

TOVÁBBI SZABÁLYOK

PRÆFECTUS MAGNUS

Ha az a játékos, aki épp a Præfectus M. tulajdonosa, kijátszik egy Prefektus kártyát (vagy Diplomata kártyával használ egyet), hogy egy provincia termeljen, akkor dupla bónuszt kap (1 helyett 2 egységet). A városon belüli termelést ez nem érinti. A köre után a Præfectus M. kártyát a tőle jobbra lévő játékosnak adja. A játékosnak használnia kell a Præfectus M. kártyát, ha azt megteheti, nem mondhat le előnyéről, hogy azt későbbre tartogassa. De ha a játékos egy Prefektus kártyát az érembónuszért játszik ki, akkor a

Præfectus M. nem aktiválódik, és az adott játékosnál marad: az érembónuszt nem duplázza meg.

RAKTÁR

Minden játékosnak van egy 12 raktármezőből álló raktára. Egy mezőn vagy egy telepese vagy egy egység áru lehet. A játék kezdetén a telepések 4 raktármezőt foglalnak el, és ezek a mezők nem használhatóak az árukhoz. Amikor egy játékos új telepeseket tesz a játéktáblára, további raktármezők lesznek elérhetők. Ha az összes raktármező így vagy úgy

foglalt, akkor nem raktározható el több áru. Nem lehet árukat eldobni, hogy egy másíknak helyet szabadítsatok fel. Ha egy játékos annyi árut kap, amennyihez nincs elég mezője, akkor eldöntheti, mely árukat akarja megtartani, de raktármezőt nem hagyhat üresen.

KERESKEDÉS és KÉSZLET

A játékosok nem kereskedhetnek árukkal egymás között. Az áruk és az érmék készlete korlátlan. A telepések száma játékosonként 6.

KÖZTES PONTOZÁS

Ha egy játékos a játék során először játssza ki a Tribunus kártyáját, hogy a kártyáit visszavegye a kezébe, akkor azonnal hajtások végre egy egyéni köztes pontozást. A végső pontozás szerint pontozzátok a kártyáit, és számoljátok a GYP-ít a GYP-sávon.

Miután minden játékos kijátszotta első alkalommal a Tribunus kártyáját, és megkapta a köztes pontjait, hasonlítsátok össze ezeket a pontokat, és akié a legtöbb,

az 2 sestertiusot kap, a második helyezett pedig 1 sestertiusot kap. Ha a játékosok ugyanúgy állnak, akkor mind megkapják ugyanazt a mennyiséget (minden 1. helyezett 2 sestertiusot és minden 2. helyezett 1 sestertiusot kap). Ezután minden pontozójelző a GYP-sáv nulla mezőjére kerül.

Nem javasoljuk a köztes pontozást, ha már minden játékos jól ismeri a játékot.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megvásárolja az utolsó személykártyát, és így a kínálat üres lesz a játéktáblán, VAGY megépíti a 15. házát, akkor megkapja a **Concordia kártyát**, ami plusz 7 GYP-t ér. Az összes többi játékos végrehajtja utolsó körét a végső pontozás előtt, amit lentebb részletezünk.

A **legtöbb GYP-vel rendelkező játékos megnyeri a játékot**. A holtversenyt a Præfectus Magnus tulajdonosa nyeri, vagy a holtversenyben lévő játékosok közül az, aki a játék során következőként kapná azt meg.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Minden egyes személykártya kötődik egy ókori istenhez, aki annak tulajdonosát győzelmi pontokkal jutalmazza. A játékosok először szedik össze az összes kártyájukat, beleértve a dobott lapjaikat is, és csoportosítják ezeket az ókori istenek szerint. A játékeségédlet hátlapján van egy összefoglaló az istenekről és a pontozási sorrend. Az adott istennel jelölt egyes kártyákért járó győzelmi pontokat lentebb részletezzük. Minden győzelmi pontot (GYP) lépjenek le a játékos pontjelzőjével a GYP-sávon. Javasoljuk, hogy először Vestát pontozzátok le minden játékosnál, utána Jupitert stb.

VESTA

A raktárban lévő áruk értéke (a nyomtatott árat használjátok) hozzáadódik a játékos készpénzéhez. Ezután a játékos 1 GYP-t kap minden 10 sestertius után, a maradék nem számít.

JUPITER

Minden egyes nem téglavárosban lévő ház után 1 GYP jár (kártyánként max. 15 GYP).

SATURNUS

Minden provincia után, ahol a játékosnak van legalább egy háza, 1 GYP jár (Imperium oldalon kártyánként max. 12 GYP, Italia oldalon kártyánként max. 11 GYP).

MERCURIUS

A játékos házaiban termelt minden egyes árutípus után 2 GYP-t kap (kártyánként max. 10 GYP).

MARS

A játékos a játéktáblán lévő minden egyes telepese után 2 GYP-t kap (kártyánként max. 12 GYP).

MINERVA

A játékos az adott város típus minden olyan városáért, ahol van háza, a specialistakártyán megadott GYP-t kapja.

A játékosnak összesen 12 háza van a játéktáblán, amiből 3 téglát, 4 ételt, 3 szerszámot és 2 szövetet termel. Ezek 7 provinciában vannak. Továbbá a játékosnak van még 5 telepese a játéktáblán, összesen 13 sestertiusa, és nála van a Concordia kártya, mivel ő vette meg a játéktábla kártyakínálatának utolsó kártyáját. A raktárában 1 szövet, 3 szerszám és 1 téglaváros van. A kártyák rendezése után a jobbra látható helyzet alakul ki, a végső pontozás a következő:

VESTA: Áruinak értéke 7 (1 szövet) + 15 (3 szerszám) + 3 (1 téglaváros) sestertius. Hozzáadva a kezében lévő pénzhez (13 sestertius) 38 sestertiusa van, ami 3 GYP-t ér.

JUPITER: Mivel a 12 házából 3 téglavárosban van, ennél az istennél csak 9 ház számít. A Jupiterhez tartozó 2 kártya miatt $2 \times 9 = 18$ GYP-t kap.

SATURNUS: Mivel a játékosnak 7 provinciában vannak házai, és 4 kártya tartozik Saturnushoz, $4 \times 7 = 28$ GYP-t kap.

MERCURIUS: Sajnos a játékos nem épített borvárosba, de a többi 4 árutípust termeli. A Mercuriushoz tartozó 2 kártyája miatt $2 \times 8 = 16$ GYP-t kap.

MARS: A játéktáblán lévő 5 telepeseért 10 GYP-t kap minden Marshoz tartozó kártya miatt, ezért $3 \times 10 = 30$ GYP-t kap.

MINERVA: A játékos tulajdonában van egy Farmer, ami miatt 3 GYP-t ér minden egyes ételvárosban lévő ház. 4 ilyen háza miatt 12 GYP-t kap.

Ehhez jön még a Concordia kártya 7 pontja, amivel a játékosnak összesen 114 győzelmi pontja van.



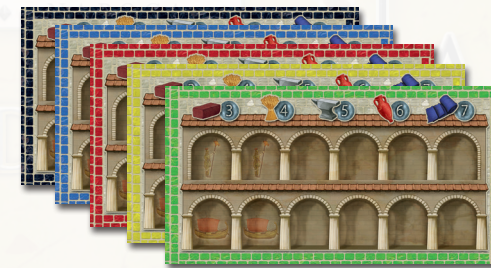
CONCORDIA: JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK ELEMELI

Játéktábla: Imperium (3–5 játékos) / Italia (2–4 játékos)



5 raktárház



110 faelem a játékosok színeiben: piros, zöld, sárga, kék és fekete; játékosonként:

3 tengeri telepese, 3 szárazföldi telepese, 1 pontjelző, 15 ház

80 fa áru egység:

tégla, étel, szerszám, bor, szövet

72 kártya



65 személykártya:

35 kezdőkártya, 7 játékosonként

Concordia kártya

Praefectus Magnus kártya

5 segédlet



30 városjelző, 24 bónuszjelző

Érmék (1, 2, 5 és 10 sestertius)



1 játékszabály, 1 rövid bevezető, 1 történelmi információs füzet

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék előkészületei

A CONCORDIA játék előkészületei részletesen a különálló rövid bevezetőben találhatóak. Azokat az eladásra szánt kártyákat, amikre nincs szükség, ki kell venni a játékból (játékoszámtól függ). Miután véletlenszerűen választottatok kezdőjátékost, az utolsó játékos (a kezdőjátékosnál jobbra lévő játékos) megkapja a Praefectus Magnus kártyát.

A játék menete

A játékosok a köreiket az óramutató járása szerint hajtják végre. A játékos kezében vannak a ki nem játszott személykártyák.

Egy játékos köre a kezében lévő egyik kártya kijátszásából és a hozzá kapcsolódó akció végrehajtásából áll. A kijátszott kártyák alkotják a játékos dobópakliját, amin csak a legutoljára kijátszott kártya látható. A Tribunussal a játékos az összes korábban kijátszott kártyáját visszaveszi a kezébe.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos megvásárolta a táblán lévő kínálatról az utolsó kártyát, VAGY ha valamelyik játékos felépíti a 15. házát. Az adott játékos mindkét esetben megkapja a CONCORDIA kártyát.

Majd az összes többi játékos végrehajtja az utolsó körét, ezután pedig minden játékos összeszámolja győzelmi pontjait.

Győzelmi pontok

Minden személykártya kapcsolódik egy ókori istenhez. Ezek az istenek egyénileg jutalmaznak bizonyos eredményeket (például a lakott provinciák számát, a telepések számát stb.).

Ha először játszottok a Concordia játékkal, javasoljuk egy köztes pontozás végrehajtását. A végső (és a köztes) pontozást az utolsó oldalon részletezzük.

SZEMÉLYKÁRTYÁK



TRIBUNUS

1. Kártyák visszavétele

A játékos visszaveszi az összes korábban kijátszott kártyáját a kezébe. Ha a játékos 3-nál több kártyát vesz vissza (beleszámítva a Tribunus kártyát is), a 3. kártya után kártyánként kap 1 sestertiusot a bankból.

2. Új telepese

Valamint a játékos vásárolhat 1 új telepese, ha 1 ételt és 1 szerszámot befizet a bankba, ekkor letehet egy új szárazföldi vagy egy új tengeri telepese a raktárból Rómába.

Példa

Az eddig 4 kártyát kijátszó játékos most kijátszta TRIBUNUS kártyáját. Így összesen 5 kártyát vesz vissza a kezébe, és 2 sestertiusot kap a bankból. Valamint úgy dönt, hogy vesz egy új telepese. Fizet 1 ételt és 1 szerszámot a banknak, és az új telepese a játéktáblán Rómába teszi. A telepese felszabadít egy új raktármezőt a raktárban.



SZEMÉLYKÁRTYÁK

ÉPÍTÉS

1. Telepések mozgatása

A játékos játéktáblán lévő telepeseinek száma határozza meg a mozgás lehetséges lépésszámát, amit a játékos a saját telepesei között szabadon szétoszthat. A szárazföldi telepések csak a barna vonalak mentén, a tengeri telepések csak a kék vonalak mentén mozoghatnak. A telepes az első mozgás lépésével kilép a kezdővárosából egy szomszédos vonalra. Minden további lépéskor a telepes átmegy egy városon, és az adott várossal szomszédos egyik vonalra lép. A telepes a mozgása végén nem állhat meg olyan vonalon, amit már egy másik telepes elfoglalt. De a telepes átmehet az elfoglalt vonalakon, hozzászámolva az elfoglalt területen történő áthaladást a mozgásához.

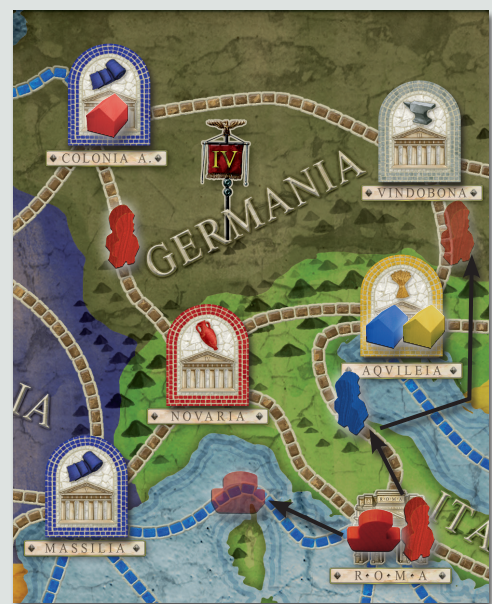
2. Házak építése (miután minden mozgás megtörtént)

A játékos házakat építhet a telepeseivel szomszédos városokba. A városokba épített minden egyes új házért árukat és érméket kell a bankba fizetnie:

- Áruk: 1 étel egy téglavárosban, a többi városban pedig 1 téglá plusz az adott város árutípusa.
- Érmék: 1 sestertius egy téglavárosban, 2 sestertius egy ételvárosban, 3 egy szerszámvárosban, 4 egy borvárosban és 5 egy szövétvárosban.

Ha olyan városban épül új ház, amiben már vannak más házak, akkor az érmeköltségeket meg kell szorozni az építés után a városban lévő házak számával (pl. egy városban a negyedik ház építésének érmeköltsége a 4-szeresére nő). Az áruköltség változatlan marad. A játékosok városként csak 1 saját házat építhetnek, és soha nem építhetnek Rómába.

A piros játékosnak 3 telepese van, 1 szárazföldi telepese Colonia A. és Novaria között, és 2 másik még Rómában. Ezért 3 mozgáslépése van. A fekete nyílak mutatják, hova juthatnak a mozgással a telepesei. A tengeri telepes Rómából a Massiliába vezető tengeri vonalra lép (1 lépés), és a szárazföldi telepes 2 lépéssel az Aquileia és Vindobona közötti vonalra megy. A telepesei mozgása után a játékos házakat építhet. Összesen 5 város szomszédos a telepeseivel. De már van háza Colonia A.-n, így csak 4 város marad, ahova építhet. 3 új ház építéséhez van elég árúja és pénze. Épít egy házat Massiliába (5 sestertius, 1 ruha és 1 téglá), egyet Novariába (4 sestertius, 1 bor és 1 téglá) és egyet Aquileiába (6 sestertius, 1 étel és 1 téglá). Egy ételvárosban lévő ház alapköltsége csak 1 téglá, 1 étel és 2 sestertius, de mivel Aquileiában van már 2 ház, az érmeköltség megháromszorozódik. Befizeti az árukat és a sestertiusokat a bankba, és lerakja a 3 új házat a városokba.

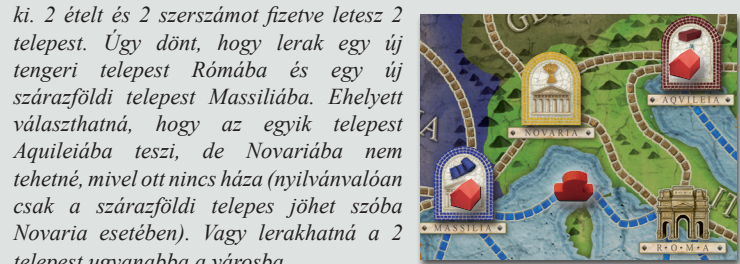


Syria termelhet, mivel bónuszjelzőjén még látszik az árújel. A piros játékos kijátssza a Prefektus kártyát, Syriát választja, és megkapja a bónuszjelzőn látható 1 szövetet. A syriai bónuszjelző most az érme oldalára fordul, és Syria minden háza termel: a piros és a kék játékos 1-1 ételt kap, a sárga játékos pedig 1 szövetet.

Ha a bal lenti ábrának megfelelő helyzetben egy játékos az érmébónuszt választaná, akkor 6 sestertiusot kapna a bankból, mivel a bónuszjelzőkön 6 érmejel látható (feltéve, hogy a többi bónuszjelzőn nincs érme), és a bónuszjelzők átfordulnának, hogy megint az áruegység oldalukat mutassák.



A piros játékos raktárában 2 étel és 3 szerszám van, és a Telepes kártyát játssza ki. 2 ételt és 2 szerszámot fizetve letesz 2 telepest. Úgy dönt, hogy lerak egy új tengeri telepest Rómába és egy új szárazföldi telepest Massiliába. Ehelyett választhatná, hogy az egyik telepest Aquileiába teszi, de Novariába nem tehetné, mivel ott nincs háza (nyilvánvalóan csak a szárazföldi telepes jöhet szóba Novaria esetében). Vagy lerakhatná a 2 telepest ugyanabba a városba.



SZEMÉLYKÁRTYÁK

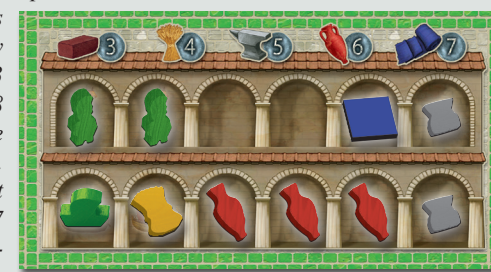
KERESKEDŐ

Ez a kör 2 lépésből áll:

1. A játékos kap 3 sestertiusot a bankból (vagy 5 sestertiusot egy vásárolt Kereskedővel).
2. Ezután 2 árutípussal kereskedhet a bankkal. Ez azt jelenti, hogy vagy eladhat két típust, vagy vásárolhat 2 típust, vagy eladhat egy típust és vásárolhat egy másikat. Az eladható és/vagy vásárolható áruk számát csak a raktárában lévő szabad mezők korlátozzák, ahol minden egyes egység egy raktármezőt foglal el. A kereskedés árai adottak, ezek láthatók a raktár tetején.

A zöld játékosnak 2 sestertius készpénze van, és a raktára az ábra szerint néz ki.

Kijátssza a Kereskedő kártyát, és kap 3 sestertiusot (ez nem egy vásárolt Kereskedő). Elad 3 egység bort a banknak, $3 \times 6 = 18$ sestertiusért, így a készpénze most már összesen 23 sestertius. A második árutípusként téglát szeretne vásárolni. Legfeljebb 7 téglát tudna kifizetni, de a raktárában csak 5 elérhető raktármező van, ezért nem vásárolhat 5-nél több egységet. Úgy dönt, 4 egység téglát vesz, amiért $4 \times 3 = 12$ sestertiusot fizet. Szívesen vásárolna még 1 egység ételt, de ezt már nem teheti, mivel két különböző árutípussal már kereskedett.



DIPLOMATA

A játékos végrehajthat egy akciót egy másik játékos dobópaklijának a tetején lévő személykártyával, ami így képpel felfelé van előtűzve. Az akció végrehajtása azonos azzal, mintha a játékos saját maga játszotta volna ki az adott kártyát. Az éppen Diplomata kártyát használó játékosok és a Tribunus kártyával a lapjaikat kezükbe visszavevő játékosok akciói nem másolhatóak le.

A képen láthatóak a többi 4 játékos éppen kijátsszott személykártyái.



SZENÁTOR

A játékos legfeljebb két személykártyát vásárolhat a játéktábla kínálatából, és azokat a kezébe veszi. A kártyák ára a következők összege:

- A kártya piros mezőjén látható áruk;
- Plusz a játéktáblán, a kártya helye alatt látható áruk, ahol az árúnál kérdőjel látható, ott a játékos választhat.

A vásárlás után a kínálatban maradt összes személykártyát csúsztatások balra, ha van mellettük üres hely, és a kártyakínálatot pótolják, hogy összesen 7 kártya legyen (amíg vannak még új kártyák a pakliban).

A kép a 4 legolcsóbb eladó személykártyát mutatja. A játékos egy kereskedő- és egy építész kártyát akar venni. A Kereskedő kártyáért 1 egység bort, az építész kártyáért 1 szerszámot és 1 téglát fizet a bankba. A téglá helyett fizethetne bármilyen más árutípussal is, mivel a kérdőjelnél szabadon kiválaszthatja a fizetendő árut. A Kereskedő és az Építész kártyát a kezébe veszi. Most a Prefektus kártya 1-gyel balra, az összes többi kártya pedig 2-vel balra csúszik. Végül a kínálat 2 üres mezőjét fel kell tölteni a pakliból 2 új kártyával. (A Farmer költsége 1 téglá, 1 étel és 1 szövét lenne.)



KONZUL

A játékos vásárolhat egy személykártyát a játéktábla kínálatából, és azt a kezébe veszi. Ennek ára csak a személykártya piros mezőjében látható áru. A játéktáblán a kártya helye alatti árukat nem kell figyelembe venni. Mint a Szenátornál, a kínálatban maradt kártyák balra csúsznak, ha mellettük van üres hely, majd a kínálatot a pakliból fel kell tölteni (amíg van a pakliban lap).

A játékos szeretne vásárolni egy Telepes kártyát, ami a kártyakínálat 6. helyén van. Csak 1 egység ételt fizet, mivel a játéktáblára nyomtatott árukat nem kell figyelembe venni (1 egység szabadon választható és 1 szövét). De nem vásárolhat 1 kártyánál többet. A kezébe veszi a telepest, és a Prefektus kártya egyvel balra csúszik. A Prefektus korábbi helyét a pakliból vett új kártyával kell feltölteni.



A játékosnak összesen 4 háza van borvárosokban, és kijátssza a Borászt. Kap 4 egység bort, amiket raktára 4 üres raktármezőjére tesz. A többi játékos nem kap árut.

PREFEKTUS

A játékos két lehetőség közül választhat:

- a) Kiválaszt egy provinciát, ahol a házak árut termelnek. Csak aktív provinciát választhat, aminek a bónuszjelzőjén (provinciálapkáján) még látszik az árújel. Nem szükséges, hogy a játékosnak a választott provinciában legyen saját háza (vagy bármely más játékosnak legyen háza). Megfordítja a provincia bónuszjelzőjét annak érme oldalára, és kap a bankból a bónuszjelzőn látható típusból 1 egység árut. Továbbá a provinciában lévő minden ház, tulajdonosától függetlenül, egyet-egyét termel az adott város által előállított áruból a tulajdonosának.

vagy

- b) A termelés helyett választhatja az érmébónusz begyűjtését. A bónuszjelzőkön látható minden egyes érméért kap 1 sestertiusot a bankból. Ezután minden bónuszjelző visszafordul, hogy az árújeles oldala látszódjon.

TELEPES

A játékos két lehetőség közül választhat:

- a) Új telepéseket tehet a játéktáblára, mindegyikért 1 ételt és 1 szerszámot kell fizetnie. Az új telepések kerülhetnek Rómába vagy bármely másik városba, ahol a játékosnak van saját háza.

vagy

- b) Kap 5 sestertiusot, és még plusz 1 sestertiusot a játéktáblán lévő minden egyes saját telepéséért.

SPECIALISTÁK

(Kőműves, Farmer, Kovács, Borász, Takács)

A játékos minden háza egy egység rá jellemző árut termel.