

ÆGYPTUS			
ABU SIMBEL	Abu Simbel	MEROE	Begrawija
AILA	Aqaba	MYOS HORMOS	Quseir
ALEXANDRIA	Alexandria	NAPATA	Karima
BERENICE	Baranis	OASIS PARVA	El Bahriya
GAZA	Gaza	OXYRHYNCHUS	El Bahnasa
HIBIS	El Kharga	PETRA	Petra
JERUSALEM	Jerusalem	RHAITHOU	El Tor
KERMA	Kerma	SYENE	Aswan
KLYSMA	Suez	TAMIATHIS	Damietta
LEUKE KOME	Wadi Ainounah	THEBAE	Thebes
LYOPOLIS	Asyut	TRIMITHIS	Amheida, El Dakhla
MEMPHIS	Mit Rahina		

CRETA			
BIENOS	Kantanos-Selino	LAPPA	Argiroupoli
CHERSONASOS	Limenas Chersonisou	LYKTOS	Lycetus
ELEUTHERNA	Eleftherna	MATALON	Matala
ELYROS	Rodovani	OLUS	Elounta
GAVDOS	Gavdos	PHALASARNA	Phalasarna
GORTYN	Agioi Deka	POLYRRHENIA	Polirrinia
HIERAPYTNA	Ierapetra	PRAISOS	Praisos
INATOS	Tsoutsouros	PSYCHEION	Agios Pavlos
ITANOS	Itanos	RHETHYMNA	Rhethymno
KNOSSOS	Knossos	TARRHA	Agia Roumeli
KYDONIA	Chania		

Credits

Autoren und Verlag wünschen viel Spaß beim Spielen und danken allen, die bei der Umsetzung dieser Concordia Erweiterung mitgewirkt haben. Insbesondere Claudia Barmbold, Mark Bigney, Stephan Borowski, Rüdiger Kuntze, Tjaard Lamprecht und Thomas Mumm.

Autoren: Mac Gerdts, Frank Lamprecht
Grafik: Marina Fahrenbach, Copyright: © 2017

PD-Verlag, Everstorfer Str. 19, D-21258 Heidenau, www.pd-verlag.de

Concordia Erweiterungen / Expansions

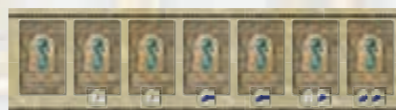


Concordia Salsa Britannia / Germania Gallia / Corsica

Utiliza las reglas habituales para Concordia, con las siguientes excepciones:

Área de despliegue

Colócala cerca del tablero de juego. La trasera de esta pieza muestra costes adicionales para adquirir las cartas. Se puede utilizar esta pieza en cualquiera de sus variantes para esta expansión o cualquier otra.



Ciudades iniciales

KNOSSOS es la ciudad inicial en el mapa de CRETA. **MEMPHIS** es la ciudad inicial en el mapa de AEGYPTUS. Estas ciudades iniciales reemplazan a "ROMA" para las cartas de personalidad del TRIBUNO y del COLONO.

Preparación

- Devuelve las fichas de ciudad con la letra "C" a la caja. Coloca las 20 fichas de ciudad restantes como de costumbre.
- El pequeño mapa de la esquina superior derecha se utiliza para asignar los marcadores de bonus.
- Cada jugador comienza la partida con un colono terrestre y un colono naval en **KNOSSOS**.



Carta de Personalidad - PREFECTO

- La isla de GAVDOS es una provincia compuesta por una única ciudad y un bonus de provincia variable. Cuando se produzcan bienes en GAVDOS, el bien de bonus se elige libremente y se coloca un marcador de bonus mostrando dos monedas en el espacio "?".
- El jugador que elija cobrar el bono en efectivo recibirá un extra de 2 sestercios. El marcador de bonus de GAVDOS se retira del tablero como de costumbre.



Preparación

- Devuelve las fichas de ciudad con la letra "B" a la caja. Coloca las 22 fichas de ciudad restantes como de costumbre.
- El pequeño mapa de la esquina inferior derecha se utiliza para asignar los marcadores de bonus.
- Coloca un marcador de bonus con el bien de comida en la provincia de KUSH.
- Cada jugador comienza la partida con un colono terrestre y un colono naval en MEMPHIS.



Carta de Personalidad - ARQUITECTO

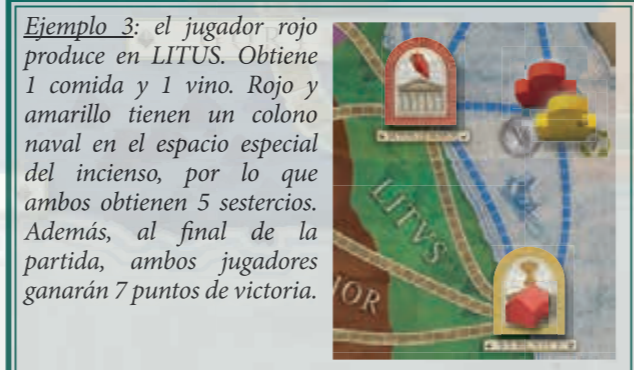
- Cada ruta marítima puede ser ocupada por varios colonos navales a la vez. El río Nilo (**NILVS**) se considera a su vez una ruta marítima a todos los efectos. El Mar Rojo (justo debajo de ARABIA), no está conectado al Nilo. Para poder colocar colonos navales en esta zona, es necesario usar la carta de personalidad del COLONO.
- Hay un espacio especial para el comercio de incienso - conectado por tres rutas marítimas en el Mar Rojo - y un espacio especial para el comercio de oro - conectado por una pequeña sección del Nilo bajo MEROE -. Un jugador que mediante el movimiento con el ARQUITECTO coloque un colono naval en una de las líneas que conectan con cualquiera de estos espacios especiales, debe colocar a su colono naval en ese espacio al final de la acción. Esto le reportará 7 puntos de victoria al final de la partida (ejemplo 1). Solo 1 colono por jugador puede ocupar cada uno de estos espacios. El colono naval colocado en estos espacios permanecerá ahí hasta el final de la partida.

Carta de Personalidad - PREFECTO

- El río Nilo hace que las provincias por las que pasa - **KUSH, NUBIA, AEGYPTUS SUPERIOR, ARCADIA** y **AEGYPTUS INFERIOR** - sean especialmente fértiles. El jugador que produzca en una de estas provincias que tenga el marcador de bonus de comida ganará 1 bien de comida extra. El principio el marcador empieza en **KUSH**. Cada vez que una provincia con este marcador produzca, se desplaza el marcador a la siguiente provincia siguiendo el río Nilo (en el orden anteriormente indicado) (ejemplo 2). Si el marcador llega a **AEGYPTUS INFERIOR** y alguien produce ahí, vuelve a la provincia de **KUSH**.
- Los jugadores que cuenten con un colono naval en el espacio especial del incienso en el Mar Rojo, recibirán 5 sestercios cada vez que cualquier jugador produzca en una de las provincias conectadas al Mar Rojo - estas son **SINAI, ARABIA** y **LITUS** (ejemplo 3) -. El minimapa recuerda esto mostrando el símbolo del incienso en estas tres provincias.



Ejemplo 1: el jugador verde utiliza al ARQUITECTO. Después de mover, construye una casa en la ciudad que produce tela. Al final de la acción de arquitecto, debe mover al colono naval al espacio especial del oro. Al final de la partida ganará 7 puntos de victoria. **Ejemplo 2:** el jugador rojo produce en KUSH. Obtiene 1 ladrillo, 1 tela y 1 comida extra. El jugador verde gana 1 tela. El marcador de bonus de comida se desplaza a NUBIA.



Ejemplo 3: el jugador rojo produce en LITUS. Obtiene 1 comida y 1 vino. Rojo y amarillo tienen un colono naval en el espacio especial del incienso, por lo que ambos obtienen 5 sestercios. Además, al final de la partida, ambos jugadores ganarán 7 puntos de victoria.

© Ediciones MasQueOca, MasQue Networks SL, c/ Marbella 59 i, 28034 Madrid [España]. Traducción: José Antonio Gómez Garrido
Todos los Derechos Reservados. Está prohibida la copia, reproducción o difusión, total o Maquetación: Esperanza Peinado Plaza
parcial, del reglamento, componentes o ilustraciones del juego sin consentimiento previo.

www.EdicionesMasQueOca.com

W grze obowiązują standardowe zasady z podstawowej gry „Concordia”, chyba że poniżej podano inaczej.

Bank kart

Umieszczony jest obok planszy. Na drugiej stronie znajduje się wariant z innymi cenami, którego można używać także z innymi planszami do Concordii.



Miasta startowe

Miastem startowym na KRECIE jest KNOSSOS, a w EGIPCIE – MEMPHIS. Te miasta zastępują ROMĘ na kartach startowych TRYBUN i KOLONIZATOR.

Przygotowanie gry

- Odtóż do pudełka znaczniki miast z literą „C”. Pozostałe 20 rozłóż na planszy zgodnie z zasadami.
- Mała mapa w prawym górnym rogu planszy to nowe miejsce na żetony bonusu.
- Każdy gracz rozpoczyna z 1 kolonistą lądowym i 1 morskim w mieście KNOSSOS.



Karta PREFEKT

- Wyspa GAVDOS to prowincja z 1 miastem i zróżnicowaną produkcją. Gracz, który wybrał produkcję w GAVDOS, produkuje dowolne dobro i kładzie odpowiedni żeton bonusu na polu z ikoną „?” sestercją do góry (w prawym górnym rogu planszy).
- Gracz, który zdobywa sestercje (zamiast produkcji), dostaje dodatkowo 2 sestercje. Zdobywa więc o 2 sestercje więcej, niż pokazane jest na wszystkich żetonach bonusu. Następnie odwraca żetony z powrotem na stronę z dobrami do góry, a bonusowy żeton z GAVDOS odkłada poza planszę.



Przygotowanie gry

- Odtóż do pudełka znaczniki miast z literą „B”. Pozostałe 22 rozłóż na planszy zgodnie z zasadami.
- Mała mapa w prawym dolnym rogu planszy to nowe miejsce na żetony bonusu.
- Położ żeton bonusu z żywnością na prowincji KUSH.
- Każdy gracz rozpoczyna z 1 kolonistą lądowym i 1 morskim w mieście MEMPHIS.

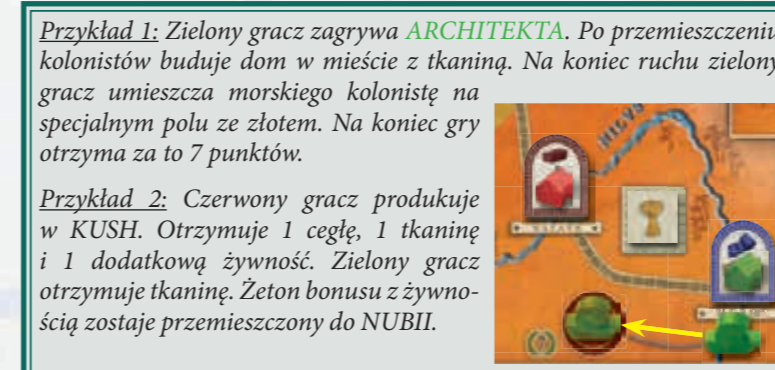


Karta ARCHITEKT

- Kilku kolonistów morskich może teraz zajmować 1 niebieską linię. Rzeka Nil traktowana jest także jak niebieska linia. Morze Czerwone nie łączy się z Nilem. Aby umieścić kolonistę na Morzu Czerwonym, trzeba użyć karty KOLONIZATORA.
- Na planszy są 2 specjalne pola: handel kadzidłem (na Morzu Czerwonym) i handel złotem (poniżej miasta MEROE). Jeżeli na końcu akcji ARCHITEKTA morski kolonista gracza stoi na linii prowadzącej do specjalnego pola, to gracz musi go przestawić na to pole. Na koniec gry gracz otrzyma za to 7 punktów (patrz przykład 1). Na jednym polu specjalnym może być kilku kolonistów różnych graczy, ale maksymalnie po 1 każdego z graczy. Kolonista ten zostaje tam do końca gry i nie może być przemieszczany ani używany do budowy.

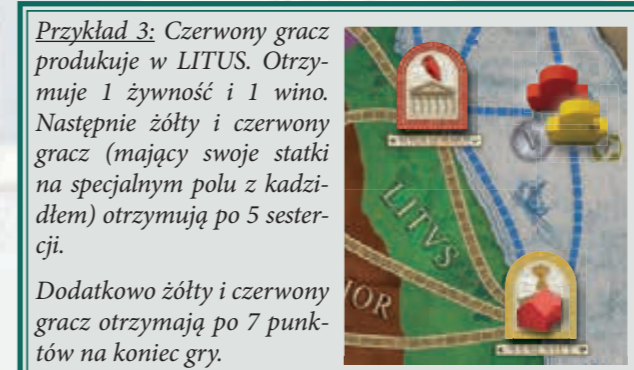
Karta PREFEKT

- Coroczny wylew Nilu sprawia, że 5 prowincji KUSH, NUBIA, AEGYPTUS SUPERIOR, ARCADIA i AEGYPTUS INFERIOR jest wyjątkowo płodnych. Gracz, który produkuje w prowincji z bonusem żywności, otrzymuje 1 dodatkową żywność. Następnie przemieszcza bonusową żywność do kolejnej prowincji zgodnie z nurtem Nilu. Na początku gry bonusowa żywność znajduje się w prowincji KUSH. Następnie przemieszczana jest do prowincji NUBIA i tak dalej. Kiedy żeton bonusu znajdzie się w ostatniej prowincji AEGYPTUS INFERIOR, po produkcji w tej prowincji należy go przemieścić znowu do KUSH.
- Gracze, którzy mają morskich kolonistów na specjalnym polu z kadzidłem, otrzymują po 5 sestercji za każdym razem, gdy dowolny gracz wykona produkcję w prowincji sąsiadującej z Morzem Czerwonym (SINAI, ARABIA i LITUS).



Przykład 1: Zielony gracz zagrywa ARCHITEKTA. Po przemieszczeniu kolonistów buduje dom w mieście z tkaniną. Na koniec ruchu zielony gracz umieszcza morskiego kolonistę na specjalnym polu ze złotem. Na koniec gry otrzyma za to 7 punktów.

Przykład 2: Czerwony gracz produkuje w KUSH. Otrzymuje 1 cegłę, 1 tkaninę i 1 dodatkową żywność. Zielony gracz otrzymuje tkaninę. Żeton bonusu z żywnością zostaje przemieszczony do NUBII.



Przykład 3: Czerwony gracz produkuje w LITUS. Otrzymuje 1 żywność i 1 wino. Następnie złoty i czerwony gracz (mający swoje statki na specjalnym polu z kadzidłem) otrzymują po 5 sestercji.

Dodatkowo złoty i czerwony gracz otrzymują po 7 punktów na koniec gry.

CONCORDIA

ÆGYPTUS ET CRETA

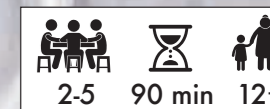


Autoren: Mac Gerdts, Frank Lamprecht
Grafik: Marina Fahrenbach
Copyright: © 2017

PD-Verlag, Everstorfer Str. 19,
D-21258 Heidenau, www.pd-verlag.com

ERWEITERUNG / EXPANSION

Nur mit Concordia spielbar. / Only playable with Concordia.



Concordia Aegyptus / Creta



4 280000 097187

Im Folgenden werden nur die Änderungen gegenüber der Concordia Spielregel erklärt.

Kartenablage

Diese wird neben dem Spielplan platziert. Auf der Rückseite befindet sich eine Variante mit veränderten Zusatzkosten, die auch mit anderen Spielplänen kombinierbar ist.



Startstädte

KNOSSOS ist die Startstadt auf CRETA, für AEGYPTUS ist MEMPHIS die Startstadt. Diese Städte ersetzen damit auch „ROMA“ auf den Personenkarten TRIBUN und KOLONIST.

Spielaufbau

- Die Stadtplättchen mit einem „C“ werden aussortiert. Die übrigen 20 Stadtplättchen werden wie üblich zugeordnet.
- Die Minikarte rechts oben auf dem Spielplan dient als Bonusablage.
Auf das braune Bonusfeld mit dem „?“ kommt zunächst kein Bonusplättchen.
- Jeder Spieler startet mit 1 Landkolonisten und 1 Seekolonisten in KNOSSOS.

Personenkarte PRAEFEK

- Die Insel GAVDOS ist eine Provinz mit nur 1 Stadt und variablem Provinzbonus. Wer in GAVDOS produziert, wählt die Bonusware frei aus und legt ein entsprechendes Bonusplättchen mit der Geldseite nach oben auf das Bonusfeld mit dem „?“. Dies Bonusplättchen wird wieder entfernt, wenn der Geldbonus kassiert wird.
- Beim Geldbonus gibt es zusätzlich 2 Sesterzen, dies wird durch das aufgedruckte Plättchen dargestellt.

Spielaufbau

- Die Stadtplättchen mit einem „B“ werden aussortiert. Die übrigen 22 Stadtplättchen werden wie üblich zugeordnet.
- Die Minikarte rechts unten auf dem Spielplan dient als Bonusablage.
- Ein Bonusplättchen „Nahrung“ wird in die Provinz KUSH gelegt.
- Jeder Spieler startet mit 1 Landkolonisten und 1 Seekolonisten in MEMPHIS.

Personenkarte ARCHITEKT

- Auf jedem Seewege dürfen mehrere Seekolonisten stehen. Auch die Nilabschnitte sind Seewege. Das Rote Meer ist nicht mit dem Nil verbunden. Um Seekolonisten ins Rote Meer zu bringen, muss die Personenkarte KOLONIST genutzt werden.
- Auf dem Spielplan gibt es je ein Sonderfeld für den Weihrauchhandel - verbunden über 3 Seewege im Roten Meer - und den Goldhandel - verbunden über den kleinen Nilabschnitt unterhalb von MEROE. Steht ein Spieler am Ende seines Architektenzuges mit einem Seekolonisten auf einem der Verbindungswege, muss der Seekolonist auf das jeweilige Sonderfeld gesetzt werden. Hierfür erhält der Spieler am Spielende je 7 Siegpunkte (Beispiel 1). Je Spieler ist nur 1 Seekolonist pro Sonderfeld erlaubt. Seekolonisten auf einem Sonderfeld können weder bewegt noch zum Bauen genutzt werden.

Personenkarte PRAEFEK

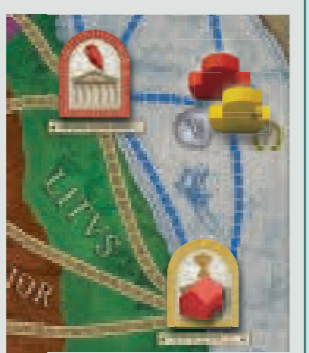
- Die jährliche Nilschwemme macht die 5 Nilprovinzen KUSH - NUBIA - AEGYPTUS SUPERIOR - ARCADIA und AEGYPTUS INFERIOR besonders fruchtbar. Die Spieler erhalten 1 zusätzliche Nahrung, wenn sie in der Provinz, in der das Bonusplättchen Nahrung liegt, produzieren - bei Spielbeginn in KUSH. Das Bonusplättchen wandert danach 1 Provinz Nil abwärts (Beispiel 2). Liegt es in AEGYPTUS INFERIOR und wird dort produziert, wandert es wieder nach KUSH usw.
- Spieler, die mit Weihrauch handeln, also einen Seekolonisten auf dem Sonderfeld im Roten Meer besitzen, erhalten immer dann 5 Sesterzen, wenn ein beliebiger Spieler in einer Provinz mit Hafenstadt am Roten Meer produziert. Dies sind SINAI, ARABIA und LITUS (Beispiel 3). Alle 3 Provinzen sind auf der Minikarte mit einem Weihrauchsymbol markiert.

Beispiel 1: Grün spielt die Karte ARCHITEKT. Nach der Bewegung baut Grün in der Tuchstadt. Am Ende seines Zuges setzt Grün den Seekolonisten auf das Goldfeld. Bei Spielende erhält Grün dafür 7 Siegpunkte.

Beispiel 2: Rot produziert in KUSH. Rot erhält 1 Ziegel, 1 Tuch und zusätzlich 1 Nahrung. Grün erhält 1 Tuch. Der Bonusmarker wird anschließend nach NUBIA gelegt!

Beispiel 3: Rot produziert in LITUS. Rot erhält 1 Nahrung und 1 Wein. Da Gelb und Rot je 1 Seekolonisten auf dem Weihrauchfeld besitzen, erhalten sie jeweils zusätzlich 5 Sesterzen.

Bei Spielende werden Gelb und Rot außerdem je 7 Siegpunkte erhalten.



All the standard rules of CONCORDIA apply unless specified below.

Display area

This is placed next to the game board. On the reverse side there is a variant with different additional costs, which is also usable with all other game boards.

Starting cities

KNOSSOS is the starting city on CRETA, for AEGYPTUS is MEMPHIS the starting city. The two new cities also replace „ROMA“ on the personality cards TRIBUNE and COLONIST.

Game setup

- The city tokens with a "C" are returned to the box. The remaining 20 city tokens are assigned as usual.
- The small map to the top right of the game board shows the bonus marker section.
Leave the brown bonus marker square with the "?" blank.
- Each player starts with 1 land colonist and 1 sea colonist in KNOSSOS.

Personality card PREFECT

- The isle of GAVDOS is a province with only 1 city and a variable province bonus. Whoever produces in GAVDOS takes a bonus good of their choice and places a corresponding bonus marker coin side up on the bonus square with the "?". This bonus marker is taken from the game board if someone collects the cash bonus.
- A player who collects the cash bonus gets 2 additional sestertii like shown on the board.

Game setup

- The city tokens with a "B" are returned to the box. The remaining 22 city tokens are assigned as usual.
- The small map at the bottom right of the game board shows the bonus marker section.
- A bonus marker "food" is placed into the province KUSH.
- Each player starts with 1 land colonist and 1 sea colonist in MEMPHIS.

Personality card ARCHITECT

- Each blue sea line may be occupied by several sea colonists at the same time. The Nile sections are also sea lines. The Red Sea is not connected to the Nile. In order to place sea colonists into the Red Sea, the personality card COLONIST has to be used.
- There is a special square for the trade in frankincense - connected via 3 sea lines in the Red Sea - and a square for the trade in gold - connected via the small Nile section underneath MEROE. A player with a sea colonist on one of the connecting lines must place their sea colonist on the special square at the end of their ARCHITECT action. At the end of the game, each sea colonist on these special squares is worth 7 victory points (Example 1). Only 1 sea colonist per player per special square is allowed. Sea colonists on a special square may neither move nor be used to build.

Personality card PREFECT

- The yearly Nile flood makes the 5 Nile provinces KUSH - NUBIA - AEGYPTUS SUPERIOR - ARCADIA and AEGYPTUS INFERIOR especially fruitful. The players get 1 extra food, if they produce in a province with the "food" bonus marker (which begins the game in KUSH). After production, the bonus marker is placed 1 province Nile downstream (Example 2). Is it located in AEGYPTUS INFERIOR and someone produces there, the "food" bonus marker is placed in KUSH again, etc.
- Players, who trade in frankincense - and thus have a sea colonist on the special square in the Red Sea - get 5 sestertii each time any player produces in one of the provinces with a harbor at the Red Sea. These are SINAI, ARABIA and LITUS (Example 3). All 3 provinces are marked with a frankincense symbol on the small map.

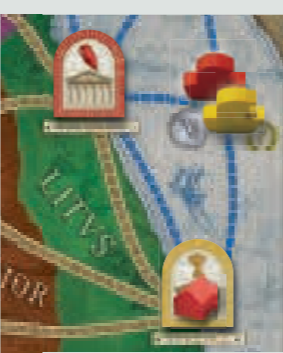
Example 1: Green plays the ARCHITEKT. After movement green builds in the cloth city. At the end of the move green places the sea colonist onto the gold square. Therefore green gets 7 victory points at the end of the game.

Example 2: Red produces in KUSH. Red gets 1 brick, 1 cloth and 1 extra food. Green gets 1 cloth. The "food" bonus marker is placed into NUBIA!



Example 3: Red produces in LITUS. Red gets 1 food and 1 Wine. Yellow and red both own 1 sea colonist on the frankincense square, therefore they get 5 sestertii each.

In addition yellow and red will get 7 victory points at the end of the game.



Tutte le regole base di CONCORDIA si applicano se non specificato diversamente.

Area per le carte in vendita

Viene piazzata vicino alla plancia di gioco. Sul retro è presente una variante con diversi costi aggiuntivi, utilizzabile anche con le altre plance di gioco.

Città Iniziali

KNOSSOS è la città iniziale per CRETA; la città iniziale per AEGYPTUS è MEMPHIS. Queste città iniziali sostituiscono "Roma" nel testo delle carte personaggio TRIBUNO e COLONO.

Preparazione

- Riponete nella scatola i segnalini città con la "C" sul retro. Disponete normalmente i 20 segnalini città rimanenti.
- La piccola mappa in alto a destra sulla plancia di gioco mostra la sezione per i marcatori bonus.
Lasciate vuota la casella marrone con il simbolo "?".
- Ogni giocatore inizia con 1 colono di terra e 1 colono di mare a KNOSSOS.

Carta personaggio PREFETTO

- L'isola di GAVDOS è una provincia con solo 1 città e un bonus di provincia variabile. Chiunque produca a GAVDOS sceglie liberamente la merce bonus e piazza il marcatore bonus corrispondente con le monete verso l'alto nella casella con il simbolo "?".
- Il giocatore che raccoglie il bonus in monete ottiene 2 sestertii aggiuntivi.
Il marcatore bonus sulla casella bonus di GAVDOS viene preso dalla plancia di gioco.

Preparazione

- Riponete nella scatola i segnalini città con la "B" sul retro. Disponete normalmente i 22 segnalini città rimanenti.
- La piccola mappa in alto a destra sulla plancia di gioco mostra la sezione per i marcatori bonus.
- Piazzate un marcatore bonus "cibo" nella provincia KUSH.
- Ogni giocatore inizia con 1 colono di terra e 1 colono di mare a MEMPHIS.

Carta personaggio ARCHITETTO

- Ogni linea blu può essere occupata da diversi coloni di mare allo stesso tempo. Le sezioni del Nilo sono considerate linee blu. Il Mar Rosso non è collegato al Nilo. Per poter piazzare coloni di mare nel Mar Rosso è necessario utilizzare la carta personaggio COLONO.
- Esistono caselle speciali per il mercato di franchincenso (connessa da 3 linee blu nel Mar Rosso) e per il mercato dell'oro (connessa attraverso la piccola sezione di Nilo sotto MEROE). Il giocatore con un colono di mare su una delle linee che si collegano a queste caselle, deve piazzare un colono di mare sulla casella alla fine dell'azione ARCHITETTO. Alla fine del gioco quel giocatore ottiene 7 punti vittoria (Esempio 1). Solo 1 colono di mare per giocare può occupare una di queste caselle. I coloni di mare su queste caselle speciali non possono muoversi e nemmeno essere utilizzati per costruire.

Carta personaggio PREFETTO

- L'annuale alluvione del Nilo rende molto prolifiche le 5 province KUSH - NUBIA - AEGYPTUS SUPERIOR - ARCADIA e AEGYPTUS INFERIOR. I giocatori ottengono 1 cibo aggiuntivo se producono in una provincia con il marcatore bonus "cibo", che inizialmente è in KUSH. Dopodiché il marcatore bonus si sposta di 1 provincia lungo il corso del Nilo (Esempio 2). Se il marcatore si trova in AEGYPTUS INFERIOR e qualcuno produce in quella provincia, il marcatore viene piazzato nuovamente in KUSH e il flusso ricomincia.
- I giocatori che commerciano in franchincenso, cioè hanno un colono di mare sulla casella speciale nel Mar Rosso, ottengono 5 sestertii ogni volta che qualcuno produce in province che hanno un porto sul Mar Rosso. Queste province sono SINAI, ARABIA e LITUS (Esempio 3). Tutte e 3 le province sono indicate con il simbolo del franchincenso sulla piccola mappa.

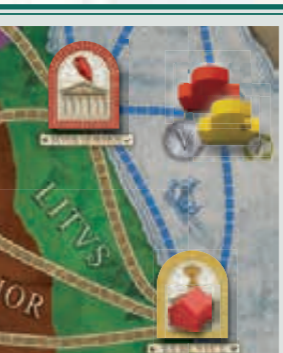
Esempio 1: Il verde gioca l'ARCHITETTO. Dopo il movimento costruisce nella città da tessuto. Alla fine del movimento il verde piazza un colono di mare nella casella speciale Oro. Otterrà quindi 7 punti vittoria alla fine del gioco.

Esempio 2: Il rosso produce in KUSH. Ottiene 1 mattone, 1 tessuto e 1 cibo aggiuntivo. Il verde ottiene 1 tessuto. Il marcatore bonus "cibo" si sposta in NUBIA!



Esempio 3: Il rosso produce in LITUS. Ottiene 1 cibo e 1 vino. Sia il giallo che il rosso hanno un colono di mare nella casella speciale Franchincenso, quindi entrambi ottengono 5 sestertii.

Inoltre il giallo e il rosso otterranno 7 punti vittoria alla fine del gioco.



下に特記されていない限り、コンコルディアの通常のルールに準じます。

場札枠

これはゲーム盤の隣に置かれます。裏面には異なる追加コストが示された場札枠があり、これは他の全てのゲームボードと併用できます。



開始時の都市

クレタマップの開始時の都市はクノッソス (KNOSSOS)、エジプトマップの開始時の都市はメンフィス (MEMPHIS) です。これら二都市は、人物カードの護民官と入植者に記されたローマ (ROMA) の表記と読み替えます。

ゲームの準備

- 「C」と記された都市トークンを箱に戻します。残りの都市トークン20枚は通常の配置を行います。
- ゲーム盤の右上の小さな地図は、このマップにおける属州タイルの枠です。「?」の記された茶色のマスは空のままにします。
- 各プレイヤーは、陸路の入植者と海路の入植者、各1個をクノッソスに置いてゲームを始めます。

人物カード 長官

- ガウドス島 (GAVDOS) は1都市のみの属州で、属州のボーナスが変化します。ガウドスでの生産を選択したプレイヤーは、物品を自由に1つ選びます。加えて、対応する属州タイルを、貨幣の面を上にして「?」のマスを置きます。
- 貨幣の獲得を宣言したプレイヤーは、追加で貨幣2を得ます。ガウドスのマスのに置かれていたタイルについてはゲーム盤から取り除きます。

ゲームの準備

- 「B」と記された都市トークンを箱に戻します。残りの都市トークン22枚は通常の配置を行います。
- ゲーム盤の右下の小さな地図は、このマップにおける属州タイルの枠です。
- 「食料」の属州タイル1枚をクシュ (KUSH) にあるマスの置きます。
- 各プレイヤーは、陸路の入植者と海路の入植者、各1個をメンフィスに置いてゲームを始めます。

人物カード 建築家

- 各海路は、複数の海路の入植者が同時に停まります。ナイル川 (NILVS) の線も海路です。紅海はナイル川と繋がっていません。紅海に海路の入植者を置くためには、入植者の人物カードを使わねばなりません。
- 乳香の交易の為の特別なマス (紅海内の3本の海路と接続) と、黄金の交易の為の特別なマス (メロエ (MEROE) の下の短いナイルと接続) があります。接続した路のうち1つに海路の入植者を置いたプレイヤーは、自分の建築家のアクションの終わりに、その海路の入植者をその特別マスに置かねばなりません。持ち主のプレイヤーは、ゲーム終了時に勝利点7を得ます (例1)。特別マス1つ毎に、プレイヤー1人につき海路の入植者1つまでしか置けません。特別マスにある海路の入植者は、移動したり、建設に用いたりはできません。

人物カード 長官

- 毎年のナイル川の洪水が、クシュ、ヌビア (NUBIA)、上エジプト (ÆGYPTVS SVPERIOR)、アルカディア (ARCADIA)、下エジプト (ÆGYPTVS INFERIOR) のナイル川流域の5つの属州を特に肥沃にします。食料のタイルが置かれた属州 (ゲーム開始時はクシュ) で生産したプレイヤーは、追加で食料1つを得ます。その後、この属州タイルは隣接する下流の属州 (例2) に置きます。タイルが下エジプトにある際に誰かが生産を行ったら、このタイルは再びクシュに置かれます。
- 乳香の交易を行っている、つまり紅海の特別マスに海路の入植者を置いているプレイヤーは、いずれかのプレイヤーが紅海に港を持つ属州で生産を行うたび、貨幣5を得ます。つまりシナイ (SINAI)、アラビア (ARABIA)、リトウス (LITVS) です (例3)。3つの属州は全て、小マップに乳香のシンボルが記されています。

例1: 緑は建築家を出しました。移動の後、緑は織物都市を建設します。移動終了時、緑はこの海路の入植者を黄金のマスの置きます。

これにより、緑はゲーム終了時に勝利点7を得ます。



例3: 赤がリトウスで生産します。赤は食料1つと葡萄酒1つを得ます。黄と赤はどちらも乳香のマスの海路の入植者を置いているので、各自貨幣5を得ます。

加えて、黄と赤はゲーム終了時に勝利点7を得ます。

