 1 cegłę. Gracz rozdziela swoje karty i podlicza punkty:

VESTA: Dobra gracza warte są 7 (1 tkanina) + 15 (3 narzędzia) + 3 (1 cegła), co daje mu wraz z posiadanymi monetami 38 sestercji, czyli 3 punkty.

JUPITER: Gracz ma 9 domów w miastach produkujących inne dobro niż cegła i 2 karty z Jupiterem. Zdobywa więc 18 punktów (2 x 9).

SATURNUS: Gracz ma domy w 7 prowincjach i 4 karty z Saturnem. Zdobywa więc 28 punktów (4 x 7).

MERCURIUS: Gracz ma miasta produkujące 4 typy dóbr (nie zbudował jedynie domu w mieście produkującym wino). Gracz ma 2 karty z Merkurym, otrzymuje więc 16 punktów (2 x 8).

MARS: Gracz ma 5 kolonistów na planszy i 3 karty z Marsem. Otrzymuje więc 30 punktów (3 x 10).

MINERVA: Gracz ma 4 domy w mieście z żywnością i 1 Farmera. Zdobywa więc 12 punktów.

W sumie, razem z kartą Concordii (wartą 7 punktów), gracz zdobywa 114 punktów zwycięstwa.



EGMONT
Publishing



Grę polecają:

