

# CONCORDIA : SPELREGELS

## HET SPELMATERIAAL

Spelbord: **Imperium** (3-5 spelers) / **Italia** (2-4 spelers)



5 Pakhuizen



**110 houten spelstukken** in de spelerskleuren: Rood, Groen, Geel en Blauw. Per speler:

3 zee kolonisten 3 land kolonisten 1 scoresteen 15 huizen

**80 houten goederen:**

baksteen voedsel werktuig wijn doek

**72 kaarten**



65 personagekaarten  
35 startkaarten, 7 per speler  
30 aankoopkaarten  
stapels I – V\*

Concordia kaart  
Praefectus Magnus-kaart  
5 overzichts-kaarten



30 stadsfiches



24 bonus fiches

**Geldstukken** (1, 2, 5, en 10 sestertii)



1 spelregels  
1 snelle intro  
1 boekje met historische informatie

## SPELOVERZICHT

### Het spel klaarzetten

Hoe het spel klaargezet moet worden is beschreven in de afzonderlijke 'snelle intro'. De aankoopkaarten die niet benodigd zijn, worden uit het spel verwijderd (afhankelijk van het aantal speler). Nadat je willekeurig de startspeler hebt aangeduid, krijgt de laatste speler (i.e. die rechts van de startspeler zit) de Praefectus Magnus kaart.

### Spelverloop

De spelers voeren in wijzerzin hun acties uit. Een speler houdt de niet-uitgespeelde personagekaarten op handen. In een spelbeurt leg je 1 kaart uit handen en voer je de overeenkomstige acties uit. Alle uitgespeelde kaarten vormen een persoonlijke aflegstapel, die steeds de laatst gespeelde kaart toont. Met de Tribune kan een speler alle eerder gespeelde kaarten terug op handen nemen.

### Speleinde

Het spel eindigt nadat een speler de laatste kaart vanuit het aanbod koopt, of nadat de eerste speler zijn 15<sup>de</sup> huis bouwt. Sowiezo ontvangt deze speler de CONCORDIA kaart. Alle andere spelers mogen nog hun laatste beurt uitspelen, vooraleer ze hun eindscore berekenen.

### Overwinningspunten berekenen

Elke personagekaart is gerelateerd aan een Oude Godheid. Deze Goden belonen elk bepaalde verwezenlijkingen (bv. het aantal bevolkte provincies, het aantal kolonisten, etc.).

Wanneer je Concordia voor het eerst speelt, wordt een tussentijdse scoretelling aangeraden. De berekening van de eindscore (en de tussentijdse) wordt in detail beschreven op de laatste pagina.

## PERSONAGEKAARTEN

### TRIBUUN



#### 1. Kaarten terug nemen

De speler neemt alle eerder uitgespeelde kaarten terug op handen. Als een speler meer dan 3 kaarten terugneemt (incl. de Tribune), ontvangt

hij 1 sestertius per kaart voorbij de 3<sup>de</sup>.

#### 2. 1 nieuwe kolonist inzetten

Daarenboven mag de speler 1 nieuwe kolonist inzetten door 1 voedsel en 1 werktuig te betalen aan de bank, en een land- of zeekolonist in te zetten in "Roma".

### Voorbeeld

Een speler die tot nu toe 4 kaarten heeft uitgespeeld, speelt zijn TRIBUUN. Zo neemt hij in totaal 5 kaarten terug, en ontvangt 2 sestertii van de bank.

Daarenboven beslist hij om een nieuwe kolonist in te zetten. Hij betaalt 1 voedsel en 1 werktuig aan de bank, en plaatst de nieuwe kolonist in "Roma". De kolonist onthult een nieuwe opslagplaats in het pakhuis.



\* We verontschuldigen ons voor de drukfout op de Diplomaat in deck IV. De kost is werktuigen, zoals het symbool aangeeft.

## PERSONAGEKAARTEN



### ARCHITECT

#### 1. Kolonisten verplaatsen

Het aantal kolonisten dat een speler op het spelbord staan heeft, bepaalt het aantal mogelijke verplaatsingen de speler kan doen met z'n kolonisten. Landkolonisten bewegen langsheen de bruine lijnen, en zeekolonisten langs de blauwe lijnen. De eerste beweging met een kolonist is vanuit z'n startplaats naar een aanliggende lijn. Alle verdere bewegingen verplaatsen de kolonisten door een stad naar de volgende aanliggende lijn. Aan het eind van een verplaatsing kan een kolonist niet op een lijn geplaatst worden die reeds bezet is door een andere kolonist. Een kolonist mag wel bewegen langs bezette lijnen, die uiteraard meetellen in het aantal mogelijke verplaatsingen.

#### 2. Huizen bouwen (na alle verplaatsingen)

De speler mag huizen bouwen in de steden die grenzen aan elk van zijn kolonisten. Elk nieuw huis dat gebouwd wordt in een stad, wordt betaald met goederen en geldstukken aan de bank:

- Goederen: 1 voedsel in een stenen stad, of 1 baksteen en 1 van de goederensoort van die stad in elke andere stad.
- Geldstukken: 1 sestertius in een stenen stad, 2 sestertii in een voedsel stad, 3 in een werktuig stad, 4 in een wijn stad, en 5 in een doek stad.

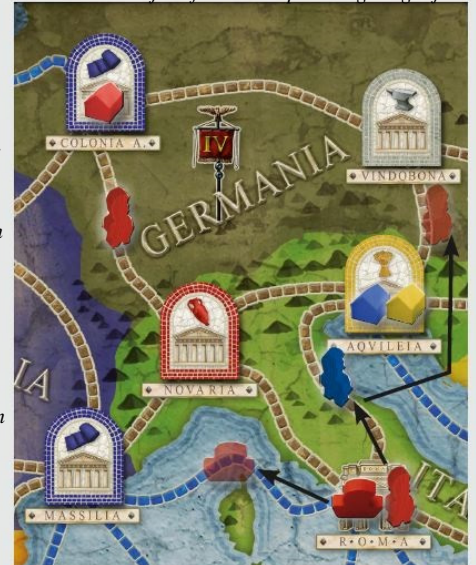
Als een nieuw huis gebouwd wordt in een stad waar er al andere huizen staan, wordt de bouwkost in geldstukken vermenigvuldigd met het aantal huizen die er zullen staan na het bouwen van dit huis (bv. om het 4<sup>de</sup> huis te bouwen, wordt de bouwkost in geldstukken met 4 vermenigvuldigd). De kost in goederen blijft onveranderd. Spelers kunnen niet meer dan 1 huis per stad bouwen, en nooit in "Roma" bouwen.

### Voorbeeld

Rood heeft 3 kolonisten. 1 landkolonist staat tussen "Colonia A." en "Novaria". De andere 2 staan nog steeds in "Roma". Hij heeft dus 3 verplaatsingsmogelijkheden voor z'n kolonisten.

De zwarte pijlen tonen welke bewegingen hij met z'n kolonisten maakt. De zeekolonist beweegt vanuit "Roma" op de zeelijn naar "Massilia" (1 stap), en de landkolonist beweegt 2 stappen langs de lijn tussen "Aquileia" en "Vindobona".

Na deze bewegingen mag hij nog huizen bouwen. In totaal zijn er 5 steden naast zijn kolonisten. Maar aangezien hij al een huis bezit in "Colonia A.", heeft hij slechts 4 bouw mogelijkheden. Hij heeft genoeg goederen en geld om 3 nieuwe huizen te bouwen. Hij bouwt er één in "Massilia" (5 sestertii, 1 doek en 1 baksteen), in "Novaria" (4 sestertii, 1 wijn en 1 baksteen) en in "Aquileia" (6 sestertii, 1 voedsel en 1 baksteen). Een huis in een voedsel stad kost slechts 1 baksteen, 1 voedsel en 2 sestertii, maar aangezien hier al 2 huizen staan, is de bouwkost in geld verdrievoudigd. Hij betaalt de goederen en sestertii aan de bank, en plaatst de drie huizen.



### PREFECT

De speler kiest uit 2 mogelijkheden:

- De speler kiest een provincie uit waar de huizen **goederen produceren**. Hij kan enkel een actieve provincie uitkiezen waar de

bonusfiche (provincie fiche) het goederensymbool toont. Het is niet noodzakelijk dat de speler (of gelijk welke speler) huizen bezit in de provincie. Hij draait de bonusfiche van de provincie om met de geldkant naar boven, en ontvangt 1 goed van de soort die afgebeeld is op de bonusfiche uit de bank. Tot slot produceren alle huizen, ongeacht hun eigenaar, binnen de provincie de goederensoort van die stad.

#### Of

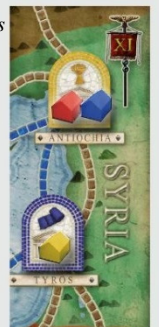
- In plaats van produceren, kan de speler ervoor kiezen om **de geldbonus te innen**. Voor elk zichtbaar geldstuk op de bonusfiches ontvangt hij 1 sestertius uit de bank. Daarna worden alle bonusfiches terug omgedraaid naar de goederensymbolen.

### Voorbeeld

"Syria" kan produceren aangezien de bonusfiche nog steeds het goederensymbool toont. Rood speelt de Prefectkaart, kiest "Syria" en krijgt 1 doek zoals op de bonusfiche staat. De bonusfiche van "Syria" wordt nu omgedraaid naar z'n geldkant, en alle huizen in "Syria" produceren: Rood en Blauw ontvangen elk 1 voedsel, Geel ontvangt 1 doek.



In de onderstaande situatie zou een speler die voor de geldbonus kiest, 6 sestertii uit de bank krijgen, aangezien er 6 geldstukken zichtbaar zijn op de bonusfiches. De bonusfiches met geldstukken worden terug omgedraaid zodat ze terug de goederensymbolen tonen.



### KOLONIST

De speler kiest uit 2 mogelijkheden:

- De speler mag nieuwe kolonisten op het spelbord plaatsen, wanneer hij voor elk 1

voedsel en 1 werktuig betaalt. Nieuwe kolonisten worden geplaatst in "Roma" of in een andere stad waar de speler reeds een huis heeft.

#### Of

- De speler ontvangt 5 sestertii plus 1 extra sestertius voor elk van de eigen kolonisten op het spelbord.

### Voorbeeld

Rood heeft 2 voedsel en 2 werktuigen in zijn pakhuis, en speelt de KOLONISTkaart. Hij betaalt 2 voedsel en 2 werktuigen om 2 kolonisten te plaatsen. Hij kiest ervoor om een nieuwe zeekolonist te plaatsen in "Roma" en een nieuwe landkolonist in "Massilia". Hij kon er ook voor gekozen hebben om een kolonist in "Aquileia" te plaatsen, maar niet in "Novaria" aangezien hij daar nog geen huis heeft (uiteraard is enkel een landkolonist zinvol in "Novaria"). Of, hij kon zelfs 2 kolonisten in dezelfde stad plaatsen.



## PERSONAGEKAARTEN



### MERCATOR

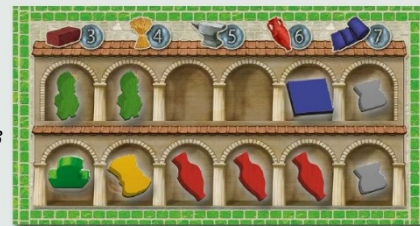
Deze beurt bestaat uit 2 stappen:

1. De speler ontvangt 3 sestertii uit de bank (of 5 sestertii met een gekochte Mercator).
2. Hij mag dan 2 goederensoorten

verhandelen met de bank. Dit betekent dat hij 2 goederensoorten kan verkopen, of 2 soorten kopen, of 1 soort verkopen en een andere soort kopen. Het aantal eenheden dat hij kan kopen/verkopen is enkel gelimiteerd door de vrije plaatsen in zijn pakhuis, waar elke eenheid 1 opslagplaats in neemt. Het verhandelen wordt gedaan adhv vaste prijzen, die bovenaan het pakhuis staan aangegeven.

### Voorbeeld

Groen bezit 2 sestertii en een pakhuis zoals hier aangegeven. Ze speelt de Mercatorkaart, en ontvangt 3 sestertii (het is geen aangekochte Mercator). Ze verkoopt 3 eenheden wijn aan  $3 \times 6 = 18$  sestertii aan de bank, zodat haar totaal aan cash nu 23 sestertii is. Voor de tweede goederensoort, wenst ze bakstenen aan te kopen. Ze zou tot 7 bakstenen kunnen betalen, maar ze heeft slechts 5 opslagplaatsen vrij. Ze beslist om 4 eenheden baksteen aan te kopen voor  $4 \times 3 = 12$  sestertii. Ze had ook nog graag voedsel gekocht, maar dit mag ze niet meer (limiet = 2 soorten).



### DIPLOMAAT

De speler voert de actie uit van een personagekaart die bij een andere speler bovenaan op de aflegstapel ligt. De actie wordt uitgevoerd alsof de speler zelf de kaart had gespeeld. Acties van spelers die zonet een Diplomaatkaart speelden, of hun kaarten terug op handen namen met de Tribuunkaart, kunnen niet overgenomen worden.

### Voorbeeld

Het voorbeeld toont de personagekaarten die de 4 andere spelers laatst speelden. De vijfde speler speelt een Diplomaatkaart. Hij kan nu de actie van de Senator, de Architect, of de Prefect uitvoeren.



### SENATOR

De speler mag tot 2 personagekaarten kopen uit het aanbod op het spelbord, en deze op handen nemen. De prijs voor een kaart is de som van:

- de goederen afgebeeld in het rode veld van de kaart
- plus de goederen afgebeeld op het spelbord onder de plaats waar de kaart ligt. Waar een vraagteken staat, kan de speler een goed naar keuze afgeven.

Na de aankoop, worden alle personagekaarten in het aanbod naar links opgeschoven, en wordt het aanbod aangevuld tot er terug 7 kaarten liggen (zolang de voorraad strekt).

### Voorbeeld

Het voorbeeld toont de 4 goedkoopste personagekaarten in het aanbod. De speler Wil de Mercator en de Architect aankopen. De Mercatorkaart kost 1 wijn; de Architect kost 1 werktuig en 1 baksteen. In plaats van de baksteen kon hij met gelijk welke goederensoort betaald hebben, aangezien het vraagteken de keuze laat. Hij neemt de Mercator en de Architect op handen. Nu verplaatst de Prefect 1 plaats naar links, en alle volgende kaarten 2 plaatsen. De 2 vrijgekomen plaatsen in het aanbod worden aangevuld met 2 nieuwe kaarten. (De Boer kostte 1 baksteen, 1 voedsel en 1 doek.)



### CONSUL

De speler mag één personagekaart kopen uit het aanbod, en deze op handen nemen. De prijs bestaat enkel uit de goederen die in het rode vak op de kaart staan. De goederen die onder de kaart staan afgebeeld, mogen genegeerd worden. Net zoals bij de Senator, schuiven de overige kaarten naar links, en wordt het aanbod aangevuld (zolang de voorraad strekt).

### Voorbeeld

De speler wil de Kolonistkaart kopen, die zich op de 6<sup>de</sup> positie in het aanbod bevindt. Hij betaalt slechts 1 eenheid voedsel, aangezien de goederen op het spelbord genegeerd mogen worden (i.e. goed naar keuze plus 1 doek). Hij kan echter niet meer dan 1 kaart kopen. Hij neemt de Kolonist op handen, en de Prefect schuift één plaats naar links. De lege plaats wordt opgevuld met een nieuwe kaart uit de voorraad.



### SPECIALISTEN

(Metser, Boer, Smid, Wijnboer, Wever)

Alle huizen van de speler, met de gerelateerde goederensoort, produceren één eenheid.

### Voorbeeld

De speler heeft in totaal 4 huizen in wijn steden, en speelt de Wijnboer. Ze ontvangt 4 eenheden wijn, en legt ze op de 4 lege opslagplaatsen in haar pakhuis. De andere spelers krijgen niets.

## BIJKOMENDE REGELS

### PRAEFECTUS MAGNUS

Wanneer de speler die de Praefectus Magnuskaart bezit een Prefectkaart uitspeelt (of er één gebruikt met de Diplomaat) om een provincie te laten produceren, ontvangt hij een dubbele bonus (2 eenheden ipv 1). Productie in de steden wordt niet beïnvloed. Na deze beurt geeft hij de Praefectus Magnuskaart door aan de speler rechts van hem. Een speler moet de Praefectus Magnuskaart spelen wanneer hij kan, en mag er niet voor kiezen om nu af te zien van het voordeel en zo de kaart voor later sparen. Maar, als een speler de Prefectkaart speelt om de geldbonus te krijgen, wordt de Praefectus Magnuskaart niet geactiveerd, blijft hij bij de speler – je kan de geldbonus niet verdubbelen.

## PAKHUIS

Elke speler heeft een pakhuis met 12 opslagplaatsen. Elke plaats kan of een kolonist of een eenheid goederen huisvesten. Bij de start van het spel zijn er 4 opslagplaatsen bezet door kolonisten, en kunnen die dus geen goederen bevatten. Als een speler nieuwe kolonisten op het spelbord plaatst, komt er nieuwe opslagplaats vrij. Als op één of andere manier alle plaatsen bezet zijn, kunnen er geen eenheden goederen meer opgeslagen worden. Het is niet toegestaan om goederen af te leggen om plaats te maken voor andere. Als een speler heel wat goederen krijgt, zonder dat hij er de plaats voor heeft, is het wel toegestaan te kiezen welke goederen hij wil opslaan, maar het is dan niet toegestaan om opslagplaatsen vrij te laten.

## RUILEN en de VOORRAAD

Spelers mogen de goederen niet onderling ruilen. Goederen en geldstukken zijn in principe ongelimiteerd. Per speler is het aantal kolonisten gelimiteerd tot 6.

## TUSSENTIJDSE SCORETELLING

Als een speler voor het eerst zijn Tribuunkaart uitspeelt om zijn kaarten terug op handen te nemen, ondergaat hij direct een tussentijdse puntentelling. Hij telt de punten voor al zijn kaarten, zoals hieronder beschreven voor de eindscoretelling, en telt zijn punten op het scorespoor.

Nadat alle spelers hun Tribuunkaart voor het eerst hebben gespeeld, en zo hun tussentijdse score hebben verkregen, worden de scores vergeleken: de speler met de hoogste score ontvangt 2 sestertii, de speler op de tweede plaats ontvangt 1 sestertius. Als spelers op een gelijke plaats staan, krijgen ze allen hetzelfde bedrag (alle spelers op de 1<sup>ste</sup> plaats krijgen 2 sestertii, en allen op de 2<sup>de</sup> plaats 1 sestertius).

Hierna worden de scorestenen terug op nul gezet op het scorespoor.

We raden de tussentijdse scoretelling niet aan, wanneer alle spelers het spel (goed) kennen.

## EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de laatste personagekaart aankoopt en zo de aanbodlijn op het spelbord leegt, of als hij zijn 15<sup>de</sup> huis bouwt, ontvangt hij de **Concordia kaart**. Deze is een extra 7 punten waard. Alle andere spelers voeren nu nog hun laatste beurt uit, voordat de scoretelling, zoals hieronder beschreven, plaatsvindt.

De speler met het meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijkstand, wint de speler die de PRAEFECTUS MAGNUS bezit, of de speler die eerstvolgend de kaart zou krijgen.

## EIND SCORETELLING

Elke personagekaart is gekoppeld aan een Oude Godheid, die de bezitter belooft met overwinningspunten. Eerst verzamelen de spelers al hun kaarten, ook deze vanop de eigen aflegstapel, en sorteren ze volgens de Godheden. De achterzijde van de overzichtskaart toont een overzicht van de Godheden, en in welke volgorde ze gescoord worden. De overwinningspunten (OP) voor elke kaart gekoppeld aan een Godheid wordt hieronder in de tekst beschreven. Alle overwinningspunten worden opgeteld met de speler z'n scoresteen op het scorespoor. Het is aanbevolen de volgorde te respecteren:

### VESTA

De totale waarde van alle goederen in het pakhuis (volgens de afgebeelde prijs) wordt opgeteld bij het geld. De spelers krijgen 1 OP per 10 sestertii – de rest wordt genegeerd.

### JUPITER

Voor elk huis in een niet-baksteen stad, ontvangen de spelers 1 OP (max. 15 OP).

### SATURNUS

Voor elke provincie waar ten minste 1 eigen huis staat, ontvangen de spelers 1 OP (Imperium: max. 12 OP; Italia: max. 11 OP).

### MERCURIUS

Voor elke goederensoort dat de spelers produceren met hun huizen, ontvangen ze 2 OP (max. 10 OP).

### MARS

Voor elke eigen kolonist op het spelbord, ontvangen de spelers 2 OP (max. 12 OP).

### MINERVA

Voor elke eigen stad van een gerelateerde soort, ontvangen de spelers het aantal OP zoals aangegeven op de specialistenkaart.

De speler bezit in totaal 12 huizen op het spelbord, waarvan er 3 Bakstenen produceren, 4 voedsel, 3 werktuigen en 2 doek. Ze zijn verdeeld over 7 provincies. Verder bezit de speler 5 kolonisten op het spelbord, heeft hij in totaal 13 sestertii, en bezit hij de Concordia kaart aangezien hij de laatste kaart van de aanbodlijn kocht. Zijn pakhuis bevat 1 doek, 3 werktuigen en 1 baksteen.

Hij ordent zijn kaarten, zoals hier afgebeeld, wat de volgende scoretelling geeft:

**VESTA:** de waarde van zijn goederen is 7 (1 doek) +15 (3 werktuigen) +3 (1 baksteen) sestertii. Samen met zijn geldstukken (13 sestertii) geeft dit 38 sestertii, die 3 OP waard zijn.

**JUPITER:** aangezien 3 van zijn huizen in baksteen steden gebouwd zijn, heeft hij 9 huizen die voor deze Godheid tellen. Met 2 kaarten gekoppeld aan Jupiter ontvangt hij dus  $2 \times 9 = 18$  OP.

**SATURNUS:** aangezien de speler huizen in 7 provincies bezit, en hij 4 kaarten gekoppeld aan Saturnus bezit, ontvangt hij  $4 \times 7 = 28$  OP.

**MERCURIUS:** jammer genoeg heeft de speler niet gebouwd in een wijn stad, maar hij produceert wel de 4 andere goederensoorten. Voor zijn 2 kaarten gekoppeld aan Mercurius ontvangt hij dus  $2 \times 8 = 16$  OP.

**MARS:** voor zijn 5 kolonisten op het spelbord, ontvangt hij 10 OP per kaart gekoppeld aan Mars; dus  $3 \times 10 = 30$  OP.

**MINERVA:** De speler bezit een boer, die hem met 3 OP per huis in een voedsel stad belooft. Voor zijn 4 dergelijke huizen, ontvangt hij 12 OP.

Samen met de 7 extra punten van de Concordia kaart, behaalt de speler een totaal van 114 overwinningspunten.

