



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

CONCORDIA (VENUS) (2-5 BZW. 4/6 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, das römische Imperium zu vergrößern und ihre Personenkarten am effektivsten einzusetzen, um am Ende die meisten Siegpunkte und die Gunst der Götter zu erlangen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Kolonisten

Land- bzw. Seekolonisten. Beide können jeweils nur auf Land- bzw. Seewegen eingesetzt werden.

→ Wege

Verbindung zwischen zwei Städten. Pro Weg ist **nur 1 Kolonist** erlaubt. Besetzte Wege können aber passiert werden.

→ Bewegungspunkte

Können auf mehrere Kolonisten verteilt werden.

→ Handel und Vorräte

Waren und Geld dürfen nicht untereinander gehandelt werden. Waren und Geld sind jedoch theoretisch unbegrenzt.

→ Pantheon

Für jede Spielerzahl ist hier angegeben, wie oft die jeweilige Gottheit bei den ins Spiel kommenden Kaufkarten vertreten ist.

SPIELABLAUF

Die Spieler spielen ihre Züge im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler besitzt sein eigenes Startdeck. Wenn du am Zug bist, spielst du eine Personenkarte aus, befolgst die Aktionen darauf und legst sie auf deinen Ablagestapel.

*Spielst Du den **Tribun**, so nimmst Du deinen **Ablagestapel wieder auf die Hand**.*

TEAMSPIEL (VENUS)

Die Aktion wird zusätzlich vom Partner ausgeführt.

PERSONENKARTEN (AKTIONEN)

[1] TRIBUN

Kartentext: Nimm alle Personenkarten auf die Hand und nimm ab der 4. Karte je 1 Sesterze. Dabei darfst du in Roma 1 Kolonisten aufstellen für **1 Nahrung & 1 Werkzeug**.

[2] ARCHITEKT

Kartentext: Bewege deine Kolonisten und baue in benachbarten Städten.

→ **Bewegungspunkte** = Anzahl eigener Kolonisten auf dem Spielplan.

→ **Häuser bauen** (nach der Bewegung). Nur in Städten angrenzend zu eigenen Kolonisten.

→ Die Kosten stehen auf der Spielhilfekarte.

*Pro Spieler ist **nur 1 Gebäude pro Stadt** möglich.*

*Für jedes bereits **vorhandene Haus** anderer Spieler muss der volle Geldbetrag **erneut gezahlt** werden! In der **Hauptstadt** dürfen **keine Häuser** gebaut werden!*

→ Ein Kolonist, der noch innerhalb einer Stadt steht, kann nicht zum Bauen genutzt werden.

[3] PRAEFEKT

Kartentext: Lass 1 Provinz produzieren und nimm den Provinzbonus **ODER** aktiviere alle Provinzen und nimm den Geldbonus.

→ **Provinzbonus:** Drehe den gewählten Marker auf die Geldseite. Außerdem produzieren die **Häuser aller Spieler** in gewählten **Region** die Ressource ihrer Stadt.

→ **Geldbonus:** Drehe alle Marker auf die Bonusseite.

[4] MERKATOR

Kartentext: Nimm 3 bzw. 5 Sesterzen aus der Bank und handle bis zu 2 Warensorten.

→ Verkaufe 2 Warensorten,

→ kaufe 2 Warensorten,

→ verkaufe 1 Warensorte und kaufe 1 Warensorte.

Die Anzahl der Waren innerhalb der beiden Warensorten ist **unbeschränkt**, allerdings musst du gekaufte Waren lagern können. Preise werden oberhalb der Lagerräume angegeben.

[5] DIPLOMAT

Kartentext: Nutze die von einem Mitspieler zuletzt ausgespielte Personenkarte.

***Ausnahme:** Diplomaten oder Tribune können **nicht kopiert** werden!*

Es darf keine Karte eines Teammitglieds kopiert werden. Außerdem darf nicht 2x dieselbe Karte kopiert werden.

[6] MAGISTER (NICHT IM TEAMSPIEL!)

Kartentext: Nutze deine zuletzt ausgespielte Personenkarte erneut.

***Ausnahme:** Der Senator kann **nicht kopiert** werden!*

[7] KOLONIST

Kartentext: Stelle in eigenen Städten neue Kolonisten auf für je 1 Nahrung & 1 Werkzeug **ODER** nimm 5 Sesterzen + 1 Sesterze pro Kolonist.

[8] SPEZIALISTEN

Kartentext: Produziere die jeweilige Ware in deinen Städten.

→ Maurer, Bauer, Schmied, Winzer und Weber.

[9] SENATOR (NICHT IM TEAMSPIEL!)

Kartentext: Kaufe bis zu 2 Personenkarten auf die Hand.

*Schließe **nach Abschluss aller Käufe** entstandene **Lücken nach links** und fülle den Markt vom Nachziehstapel auf!*

[10] PRAETOR (NUR IM TEAMSPIEL!)

Kartentext: Kauft je 1 Personenkarte auf die Hand.

*Nach Kauf des zweiten Spielers: schließe entstandene **Lücken nach links** und fülle den Markt vom Nachziehstapel auf!*

[11] KONSUL (NICHT IM TEAMSPIEL!)

Kartentext: Kaufe 1 Personenkarte ohne Zusatzkosten auf die Hand.

*Schließe entstandene **Lücken nach links** und fülle den Markt vom Nachziehstapel auf!*

[12] PROKONSUL (NUR IM TEAMSPIEL!)

Kartentext: Kaufe 1 Personenkarte außer Prokonsul, ohne Zusatzkosten auf die Hand. Danach spielt der Partner 1 seiner Karten aus und nutzt sie allein – außer Legatus.

*Nach dem zweiten Spieler: schließe entstandene **Lücken nach links** und fülle den Markt vom Nachziehstapel auf!*

Hinweis: Die Spielerreihenfolge ändert sich nicht.

[13] LEGATUS (NUR IM TEAMSPIEL!)

Kartentext: Dein Partner spielt 1 Karte aus. Zuvor darfst Du seine Karten ansehen und eine empfehlen.

Hinweis: Die Spielerreihenfolge ändert sich nicht.

AUSWAHLKARTEN

Wähle eine der beiden Personenkarten aus und handle sie ab.

Der ausspielende Spieler wählt eine der beiden Personenkarten. Sein Partner muss für seine Aktion die andere Personenkarte wählen.

WEITERE REGELN

PRAEFECTUS MAGNUS

Spielt der Spieler mit dem **Praefectus Magnus** einen Praefekt aus (oder kopiert einen per Diplomat), erhält er bei der Produktion **den doppelten Warenbonus**. Anschließend wird der Praefectus Magnus nach rechts **gegen den Uhrzeigersinn** an den nächsten Spieler weitergegeben.

→ Das hat **keine** Auswirkung auf die Produktion der Häuser anderer Spieler.

→ Wählt der Spieler den **Geldbonus**, wird der Praefectus Magnus **nicht** aktiviert (und auch nicht weitergegeben).

→ **Der Praefectus Magnus zählt nur für seinen Besitzer.**

LAGERHAUS

Pro Feld ist nur 1 Kolonist bzw. 1 Ware erlaubt. Sind alle Plätze belegt, kannst du keine weiteren Waren mehr annehmen.

*Abwerfen von Waren um Platz zu schaffen ist **nicht** erlaubt!*

SPIELENDE

Das Spiel endet wenn einer dieser Fälle eintritt:

→ Die **letzte Personenkarte** wurde gekauft.

→ Ein Spieler hat **alle 15 Häuser** gebaut.

*Dieser Spieler erhält die **Concordia-Karte**, welche **7 Siegpunkte** wert ist!*

Jeder andere Spieler bzw. **jedes andere Team** führt noch einen weiteren Zug aus. Anschließend erfolgt die Endwertung.

ZWISCHENWERTUNG

Optional: 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.

ENDWERTUNG

Die Spieler erhalten Siegpunkte gemäß ihrem Spielerfolg und den Göttern auf ihren Personenkarten. Alle Götter werden nacheinander jeweils von allen Spielern gewertet:

- Nehmt **alle Personenkarten** wieder auf die Hand.
- Sortiert alle Personenkarten **nach Gottheiten**.

Wertet die Götter **in folgender Reihenfolge:**

01. Vesta

- Addiert den Wert der Waren zum Reichtum (Lagerhäuser).
- 10 Sesterzen = 1 Siegpunkt.

02. Jupiter

- 1 Siegpunkt pro Tempelstadt mit eigenem Haus.

Tempelstädte = Städte mit **Tempelsymbol** (Nahrungs-, Werkzeug-, Wein- und Tuchstädte), aber **nicht** Ziegelstädte.

03. Saturnus

- 1 Siegpunkt pro Provinz mit mind. 1 eigenem Haus.

04. Venus

- 2 Siegpunkte pro Provinz mit mind. 2 eigenen Häusern.
- **1 Siegpunkt pro Provinz, in der alle Partner mind. 1 eigenes Haus haben.**

05. Mercurius

- 2 Siegpunkte für jede Warensorte, die du mit eigenen Häusern produzierst.
- **Salzstädte zählen nicht dazu!**

06. Mars

- 2 Siegpunkte pro eigenem Kolonisten auf dem Spielplan.

07. Minerva

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

SALSA-ERWEITERUNG

Es gibt 2 Änderungen mit der Salsa-Erweiterung:

01. Salz als neue Ressource (aus Salzstädten).

Salz ist ein **Joker** und kann **jederzeit** in beliebige Waren getauscht werden. Allerdings kann Salz **nicht** verkauft werden.

02. Das Forum.

DAS FORUM

Die Forumskarten bestehen aus 2 Sorten:

- **Patrizier (blau)** sind dauerhafte Karten.
- **Bürger (grün)** sind einmalige Effekte.

ERWERB VON FORUMSKARTEN

Wenn du den Tribun spielst, darfst Du 1 der 4 ausliegenden Forumskarten kostenfrei nehmen.

Allerdings müssten entsprechend viele Personenkarten (inkl. des Tribuns) bereits ausgespielt worden sein.

Schließe entstandene **Lücken nach links** und fülle das Forum vom **Nachziehstapel** auf!

NUTZEN VON FORUMSKARTEN

Grundsätzlich kann ein Spieler in seinem Spielzug beliebig viele Forumskarten verwenden und kombinieren. Die folgenden Punkte müssen jedoch beachtet werden:

01. Viele Forumskarten können nur in Kombination mit der entsprechenden Personenkarte genutzt werden.
02. Patrizier (blau) verbleiben bei den Spielern, Bürger (grün) müssen nach ihrer Nutzung abgelegt werden.
03. Wer über eine Forumskarte Waren erhält, legt diese zunächst ins Lagerhaus. Danach kann man die gerade erhaltenen Waren sofort verwenden.
04. Die Bauaktion des Architekten kann nicht durch das Ausspielen einer Forumskarte unterbrochen werden. D.h. „Bewegen - Forumskarte - Bauen“ ist erlaubt, aber „Bauen - Forumskarte - Bauen“ nicht.
05. Neu erworbene Forumskarten dürfen noch im selben Zug genutzt werden.
06. Die Forumskarten können nur von dem Spieler genutzt werden, der sie besitzt, nicht von dessen Partner.
07. Werden für eine Forumskarte Sesterzen benötigt, darf auch hier auf die Sesterzen des Partners zurückgegriffen werden.
08. Wenn der Tribun gespielt wird, darf jeder der beiden Partner eine Forumskarte erwerben. Hierbei kann die Gesamtzahl der aufgenommenen Personenkarten beliebig auf die beiden Partner aufgeteilt werden.

SPIELAUFBAU

Salsa-Erweiterung: Die Grundlage für diese Spielregel und den **Spielaufbau von Concordia Salsa** bildet das Regelwerk des Basisspiels Concordia. Die Unterschiede im Spielaufbau befinden sich **auf der Rückseite des Forum Tableaus**.

01. Stadtplättchen verteilen

- Stadtplättchen werden verdeckt gemischt.
- Entsprechend dem Buchstaben auf der Rückseite sortieren.
- Stadtplättchen umdrehen.

02. Bonusmarker zuordnen

- Für jede Provinz wird die wertvollste Warensorte, die dort produziert wird, ermittelt.

Tuch: 7 Sesterzen, **Wein:** 6, **Werkzeug:** 5, **Nahrung:** 4 und **Ziegel:** 3.

- Ein Bonusmarker dieser Warensorte wird auf dem Bonusfeld abgelegt.

03. Kaufkarten vorbereiten

- Wähle die Karten mit der Säule. **Wähle die Karten mit den Ringen.**
- Sortiere die Karten nach ihrer Nummer (I-V).
- Stapel, deren Zahl höher ist als die Zahl der Mitspieler, werden aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Bei 3 Spielern Stapel IV und V.

- Mische die Stapel einzeln und legen sie in absteigender Reihenfolge aufeinander, sodass der I-Stapel oben liegt.
- Die 7 obersten Karten füllen den Markt von links nach rechts.

04. Startspieler

- Der Startspieler wird ausgelost.
- Der letzte Spieler erhält den Praefectus Magnus.

05. Nur im Teamspiel

- Die **Teampartner setzen sich auf gegenüberliegende Plätze.**

06. Spieler ausstatten

- Runder Spielstein auf Feld 0 der Siegpunktleiste.
- 1 Land- und 1 Seekolonist in die Hauptstadt.
- **Die jeweils 2. Spieler eines Teams stellen ihre 2 Kolonisten in einer beliebigen Stadt auf, die nicht direkt mit der Hauptstadt verbunden ist.**

Sonderfall: Ist die gewählte Stadt nur über Land- bzw. nur über Seewege erreichbar, werden 2 identische Kolonisten aufgestellt.

- 2 Landkolonisten
- 2 Seekolonisten
- 2 Nahrung
- 1 Ziegel
- 1 Werkzeug
- 1 Wein
- 1 Tuch
- 15 Häuser
- 1 Spielhilfe
- Die passenden Startkarten auf die Hand.

Einzelspiel: 8 Karten mit Säulen.

Teamspiel: 7 Karten mit Ringen. Die Startspieler jedes Teams sortieren den **Diplomaten** aus, die zweiten Spieler jedes Teams den **Architekten**.

07. Sesterzen erhalten

- Startspieler (**Startteam je**) 5 Sesterzen
- 2. Spieler (**2. Team je**) 6 Sesterzen
- 3. Spieler (**3. Team je**) 7 Sesterzen
- usw.