

DODATNA PRAVILA

PRÆFECTUS MAGNUS

Ukoliko igrač koji poseduje kartu PRÆFECTUS MAGNUS odigra kartu PREFEKTA (ili je koristi u kombinaciji s kartom DIPLOMATE) kako bi obezbedio da njegova provincija proizvodi zalihe, on dobija dodatnu zalihu i duplira je (2 umesto 1). Ovo ne utiče na proizvodnju zaliha unutar gradova. Nakon što je odigrao potez, igrač kartu PRÆFECTUS MAGNUS predaje igraču s desne strane, koji ovu kartu mora iskoristiti ako odabere da pomoću PREFEKTA pokupi dodatne jedinice zaliha iz određene provincije. Ukoliko, međutim, igrač odigra kartu PREFEKTA kako bi obezbedio

dodatnu zaradu, karta PRÆFECTUS MAGNUS se ne može aktivirati i ostaje kod igrača. Nije dozvoljeno da se dupliraju novčići.

SKLADIŠTE

Svaki igrač poseduje sopstveno skladište sa 12 skladištenih mesta. Na slobodna mesta možete odložiti 1 kolonistu ili 1 zalihu. Na početku igre 4 mesta u skladištu će zauzimati 4 koloniste, pa tako neće biti mesta za skladištenje zaliha. Ukoliko, međutim, igrač postavi kolonistu na tablu za igru, mesto u skladištu na kom se nalazio kolonista se upražnjava. Ukoliko se dogodi da su sva mesta u skladištu zauzeta, ne možete

skladištiti nijednu dodatnu zalihu. Nije dozvoljeno da se rešite pojedinih zaliha kako biste napravili mesta u skladištu. Ako igrač dobije više zaliha koje ne može da smesti usled manjka slobodnih mesta u skladištu, dozvoljeno je da sam odluči koje zalihe će zadržati, ali nije dozvoljeno da ostavi mesta prazna ukoliko ima zaliha kojima bi mogao da ih pokrije.

TRAMPA I SKLADIŠTE

Igračima nije dozvoljeno da međusobno razmenjuju zalihe. Zalihe i novčići se smatraju neograničenim. Broj kolonista je ograničen na ukupno 6 kolonista po igraču.

MEĐU-BODOVANJE

Ukoliko igrač prvi put u toku igre odigra kartu TRIBUNA u cilju da prikupi karte u ruku, on automatski pokreće individualno među-bodovanje. Igrač potom sabira poene na svojim pojedinačnim kartama, kako je i opisano u odeljku Završetak igre, i uračunava svoje pobedonosne poene na poljima za bodovanje.

Nakon što su svi igrači odigrali kartu TRIBUNA prvi put u toku igre i ostvarili među-bodovanje, pojedinačni osvojeni poeni se upoređuju i igrač sa najviše osvojenih pobedonosnih poena

dobija 2 sestercija. Igrač koji je ostvario drugo mesto dobija 1 sestercij. Ukoliko su pobedonosni poeni izjednačeni – svi dobijaju isti iznos sestercija (svi koji su na prvom mestu dobijaju 2 sestercija, a svi koji su na drugom mestu dobijaju 1 sestercij). Nakon toga igrači vraćaju svoje markere napretka na početnu poziciju (0) na poljima za bodovanje.

Ne preporučujemo praktikovanje među-bodovanja ukoliko svi igrači ne poznaju dobro pravila igre.

KONAČNO BODOVANJE

Svaku kartu PROTAGONISTE štiti antički bog, koji igrača koji poseduje ove karte nagrađuje pobedonosnim poenima. Najpre igrači prikupe sve svoje karte, uključujući i one sa gomile odbačenih karata. Igrači potom razvrstavaju karte prema bogovima-zaštitnicima. Poledina pomoćne karte prikazuje kratak pregled bodovanja pojedinačnih zaliha. Pobedonosni poeni se nalaze na pojedinačnim kartama, koje su označene bogovima-zaštitnicima. Pratećim tekstom na kartama su opisani benefiti koje donose bogovi. Svi pobedonosni poeni istovremeno se sabiraju i igrači pomeraju markere napretka u njihovoj boji u skladu sa ostvarenim poenima. Preporučuje se da igrači najpre saberu karte boginje VESTE, potom JUPITERA itd.

VESTA Unovčite vrednost svih zaliha u skladištu na kraju igre (naznačene cene na skladištu). Potom igrač dobija 1 PP* na svakih 10 sestercija, a sve što je višak ili manjak se zanemaruje.

JUPITER Igrač dobija po 1 PP za svaku kućicu sagrađenu u gradu koji ne proizvodi cigle (maksimalno 15 PP).

SATURN Igrač dobija 1 PP za svaku naseljenu provinciju u kojoj je sagrađio makar jednu kućicu – (Imperijum sa maksimalno 12 PP, Italija sa maksimalno 11 PP).

MERKUR Igrač dobija 2 PP za svaki tip zaliha koji proizvodi pomoću sagrađenih kućica (maksimalno 10 PP).

MARS Igrač dobija 2 PP za svakog kolonistu kojeg je igrač postavio na tablu za igru (maksimalno 12 PP).

MINERVA Igrač dobija određeni broj PP za svaki grad koji pripada kartama ZANATLIJA. Na kartama ZANATLIJA naznačeno je koliko PP igrač dobija.

* Pobedonosni poen

dobija 2 sestercija. Igrač koji je ostvario drugo mesto dobija 1 sestercij. Ukoliko su pobedonosni poeni izjednačeni – svi dobijaju isti iznos sestercija (svi koji su na prvom mestu dobijaju 2 sestercija, a svi koji su na drugom mestu dobijaju 1 sestercij). Nakon toga igrači vraćaju svoje markere napretka na početnu poziciju (0) na poljima za bodovanje.

Ne preporučujemo praktikovanje među-bodovanja ukoliko svi igrači ne poznaju dobro pravila igre.

ZAVRŠETAK IGRE

Ukoliko igrač kupi poslednju kartu PROTAGONISTE i isprazni ponudu vidljivu na tabli za igru ili ukoliko sagrađi petnaestu kućicu, dobija kartu CONCORDIA, koja vredi dodatnih 7 pobedonosnih poena. Svi drugi igrači imaju prava na poslednji potez pre konačnog bodovanja.

Igrač sa najviše pobedonosnih poena pobeđuje. Ukoliko je igra nerešena – pobeđuje vlasnik karte PRÆFECTUS MAGNUS. Ukoliko je nerešeno između dva igrača bez ove karte, pobeđuje onaj kojem bi karta pripala u sledećem krugu.

Igrač poseduje ukupno 12 kućica na tabli za igru, od kojih 3 proizvode cigle, 4 hranu, 3 alat, a 2 tkaninu. Kuće su sagrađene u 7 različitih provincija. Pored toga igrač poseduje i 5 kolonista koje je postavio na tablu za igru, raspolaže sa ukupno 13 sestercija i osvojio je kartu CONCORDIA jer je kupio poslednju kartu iz ponude karata vidljive na tabli za igru. Igrač u skladištu poseduje i 1 tkaninu, 3 alata i 1 ciglu. Nakon što je sortirao karte kao što je prikazano na slici desno, igrač dobija i konačan broj osvojenih poena:

VESTA: Ukupna vrednost igračevih zaliha je 7 (1 tkanina) + 15 (3 alata) + 3 (1 cigla) sestercija. S obzirom na to da igrač raspolaže i novcem (13 sestercija) – ima ukupno 38 sestercija koja vrede 3 PP.

JUPITER: S obzirom na to da se 3 od ukupno 12 kućica igrača nalaze u gradovima koji proizvode ciglu, igrač ima 9 kućica koje proizvode dodatne zalihe. Igrač poseduje 2 karte koje štiti Jupiter i dobija $2 \times 9 = 18$ PP.

SATURNUS: S obzirom na to da igrač ima kućice sagrađene u 7 različitih provincija i poseduje 4 karte koje štiti Saturn, on ostvaruje $4 \times 7 = 28$ PP.

MERCURIUS: Igrač nema nijednu sagrađenu kućicu u gradu koji proizvodi vino, ali zato proizvodi druge 4 vrste zaliha. Igrač poseduje 2 karte koje štiti Merkur i ostvaruje $2 \times 8 = 16$ PP.

MARS: Igrač ima 5 postavljenih kolonista na tabli za igru i ostvaruje 10 PP za svaku pojedinačnu kartu koju štiti Mars – stoga ostvaruje $3 \times 10 = 30$ PP.

MINERVA: Igrač poseduje kartu RATARA koji ga nagrađuje sa 3 PP za svaku kućicu koju ima u gradu koji proizvodi hranu. Budući da ima 4 ovakve kućice, ostvaruje ukupno 12 PP.

Uz kartu CONCORDIA koja nosi 7 poena, igrač ostvaruje ukupno 114 pobedonosnih poena.



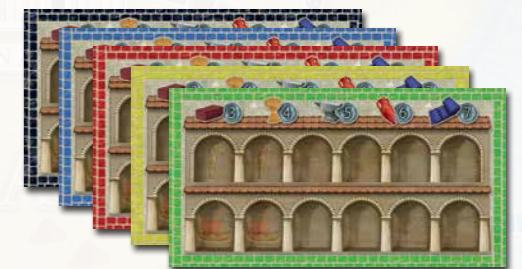
CONCORDIA: PRAVILA IGRE

KOMPONENTE IGRE

Tabla za igru: Imperium (3-5 igrača) / Italia (2-4 igrača)



5 skladišta



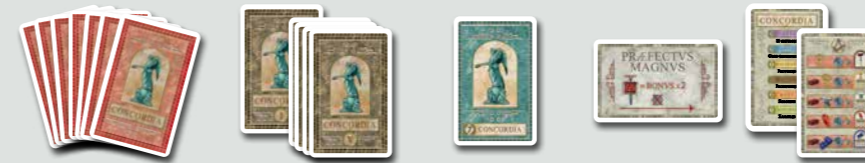
110 drvenih komponenti u bojama pojedinačnih igrača: crvenoj, zelenoj, žutoj, plavoj i crnoj. Svaki igrač poseduje:

3 morska kolonista, 3 kopnena kolonista, 1 marker napretka, 15 kućica

80 drvenih jedinica zaliha:

Cigla, Hrana, Alat, Vino, Tkanina

72 karte



65 karata PROTAGONISTA, 35 početnih karata, 7 karata po igraču, 30 karata za prodaju, špilovi I-V, karta CONCORDIA, karta PRÆFECTUS MAGNUS, 5 pomoćnih karata



30 gradskih tokena, 24 tokena zaliha

Novčići (1, 2, 5 i 10 sestercija)



1 uputstvo, 1 brzi vodič, 1 brošura sa istorijskim podacima

PREGLED IGRE

Postavka igre

Postavka igre CONCORDIA detaljno je opisana u brzom vodiču. Karte za prodaju koje nisu potrebne za igru se izdvajaju (u zavisnosti od broja igrača). Nakon što ste nasumično odredili početnog igrača, poslednji igrač u krugu (igrač koji sedi s desne strane početnog igrača) dobija kartu PRÆFECTUS MAGNUS.

Tok igre

Igrači povlače poteze u smeru kazaljke na satu. Svaki igrač u ruci poseduje neodigrane karte PROTAGONISTA. Potez svakog pojedinačnog igrača podrazumeva odigravanje jedne karte

iz ruke, i potom preduzimanje akcija koje karta nalaže. Sve karte koje igrač odigra formiraju gomilu odbačenih karata na kojoj se licem nagore nalazi samo poslednja odigrana karta. Uz kartu TRIBUNA igrač dobija mogućnost da povрати sve karte koje je prethodno odigrao.

Završetak igre

Igra se završava kada jedan od igrača kupi poslednju kartu iz ponude izloženih karata na tabli za igru. Igra se takođe završava kada jedan od igrača sagrađi poslednju petnaestu kućicu. U oba slučaja igraču se dodeljuje karta CONCORDIA. Kada je karta dodeljena igraču, svi

ostali imaju prava da odigraju još jedan potez. Nakon što su preostali igrači odigrali poslednji potez, sabiraju se pobedonosni poeni.

Bodovanje pobedonosnih poena

Svaku kartu PROTAGONISTE štiti jedan antički bog. Ovi bogovi dodatno nagrađuju određena postignuća (npr. broj naseljenih provincija, broj kolonista itd.)

Ukoliko prvi put igrate CONCORDIU, predlažemo da sprovedete među-bodovanje. Proces među-bodovanja je detaljno opisan na poslednjoj stranici.

KARTE PROTAGONISTA



TRIBUN

1. Karte oporavka

Igrač ima pravo da povрати natrag u ruku sve karte koje je odigrao. Ukoliko tom prilikom igrač povрати više od 3 karte (među kojima se nalazi i karta TRIBUNA), dobija po 1 sestercij iz banke za svaku dodatnu kartu nakon treće.

2. Dodatni kolonista

Igrač ima mogućnost da kupi dodatnog kolonistu. Ovog kolonistu igrač plaća banci 1 hranom i 1 alatom, i postavlja novog kopnenog ili morskog kolonistu iz svog skladišta u Rim (ROMA).

Primer:

Igrač je igrao 4 karte pre nego što je odigrao kartu TRIBUNA. Stoga on uzima ukupno 5 karata natrag u ruku, i iz banke uzima 2 sestercija.

Osim toga, igrač odlučuje da postavi novog kolonistu. Zato banci plaća 1 hranu i 1 alat, i kolonistu postavlja na tablu za igru unutar Rima (ROMA). Kolonista pravi novo slobodno mesto za zalihe u skladištu.



KARTE PROTAGONISTA



ARHITEKTA

1. Pomeranje koloniste

Broj kolonista koje igrač već ima na tabli za igru određuje broj pomeraja koje može raspodeliti svojim kolonistima. Kopneni kolonisti se mogu postavljati isključivo na braon linije, dok se morski kolonisti mogu postavljati na plave linije. U toku prvog koraka kolonista se pomera iz matičnog grada na najbližu susednu liniju. Svakim narednim potezom pomeracete kolonistu kroz gradove na sledeću susednu liniju grada. Na kraju poteza igrač ne može da postavi kolonistu na liniju koju je već okupirao drugi kolonista. Međutim, kolonista se može kretati okupiranim linijama tako što ih zaobilazi prilikom pomeranja i pomera se na prvu sledeću slobodnu liniju.

2. Gradnja kućica (nakon završenog pomeranja)

Igrač može da gradi kućice u blizini bilo kog postavljenog koloniste. Svaka gradnja nove kućice u određenom gradu se plaća banci novčićima i zaliham.

- **Zalihe:** 1 hrana u gradovima-proizvođačima cigala ili 1 cigla + zalihe koje ta vrsta grada proizvodi u svakom drugom gradu.
- **Novčići:** 1 sestercija za gradnju u gradovima-proizvođačima cigala, 2 sestercija za gradnju u gradovima-proizvođačima hrane, 3 u gradovima-proizvođačima alata, 4 u gradovima-proizvođačima vina, i 5 u gradovima-proizvođačima tkanine.

Ukoliko se kućica gradi u gradu u kojem su već sagrađene druge kućice, iznos novčića se duplira u zavisnosti od broja sagrađenih kućica (npr. da biste gradili četvrtu kućicu u nekom gradu, iznos će biti učetvorostručen). Isplata u zaliham ostaje ista. Igrači ne mogu da grade više od jedne kućice u svakom pojedinačnom gradu, i nije im dozvoljeno da grade u *Rimu (ROMA)*.

Crveni igrač ima 3 koloniste – 1 kopnenog postavljenog između COLONIA A. i NOVARIA, dok su preostala dva još uvek u ROMA. Iz tog razloga igrač raspolaže sa 3 poteza pomeranja. Crne strelice prikazuju na koji način će pomeriti svoje koloniste. Morski kolonista polazi iz ROMA i pomera se na plavu liniju do MASSILIA (1 pomeranje), dok se kopneni kolonista pomera iz 2 poteza na braon liniju između AQUILEIA i VINDOBONA.



Tek kada je pomerio kolonistu igrač može da gradi kućicu. Kolonista crvenog igrača raspolaže sa 5 potencijalnih gradova u kojima bi mogao da gradi. S obzirom na to da već poseduje jednu kućicu u COLONIA A., preostaju mu 4 grada u kojima može da gradi. Ima dovoljno zaliha i novčića da sagrađi 3 nove kućice. Rešava da gradi kućice u MASSILIA (5 sestercija, 1 tkanina, 1 cigla), NOVARIA (4 sestercija, 1 vino, 1 cigla) i AQUILEIA (6 sestercija, 1 hrana, 1 cigla). Cena gradnje kućice u gradu-proizvođaču hrane iznosi 1 ciglu, 1 hranu i 2 sestercija, ali u ovom slučaju u AQUILEIA su već sagrađene dve kućice. Da bi sagrađio treću kućicu, cena za gradnju će biti troduplo veća. Igrač isplaćuje cenu gradnje zaliham i sestercijama banci i postavlja treću kućicu u grad.



PREFEKT

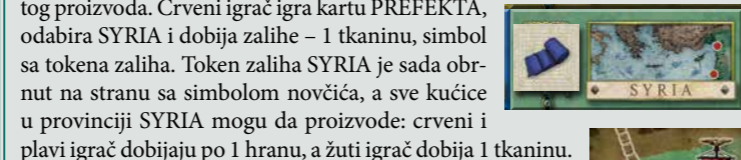
Igrač ima pravo da izabere:

- Igrač bira provinciju u kojoj kuće **proizvode zalihe**. Može da odabere samo aktivnu provinciju – provinciju čiji token zaliha (pločica provincije) prikazuje simbol određene vrste zaliha. Nije neophodno da igrač (ili bilo koji od igrača) poseduje kućicu u odabranoj provinciji. Igrač će obrnuti token zaliha odabrane provincije na simbol novčića, i zauzvrat će dobiti iz banke jedinicu zalihe čiji se simbol nalazi na tokenu zaliha. Važno je napomenuti da sve kućice koje se nalaze u okviru ove provincije, bez obzira na svog vlasnika, proizvode one zalihe za ostale igrače, koje proizvodi i grad u kojem se kućice nalaze.

ili:

- U slučaju da igrač ne želi da proizvodi zalihe, umesto toga može **prikupiti iznos u novčićima**. Za svaki vidljivi novčić koji se nalazi na tokenu zaliha dobija iz banke 1 sestercija. Nakon ove radnje svi tokeni zaliha se obrću na stranu sa simbolom zaliha.

SYRIA može da proizvodi zalihe jer se na tokenu zaliha još uvek nalazi simbol tog proizvoda. Crveni igrač igra kartu PREFEKTA, odabira SYRIA i dobija zalihe – 1 tkaninu, simbol sa tokena zaliha. Token zaliha SYRIA je sada obrnut na stranu sa simbolom novčića, a sve kućice u provinciji SYRIA mogu da proizvode: crveni i plavi igrač dobijaju po 1 hranu, a žuti igrač dobija 1 tkaninu.



U slučaju da je situacija poput ove koja se nalazi u levom uglu – igrač koji bira da prikupi iznos u novčićima će dobiti od banke 6 sestercija, zato što se na tokenima zaliha nalazi ukupno 6 simbola novčića (preostali tokeni zaliha ne prikazuju simbol novčića). Kada primi sestercije iz banke, igrač će obrnuti sve tokene zaliha na stranu sa simbolom zaliha.



KOLONISTA

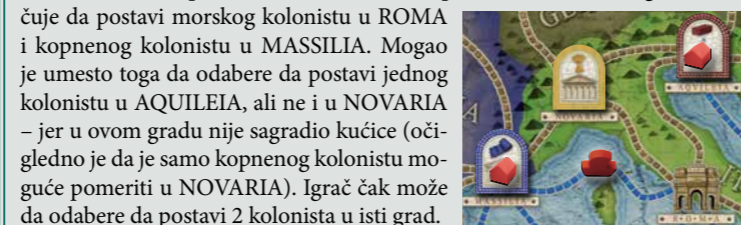
Igrač ima pravo da izabere:

- Igrač može da postavi novog kolonistu na tablu za igru, kojeg plaća 1 hranom i 1 alatom. Novi kolonisti se mogu postaviti u grad ROMA ili u bilo koji drugi u kom igrač poseduje kućicu.

ili:

- Igrač može da primi 5 sestercija + 1 sestercij za svakog svog kolonistu postavljenog na tablu za igru.

Crveni igrač raspolaže sa 2 hrane i 3 alata u svom skladištu, i igra kartu KOLONISTE. Ukoliko isplati 2 hrane i 2 alata, može postaviti 2 kolonista. Igrač odlučuje da postavi morskog kolonistu u ROMA i kopnenog kolonistu u MASSILIA. Mogao je umesto toga da odabere da postavi jednog kolonistu u AQUILEIA, ali ne i u NOVARIA – jer u ovom gradu nije sagrađio kućice (očigledno je da je samo kopnenog kolonistu moguće pomeriti u NOVARIA). Igrač čak može da odabere da postavi 2 kolonista u isti grad.



MERKATOR

Potez ove karte sprovodi se u 2 koraka:

- Igrač iz banke dobija 3 sestercija (ili 5 sestercija ukoliko poseduje kupljenog MERKATORA).
- Potom može trgovati sa bankom sa bilo koje dve vrste zaliha. To znači da može prodati obe vrste zaliha, kupiti dve vrste zaliha, prodati jednu vrstu, a kupiti drugu. Broj zaliha koji se može prodati i/ili kupiti ograničen je slobodnim poljima u skladištu. Svaka pojedinačna zaliha zauzima jedno slobodno mesto.



DIPLOMATA

Igraču je omogućeno da sprovede akciju bilo koje karte PROTAGONISTE koja se nalazi licem nagore, sa vrha gomile odbačenih karata drugog igrača. Akcija se sprovodi kao da je igrač upravo odigrao kartu drugog igrača. Međutim, ako su drugi igrači upravo odigrali kartu DIPLOMATE, ili vratili karte sa odbačene gomile pomoću TRIBUNA – te akcije se **ne mogu** sprovesti pomoću DIPLOMATE.



SENATOR

Igrač može kupiti do 2 karte PROTAGONISTA koje će držati u ruci iz ponude izloženih karata na tabli za igru. Cena na kartama je izražena u:

- Zaliham istaknutim na karti u crvenom okviru.
- Dodatnom trošku istaknutom na tabli za igru ispod pojedinačnih karata. Kada je upitnik istaknut u polju za dodatni trošak, to znači da igrač ima mogućnost da samostalno izabere zalihe kojim će platiti.

Nakon obavljene kupovine se sve karte PROTAGONISTA iz ponude izloženih karata na tabli za igru pomeraju ulevo, ukoliko je neko mesto upražnjeno. Zaliha karata PROTAGONISTA na tabli je tako dopunjena novim kartama i treba da ih bude ukupno 7 (sve dok ima novih karata za dopunu u gomili).



KONZUL

Igrač može kupiti jednu kartu PROTAGONISTE koju će držati u ruci iz ponude izloženih karata. Cena karte izražena je samo u zaliham istaknutim na karti PROTAGONISTE u crvenom okviru. Sve druge zalihe istaknute na tabli za igru ispod pojedinačnih karata se ignorišu. Kao i sa kartom SENATORA, preostale karte iz ponude izloženih karata na tabli za igru se pomeraju ulevo, ako su upražnjena mesta s leve strane. Ponuda vidljivih karata se dopunjuje iz gomile za dopunu (sve dok ima novih karata za dopunu u gomili).



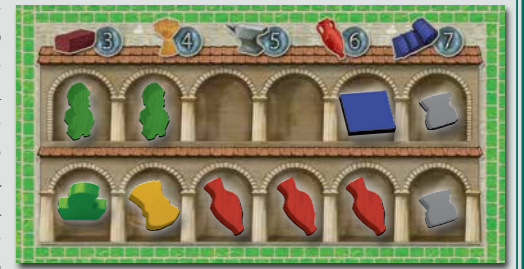
ZANATLIJE

(Graditelj, ratar, kovač, vinar, krojač)

Sve kućice igrača sagrađene u gradu-proizvođaču određene vrste zaliha donose igračima po jednu zalihu te vrste za svaku kućicu.

KARTE PROTAGONISTA

Zeleni igrač poseduje 2 sestercija i zalihe prikazane u njegovom skladištu na slici. Igrač rešava da odigra kartu MERKATORA i dobija 3 sestercija (ovo nije kupljena karta MERKATORA). Igrač potom prodaje banci 3 zalihe vina za $3 \times 6 = 18$ sestercija, pa je konačan iznos sada 23 sestercija. Cigla je druga vrsta zalihe koju želi da kupi. Biće u mogućnosti da isplati do 7 cigala, ali u skladištu se nalazi samo 5 slobodnih mesta. Iz tog razloga igrač ne može kupiti više od 5 cigala i odlučuje da kupi 4 cigle igrajući $4 \times 3 = 12$ sestercija. Igrač bi želeo da kupi i 1 hranu, međutim, to nije izvodljivo s obzirom na to da je već trgovao sa dve različite vrste zaliha.



Na slici su prikazane 4 karte PROTAGONISTA koje su drugi igrači upravo odigrali. Peti igrač odlučuje da odigra kartu DIPLOMATE i ima mogućnost da sprovede akciju SENATORA, ARHITEKTE ili PREFEKTA.



Na slici su prikazane 4 najjeftinije karte PROTAGONISTA koje su u ponudi. Igrač odlučuje da kupi kartu MERKATORA i ARHITEKTE. Karta MERKATORA koštaće 1 vino, dok će karta ARHITEKTE koštati 1 alat i 1 ciglu koju će igrač isplatiti banci. Umesto cigle igrač je mogao slobodno da odabere zalihe kojim će platiti, s obzirom na to da je u polju za dodatni trošak istaknut upitnik. Igrač kupuje kartu MERKATORA i ARHITEKTE koje će držati u ruci. Nakon kupovine karta PREFEKTA se pomera za jedno mesto, a preostale karte na tabli pomeraju se za dva mesta ulevo. Konačno su dva upražnjena mesta na tabli dopunjena sa 2 nove karte iz gomile za dopunu (RATAR bi koštao 1 ciglu, 1 hranu i 1 tkaninu).



Igrač je naumio da kupi kartu KOLONISTE iz ponude izloženih karata na tabli za igru koja se nalazi na šestom mestu. Plaća samo 1 hranu, a ostale zalihe istaknute na karti ignoriše (jedna zaliha po slobodnom izboru + 1 tkanina). Igrač, međutim, ne može da kupi više od jedne karte. Uzima kartu KOLONISTE i pomera kartu PREFEKTA za jedno mesto ulevo. Upražnjeno mesto na kojem se nalazio PREFEKT je dopunjeno novom kartom iz gomile za dopunu.



Igrač poseduje sve 4 kućice unutar gradova-proizvođača vina i rešava da odigra kartu VINARA. Zato dobija 4 vina i smešta ih na 4 slobodna mesta u svom skladištu. Ostali igrači ne dobijaju nikakve zalihe.