

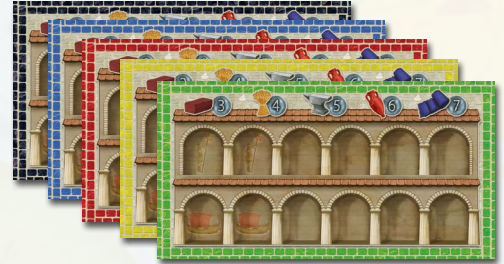
CONCORDIA: SPIELREGEL

SPIELMATERIAL

Spielplan mit zwei Szenarien: **Imperium** (3 - 5 Spieler) und **Italia** (2 - 4 Spieler)



5 Lagerhäuser



110 Holzteile in den Spielerfarben rot, grün, gelb, blau und schwarz, jeweils

3 Seekolonisten 3 Landkolonisten 1 Zählstein 15 Häuser

80 Warensteine aus Holz:

Ziegel Nahrung Werkzeug Wein Tuch

72 Spielkarten



65 Personenkarten

35 Spielerkarten, je 7 pro Spieler
30 Kaufkarten, Kartenstapel I - V

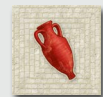
Concordia-karte

Praefectus Magnus

5 Spielhilfen



30 Stadtplättchen



24 Bonusmarker

Münzen (1, 2, 5 und 10 Sesterzen)



1 Spielregel

1 Schnelleinstieg

1 Beiheft mit Hintergrundinformationen

ÜBERBLICK ZUM SPIELVERLAUF

Vorbereitung

Der Spielaufbau ist auf einer gesonderten Seite ausführlich beschrieben.

Der Startspieler wird ausgelost und der letzte Spieler (rechts neben dem Startspieler) erhält den Praefectus Magnus.

Spielfluss

Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn. Sie halten ihre Personenkarten für die anderen Spieler verdeckt auf ihrer Hand. Der Spielzug eines Spielers besteht aus dem Ausspielen einer seiner Personenkarten und

dem Durchführen der damit verbundenen Aktionen. Die ausgespielten Karten legt er offen vor sich auf einem Stapel ab, so dass immer nur die zuletzt ausgespielte Karte zu sehen ist. Mit seinem Tribun nimmt er den Kartenstapel wieder auf.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem ein Spieler die letzte Personenkarte der Auslage gekauft oder alle seine 15 Häuser gebaut hat. Zur Belohnung erhält er die Concordiakarte. Jeder andere Spieler hat danach noch ei-

nen Spielzug, dann ist das Spiel zu Ende und es wird abgerechnet.

Wertung

Jede Personenkarte ist einer Gottheit zugeordnet. Diese Gottheiten bringen jeweils für bestimmte Entwicklungsleistungen (z.B. besiedelte Provinzen, Anzahl der Kolonisten ...) Siegpunkte.

Haben Mitspieler das Spiel noch nie gespielt, wird eine Zwischenwertung empfohlen. Die Zwischen- und Endwertung sind auf der letzten Seite ausführlich beschrieben.

PERSONENKARTEN



TRIBUN

1. Personenkarten aufnehmen

Der Spieler nimmt alle seine bisher ausgespielten Personenkarten wieder auf die Hand. Sind dies einschließlich des Tribuns mehr als 3 Personenkarten, erhält er für jede weitere aufgenommene Personenkarte je 1 Sesterze aus der Bank.

2. Einen Kolonisten aufstellen

Zusätzlich darf der Spieler 1 neuen Land- oder Seekolonisten in Roma aufstellen. Hierfür zahlt er 1 Nahrung und 1 Werkzeug an die Bank.

Beispiele

Ein Spieler hat bisher 4 Karten ausgespielt, jetzt spielt er den Tribun. Somit nimmt er insgesamt 5 Karten wieder auf die Hand und bekommt 2 Sesterzen aus der Bank.

Zusätzlich möchte er einen Kolonisten auf den Plan stellen. Er bezahlt 1 Nahrung und 1 Werkzeug an die Bank und stellt einen Kolonisten nach Roma. Im Lagerhaus wird somit ein weiterer Lagerplatz für Waren frei.



PERSONENKARTEN



ARCHITEKT

1. Kolonisten bewegen

Die Anzahl der eigenen Kolonisten auf dem Spielplan gibt vor, wie viele Bewegungsschritte maximal zur Verfügung stehen, diese können beliebig auf die Kolonisten aufgeteilt werden. Landkolonisten bewegen sich entlang der braunen Landwege und Seekolonisten entlang der blauen Seewege. Der erste Bewegungsschritt eines neuen Kolonisten führt immer aus der Stadt heraus auf einen angrenzenden Weg. In jedem weiteren Bewegungsschritt zieht er auf einen benachbarten Weg, überspringt also quasi eine Stadt. Die Bewegungsschritte eines Kolonisten dürfen nicht auf einem Weg enden, auf dem bereits ein anderer Kolonist steht. Es darf aber durch einen besetzten Weg hindurch gezogen werden, dieser wird bei den Bewegungsschritten mitgezählt.

2. Häuser bauen (nach der Bewegung)

In Städten, die sich in der Nachbarschaft zu einem eigenen Kolonisten befinden, dürfen Häuser gebaut werden. Für den Bau eines Hauses in einer bisher ungebauten Stadt muss der Spieler jeweils Waren und Geld an die Bank bezahlen:

- bei einer Ziegelstadt 1 Nahrung und bei jeder anderen Stadt 1 Ziegel und 1 Ware der jeweiligen Stadt
- bei einer Ziegelstadt 1 Sesterze (Nahrungsstadt 2, Werkzeugstadt 3, Weinstadt 4 und Tuchstadt 5 Sesterzen)

Wenn ein Spieler ein Haus in einer Stadt baut, in der sich bereits Häuser anderer Spieler befinden, so muss er für jedes schon vorhandene Haus zusätzlich den Geldbetrag an die Bank bezahlen. Der Bau eines Hauses in einer Weinstadt kostet beispielsweise 1 Ziegel, 1 Wein und $3 \times 4 = 12$ Sesterzen, wenn sich dort bereits Häuser von 2 Mitspielern befinden. Ein zweites eigenes Haus darf in einer Stadt nicht gebaut werden. In Roma dürfen keine Häuser gebaut werden.

Rot hat 3 Kolonisten, 1 Landkolonist steht zwischen „Colonia A.“ und „Novaria“ und die anderen beiden Kolonisten stehen noch in „Roma“. Er hat also 3 Bewegungsschritte zur Verfügung. Die schwarzen Pfeile zeigen, wie er die 3 Bewegungsschritte auf die Kolonisten aufteilt. Der Seekolonist aus Roma zieht auf den Weg nach „Massilia“ (1 Bewegungsschritt) und der Landkolonist aus Roma zieht auf den Weg zwischen „Aquileia“ und „Vindobona“ (2 Bewegungsschritte).



Nach der Bewegung der Kolonisten können in Städten Häuser gebaut werden. Es gibt jetzt 5 Städte, in deren Nachbarschaft Rot Kolonisten stehen hat. In „Colonia A.“ hat er aber schon ein Haus gebaut, so dass 4 Städte verbleiben, in denen er Häuser bauen kann. Er hat ausreichend Waren und Geld für 3 Häuser und baut je 1 Haus in „Massilia“ (5 Sesterzen, 1 Tuch und 1 Ziegel), „Novaria“ (4 Sesterzen, 1 Wein und 1 Ziegel) und „Aquileia“ (3 Sesterzen und 1 Nahrung). Ein Haus in einer Ziegelstadt kostet an Geld zwar nur 1 Sesterze, aber in „Aquileia“ stehen ja bereits 2 Häuser anderer Mitspieler. Die Waren und das Geld werden an die Bank bezahlt und die 3 neuen roten Häuser in den Städten aufgestellt.



PRAEFEKT

Es darf entweder produziert a) oder der Geldbonus kassiert werden b).

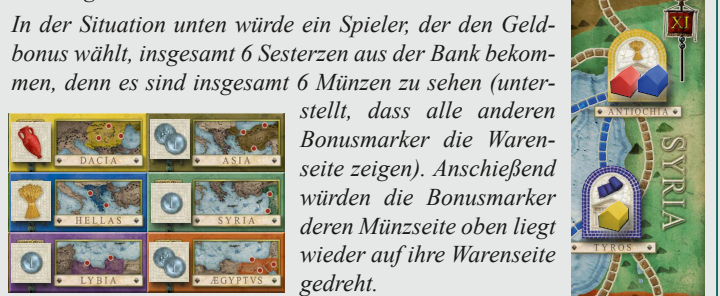
a) Der Spieler kann eine Provinz auswählen, in der alle Häuser Waren produzieren. Allerdings kann er nur aktive Provinzen auswählen, deren Bonusmarker also noch die Seite mit der Ware anzeigt. Er erhält 1 Ware der auf dem Bonusmarker abgebildeten Warensorte und dreht diesen Bonusmarker auf die Münzseite. Außerdem produzieren die Häuser aller Spieler in der ausgewählten Provinz jeweils 1 Ware der in der Stadt abgebildeten Warensorte. Hat die Provinz bisher keine Häuser, gibt es nur den Bonus.

oder

b) Der Spieler erhält so viele Sesterzen wie Münzen auf allen Bonusmarkern zu sehen sind. Danach werden alle Bonusmarker, deren Münzseite zu sehen ist, wieder umgedreht, so dass ihre Bonusware zu sehen ist.

In Syria kann noch produziert werden, denn der Bonusmarker zeigt eine Ware an. Rot wählt mit dem Praefekten Syria aus und erhält als Bonus 1 Tuch. Gleichzeitig wird der Bonusmarker auf die Münzseite gedreht (siehe unten) und alle Häuser in Syria produzieren: Rot und Blau bekommen je 1 Nahrung und Gelb 1 Tuch.

In der Situation unten würde ein Spieler, der den Geldbonus wählt, insgesamt 6 Sesterzen aus der Bank bekommen, denn es sind insgesamt 6 Münzen zu sehen (unterstellt, dass alle anderen Bonusmarker die Warenseite zeigen). Anschließend würden die Bonusmarker deren Münzseite oben liegt wieder auf ihre Warenseite gedreht.



KOLONIST

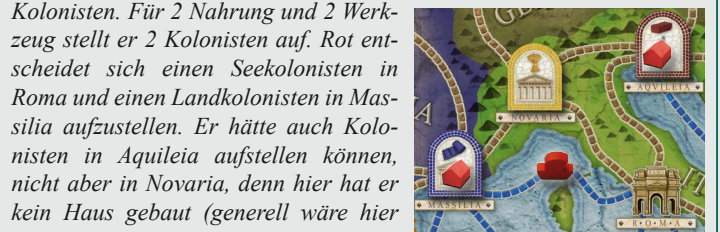
Der Spieler darf entweder neue Kolonisten aufstellen a) oder mit seinen Kolonisten Geld verdienen b).

a) Für jeden neuen Kolonisten zahlt der Spieler 1 Nahrung und 1 Werkzeug an die Bank. Die neuen Kolonisten können in Roma oder in einer anderen Stadt, in der bereits ein Haus des Spielers steht, aufgestellt werden.

oder

b) Der Spieler bekommt für jeden seiner Kolonisten auf dem Spielplan 2 Sesterzen.

Rot hat 2 Nahrung und 3 Werkzeug in seinem Lagerhaus und spielt den Kolonisten. Für 2 Nahrung und 2 Werkzeug stellt er 2 Kolonisten auf. Rot entscheidet sich einen Seekolonisten in Roma und einen Landkolonisten in Massilia aufzustellen. Er hätte auch Kolonisten in Aquileia aufstellen können, nicht aber in Novaria, denn hier hat er kein Haus gebaut (generell wäre hier nur ein Landkolonist sinnvoll). Es könnten auch beide Kolonisten in derselben Stadt aufgestellt werden.



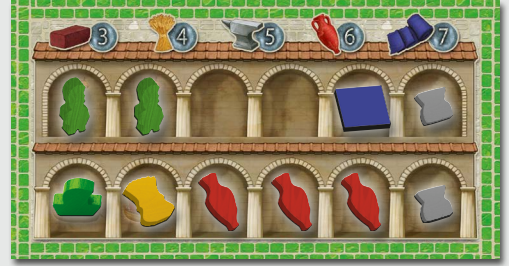
PERSONENKARTEN



MERKATOR

1. Der Spieler erhält 3 Sesterzen bzw. mit dem hinzugekauften Merkator 5 Sesterzen aus der Bank.
2. Der Spieler darf in 2 Warensorten mit der Bank handeln. Er darf also entweder Waren von 2 Warensorten verkaufen, 2 Warensorten kaufen oder eine Warensorte verkaufen und eine andere kaufen. Die Anzahl der gehandelten Waren in jeder der beiden Warensorten ist nicht beschränkt, allerdings müssen ausreichend Lagerplätze für die gekauften Waren vorhanden sein. Für den Handel gelten feste Preise, die oben auf den Lagerhäusern abgedruckt sind.

Der grüne Spieler hat 2 Sesterzen, sein Lagerhaus ist nachfolgend abgebildet. Er spielt den Merkator und bekommt 3 Sesterzen (es ist der 3er Merkator). Der Spieler verkauft 3 Wein für 18 Sesterzen (3 x 6 Sesterzen) an die Bank, so dass er nun insgesamt 23 Sesterzen zur Verfügung hat. Die 3 Wein legt er in den Vorrat der Bank. Er kann noch in einer weiteren Warensorte handeln und entschließt sich, Ziegel zu kaufen. Das Geld würde für bis zu 7 Ziegel reichen, aber es sind nur 5 Lagerplätze frei, daher können maximal 5 Ziegel gekauft werden. Er entschließt sich, 4 Ziegel für insgesamt 12 Sesterzen zu kaufen. Gern würde er noch 1 Nahrung kaufen, aber dies geht nicht, denn es wäre die 3. gehandelte Warensorte.



DIPLOMAT

Der Spieler darf die Aktion der zuletzt von einem anderen Mitspieler ausgespielten Personenkarte ausführen. Die Aktion wird so ausgeführt, als wenn er selbst die jeweilige Personenkarte ausgespielt hätte. Aktionen von Mitspielern, die zuletzt einen Diplomaten gespielt oder mit dem Tribun ihre Karten aufgenommen haben, können nicht kopiert werden.

Die Kartenablagen der anderen 4 Mitspieler sind nachfolgend abgebildet. Der 5. Spieler spielt einen Diplomaten aus. Er hat nun die Wahl, entweder die Aktion des Senators, des Architekten oder des Praefekten auszuführen.



SENATOR

Der Spieler darf bis zu 2 Personenkarten aus der Auslage auf dem Spielplan kaufen und auf die Hand nehmen. Der Preis der Karten setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

- den im roten Feld der Personenkarte abgedruckten Waren und
- den unterhalb der Personenkarte auf dem Spielplan abgedruckten Waren, ein Fragezeichen steht hierbei für eine beliebige Ware.

Nachdem die Käufe abgeschlossen sind, rutschen die noch vorhandenen Personenkarten nach links und die Kartenauslage wird vom Stapel wieder aufgefüllt, sofern dies noch möglich ist.

Die ersten 5 Karten der Kartenablage sind unten abgebildet. Der Spieler möchte den Merkator und den Architekten kaufen. Für den Merkator bezahlt er 1 Wein und für den Architekten 1 Werkzeug und 1 Ziegel an die Bank. Statt des Ziegels hätte er aufgrund des Fragezeichens auch jede andere Ware bezahlen können. Er nimmt den Merkator und den Architekten auf die Hand. Danach rückt der Praefekt um 1 Feld und alle anderen Karten um 2 Felder nach links. Auf die beiden freien Felder rechts werden dann noch 2 neue Karten aufgedeckt. (Für den Bauern hätte der Spieler 1 Ziegel, 1 Nahrung und 1 Tuch bezahlen müssen.)



KONSUL

Der Spieler darf 1 Personenkarte aus der Auslage auf dem Spielplan kaufen und auf die Hand nehmen. Der Preis der Karte beträgt nur die im roten Feld der Karte abgedruckten Waren, die zusätzlich auf dem Spielplan abgedruckten Waren müssen nicht bezahlt werden. Wie beim Senator wird der freie Platz gefüllt, indem die Karten nach links rutschen und dann auf den freien Platz ganz rechts eine neue Karte aufgedeckt wird.

Der Spieler möchte den Kolonisten kaufen, der auf dem 6. Feld der Kartenablage liegt. Er muss lediglich 1 Nahrung an die Bank bezahlen, denn beim Konsul entfallen die Zusatzkosten (1 Tuch + 1 beliebige Ware). Allerdings darf er nicht mehr als eine Karte kaufen. Er nimmt sich den Kolonisten und der Praefekt rückt auf die frei gewordene Position. Eine neue Karte vom Kartenstapel wird auf das bisherige Feld des Praefekten gelegt.



SPEZIALISTEN

(Maurer, Bauer, Schmied, Winzer und Weber)

Es produzieren alle eigenen Häuser in Städten der jeweiligen Warensorte je eine Ware.

Ein Spieler hat Häuser in 4 Weinstädten und spielt den Winzer, er bekommt 4 Wein aus der Bank und stellt sie auf sein Lagerhaus (wenn dort ausreichend Platz ist). Die anderen Mitspieler erhalten keine Waren.

WEITERE REGELN

Praefectus Magnus

Spielt der Spieler mit dem Praefectus Magnus einen Praefekten aus (oder nutzt ihn mit einem Diplomaten), um eine Provinz produzieren zu lassen, erhält er den doppelten Warenbonus (2 statt 1). Es gibt keine Auswirkung auf die Produktion der Häuser. Danach reicht er den Praefectus Magnus an seinen rechten Sitznachbarn weiter.

Wählt der Spieler den Geldbonus, wird der Praefectus Magnus nicht aktiv: Weder gibt es einen doppelten Geldbonus noch wird der Praefectus Magnus weitergereicht.

Lagerhaus

Jeder Spieler hat ein Lagerhaus mit 12 Lagerplätzen. Jeder Lagerplatz kann nur entweder eine Ware oder einen Kolonisten aufnehmen. Am Anfang des Spiels sind 4 Lagerplätze durch Kolonisten besetzt und können daher noch nicht für Waren genutzt werden. Wenn ein Spieler neue Kolonisten auf dem Spielplan aufstellt, werden deren Lagerplätze für Waren frei. Wenn alle Lagerplätze belegt sind, kann der Spieler keine weiteren Waren annehmen. Er darf auch keine Waren entsorgen, um für

andere Waren Platz zu schaffen. Hat ein Spieler nicht genügend freie Lagerplätze, so kann er sich aussuchen, welche Waren er annimmt, er darf aber keine Lagerplätze freihalten. Auf welchem Platz eine Ware im Lager liegt, spielt keine Rolle.

Handel und Vorräte

Die Spieler dürfen nicht untereinander handeln. Die Waren und Sesterzen sind prinzipiell unbeschränkt. Die Anzahl der Kolonisten der Spieler ist hingegen auf je 3 See- und 3 Landkolonisten beschränkt.

ZWISCHENWERTUNG

Wenn ein Spieler das erste Mal im Spiel den Tribun spielt und seine Karten aufnimmt, findet für ihn eine Zwischenwertung statt. Er wertet alle seine Gottheiten so wie bei der Endwertung beschrieben und trägt die Punkte mit dem Zählstein auf der Siegpunktleiste ab. Haben alle Spieler ihre Zwischenwertung durchgeführt, erhält der erste Spieler in der Zwischenwertung 2 Sesterzen und der zweite Spieler 1 Sesterze. Sind Plätze mehrfach belegt, erhält jeder Spieler den entsprechenden Betrag. Danach werden alle Zählsteine wieder auf „0“ gesetzt. Wenn alle Mitspieler das Spiel bereits kennen, wird empfohlen, auf die Zwischenwertung zu verzichten.

SPIELLENDE

Hat ein Spieler die letzte Karte von der Kartenablage gekauft oder alle 15 Häuser gebaut, erhält er die Concordiakarte, die ihm 7 Siegpunkte einbringt. Danach macht jeder andere Spieler noch einen Zug. Dann wird die Endwertung in der unten beschriebenen Weise durchgeführt.

Gewinner des Spiels ist der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand entscheidet der Praefectus Magnus. Vorne ist, wer den Praefectus Magnus hat oder im weiteren Spiel zuerst bekommen hätte.

ENDWERTUNG

Bei der Wertung erhalten die Spieler für alle Götter auf ihren Personenkarten Siegpunkte. Als erstes nehmen die Spieler auch ihre ausgespielten Personenkarten wieder auf die Hand und sortieren alle Personenkarten nach den verschiedenen Gottheiten. Auf der Rückseite der Spielhilfe befindet sich eine Übersicht über die verschiedenen Gottheiten und die Reihenfolge, in der diese gewertet werden. Für jede Karte mit der jeweiligen Gottheit bekommt der Spieler die nachfolgend dargestellten Siegpunkte. Diese werden mit dem runden Spielstein auf der umlaufenden Siegpunktleiste markiert. Es wird empfohlen, zunächst bei allen Spielern Vesta zu werten, dann bei allen Spielern Jupiter usw.

VESTA

Zunächst werden alle Waren zu den auf den Lagerhäusern aufgedruckten Preisen an die Bank verkauft. Dann zählt der Spieler sein Geld: Für je 10 volle Sesterzen bekommt er 1 Siegpunkt, der Rest verfällt.

JUPITER

Für jede Tempel-Stadt mit einem eigenen Haus bekommt er 1 Siegpunkt. Tempel-Städte sind alle Städte mit einem Tempelsymbol, also Nahrungs-, Werkzeug-, Wein- und Tuchstädte, nicht aber Ziegelstädte. (maximal 15 Punkte)

SATURNUS

Für jede Provinz mit mindestens einem eigenen Haus bekommt der Spieler 1 Siegpunkt. (maximal 12 bzw. 11 Punkte)

MERCURIUS

Für jede Warensorte, die der Spieler mit eigenen Häusern produziert, bekommt er 2 Siegpunkte. (maximal 10 Punkte)

MARS

Für jeden Kolonisten des Spielers auf dem Spielplan bekommt er 2 Siegpunkte. (maximal 12 Punkte)

MINERVA

Für jede Stadt der jeweiligen Sorte mit einem eigenen Haus bekommt der Spieler die auf der Karte aufgedruckte Siegpunktzahl.

Ein Spieler hat insgesamt 12 Häuser gebaut, diese verteilen sich auf 3 Ziegel-, 4 Nahrungs-, 3 Werkzeug- und 2 Tuchstädte. Die Häuser verteilen sich auf 7 Provinzen. Weiterhin hat der Spieler 5 Kolonisten auf dem Spielplan und die Concordiakarte, denn er hat die letzte Kaufkarte der Auslage gekauft. In seinem Lagerhaus befinden sich an Waren 1 Tuch, 3 Werkzeuge und 1 Ziegel, zudem hat er 13 Sesterzen. Er sortiert seine Karten und es ergibt sich nebenstehendes Bild. Die Wertung ergibt nun folgendes:

VESTA: Für seine Waren bekommt der Spieler 7 (1 Tuch), 15 (3 Werkzeuge) und 3 (1 Ziegel) Sesterzen. Somit hat der Spieler insgesamt 38 Sesterzen und bekommt hierfür 3 Siegpunkte.

JUPITER: 3 der 12 Häuser des Spielers stehen in Ziegelstädten, somit hat er 9 Häuser in anderen Städten. Seine 2 Jupiter-Karten bringen ihm somit $2 \times 9 = 18$ Siegpunkte.

SATURNUS: Der Spieler ist in 7 Provinzen mit Häusern vertreten und bekommt entsprechend für seine 4 Saturn-Karten $4 \times 7 = 28$ Siegpunkte.

MERCURIUS: Der Spieler hat kein Haus in einer Weinstadt, ist aber bei den anderen 4 Warensorten mit Häusern vertreten. Daher erhält er für seine 2 Mercurius-Karten $2 \times 8 = 16$ Siegpunkte.

MARS: Für die 5 Kolonisten auf dem Spielplan bekommt der Spieler 10 Punkte pro Mars-Karte, also insgesamt $3 \times 10 = 30$ Siegpunkte.

MINERVA: Der Bauer bringt für jede Nahrungsstadt 3 Siegpunkte, also bei 4 Nahrungsstädten 12 Siegpunkte.

Insgesamt erreicht der Spieler also mit den 7 Punkten der Concordiakarte 114 Siegpunkte.

