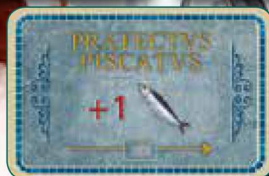


CONCORDIA

BALEARICA

CYPRVS



ДОПОЛНЕНИЕ

Для игры необходима базовая игра Конкордия

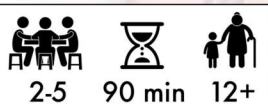
Game design: Mac Gerdts

Graphics and illustrations:

Marina Fahrenbach

Cover: Dominik Mayer

Copyright: © 2019



Concordia

Balearica - Cyprus



Made in Europe



PD-Verlag, Everstorfer Str. 19,
D-21258 Heidenau,
www.pd-verlag.com

Это дополнение включает в себя двустороннее игровое поле Balearica-Cyprvs, включающее Балеарские острова: Ибица, Мальорка и Менорка с одной стороны и Кипр и Восточное Средиземноморье с другой. Также это дополнение включает в себя Forvm Piscatorvm (от латинского Рыбный рынок), который может быть использован с любым другим дополнением и полем игры Конкордия. Рыбный рынок добавляет в игру новые варианты стратегии.

This expansion includes the double-sided game board BALEARICA - CYPRVS, featuring the Balearica islands of Ibiza, Mallorca and Menorca on the one side and Cyprus and the eastern Mediterranean on the other. This expansion contains in particular the FORVM PISCATORVM (Latin for fish-market) variant that can be combined with any other version of Concordia. The fish-market adds new layers of strategy to the game.



Применяйте все правила базовой игры «Конкордия», если не указано иное. Рыбный рынок может быть использован с любым другим игровым полем либо дополнением.

CYPRVS

Подготовка к игре

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ КАРТ

Отдельный планшет с ячейками для карт размещается рядом с игровым полем. На его обратной стороне находится альтернативный вариант с отличающейся дополнительной стоимостью карт, который также можно использовать и с любыми другими игровыми полями.

Столица

Антиохия (Antiochia) - это столица Кипра (Cyprus) является начальным городом. Мысленно заменяйте этим городом Рим на картах персонажей (Трибун и Колонист).

Область жетонов провинций

Уменьшенная карта в левом верхнем углу игрового поля — это область для жетонов провинций.

BALEARICA

Подготовка к игре

Уберите жетоны городов с буквой В в коробку. Карта в левом верхнем углу игрового поля — это область для жетонов провинций.

Столица

На карте Balearica нет начального города. Все игроки начинают с двумя морскими колонистами, по одному на каждой из стартовых ячеек между островами. Оставшиеся четыре колониста помещаются на планшете игрока. Разыгрывая карту Трибуна или Колониста либо используя свойства Рыбного рынка, новые сухопутные или морские колонисты размещаются на городах, где уже есть дома игроков.



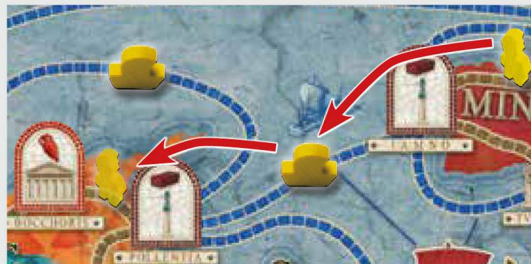
Движение колонистов

Первый шаг движения морского колониста делается к одной из соседних морских линий. Эти морские линии связаны тонкой синей линией со стартовой ячейкой. Сухопутные колонисты могут перемещаться по морским линиям, которые заняты морскими колонистами одного и того же игрока, однако они не могут окончить движение на морской (синей) линии. За каждое перемещение с помощью корабля сухопутный колонист использует один шаг движения.

Зеленый морской колонист может сделать свой первый шаг движения в одном из трех направлений, изображенных на рисунке справа.



На рисунке ниже желтый владеет 2 морскими и 1 сухопутным колонистами. Таким образом, желтый имеет 3 шага движения. Сухопутный колонист движется по красным стрелкам над кораблем на другой остров. Это занимает 2 шага движения. Оставшийся шаг движения можно даже использовать для перемещения морского колониста, который был необходим для перевозки.



Рыбный рынок

Компоненты

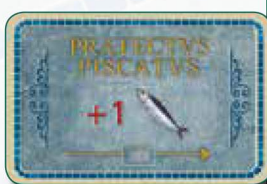
35 маркеров рыбы



Лицевая Задняя сторона сторона

Маркер рыбы представляет собой либо 1 Рыбу (спереди) либо 2 Рыбы (сзади).

1 PRÆFECTVS PISCATVS



Лицевая сторона: Замените карту PRÆFECTVS MAGNVS



Задняя сторона: Подсказка для карты PREFECT

1 Планшет Рыбного рынка FORVM PISCATORVM



Лицевая сторона: Прибрежный рыбный рынок



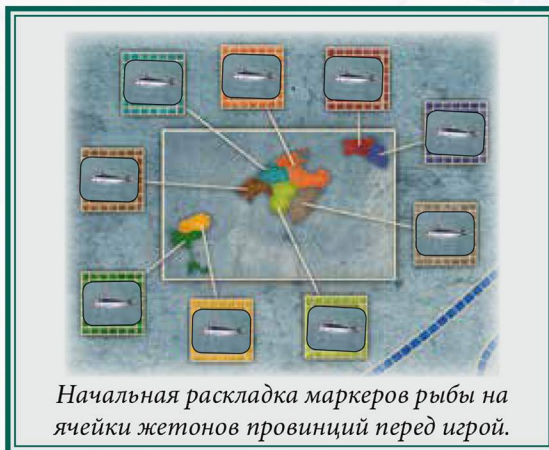
Задняя сторона: Рыбный рынок на склоне горы

Обзор игрового процесса

Если игрок разыгрывает карту Префект, чтобы произвести товары в провинции, он получает рыбу вместо обычных бонусных товаров. Во время фазы Рыбного рынка (в начале каждого хода игрока) рыба может использоваться для выполнения действий, доступных на Рыбном рынке.

Подготовка к игре

В начале партии, вместо бонусных маркеров товаров, разместите маркер с 1-й рыбой на каждой ячейке для жетонов провинций. Остальные маркеры рыбы служат общим неограниченным запасом. Игрок, который ходит последним, получает карту Præfectvs Piscatvs вместо карты Præfectvs Magnvs. Поместите планшет Рыбного рынка с выбранной стороной рядом с игровым полем.



Начальная раскладка маркеров рыбы на ячейки жетонов провинций перед игрой.

Карта Префект

Эти разделы меняют правила карты Префект:

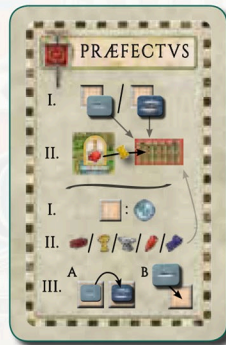
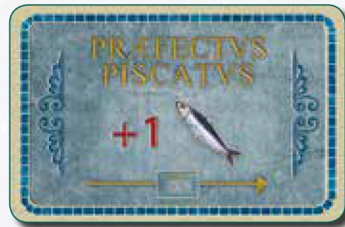
Игрок выбирает либо а) производство в одной провинции или б) получить монеты и бонусный товар.

а) Игрок выбирает провинцию, в которой ещё лежит маркер с 1-й или 2-мя рыбами на ячейке для жетонов провинций и забирает этот маркер себе, разместив его на свободной ячейке на своём складе. Кроме того, все дома в провинции производят одну единицу товара своего типа для своего владельца, как обычно. Если в этой провинции нет домов, игрок берет только маркер рыбы.

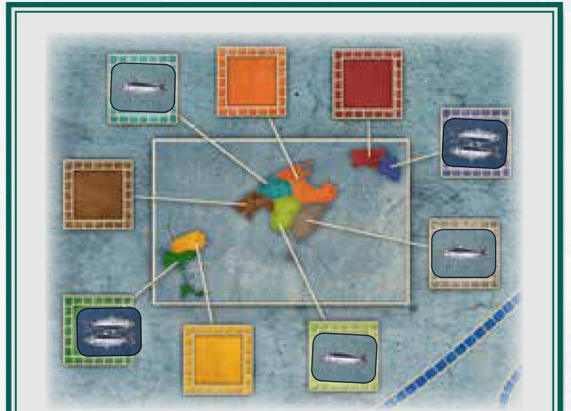
ИЛИ

б) Игрок берет 1 сестерций из банка за каждую неактивную провинцию, т. е. где на ячейке для жетонов провинций уже нет маркера рыбы. Кроме этого, он берёт 1 товар по своему выбору (кирпич, еда, инструмент, вино или ткань) из запаса и помещает его на своём складе. Затем игрок переворачивает каждый оставшийся маркер с 1-й рыбой, на обратную сторону, с 2-мя рыбами. Наконец он помещает 1 рыбу из запаса на каждую пустую ячейку для жетонов провинций.

Если игрок, у которого есть карта **PRÆFECTVS PISCATVS**, играет карту Префект (или копирует его свойство Дипломатом) и выбирает а), он **должен** взять 1 дополнительную рыбу из запаса, а затем передать карту **PRÆFECTVS PISCATVS** игроку справа. Если игрок выбирает б), он сохраняет карту **PRÆFECTVS PISCATVS** и не получает никакой дополнительной рыбы.



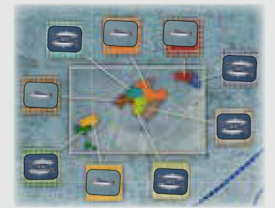
Подсказка по карте Префекта: на обратной стороне карты *Præfectvs Piscatvs* находится подсказка по карте Префекта.



4 провинции без рыбы не могут производить. Например, если для производства выбрана темно-зеленая провинция, игрок берет маркер с 2-мя рыбами и кладет его на свой склад. Все дома в темно-зеленой провинции производят товары как обычно.

Если вместо этого игрок выбирает получение монет и товара, в описанной выше ситуации, он получает 4 сестерция из банка, т. к. есть 4 пустых ячейки провинций. Также он берет 1 любой товар из запаса и помещает его на свой склад.

Наконец, игрок переворачивает все оставшиеся маркеры рыбы с 1 рыбой на сторону с 2 рыбами и помещает 1 рыбу из запаса на каждую пустую ячейку.



Рыба на складе игрока

Рыба хранится на складе, как и любой другой товар. Каждую пустую ячейку на складе может занимать только один маркер рыбы (с 1-й или 2-мя рыбами). Два маркера (с 1-й рыбой каждый) могут быть объединены в один маркер с 2-мя рыбами в любое время, также как и один маркер с 2-мя рыбами разменен по одному маркеру с 1-й рыбой каждый.

Фаза Рыбного рынка

Перед тем как начать свой ход, т. е. перед розыгрышем карты персонажа, игрок может пойти на Рыбный рынок. Когда игрок идет на Рыбный рынок первый раз за игру, он может начать с любой ячейки рынка по своему выбору. Для этого на выбранной ячейке он размещает свой маркер подсчета очков (из базовой игры Конкордия), платит необходимое количество рыбы из своего запаса и выполняет действие этого рыночного прилавка. После этого маркер подсчета очков перемещается в направлении, указанном стрелками. Игрок может пропускать прилавки, но на каждом таком прилавке он должен разместить по 1 сестерцию. Размещение маркера и пропуск прилавков не зависит от

Если игрок получает рыбу, которую он не может разместить, он должен немедленно её сбросить. Если ячейка на складе занята только одной рыбой, игрок может поместить другую рыбу, если необходимо, просто перевернув маркер на сторону с 2-мя рыбами.

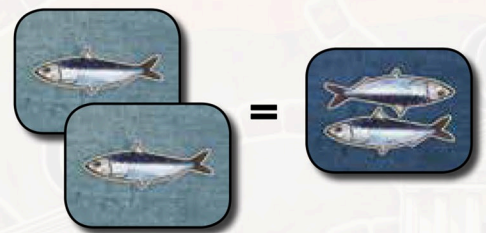
Подсчет очков за рыбу

Во время финального подсчета каждая рыба на складе считается за 3 сестерция (для подсчета очков богини VESTA).

наличия маркеров подсчета очков других игроков.

Во время фазы Рыбного рынка игрок может последовательно пойти на одну или несколько ячеек рынка. Каждая ячейка должна быть оплачена рыбой и может использоваться только один раз. Игрок должен остановиться, если снова достигнет ячейку рынка, с которой он начал свой ход. Игрок может использовать действие ячейки, с которой он начинает, только если он полностью обошел рыбный рынок.

Если игрок в свой ход передвигает свой маркер на ячейку рынка, на которой он хочет выполнить действие и на которой уже лежит(ат) монета(ы), он берет её(их) а затем выполняет действие этого прилавка, оплачивая его стоимостью рыбой. Каждый раз, когда игрок размещает или передвигает свой маркер на ячейку Рынка для выполнения действия, это действие



Если красный игрок хочет выполнить действие "Дом" после того, как выполнит действие "Деньги", он должен пропустить ячейку рынка под действием "Еда" и поместить туда 1 сестерций.

должно быть оплачено и выполнено. Также игрок обязан разместить 1 сестерций на каждой ячейке рынка, которую он пропускает. Если у игрока недостаточно рыбы или денег, чтобы оплатить расходы, он не может переместить свой маркер подсчета очков.

Каждое рыночное действие **может быть выполнено только один раз** за ход, когда на эту ячейку размещается (передвигается) маркер игрока.

Игрок должен иметь достаточно места на своем складе для размещения товаров, даже если позже они будут использованы для розыгрыша карты персонажа.

Особые правила Рыбного рынка на склоне горы

Во время фазы Рыбного рынка на склоне горы игрок размещает маркер на одну ячейку рынка и имеет доступ к двум прилавкам, которые он может использовать для выполнения действий (одного или обоих). Каждое действие д.б. оплачено и м.б. выполнено только один раз за ход в любом порядке.

Игрок может пропускать ячейки, выложив на каждую 1 сестерций.

С самой верхней ячейки игрок снова переходит на нижнюю ячейку рынка.



У красного игрока есть несколько товаров и монет, но он хочет построить 2 дома с картой *Архитектор* и поэтому использует Рыбный рынок: Он передвигает маркер от прилавка «Кирпич» к прилавку «Вино/ткань», размещает 1 сестерций на ячейке, которую он пропустил. После этого он платит 1 рыбу, а затем берет 1 ткань на склад. Затем красный игрок передвигает маркер к прилавку «Деньги» и размещает 1 сестерций на пропущенную ячейку, после чего платит 2 рыбы и получает 8 сестерций из банка.



Затем он продолжает свой ход, как и планировал, разыгрывая карту *Архитектор* со своей руки и строит 2 дома.

Действия рынка

Игрок платит 1 или 2 рыбы в банк, а затем:



Помещает 1 единицу указанного товара на свой склад.



Берет 3 или 8 сестерций из банка.



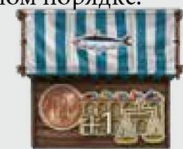
Покупает 1 карту персонажа в соответствии с обычными правилами карты *Сенатор* и оплачивает любые дополнительные расходы в обычном порядке.



Делает 1 шаг движения одним колонистом и строит 1 дом в соответствии с обычными правилами карты *Архитектор*.



Платит 1 еду либо 1 инструмент и размещает 1 нового сухопутного или морского колониста в столице (например, в городе Рим или на карте *Balearica* рядом с одним из домов игрока).



Берет 2 сестерция из банка, а затем покупает либо продаёт 1 тип товара в соответствии с обычными правилами карты *Торговец*.

Дополнение Рыбный рынок при игре с другими дополнениями Конкордии

Вариант игры с Рыбным рынком можно комбинировать с любым другим игровым полем Конкордии. Использование Рыбного рынка вместе с жетонами Форума из Конкордии Сальса и/или командной игрой Конкордии Венера (*Venus*) рекомендуется только для опытных игроков. Более высокая степень сложности обычно приводит к более длительному времени партии.

Вариант командной игры Конкордии Венера (*Venus*)

Сначала партнеры по команде кладут на стол выбранную(ые) ими карту(ы) персонажа(ей). Затем, активный игрок использует Рыбный рынок и разыгрывает выбранную(ые) карту(ы). Только после этого его партнер также использует Рыбный рынок и разыгрывает карту(ы).

Жетоны Форума из Конкордии Сальса и мини дополнения

Рыбу никогда нельзя обменивать на соль.

Все жетоны Форума, которые используются в сочетании с картой *Архитектор*, также могут использоваться при перемещении на 1 шаг движения и строительстве 1 дома в соответствии с прилавком на Рыбном рынке.

Фауст, Гай, Вит Марцелл или Секст: Эти жетоны Форума могут быть использованы в сочетании с действием Рыбного рынка.

Сервий Марцелл:

Этот жетон Форума также может быть использован в сочетании с действием «Торговца» на Рыбном рынке, игроки могут купить/продать до 2-х типов товаров.

Корнелий Сципион:

Этот жетон Форума также может быть использован в сочетании с действием «Сенатора» на Рыбном рынке.

Эмерит Сципион: Этот жетон Форума также может быть использован в сочетании с действием «Сенатора» на Рыбном рынке, но игроки должны заплатить 3 рыбы вместо 2, чтобы выполнить действие.

Клавдий Помпей: Игрок может сразу же продать маркер рыбы (с 1-й или 2-мя рыбами), взятый с ячейки жетона провинции, за 3 или 8 сестерций соответственно.

Донат Помпей: Игрок получает 1 сестерций если берёт маркер с 1-й рыбой в ячейке провинции и 2 если берёт с 2-мя рыбами.

Линус Помпей: Игрок сбрасывает маркер рыбы с ячейки провинции и получает самый ценный товар этой провинции.

Тиберий: Игрок берет маркер с 1-й рыбой из запаса вместо товара.