

КОНКОРДИЯ. САЛЬСА ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

Двустороннее игровое поле: *Византия и Испания*



Планшет форума



Правила игры



12 соли



4 жетона городов,
производящих соль



2 памятки
по соли



27 жетонов форума
(+ пустой жетон)



Жетон «Praefectus
Magnus»



5 жетонов
провинций

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Дополнение «Конкордия. Сальса» (в переводе с латыни salsa означает «солёный») приправляет базовую игру тремя новыми элементами:

1. Новый товар — соль, а также города, её производящие. Соль — это ресурс-джокер, заменяющий любой другой товар.

2. Форум: 27 жетонов форума, предоставляющих возможности для новых стратегий.

3. Игровое поле с двумя новыми территориями.

Все три элемента дополнения можно использовать как по отдельности, так и вместе.

Общие правила и подготовка к игре

При игре и подготовке к игре с компонентами «Конкордии. Сальсы» применяются все основные правила базовой игры

«Конкордия». Отличия в подготовке описаны на обратной стороне планшета форума.

Особенности игрового поля

Начальный город в *Византии* — **Византий** (Byzantium), а в *Испании* — **Сагунт** (Saguntum).

Мысленно заменяйте этими городами **Рим** на картах персонажей.

СОЛЬ И ГОРОДА, ПРОИЗВОДЯЩИЕ СОЛЬ

1. Соль как товар

Как и любой другой товар, соль хранится на складе. Соль — это своего рода джокер, позволяющий в любое время использовать её в качестве иного товара (в том числе при финальном подсчёте очков). Однако вы не можете продать или купить соль за сестерции. Вы получаете её благодаря производству соли в городах и некоторым жетонам форума.

2. Строительство в городах, производящих соль

Строительство дома в городе с производством соли стоит **1 инструмент, 1 вино и 5 сестерциев** (+ ещё 5 сестерциев за каждый уже построенный в городе дом).

3. Очки за города, производящие соль

Города с производством соли учитываются при подсчёте ПО за **Юпитера** (города, не производящие кирпич) и **Сатурна** (провинции) как обычно. При подсчёте ПО за **Минерву** каждый город с производством соли учитывается только 1 раз.

Внимание! Города, производящие соль, не учитываются при подсчёте ПО за **Меркурия** (разные типы товаров).

Примеры

К пункту 1. Вы разыгрываете карту «Трибун». У вас есть 1 еда и 1 соль, но нет инструментов. Вы меняете соль на 1 инструмент, отдаёте оба товара в банк и помещаете нового колониста на игровое поле.

К пункту 3. К концу игры у вас оказались две карты **Минервы**: «Винодел» и «Каменщик». Вы построили дома в городах:



«Винодел» приносит 4 ПО за каждый ваш дом в городе, производящем вино. Вы решаете считать дома в городах, производящих соль, домами в городах, производящих вино. Итого вы получаете $3 \times 4 = 12$ ПО за «Винодела» и $2 \times 3 = 6$ ПО за «Каменщика».

ЖЕТОНЫ И ПЛАНШЕТ ФОРУМА

Вкратце

Среди 27 жетонов форума 13 патрициев (с голубым фоном) и 14 граждан (с зелёным фоном). Жетоны патрициев имеют постоянный эффект, они остаются у своего владельца в течение всей партии. Жетоны граждан, напротив, обладают единовременным эффектом и сбрасываются после использования.

Получение жетонов форума

Каждый игрок начинает партию с 1 патрицием (см. описание подготовки к игре на обороте планшета форума).

Когда игрок разыгрывает «Трибуна», он может бесплатно взять не более 1 из 4 доступных жетонов форума. Для этого у него должно выполняться условие минимального количества уже разыгранных карт персонажей (включая «Трибуна»). Необходимое количество разыгранных карт указано под жетонами форума.

Если игрок разыграл не менее 10 карт персонажей, он может выбрать любой из 4 жетонов форума. Разыграв 8 или 9 карт, он может выбрать 1 из первых 3 жетонов, разыграв 6 или 7 карт — из первых 2, а разыграв 4 или 5 карт — только первый жетон.

После этого оставшиеся жетоны форума сдвигаются влево, а пустое место справа заполняется новым жетоном из стопки. Если стопка жетонов закончилась, перемешайте сброшенные жетоны форума.

Использование жетонов форума

В общем случае на своём ходу игрок может использовать и скомбинировать столько жетонов форума, сколько захочет. Однако при этом должны соблюдаться следующие правила:

1. Многие жетоны форума могут быть использованы только в сочетании с определённой картой персонажа.

Пример. «Клавдий Помпей» используется только вместе с «Префектом».



2. Патриции (голубой фон) остаются у игроков, а граждане (зелёный фон) сбрасываются после использования.

3. Если жетон форума приносит вам товары, вы должны разместить их на складе. После этого вы можете немедленно их использовать.

4. Строительное действие «Архитектора» нельзя прервать использованием жетона форума. Иными словами, последовательность «перемещение — жетон форума — строительство» допустима, а «строительство — жетон форума — строительство» — нет.

5. Вы можете использовать жетоны форума на том же ходу, на котором их получили.

Экспертное правило для жетонов форума

Поначалу непросто научиться использовать различные жетоны форума в подходящий момент, а начать партию с полностью устраивающим вас жетоном ещё сложнее. Если вы хотите приступить к игре в более сбалансированных условиях, можете распределить жетоны форума при помощи следующего аукциона:

Выложите число жетонов патрициев, превышающее число игроков на 1. Первый игрок делает ставку в как минимум 0 ПО за один из жетонов. Далее каждый игрок в порядке очереди поднимает ставку или пасует. Так продолжается, пока не спасуют все, кроме одного. Победитель аукциона получает жетон форума и тратит поставленные ПО, перемещая маркер очков по счётчику очков в обратную сторону. Игроки, получившие жетоны форума, не принимают участия в дальнейших аукционах. Аукционы продолжатся, пока каждый не получит жетон. (Если первый игрок уже получил жетон, новый аукцион начинается второй игрок, и так далее.) Последний оставшийся без жетона форума участник забирает 1 из 2 невыбранных жетонов и сбрасывает второй. Он не тратит ПО.



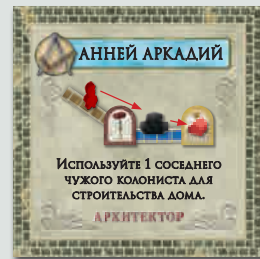
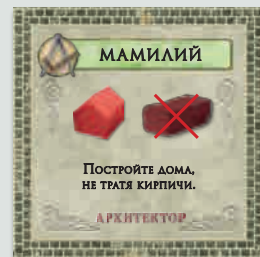
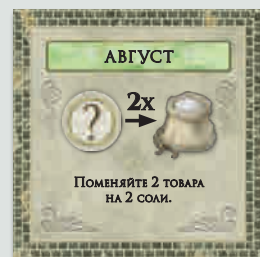
Вы разыгрываете карту «Трибун». С учётом этой карты перед вами лежат 7 разыгранных карт персонажей, что позволяет выбрать 1 из первых 2 жетонов форума: «Квинт» или «Алпий Аркадий». Взяв жетон, вы выполняете действия «Трибуна».



Красный игрок разыгрывает «Архитектора», перемещает колонистов и решает построить дома. На его складе хранится 1 кирпич и 2 еды. Также у него имеются 3 жетона форума, изображённые справа.

Сначала при помощи «Августа» Красный игрок меняет 1 кирпич и 1 еду на 2 соли. Затем разыгрывает «Мамилия», благодаря которому ему не потребуются кирпичи в текущем действии строительства. Наконец Красный игрок использует «Аннея Аркадия», который позволяет построить дом ещё и в городе с производством вина.

Игрок одновременно строится во всех 3 изображённых городах, тратя 2 соли (в качестве замены 1 ткани и 1 вина), 1 еду и 15 сестерциев, а затем сбрасывает два использованных жетона форума — «Августа» и «Мамилия».



ЖЕТОНЫ ФОРУМА



Игрок тут же получает 4 дополнительные ячейки склада и 1 кирпич.



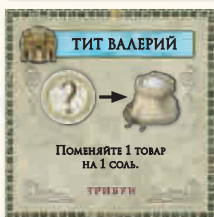
Примечание: в городах с несколькими домами вы по-прежнему экономите только 1 сестерций.



Пример. Игрок продаёт 1 ткань и 3 кирпича за 16 сестерциев и получает ещё 4 сестерция (за 4 проданных товара).



Игрок получает 1 сестерций, если производит товары в провинции с тканью, и 2 сестерция в любой другой.



Пример. Игрок меняет 1 кирпич на 1 соль.



Игрок перемещает своих колонистов. Он получает столько очков движения, сколько получил бы обычно, выполняя действие «Архитектора».



Игроку не нужно платить кирпичи при строительстве домов на текущем ходу.



Пример. У игрока имеются дома в 5 провинциях. Он получает 10 сестерциев.



Игрок получает 1 соль.



Примечание: за один ход вы можете построить только 1 дом при помощи чужого колониста.



Примечание: если на игровом поле выложены 2 карты «Консул», вы можете скопировать одну и купить вторую.



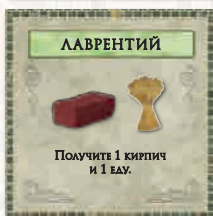
Игрок может торговать 3 типами товаров вместо 2.



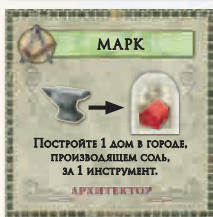
Игрок выбирает «Префекта» и выполняет действие карты персонажа, лежащей поверх стопки сброса одного из соперников.



Пример. Игрок меняет 1 кирпич и 1 инструмент на 2 соли.



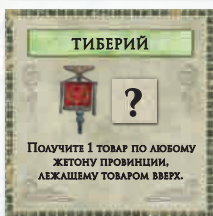
Игрок получает 1 кирпич и 1 еду.



Игрок строит 1 дом в 1 городе, производящем соль, всего за 1 инструмент. Он экономит 1 вино и сестерции.



Примечание: игрок может поместить колониста либо в начальный город, либо в город со своим домом.



Пример. Как минимум 1 провинция с тканью ещё не производила товары, и игрок решает взять 1 ткань. (Жетон провинции не переворачивается.)



Пример. У игрока с 2 колонистами на игровом поле 3 очка движения.



Примечание: можно купить всего лишь 1 (бесплатный) кирпич, но это по-прежнему будет считаться покупкой 1 типа товаров.



Для продаваемого товара необязательно должно иметься место на складе.

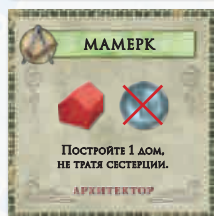
Пример. Игрок производит 2 ткани, но решает получить 1 ткань и 7 сестерциев.



Пример. Игрок покупает «Консула» с крайней правой ячейки игрового поля за 1 ткань и 2 кирпича.



Пример. У игрока имеются дома в 8 провинциях. Он получает 2 инструмента.



Пример. Игрок строит дом в городе, производящем ткань. В городе уже есть 2 дома, а значит, игрок экономит 15 сестерциев.



Дом строится бесплатно, колонист по соседству не требуется, и игроку не нужно разыгрывать карту «Архитектор».



Пример. Игрок покупает 4 еды за 8 сестерциев.



В конце партии игрок получает 5 победных очков.

Византия и Испания без соли

На этих двух территориях можно играть и без городов, производящих соль. Изначально подготовка к игре не меняется: используйте жетоны городов с солью. Но затем замените их жетонами городов из неиспользуемой буквенной группы: жетон города с солью **A** становится жетоном города с **инструментом**, жетон города с солью **B** — жетоном города с **вином**, жетон города с солью **C** — жетоном города с **тканью**, жетон города с солью **D** — жетоном города с **кирпичом**.

Форум без соли

Некоторые жетоны форума позволяют получить соль. Вы по-прежнему можете играть с этими жетонами, подразумевая, что вместо слова «соль» написано «любой товар», а вместо «города, производящего соль» — «любой город».

Пример 1. «Тит Валерий»: поменяйте 1 товар на 1 любой (другой) товар.

Пример 2. «Марк»: постройте 1 дом в любом городе за 1 инструмент.

Дополнительные компоненты

5 жетонов провинций (по 1 с тканью, вином и едой и 2 с кирпичом) и пустой жетон города — это просто дополнительные компоненты.

Жетон «Præfectus Magnus» — более долговечная версия аналогичной карты. Две памятки по соли добавляются к памяткам базовой игры. На пустом жетоне форума можно написать своё собственное свойство.

РАБОТА НАД ДОПОЛНЕНИЕМ «КОНКОРДИЯ. САЛЬСА»

После того как к «Конкордии» пришёл успех и ряд мировых наград, я начал получать просьбы добавить в игру новые элементы. Обдумывая их, я также думал и над возможностью дать игрокам большую стратегическую гибкость за счёт товара-джокера. Уже создав карты Италии, Британии и Германии, я также считал своим долгом показать игрокам и другие регионы, некогда входившие в состав Римской империи.

Итогом всех этих размышлений стала «Конкордия. Сальса». У нас были некоторые споры насчёт этого названия (означающего и соус, и музыкальный жанр), но в результате мы решили, что оно отлично подходит игре. Во-первых, новый товар — соль — здорово приправляет базовую игру. Во-вторых, «пляски» вокруг

жетонов форума стали одним из важнейших элементов игрового процесса.

Я безмерно благодарен всем, кто тестировал, рекламировал и помогал делать «Конкордию. Сальсу» такой особенной. Это Ральф Андерсон, Клаудия Бармбольд, Марк У. Бигни, Стефан Боровский, Майя Дамковак, Петер Дёрзам, Марина Фаренбах, Йенс Кюльпман, Рюдигер Кунце, Франк Лампрехт, Ивонна Ланге, Михаэль Лопес, Томас Мумм, Майке Вагнер, игроки из замка Шталеке и многие-многие другие.

Без вашей помощи этого замечательного дополнения не было бы!

*Гамбург, сентябрь 2015 года
Мак Гердтс*

СПИСОК ГОРОДОВ

ВИЗАНТИЯ

| | |
|-------------|---------------------|
| АЛЕКСАНДРИЯ | Александрия |
| АМАСТРИДА | Амасра |
| А́НКИРА | Анкара |
| АНТИОХИЯ | Антакья |
| АПОЛЛОНИЯ | Созопол |
| АППИЯ | Пинарджик (Кютахья) |
| АТТАЛИЯ | Анталья |
| АФИНЫ | Афины |
| ВИЗАНТИЙ | Стамбул |
| ГАЗА | Газа |
| ГОРТИНА | Агиа-Дека |
| ДЕЛЬФЫ | Дельфы |
| ЗИГРИС | Мерса-Баккуш |
| ИЛИОН | Гиссарлык |
| КЕСАРИЯ | Кайсери |
| КИРЕНА | Шаххат |
| МИЛЕТ | Милет |
| ПАНТИКАПЕЙ | Керчь |

| | |
|-------------|-------------|
| ПЕТРА | Петра |
| САЛАМИН | Фамагуста |
| СЕЛЕВКИЯ | Силифке |
| СИНОПА | Синоп |
| СПАРТА | Спарта |
| СТОБИ | Стоби |
| ТИР | Сур |
| ТОМИС | Констанца |
| ФЕССАЛОНИКИ | Салоники |
| ФИЛИППОПОЛЬ | Пловдив |
| ХЕРСОНЕС | Севастополь |

ИСПАНИЯ

| | |
|-----------|------------|
| АЛЕРИЯ | Алерия |
| БРАКАРА | Брага |
| БРИГАНЦИЙ | Ла-Корунья |
| ГЕНУЯ | Генуя |
| КАРАЛИС | Кальяри |
| КАРФАГЕН | Карфаген |

| | |
|----------------|--------------|
| КОРДУБА | Кордова |
| МАССИЛИЯ | Марсель |
| НАРБОН-МАРЦИЙ | Нарбон |
| НОВЫЙ КАРФАГЕН | Картахена |
| ОЛИСИПОН | Лиссабон |
| ОССОНОБА | Фару |
| ОСТИЯ | Остия-Антика |
| ПАНОРМ | Палермо |
| ПОМПЕЛОН | Памплона |
| САГУНТ | Сагунто |
| САЛМАНТИКА | Саламанка |
| ТАМУГАДИ | Тимгад |
| ТАРРАКОН | Таррагона |
| ТИНГИС | Танжер |
| ТОЛЕТ | Толедо |
| ТОЛОЗА | Тулуза |
| ЦЕЗАРЕЯ | Шершель |
| ЦЕЗЕНА | Чезена |

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Алина Клейменова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games.

Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru

или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.