

Concordia. Venus ext.

2-6 60-120 min 12+

Правила игры

Игровые компоненты

Для игры также понадобятся следующие компоненты из базовой игры:

- Жетоны городов
- Маркеры бонусов
- Монеты
- Планшеты игроков
- Деревянные фишки

Дополнение Венера играбельно с любыми картами для базовой игры.

Ниже приведены компоненты дополнения Венера.

- 1 двустороннее игровое поле Ионическое море / Греция (Ionium / Hellas)
- 1 поле рынка карт (составляется из 2 частей)
- 1 планшет игрока
- 22 фишки белого цвета:
 - 3 морских колониста
 - 3 наземных колониста
 - 1 маркер ПО
 - 15 домов
- 19 фишек товаров:
 - Кирпичи
 - Еда
 - Инструменты
 - Вино
 - Ткань
- 102 карты персон:
 - 60 стартовых карт персон (по 10 на игрока)
 - 42 карты персон для рынка (колоды I - V)
- 1 карта Конкордия
- 1 карта Praefectus Magnus с объяснением её свойства.
- 6 карт-подсказок
- 1 карта Praefectus Magnus / Pantheon
- Монеты (номиналом 1, 2, 5 и 10 сестерциев)
- 1 правила игры
- 1 лист подготовки к игре
- 1 маркер хода

Личная или командная игра

Данное дополнение поддерживает 2 режима игры: индивидуальная игра для 2-5 игроков, и командная игра для 4 или 6 игроков (2 и 3 команды соответственно). Большая часть правил справедлива для обоих вариантов игры. Если правило работает по-разному для разных режимов, это выделено отдельно.

Индивидуальный режим для 2-5 игроков

В данном режиме каждый игрок играет сам за себя. Мы рекомендуем его для первой игры в Конкордию. Первая игра, вероятно, выйдет за рамки времени, указанные на коробке, особенно если вы играете впятером.

Командный режим для 4 или 6 игроков

Данный режим разработан для игры в 2 или 3 команды. Члены одной команды выигрывают или проигрывают вместе. В данном режиме важно думать не только о себе, но и о своём партнёре.

Ход игры

Подготовка к игре

Данный процесс подробно разобран на отдельном листе подготовки к игре.

Игровой поток

Игроки совершают свои ходы, передавая это право по часовой стрелке. Рука игрока состоит из карт персон. Ход игрока состоит в том, чтобы разыграть с руки 1 карту и выполнить написанное на ней действие. Карта помещается в личную стопку сброса игрока поверх остальных карт. В любой момент времени наверху стопки сброса должна лежать последняя разыгранная игроком карта. При помощи карты «Трибун» игрок забирает назад в руку все ранее разыгранные карты.

В режиме командной игры действие разыгранной карты применяется не только игроком, её разыгравшим, но и его сокомандником.

Конец игры

Игра завершается или если кто-то купил последнюю карту с рынка, или если кто-то построил свой последний (15-ый) дом. В любом случае игрок, чьё действие привело к срабатыванию триггера конца игры, получает карту «Конкордия». После этого все остальные игроки (или все остальные команды) совершают по своему последнему ходу, после чего происходит итоговый подсчёт ПО.

Подсчёт ПО

Каждая карта персоны связана с одним из древних богов. Эти боги вознаграждают игроков за различные достижения.

Если вы в первый раз играете в Конкордию (Венеру), мы рекомендуем вам играть в индивидуальный режим и произвести промежуточный подсчёт.

Карты персон

Трибун

1. Забрать карты

Игрок забирает все ранее разыгранные свои карты. Если он забирает больше 3 карт (включая карту трибуна), то он получает по 1 сестерцию за каждую карту, начиная с четвёртой.

2. 1 новый колонист

В дополнение игрок может разместить 1 колониста (морского или наземного) со своего планшета, заплатив за это 1 еды и 1 инструментов. Колонист может быть размещён только в столице.

Архитектор

1. Переместить колонистов

Количество ваших колонистов в игре – это количество шагов, которые ваши колонисты могут сделать в сумме за это действие. Наземные колонисты перемещаются только по коричневым линиям, а морские только по синим. Первый шаг колониста – это выход из его стартового города на смежный с ним путь. Все остальные его ходы будут проводить его через города на смежный с текущим путь. В конце своего перемещения колонист не может оказаться на пути, занятом другим колонистом. Колонист может пройти по занимаемому пути не останавливаясь, тратя очки перемещения в полном размере. Вы вправе распределять очки перемещения между всеми вашими колонистами в любом соотношении.

2. Построить дома (после всех перемещений)

Игрок может построить дом в каждом городе, соседствующем его колонисту. Стоимость постройки каждого дома состоит из 2 частей:

- Товары. 1 еды в городе с кирпичами или 1 кирпич + 1 ресурс того типа, что и город, в котором строится дом.
- Монеты. 1 сестерций в городе с кирпичами, 2 – в городе с едой, 3 – в городе с инструментами, 4 – в городе с вином, 5 – в городе с тканью.

Если вы строите дом в городе, где уже есть чужие дома, то стоимость в монетах увеличивается: умножьте базовую стоимость на количество домов в городе, которое получится после постройки вашего дома (например, если ваш дом станет третьим в городе – то умножайте на 3). Стоимость в товарах остаётся без изменений. Игрок не может иметь несколько домов в одном городе, также он не может строить дома в столице.

Командная игра. Колонист, который ещё находится в городе, не может быть использован для строительства дома.

Префект

Когда вы разыгрываете префекта, вы должны выбрать один из двух доступных вариантов:

- а) Игрок выбирает провинцию, где активируются все дома и производят товары. Игрок может выбрать только ту провинцию, маркер бонуса которой лежит стороной с товаром вверх. Игроку не обязательно иметь дома в этой провинции, в ней вообще может не быть домов. Игрок переворачивает маркер бонуса на сторону с монетой и получает 1 указанный на этом маркере товар. Все дома в этой провинции

приносят товары тех городов, в которых они находятся. Каждый дом производит 1 единицу товара. Товары идут хозяевам домов.

ИЛИ

- б) Вместо активации производства игрок может решить получить денежный бонус. За каждую видимую монету на маркерах бонусов провинций игрок получает по 1 сестерцию, после чего все маркеры бонусов переворачиваются стороной с товаром вверх.

Торговец

1. Игрок получает 3 сестерция (5 сестерциев с купленной на рынке карты торговца).
2. Игрок может поторговать 2 типами товаров с банком. Это означает, что он может продать 2 типа, купить 2 типа или 1 тип продать, а другой купить. Количество товаров в каждой сделке ограничено только наличием свободного места или наличием продаваемого товара на складе игрока. На складе каждая фишка товара занимает целиком 1 место. Торговля происходит по фиксированным ценам, которые указаны в верхней части планшета игрока.

Дипломат

Игрок совершает действие с карты персонажа, лежащей на самом верху стопки сброса любого из оппонентов, как будто эта карта принадлежит самому игроку. Дипломат не может копировать дипломата, а так же ему нечего копировать, если противник сыграл трибуна и забрал в руку все свои карты (его стопка сброса пуста).

Командный режим. Вы не можете копировать карту своего компаньона, так как вы не считаетесь оппонентами. Одна карта не может быть скопирована дважды участниками одной команды. Когда игрок копирует какую-либо карту, его партнёр тоже получает действие этой карты.

Магистр (только в индивидуальной игре)

Игрок повторяет действие карты персоны, сыгранной ходом ранее. Сенатор является исключением, он не может быть заново активирован магистром.

Колонист

Когда вы разыгрываете колониста, вы должны выбрать один из двух доступных вариантов:

- а) Игрок может вывести на поле новых колонистов, платя за каждого по 1 еды + 1 инструментов. Новые колонисты могут помещаться в столицу или в любой город, где у игрока есть дом.

ИЛИ

- б) Игрок получает 5 сестерциев + 1 сестерций за каждого его колониста на поле.

Специалисты

Все дома игрока, находящиеся в городах того же типа товара, что и специалист, активируются и приносят по 1 товара этого типа каждый.

Сенатор (только в индивидуальной игре)

Игрок может купить до 2 карт персон с рынка и взять их в руку. Цена покупки состоит из:

- Товары, указанные на красной полосе на карте.
- Плюс товары, указанные под картой на поле. Знак вопроса означает «любой товар».

После того, как игрок завершил покупку, все карты на рынке сдвигаются максимально влево, а рынок пополняется новыми картами из колоды (если они ещё остались).

Претор (только в командной игре)

Претор работает также, как и сенатор, но каждый из членов команды может купить не более 1 карты с рынка. Рынок пополняется только после того, как оба игрока команды завершили покупки.

Консул (только в индивидуальной игре)

Игрок может купить 1 карту персоны с рынка и взять её в руку. Цена покупки состоит только из товаров, указанных на красной полосе на карте, и не зависит от положения карты на рынке. Игнорируйте любые товары, указанные на поле под картой.

После того, как игрок совершил покупку, все карты на рынке сдвигаются максимально влево, а рынок пополняется новой картой из колоды (если она ещё не пуста).

Проконсул (только в командной игре)

Как и в случае с консулом, при помощи проконсула игрок может купить карту с рынка и взять её в руку. (Есть одно исключение, таким образом не может быть куплен другой проконсул.) После чего партнёр игрока разыгрывает другую карту персоны со своей руки и совершает её действие, но только он. Единственная карта, которую партнёр не может разыграть таким способом – это карта легата. Рынок пополняется только после того, как оба игрока команды завершили свои ходы.

Важно. То, что партнёр игрока разыгрывает карту, не меняет очерёдности хода. Маркер хода остаётся у первого игрока в течение всего этого действия в качестве напоминания.

Легат (только в командной игре)

Легат даёт возможность партнёру игрока немедленно разыграть карту с руки. Сначала активный игрок осматривает руку партнёра и в секрете от других команд показывает, какую карту он хотел бы сыграть. Партнёр решает, одобряет он такой выбор или нет. Если одобряет, то партнёр разыгрывает эту карту и первым совершает её действие, после чего игрок, сыгравший легата, совершает действие выбранной карты.

Важно. То, что партнёр игрока разыгрывает карту, не меняет очерёдности хода. Маркер хода остаётся у первого игрока в течение всего этого действия в качестве напоминания.

Карты двойного выбора

Префект / Архитектор, Архитектор / Торговец, Префект / Торговец.

У вас всегда есть выбор, действие какой персоны совершить. Это действие разыгрывается в точности по правилам розыгрыша выбранной персоны.

Режим индивидуальной игры. Выберите одну из представленных персон и совершите её действие.

Режим командной игры. Активный игрок выбирает одну из представленных персон и применяет её действие. Его партнёр обязан разыграть свойство второй персоны с карты.

Остальные правила

Praefectus Magnus

Если игрок, у которого в данный момент находится карта Praefectus Magnus, разыгрывает префекта (или использует дипломата, чтобы скопировать префекта) и выбирает бонус производства, то он получает двойной бонус с жетона бонуса активированной провинции (2 товара). Производство в городах провинции происходит по обычным правилам, без какого либо бонуса. После завершения хода игрок передаёт карту Praefectus Magnus игроку, сидящему справа от него (против часовой стрелки). Игрок обязан применить карту Praefectus Magnus и не может решить не получать бонуса и попридержать эту карту. Если игрок разыгрывает префекта и выбирает денежный бонус, то карта Praefectus Magnus не срабатывает и остаётся у этого игрока. Данная карта не может удвоить денежный бонус.

В режиме командной игры карта Praefectus Magnus работает как обычно, но приносит бонус только активному игроку, его компаньон получает обычное действие префекта.

Склад

На планшете каждого игрока изображён склад, в котором есть 12 мест для хранения товаров. На каждом месте может находиться только 1 фишка товара. В начале игры 4 места заняты колонистами, поэтому недоступны для товаров. Когда колонисты перемещаются на поле, они освобождают места на складе. Если все места на складе заняты, то вы не можете более получать товары. Вы не можете сбросить часть товаров, чтобы освободить место для других. Если игрок разово получает больше товаров, чем у него есть свободных мест, то он выбирает, какие из полученных товаров оставить, а какие вернуть в банк, но при этом он не может оставить место на складе свободным.

Торговля и лимиты компонентов

Игроки не могут торговать товарами друг с другом. Товары и монеты считаются бесконечными. У каждого игрока есть ровно 6 колонистов.

Пантеон

На этой карте показано как часто карты каких богов входят в игру в зависимости от количества игроков в партии.

Рынок карт персон

На полях Ионического моря и Кипра нет области рынка карт. Вместо этого вы должны использовать отдельное поле рынка карт, которое помещается рядом с основным полем при подготовке к игре. На обратной стороне этого отдельного поля есть альтернативный вариант распределения стоимости цен карт, вы можете использовать это поле рынка с любым из полей Конкордии. Если решили так и поступить, то положите новый рынок поверх напечатанного на поле.

Игровое поле «Ионическое море»

На данном поле есть особый путь между BRUNDISIUM и APOLLONIA, по которому наземные колонисты могут пересекать море. Для этого колонисту всё ещё требуется потратить очко движения, при этом он не может завершить ход на данном пути.

Для более напряжённой игры на этом поле при игре вдвоём или втроём, мы рекомендуем вам уменьшить количество городов до 22, изъяв из игры города с мест «В». В данном случае из игры выйдут 3 итальянские провинции, их легко можно закрыть полем рынка.

Специальные правила для командного режима игры

Команды

Игроки делятся на 2 (или 3) команды по 2 игрока в каждой. Партнёры по команде должны сидеть друг напротив друга.

Ходы

Ход игрока состоит из розыгрыша 1 карты с руки, карта помещается в его личную стопку сброса. Сначала действие карты совершает активный игрок, а затем его партнёр. Партнёр не разыгрывает свою карту, а просто совершает действие карты своего сокомандника (за исключением карт проконсула и легата).

Маркер хода

После того, как команда завершила свой ход (оба партнёра сделали по действию), оранжевый маркер хода передаётся от активного игрока игроку, сидящему слева от него (по часовой стрелке). После чего начинается ход следующей команды.

Сестерции и склад

Каждый из членов команды управляет своим складом отдельно. Они не могут обмениваться, торговать или одалживать друг другу ресурсы, карты персон или разные другие фишки. Сестерции – единственное исключение из этого правила. Игрок вправе взять у своего партнёра сестерции, которых ему не хватает на выполняемое действие, а партнёр не может ему в этом отказать.

Общение между партнёрами

Каждый игрок сам решает, какую карту сыграть и каким образом это сделать. Все решения партнёра всегда стоит уважать, даже если они идут в разрез с вашими планами. Перед началом игры следует обговорить формат переговоров между партнёрами, что разрешено, а что запрещено. Команде, которая менее искушена в игре, можно позволить больше в переговорах. В соответствии с правилами, розыгрыш карты легата – это **единственный путь** посмотреть карты на руке партнёра и предложить сыграть определённую карту.

Промежуточный подсчёт ПО

Когда игрок в первый раз разыгрывает карту трибуна, чтобы забрать в руку все ранее сыгранные карты, он должен произвести свой личный подсчёт ПО. Он подсчитывает свои текущие ПО по правилам итогового подсчёта и отмечает их своим маркером ПО на треке ПО.

После того, как все игроки сыграли своего трибуна в первый раз и отметили свои ПО на треке, происходит сравнение текущих достижений. Игрок с наибольшим отмеченным количеством ПО получает 2 сестерция. Игрок, занимающий второе место, получает 1 сестерций. Если наблюдается ничья за любое из мест, то все игроки, участвующие в ничье, получают означенное количество сестерциев (по 2 за 1 место и по 1 за 2 место). После этого все маркеры ПО возвращаются на отметку 0 ПО.

Мы не рекомендуем проводить промежуточный подсчёт ПО, если все игроки хорошо знакомы с игрой.

Конец игры

Если игрок покупает последнюю карту персоны с рынка или если он строит свой 15-ый дом, то он получает карту Конкордия, которая приносит ему 7 ПО при итоговом подсчёте.

Индивидуальный режим игры. Теперь каждый игрок делает по 1 последнему ходу.

Командный режим игры. После того, как команда завершила свой ход, у остальных команд остаётся по последнему ходу. (Ход команды – это совершение действий обоими игроками из-за розыгрыша карты персоны одним из членов команды.)

После того, как все сделали свой последний ход, проводится итоговый подсчёт ПО (описано ниже). Побеждает игрок / команда, набравшая больше всех ПО. В случае ничьи, побеждает игрок / команда, у которой находится карта PRÆFECTUS MAGNUS, или которая должна её получить раньше, по обычному кругу передачи этой карты (против часовой стрелки).

Количество ПО команды определяется как сумма ПО её игроков, после того, как каждый игрок закончил их подсчёт.

На карте легата указаны 3 древних бога, поэтому он учитывается и при получении бонуса от Юпитера, и от Сатурна, и от Венеры.

Итоговый подсчёт ПО

Каждая карта персоны связана с одним из богов, который награждает игрока за достижения в определённых сферах. Сначала игроки собирают все свои карты (из руки и из личной стопки сброса) и рассортировывают их по богам. На обратной стороне карты-подсказки имеется памятка по присутствующим в игре богам и по их свойствам. Каждая карта определённого бога приносит столько ПО сколько этот бог даёт игроку за его достижения (т.е. количество карт одного бога – это множитель его бонуса игроку). Все полученные ПО отмечаются на треке ПО. Мы рекомендуем вам сначала учесть полученные ПО всех игроков от Весты, затем от Юпитера, и т.д.

- **Веста**

Продайте все товары со склада по базовой цене. Вы получаете по 1 ПО за каждые ваши 10 сестерциев, сдача не учитывается.

- **Юпитер**

Получите по 1 ПО за каждый ваш дом не в городе с кирпичами.

- **Сатурн**

Получите по 1 ПО за каждую провинцию, где есть хотя бы 1 ваш дом.

- **Венера**

Индивидуальный режим. Получите 2 ПО за каждую провинцию с хотя бы 2 вашими домами.

Командный режим. Получите по 1 ПО за каждую провинцию, где есть хотя бы по 1 дому вашему и вашего партнёра по команде.

- **Меркурий**

Получите по 2 ПО за каждый тип товаров, который вы производите.

- **Марс**

Получите по 2 ПО за каждого вашего колониста, выставленного на поле.

- **Минерва**

Получите указанное на карте число ПО за каждый город с товаром того типа, что указан на карте, в котором есть ваш дом.

Подготовка к игре

1. Распределите жетоны городов

- a. Перемешайте все 30 жетонов городов рубашками вверх. Рассортируйте жетоны по стопкам в соответствии с буквами на их рубашках. (Так как на карте Греции нет городов с литерой D, то все жетоны с D удаляются из игры.)
- b. Распределите жетоны по городам в соответствии с буквами на рубашках.
- c. Переверните все жетоны стороной с товаром вверх.

2. Разложите маркеры бонусов

Определите самый дорогой производимый товар для каждой провинции: ткань – 7 сестерциев, вино – 6, инструменты – 5, еда – 4, а кирпич – 3. Поместите в ячейку каждой провинции на миникарте по маркеру бонуса, соответствующему самому дорогому товару провинции.

3. Подготовьте колоду карт

- a. Два режима. Индивидуальный режим использует 30 карт со значком колонны на их рубашках, а командный режим – 30 карт со значком сцепленных колец.
- b. Карты рассортировываются на стопки по значению римских цифр, указанных на их рубашках (I - V).
- c. Карты с номерами большими, чем число игроков в партии, убираются из игры. Оставшиеся стопки перемешиваются каждая отдельно, а затем складываются стопкой так, чтобы номера карт увеличивались сверху вниз. На самом верху колоды будут I, за ними II и т.д.
- d. Верхние 7 карт из колоды вскрываются и помещаются на рынок. Оставшуюся колоду поместите рядом с полем и картой Конкордия.

4. Первый игрок

Первый игрок определяется случайным образом. Последнему игроку отдаётся карта Praefectus Magnus.

5. Только для командного режима игры

Все игроки делятся на команды по 2 человека. Игроки одной команды садятся друг напротив друга.

6. Подготовка игрока

Каждый игрок выбирает цвет и получает все компоненты этого цвета. Он помещает маркер ПО на ячейку 0 трека ПО, 1 наземного и 1 морского колониста в столицу. При командном режиме игры второй игрок каждой команды помещает своих стартовых колонистов в любой город по своему выбору, но не в соседний со столицей город. Если выбранный город смежен только коричневым или только синим путям, то выставляются 2 колониста одного типа (2 наземных или 2 морских соответственно).

Остальных своих 4 колонистов игроки помещают на 4 места на складе. Также на склад помещается 6 фишек товаров: 2 еды, 1 ткань, 1 вино, 1 кирпич и 1 инструменты. Таким образом, на старте игры на складе занято 10 из 12 мест.

Игрок размещает в личной зоне 15 домов и карту-подсказку.

В индивидуальном режиме игры игроки берут по 8 стартовых карт, на рубашках которых имеется значок колонны. Первый игрок получает 5 сестерциев, второй – 6 и т.д.

В командном режиме игры игроки берут по 7 стартовых карт, на рубашках которых имеется значок сцепленных колец, но возвращают одну из них в коробку, поэтому каждый игрок начинает партию в 6 картами на руке. Первый игрок в команде сбрасывает дипломата, а второй архитектора. Оба игрока первой команды получают по 5 сестерций, второй команды - по 6, а третьей - по 7.

Командная игра и Конкордия Сальса / Галлия

Сальса

Если вы используете модуль форума вместе с Венерой, то помните следующее:

1. Тайл форума может быть использован только его непосредственным владельцем, не его партнёром.
2. Если одному игроку не хватает сестерциев, чтобы активировать файл форума, то он как обычно может воспользоваться кошельком сокомандника.
3. Когда разыгрывается карта трибуна, то тайл форума могут взять оба игрока команды. Они суммируют количество своих возвращаемых карт, а затем распределяют эти очки найма между собой в любых долях.

Форум пополняется только после того как оба игрока возьмут по тайлу форума (если могут).

Галлия

Второй игрок в команде на старте игры помещает своих колонистов в любой город по своему выбору, но не в соседний со столицей город. Так как на карте Галии морской колонист до поры до времени заблокирован, то второй игрок размещает 1 своего наземного колониста в любой город.

Базовая игра

Карты персон Венеры могут быть использованы для игры в базовую Конкордию. Для этого необходимо произвести некоторые манипуляции с картами:

1. Возьмите все карты со значком колонны на рубашке.
2. Замените все 4 карты для рынка, связанные с Венерой, на карты, на которых нет ни значка колонны, ни значка сцепленных колец.



3. Каменщик замешивается в колоду I, а не в II.
4. Игроки не используют карту магистра, верните их в колоды.