

CONCORDIA: ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Игровое поле: **Империя** (3-5 игроков) / **Италия** (2-4 игрока)

5 складов



110 деревянных фишек цвета игроков (красный, зелёный, жёлтый, синий и чёрный); у каждого игрока:

3 морских , 3 сухопутных колониста 1 маркер ПО 15 зданий

80 деревянных фишек товаров:

кирпич еда инструмент вино ткань

72 карты



65 карт персон

35 стартовых карт,
по 7 на игрока



30 карт для
продажи (I-V)



Карта
Concordia



Карта
Praefectus
Magnus



5 памяток



30 жетонов городов



24 бонусных жетона

Монеты (1, 2, 5 и 10 сестерций)



1 правила игры

1 описание подготовки к игре

1 буклет с исторической справкой

ОБЗОР ИГРЫ

Подготовка к игре

Подготовка к игре подробно описана на отдельном листе. Неиспользуемые (в зависимости от числа игроков) карты убираются в коробку. После определения первого игрока случайным образом, последний игрок (сидящий справа от первого игрока) получает карту Praefectus Magnus.

Игровой процесс

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок держит в руке несыгранные карты персон. Ход игрока состоит в выкладывании 1

карты с руки и выполнении связанных с ней действий.

Все сыгранные карты образуют колоду сброса игрока с открытой верхней картой. С помощью карты Трибуна игрок забирает назад в руку все ранее сыгранные карты.

Конец игры

Игра заканчивается либо после того, как будет куплена последняя карта с игрового поля, либо после того, как первый игрок построит своё 15-е здание. В этом случае игрок получает карту Concordia. Затем все остальные игроки дела-

ют по последнему ходу, и начинается финальный подсчёт очков.

Получение победных очков

Каждая карта персоны связана с античным богом. Каждый из этих богов награждает за определённые достижения (например, за число населённых провинций, число колонистов и т. п.)

Если вы играете в игру Concordia первый раз, рекомендуется проводить промежуточный подсчёт очков. Финальный (и промежуточный) подсчёт очков подробно описан на последней странице.

КАРТЫ ПЕРСОН



TRIBUNUS (Трибун)

1. Заберите карты

Игрок забирает все свои сыгранные карты в руку. Если игрок забирает более 3 карт (включая карту Трибуна), он получает из банка по 1 сестерцию за каждую карту, начиная с 4-й.

2. Один новый колонист

Дополнительно игрок может купить 1 колониста, заплатив 1 еду и 1 инструмент в банк, и поместить нового морского или сухопутного колониста со своего склада в город Roma.

Пример

Игрок, уже сыгравший 4 карты, играет карту Трибуна. Следовательно, он забирает обратно в руку всего 5 карт и получает 2 сестерция из банка.

Дополнительно он решает приобрести нового колониста. Он платит 1 еду и 1 инструмент в банк и помещает нового колониста в город Roma на игровом поле. Колонист открывает одно новое место для товаров на складе игрока.





АРХИТЕСТ (АРХИТЕКТОР)

1. Передвиньте колонистов

Количество колонистов игрока на игровом поле определяет число возможных очков движения (ОД), которое игрок вправе любым образом распределить между своими колонистами. Сухопутные колонисты перемещаются только вдоль коричневых путей, морские – только вдоль синих. Первое ОД колонист тратит на выход из города на соединённый с этим городом путь. Следующие ОД расходуются на перемещение колониста через город на следующий соседний с городом путь. В конце хода колонист не может остаться на занятом другим колонистом пути. Однако, колонист может проходить по занятым путям. ОД при этом тратятся обычным образом.

2. Постройте здания (после передвижения)

Игрок может строить здания в городах, соседних с любимыми из его колонистов. Строительство каждого нового здания оплачивается в банк монетами и товарами:

- Товары: 1 еда, если строить в городе с кирпичом, или 1 кирпич плюс товар того же типа, что производит город, если строить в любом другом городе.
- Монеты: 1 сестерций при строительстве в городе с кирпичом, 2 сестерция при строительстве в городе с едой, 3 – в городе с инструментами, 4 – в городе с вином и 5 в городе с тканью.

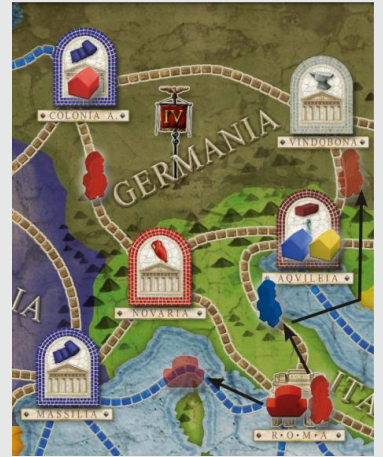
Если здание строится в городе, где уже есть здания, стоимость в монетах умножается на число зданий, которое будет в городе после постройки нового здания (т. е. при строительстве 4-го здания в городе стоимость постройки в монетах умножается на 4). Стоимость постройки в товарах не изменяется. Игроки не могут строить более 1 своего здания в одном городе и никогда не могут строить в городе Roma.

У красного игрока 3 колониста, 1 сухопутный колонист расположен между Colonia A и Novaria, а 2 других всё ещё в городе Roma. Поэтому у игрока есть 3 ОД. Чёрные стрелки показывают, как игрок распределил ОД между своими колонистами.

Морской колонист передвигается из Roma на путь, ведущий в Massilia

(1 ОД), а сухопутный колонист делает 2 передвижения на путь между Aquileia и Vindobona.

После передвижения колонистов игрок может построить здания. Всего есть 5 городов, соседних с колонистами красного игрока. Но т. к. в Colonia A у него уже есть здание, остаётся только 4 города, в которых можно строить. У игрока хватает денег и товаров для строительства 3 новых зданий. Он строит здание в Massilia (5 сестерций, 1 ткань, 1 кирпич), в Novaria (4 сестерция, 1 вино, 1 кирпич) и в Aquileia (3 сестерция и 1 еда). Здание в городе, производящем кирпич, обычно стоит 1 еду и 1 сестерций, но т. к. в Aquileia уже есть 2 здания, необходимая для строительства сумма утраивается. Игрок платит сестерции и товары в банк и размещает 3 новых здания в городах.



ПРЕФЕСТ (ПРЕФЕКТ)

Игрок выбирает одну из двух возможностей:

- а) Игрок выбирает провинцию, в которой здания **производят товары**. Он может выбрать только активную провинцию, на чьём бонусном жетоне отображён символ товара. Необязательно, чтобы в этой провинции у кого-либо из игроков были здания. Игрок переворачивает бонусный жетон провинции стороной с монетой вверх и получает из банка 1 единицу товара того типа, что изображён на бонусном жетоне. Дополнительно, все здания в провинции, независимо от того, кому принадлежат, дают по 1 товару, производимому в соответствующих городах провинции.

или

- б) Вместо производства товаров игрок может получить **денежное вознаграждение**. За каждый символ монеты на бонусных жетонах он получает 1 сестерций из банка. После этого все бонусные жетоны переворачиваются стороной с товаром вверх.

Syria в состоянии производить товары, т. к. её бонусный жетон всё ещё лежит символом товара вверх. Красный игрок играет карту Префекта, выбирает город Syria и получает 1 ткань, как показано на бонусном жетоне. После этого бонусный жетон Syria переворачивается стороной с монетой вверх, и все здания в Syria производят товары: Красный и Синий игроки получают по 1 еде каждый, Жёлтый игрок получает 1 ткань.

В ситуации ниже игрок, выбравший денежное вознаграждение, получает из банка 6 сестерций, т. к.



на бонусных жетонах видны 6 монет (на остальных бонусных жетонах монет нет), и бонусные жетоны с монетами переворачиваются стороной с товаром вверх.



COLONIST (КОЛОНИСТ)

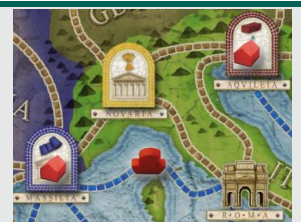
Игрок выбирает одну из двух возможностей:

- а) Игрок может выставить на игровое поле новых колонистов, заплатив за каждого 1 еду и 1 инструмент. Новый колонист выставляется или в Roma, или в любой другой город, в котором у игрока есть здание.

или

- б) Игрок получает 2 сестерция за каждого своего колониста на игровом поле.

У красного игрока на складе 2 еды и 3 инструмента, и он играет карту Колониста. Заплатив 2 еды и 2 инструмента, игрок выставляет 2 колонистов. Он решает разместить нового морского колониста в Roma, а нового сухопутного колониста в Aquileia, но не в Novaria, т. к. там у игрока нет зданий (очевидно, что в Novaria имеет смысл размещать сухопутного колониста). Игрок также мог выставить обоих колонистов в один и тот же город.



КАРТЫ ПЕРСОН

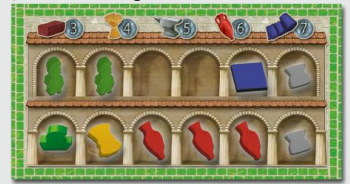


MERCATOR (КУПЕЦ)

Этот ход выполняется в 2 этапа:

1. Игрок получает 3 сестерция из банка (или 5 сестерций, если играется ранее купленная карта Купца).
2. Затем игрок может купить и/или продать в банк 2 типа товаров. Это значит, что он может продать 2 типа, купить 2 типа, или продать один тип и купить другой тип товаров. Число единиц товара, которое игрок может продать и/или купить, ограничено только свободным местом на его складе, где каждая единица товара занимает одно место. Торговля осуществляется по фиксированной цене, которая указана на крыше склада.

У зелёного игрока есть 2 сестерция и товары на складе, как показано на рисунке. Он играет карту Купца и получает 3 сестерция (т. к. это его стартовая карта Купца). Затем игрок продаёт 3 единицы вина за $3 \times 6 = 18$ сестерций в банк, т. о. теперь у него всего 23 сестерция. В качестве второго типа товаров игрок хочет купить кирпич. Он в состоянии заплатить за 7 кирпичей, но на его складе всего 5 свободных мест, поэтому он не может купить больше 5. Игрок решает купить 4 кирпича, заплатив $4 \times 3 = 12$ сестерций. Он бы с удовольствием купил одну еду, но сделать этого нельзя, т. к. он уже купил и продал 2 разных типа товаров.



DIPLOMAT (ДИПЛОМАТ)

Игрок выполняет действие с карты персоны, находящейся сверху колоды сброса другого игрока и, т. о., лежащей лицом вверх. Действие выполняется так же, как если бы игрок сыграл эту карту самостоятельно. Действия игроков, сыгравших в предыдущий ход Дипломата, или забравших карты в руку с помощью карты Трибуна, копировать нельзя.

На рисунке показаны карты персон, сыгранные в прошлый ход другими 4 игроками.

5-й игрок играет карту Дипломата. Теперь он может выполнить действие Сенатора, Архитектора или Префекта.



SENATOR (СЕНАТОР)

Игрок может купить до 2 карт персон с игрового поля и забрать их себе в руку. Стоимость этих карт складывается из:

- товаров, изображённых в красном поле на карте, и
- товаров, изображённых на игровом поле под картой (вопросительный знак означает, что товар выбирает игрок).

После покупки все оставшиеся карты сдвигаются влево, и на освободившиеся места выкладываются новые карты персон, чтобы всего было открыто 7 карт персон (при условии, что в колоде хватало карт).

На рисунке показаны 4 самые дешёвые карты персон, доступные для покупки. Игрок хочет купить карты Купца и Архитектора. Они стоят 1 вино за карту Купца и 1 инструмент за карту Архитектора. Вместо кирпича игрок может отдать

товар любого другого типа, т. к. вопросительный знак позволяет выбирать товары для оплаты. Игрок забирает карты Купца и Архитектора себе в руку. Теперь карта Префекта сдвигается на 1, а все остальные карты на 2 позиции влево. Наконец, из колоды выкладываются 2 новые карты на освободившиеся места (Фермер будет стоить 1 кирпич, 1 еду и 1 ткань).



CONSUL (КОНСУЛ)

Игрок может купить 1 карту персоны с игрового поля и взять её в руку. Стоимость карты составляют только те товары, которые изображены на ней в красном поле. Любые товары, изображённые под картой на игровом поле, игнорируются. Так же, как и при игре карты Сенатор, оставшиеся карты сдвигаются влево, и на поле выкладывается новая карта персоны (если колода карт персон не закончилась).

Игрок хочет купить карту Колониста, которая расположена на 6-м месте в области предложения на игровом поле. Он платит только 1 еду, т. к. изображённые на игровом поле товары игнорируются (1 единица товара на выбор плюс 1 ткань). Но игрок не может купить больше 1 карты. Он забирает карту Колониста в руку, а карта Префекта сдвигается на одну позицию влево. На освободившееся место выкладывается новая карта персоны.



SPECIALISTS (СПЕЦИАЛИСТЫ)

Mason (Каменщик), Farmer (Фермер), Smith (Кузнец), Vintner (Винодел), Weaver (Ткач)

Каждое здание игрока, производящее соответствующий тип товаров, даёт 1 единицу товара.

У игрока в общей сложности 4 здания в городах, производящих вино, и он играет Винодела. Игрок получает 4 единицы вина и размещает их в пустые места на своём складе. Остальные игроки не получают никаких товаров.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

PRAEFECTUS MAGNUS

Если игрок, обладающий картой Praefectus Magnus, играет карту Префекта (или использует её возможности с помощью Дипломата), он получает двойной бонус (2 единицы товара вместо 1). Производство в городах не затрагивается. В конце своего хода игрок передаёт карту Praefectus Magnus игроку справа. Игрок обязан использовать карту Praefectus Magnus при наличии возможности, и не может отказаться от применения её свойства, чтобы воспользоваться им позже. Но если игрок играет карту Префекта с целью

получить деньги, карта Praefectus Magnus не активируется и остаётся у игрока. Удваивать денежный бонус с помощью Praefectus Magnus нельзя.

СКЛАДЫ

У игрока есть склад с 12 местами. В каждом таком месте может храниться либо колонист, либо 1 единица товара. В начале игры 4 места на складе заняты колонистами, и поэтому в них нельзя хранить товары. Однако если игрок размещает колонистов на игровом поле, на складе появляются свободные места. Если все места на складе заняты, добав-

лять на склад новые товары нельзя. Сбрасывать товары, чтобы освободить место, нельзя. Если игрок получает товаров больше, чем у него свободно места на складе, он может выбрать, какие именно товары положить на склад. При этом нельзя оставлять на складе свободные места.

ТОРГОВЛЯ И РЕЗЕРВ

Игроки не могут продавать товары друг другу. Считается, что монеты и товары бесконечны. Число колонистов ограничено 6 на игрока.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если игрок играет карту Трибуна впервые за игру, он немедленно выполняет персональный промежуточный подсчёт очков. Он получает ПО за все свои карты, как описано ниже в разделе «Финальный подсчёт очков», и двигает маркер ПО на шкале победных очков.

После того, как все игроки сыграли карту Трибуна в первый раз и выполнили персональный промежуточный подсчёт очков, игрок с наибольшим числом ПО получает 2 сестер-

ция. Занимающий второе место получает 1 сестерций. Если у игроков одинаковое число ПО, все они получают одно и то же количество сестерций (все игроки на 1-м месте получают по 2 сестерция, все на 2-м – по 1). После этого все маркеры ПО сдвигаются на нулевую отметку шкалы победных очков.

Мы не рекомендуем выполнять промежуточный подсчёт очков, если игроки хорошо знают игру.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок покупает последнюю карту персоны с игрового поля или строит своё 15-е здание, он получает карту **Concordia**, которая приносит ему 7 ПО. Все остальные игроки после этого совершают по последнему ходу, и начинается финальный подсчёт очков.

Игрок с **наибольшим числом ПО выигрывает**. В случае ничьей побеждает игрок, владеющий картой Praefectus Magnus, или тот, кто получил бы её раньше по ходу игры.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждая карта персоны относится к одному из античных богов, которые награждают игроков победными очками. Первый игрок берёт все свои карты, включая карты из своей колоды сброса, и сортирует их в соответствии с разными античными богами. Обратная сторона памятки игрока содержит краткую информацию о богах и о том, в каком порядке за них начисляются ПО. Число ПО, которое приносит каждая карта, связанная с соответствующим богом, указано ниже. Все ПО отмечаются маркером ПО игрока на шкале победных очков. Рекомендуется сначала получить ПО за Весту всеми игроками, потом за Юпитера и т. д.

VESTA (ВЕСТА)

Сначала все товары продаются в банк по обычной цене. Затем игрок подсчитывает число своих монет и получает 1 ПО за каждые 10 сестерций, остаток игнорируется.

JUPITER (ЮПИТЕР)

За каждое здание в городе, который не производит кирпич, игрок получает 1 ПО (максимум 15 ПО).

SATURNUS (САТУРН)

Игрок получает 1 ПО за каждую провинцию, в которой есть хотя бы одно его здание (максимум 12 ПО в Империи, максимум 11 ПО в Италии).

MERCURIUS (МЕРКУРИЙ)

Игрок получает 2 ПО за каждый тип товаров, производимых его зданиями (максимум 10 ПО).

MARS (МАРС)

За каждого своего колониста на игровом поле игрок получает 2 ПО (максимум 12 ПО).

MINERVA (МИНЕРВА)

За каждый город соответствующего типа игрок получает число ПО, указанное на карте специалиста.

У игрока всего 12 зданий на игровом поле, 3 из которых производят кирпич, 4 – еду, 3 – инструменты, и 2 – одежду. Здания расположены в 7 провинциях. Кроме того, у игрока 5 колонистов на игровом поле, 13 сестерций и карта Concordia, т. к. он купил последнюю карту персоны с игрового поля. На складе игрока 1 ткань, 3 инструмента и 1 кирпич. После сортировки карт, как показано справа, финальный подсчёт очков даёт следующие результаты:

ВЕСТА: за товары игрок получает 7 (1 ткань) + 15 (3 инструмента) + 3 (1 кирпич) сестерция.

Добавив к имеющимся 13 сестерциям, он набирает 38 сестерций, что приносит ему 3 ПО.

ЮПИТЕР: т. к. 3 из 12 зданий игрока находятся в городах, производящих кирпич, у игрока остаётся 9 зданий, за которые Юпитер может дать ПО. 2 карты, связанные с Юпитером, приносят $2 \times 9 = 18$ ПО.

САТУРН: т. к. у игрока здания расположены в 7 провинциях, и у него есть 4 карты, связанные с Сатурном, игрок получает $4 \times 7 = 28$ ПО.

МЕРКУРИЙ: к сожалению, у игрока нет зданий в городах, производящих вино, но он производит остальные 4 типа товаров. За 2 карты, связанные с Меркурием, игрок получает $2 \times 8 = 16$ ПО.

МАРС: за 5 своих колонистов на игровом поле игрок получает 10 ПО за каждую карту, связанную с Марсом, всего $3 \times 10 = 30$ ПО.

МИНЕРВА: у игрока есть фермер, который даёт 3 ПО за каждое здание в городе, производящем еду. Имея 4 таких здания, игрок получает 12 ПО.

Вместе с 7 ПО за карту Concordia игрок набирает 114 победных очков.

