

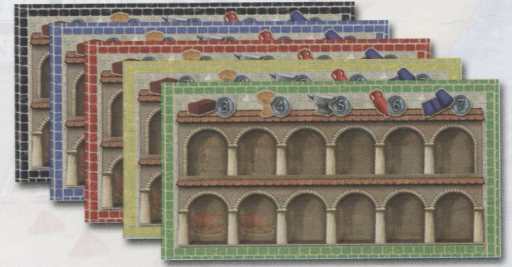
CONCORDIA SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

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








5 pakhuisen



110 houten speelstukken in de spelerskleuren rood, groen, geel, blauw en zwart; per speler:

3 zeekolonisten  3 landkolonisten  1 scoresteen  15 huizen 

80 houten goederenstenen:

baksteen  graan  gereedschap  wijn  doek 

72 speelkaarten:



65 personenkaarten:
35 startkaarten, 7 per speler



30 aanbodkaarten,
stapels I-V



Concordia-
kaart



kaart
"Praefectus
Magnus"



5 overzichts-
kaarten



30 stadsfiches



24 bonusfiches

Munten (1, 2, 5 en 10 sestertiën)



1 bijlage met introductie en voorbereiding
De spelregels

SPELOVERZICHT

Vorbereiding

Zie de bijlage voor een gedetailleerd overzicht van de voorbereidingen van Concordia. Verwijder de niet benodigde kaarten (afhankelijk van het aantal spelers) uit het spel. Bepaal een startspeler door loting en geef de speler rechts van de startspeler de kaart "Praefectus Magnus".

Spelverloop

De spelers voeren steeds met de klok mee hun beurt uit. Deze bestaat uit het spelen van 1 handkaart en het uitvoeren van de daarop aangegeven actie. De hand van een speler

bevat al zijn niet gespeelde personenkaarten. Met zijn gespeelde kaarten vormt hij een persoonlijke aflegstapel, waarbij uitsluitend de bovenste (laatst gespeelde) kaart zichtbaar is. Met de kaart "Tribuun" neemt een speler al zijn tot dan toe gespeelde kaarten weer in zijn hand.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat een speler de laatste kaart van het kaartenspoor heeft gekocht of nadat een speler zijn 15^e huis heeft gebouwd. In beide gevallen krijgt de betreffende speler de Concordiakaart.

Iedere andere speler voert nu nog 1 beurt uit. Daarna telt iedere speler zijn punten.

Puntentelling

Elke personenkaart is aan een bepaalde god gerelateerd. Deze belonen de spelers voor bepaalde prestaties (zoals onder andere het aantal bevolkte provincies of het aantal kolonisten).

Als de spelers Concordia voor het eerst spelen, raden we aan om een tussentijdse telling in te lassen. Deze (en de eindtelling) worden op de laatste bladzijde gedetailleerd beschreven.

PERSONENKAARTEN



TRIBUUN

1. Kaarten terugnemen

De speler neemt al zijn tot dan toe gespeelde kaarten terug in zijn hand. Neemt hij er meer dan 3 terug (tel de Tribuunkaart zelf ook mee!), dan krijgt hij 1 sestertie van de bank voor elke teruggenomen kaart boven de 3.

2. 1 nieuwe kolonist

Daarnaast mag de speler 1 nieuwe kolonist aanstellen door 1 graan en 1 gereedschap aan de bank te betalen. Hij neemt dan naar keuze 1 zee- of landkolonist uit zijn pakhuis en zet deze in Roma.

Voorbeeld

Een speler die tot nu toe 4 kaarten heeft gespeeld, besluit om de Tribuunkaart te spelen. Hij neemt daardoor 5 kaarten terug in zijn hand en ontvangt 2 sestertiën van de bank.

Hij wil daarnaast ook een nieuwe kolonist op het speelbord zetten. Hij betaalt 1 graan en 1 gereedschap aan de bank en zet de nieuwe kolonist in Roma op het speelbord. Daardoor komt er ook een extra locatie in het pakhuis van de speler vrij.



PERSONENKAARTEN



ARCHITECT

1. Kolonisten verplaatsen

De speler mag zoveel verplaatsingen doen als het aantal kolonisten dat hij op het speelbord heeft. Deze mag hij naar believen over zijn kolonisten verdelen. De speler mag landkolonisten uitsluitend via bruine landroutes verplaatsen en zeekolonisten uitsluitend via de blauwe zeeroutes. De eerste verplaatsing van een kolonist bestaat altijd uit een stap van zijn beginstad naar een direct aangrenzende route. Vanaf dat moment verplaatst een speler deze kolonist steeds door een stad naar een daaropvolgende route. Elke stap geldt als 1 verplaatsing. Een speler mag routes met andere kolonisten passeren (waarbij een stap naar een bezette route ook als 1 verplaatsing geldt), maar er niet eindigen.

2. Huizen bouwen (na alle verplaatsingen)

Nadat de speler al zijn verplaatsingen heeft gedaan, mag hij huizen bouwen in steden die aan een route met een eigen kolonist grenzen. Hij betaalt daarvoor goederen en geld aan de bank:

- Goederen: 1 graan in een baksteenstad, of in elke andere stad 1 baksteen plus het product dat er wordt geproduceerd.
- Munten: 1 sestertie in een baksteenstad, 2 sestertiën in een graanstad, 3 in een gereedschapstad, 4 in een wijnstad en 5 in een doekstad.

Bouwt een speler een huis in een stad waar al huizen van andere spelers staan, dan moet hij voor elk van deze huizen nogmaals het hierboven genoemde geldbedrag betalen. Hij hoeft geen extra goederen in te leveren. Een speler mag niet meer dan 1 huis in een stad hebben en niemand mag in Roma een huis bouwen.

Rood heeft 3 kolonisten op het speelbord (1 landkolonist tussen Colonia A. en Novaria, en 2 kolonisten in Roma). Hij mag daarom 3 verplaatsingen doen. De zwarte pijlen in de afbeelding geven aan hoe hij zijn verplaatsingen verdeelt. Hij verplaatst de zeekolonist in Roma naar de zeeroute richting Massilia (1 verplaatsing). De landkolonist in Roma gaat in 2 stappen naar de landroute tussen Aquileia en Vindobona (2 verplaatsingen).



Hij heeft zijn 3 verplaatsingen verbruikt en mag nu huizen bouwen. Er grenzen 5 steden aan routes met zijn kolonisten, maar op Colonia A. mag hij daar al een huis heeft.

Hij heeft voldoende geld en goederen om 3 huizen te bouwen. Hij bouwt een huis in Massilia (5 sestertiën, 1 doek en 1 baksteen), in Novaria (4 sestertiën, 1 wijn en 1 baksteen) en in Aquileia (6 sestertiën, 1 graan en 1 baksteen). Een huis in een graanstad kost in principe maar 2 sestertiën, 1 graan en 1 baksteen, maar omdat er al 2 huizen in Aquileia stonden, betaalt hij voor elk van deze steden nog eens 2 sestertiën. Hij betaalt de goederen en het geld aan de bank en zet zijn 3 huizen op de genoemde steden.



PREFECT

De speler kiest 1 van de volgende 2 mogelijkheden:

a) Hij kiest een provincie, waar alle huizen **goederen produceren**. Hij mag uitsluitend een provincie kiezen waarvan het bonusfiche de productkant laat zien. Het is niet van belang welke spelers al dan niet een huis in de betreffende provincie hebben. De speler ontvangt 1 eenheid van het op het bonusfiche afgebeelde product, waarna hij het fiche omdraait (naar de geldkant). Daarna produceert elk huis in de gekozen provincie 1 eenheid van het door de betreffende stad geproduceerde product (van de bank naar de eigenaar van het huis).

of

b) Hij kiest voor **geld verdienen**. In dit geval wordt er niets geproduceerd, maar krijgt de speler 1 sestertie van de bank voor elk zichtbaar muntsymbool op de bonusfiches. Daarna draait hij alle bonusfiches terug naar de productkant.

Syria kan nog produceren, want het bonusfiche ervan toont de productkant. Rood speelt de Prefectkaart, kiest Syria en ontvangt een bonus van 1 doek (zoals aangegeven op het bonusfiche). Hij draait het fiche naar de geldkant. Nu produceren alle huizen in Syria: Rood en Blauw krijgen ieder 1 graan en Geel krijgt 1 doek.

Zou Rood in de hieronder afgebeelde situatie voor mogelijkheid b (geld verdienen) gekozen hebben, dan had hij 6 sestertiën gekregen (we nemen even aan dat de andere bonusfiches op het speelbord geen munten tonen). Daarna zou hij de bonusfiches weer naar de productkant moeten draaien.



KOLONIST

De speler kiest 1 van de 2 volgende mogelijkheden:

a) Hij mag zoveel kolonisten op het speelbord zetten als hij wil tegen betaling van 1 graan en 1 gereedschap per kolonist. Hij moet een gekochte kolonist in Roma of in een stad met een eigen huis zetten.

of

b) Hij ontvangt 5 sestertiën plus 1 sestertie voor elk van zijn eigen kolonisten op het speelbord.

Rood heeft 2 graan en 3 gereedschap in zijn pakhuis en speelt de Kolonistkaart. Hij betaalt 2 graan en 2 gereedschap en zet 2 kolonisten op het speelbord. Hij besluit een nieuwe zeekolonist in Roma en een nieuwe landkolonist in Massilia te zetten. Hij had er ook voor kunnen kiezen om een kolonist in Aquileia te zetten, maar niet in Novaria, want daar heeft hij geen huis. Hij had ook beide kolonisten in dezelfde stad mogen zetten. –



PERSONENKAARTEN

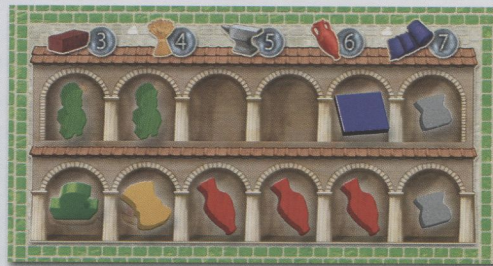


KOOPMAN

De speler voert de volgende 2 stappen in de aangegeven volgorde uit:

- Hij ontvangt 3 sestertiën (of 5 als het om een Koopman uit de stapel aanbodkaarten gaat).
- Daarna mag hij in maximaal 2 soorten goederen handelen. Dat betekent dat hij 2 soorten mag verkopen óf 2 soorten mag kopen óf 1 soort mag verkopen en 1 andere soort mag kopen. Het aantal eenheden dat hij mag kopen en/of verkopen wordt beperkt door het beschikbare geld en vrije locaties in zijn pakhuis. Elke goederensoort heeft een vaste prijs, aangegeven op de pakhuisen.

Groen heeft 2 sestertiën en het hieronder afgebeelde pakhuis. Hij speelt de Koopmankaart en ontvangt 3 sestertiën (het is één van zijn startkaarten). Nu verkoopt hij 3 wijn aan de bank voor 18 sestertiën (3 x 6), zodat hij nu 23 sestertiën heeft. Hij wil daar bakstenen voor kopen. Hij zou er 7 kunnen betalen, maar heeft in zijn pakhuis slechts plaats voor 5 eenheden. Hij besluit om er 4 te kopen en betaalt 12 sestertiën (4 x 3) aan de bank. Groen had er ook graag een graan bij gekocht, maar omdat hij al in 2 goederen heeft gehandeld, moet hij het daarbij laten.



DIPLOMAAT

De speler voert een actie uit van een personenkaart die **op dit moment** bovenop de aflegstapel van één van de andere spelers ligt. Hij doet dit alsof hij de betreffende kaart zelf zou hebben gespeeld. Het is niet toegestaan om een actie die door een andere Diplomaat is uitgevoerd te kopiëren, tenzij de betreffende personenkaart nog steeds bovenop een aflegstapel ligt.

De afbeelding laat de laatst gespeelde personenkaarten van de andere spelers zien. De 5^e speler speelt nu een Diplomaatkaart. Hij mag nu kiezen of hij de actie van de Senator, de Architect of de Prefect uitvoert.



SENATOR

De speler mag ten hoogste 2 personenkaarten van het kaartenspoor kopen en in zijn hand nemen. De prijs van een kaart bedraagt:

- de goederen die in het rode veld op de kaart zijn afgebeeld; **plus**
- de goederen die onder de kaart op het speelbord zijn afgebeeld. **Opmerking:** een vraagteken staat voor een product naar keuze.

Nadat de speler al zijn aankopen heeft gedaan, schuift hij alle personenkaarten op het kaartenspoor zover mogelijk naar links, zodat er geen gaten meer zijn, en vult hij de lege plek(ken) aan de rechterkant met nieuwe (open) kaarten van de gedekte stapel aan, indien voorradig.

De afbeelding toont de goedkoopste 4 kaarten op het kaartenspoor: De speler wil de Koopman- en de Architectkaart kopen. Hij betaalt voor de Koopman 1 wijn en voor de Architect 1 gereedschap en 1 baksteen aan de bank. Hij had ook iets anders dan baksteen mogen betalen, omdat er een vraagtekensymbool onder de Architect staat. Hij neemt beide kaarten nu in zijn hand. Hij schuift de Prefectkaart 1 plaats en alle andere resterende kaarten 2 plaatsen naar links en vult de 2 vrije plaatsen aan met kaarten van de gedekte stapel. **Ter verduidelijking:** de Boerkaart zou 1 baksteen, 1 graan en 1 doek hebben gekost.



CONSUL

De speler mag één personenkaart van het kaartenspoor in zijn hand nemen. Hij betaalt daarvoor uitsluitend de goederen die in het rode veld op de betreffende kaart zijn afgebeeld. Hij negeert de symbolen die onder de kaart op het speelbord staan. Net als bij de Senator, schuift hij de overgebleven kaarten op het kaartenspoor naar links en vult hij de lege plek aan de rechterkant met een nieuwe kaart van de gedekte stapel aan, indien voorradig.

De speler wil de Kolonistkaart kopen, die op de 6^e positie van het kaartenspoor ligt. Hij hoeft maar 1 graan te betalen, omdat hij de goederen op het speelbord mag negeren. Hij mag echter niet meer dan 1 kaart kopen. Hij neemt de Kolonistkaart in zijn hand en schuift de Prefectkaart 1 plaats naar links. Nu vult hij de vrijgekomen plek aan de rechterkant met een nieuwe kaart van de gedekte stapel aan.



SPECIALIST

(Metselaar, Boer, Smid, Wijnboer, Wever)

Alle aan de specialist gerelateerde huizen van de speler produceren 1 eenheid van het betreffende product.

De speler heeft 4 huizen in wijnsteden en speelt de Wijnboerkaart. Hij krijgt 4 wijn en legt deze op 4 lege locaties in zijn pakhuis. De andere spelers krijgen geen goederen. **Opmerking:** heeft een speler niet voldoende vrije locaties in zijn pakhuis, dan krijgt hij er zoveel als hij kan opslaan.

CONCORDIA

Voorbereiding

1. Stadsfiches verdelen

- Schud de 30 stadsfiches gedekt (met de letterkant naar boven). *Verwijder de stadsfiches met letter "P" uit het spel als met het speelbord "Italia" wordt gespeeld.*
- Leg op elke stad op het speelbord een stadsfiche met de corresponderende letter.
- Draai nu alle stadsfiches op het speelbord om, zodat te zien is welke goederen de steden produceren.

2. Bonusfiches teekennen

Bepaal voor elke provincie de meest waardevolle goederensoort die er wordt geproduceerd. Leg een bonusfiche van de betreffende soort naast de naam van de provincie linksboven op het speelbord. De waarden van de goederen bedragen:

Doek 7, Wijn 6, Gereedschap 5, Graan 4 en Baksteen 3.

Voorbeeld: op de afbeelding hiernaast zijn al stadsfiches in de provincies Asia en Syria gelegd. In Asia is het meest waardevolle product "gereedschap" en in Syria "doek". De betreffende bonusfiches zijn linksboven op het speelbord gelegd. Zo worden ook de andere provincies afgehandeld.

3. Stapel kaarten voorbereiden

- Sorteer de 30 aanbodkaarten op de Romeinse cijfers I tot en met V (op de achterkant).

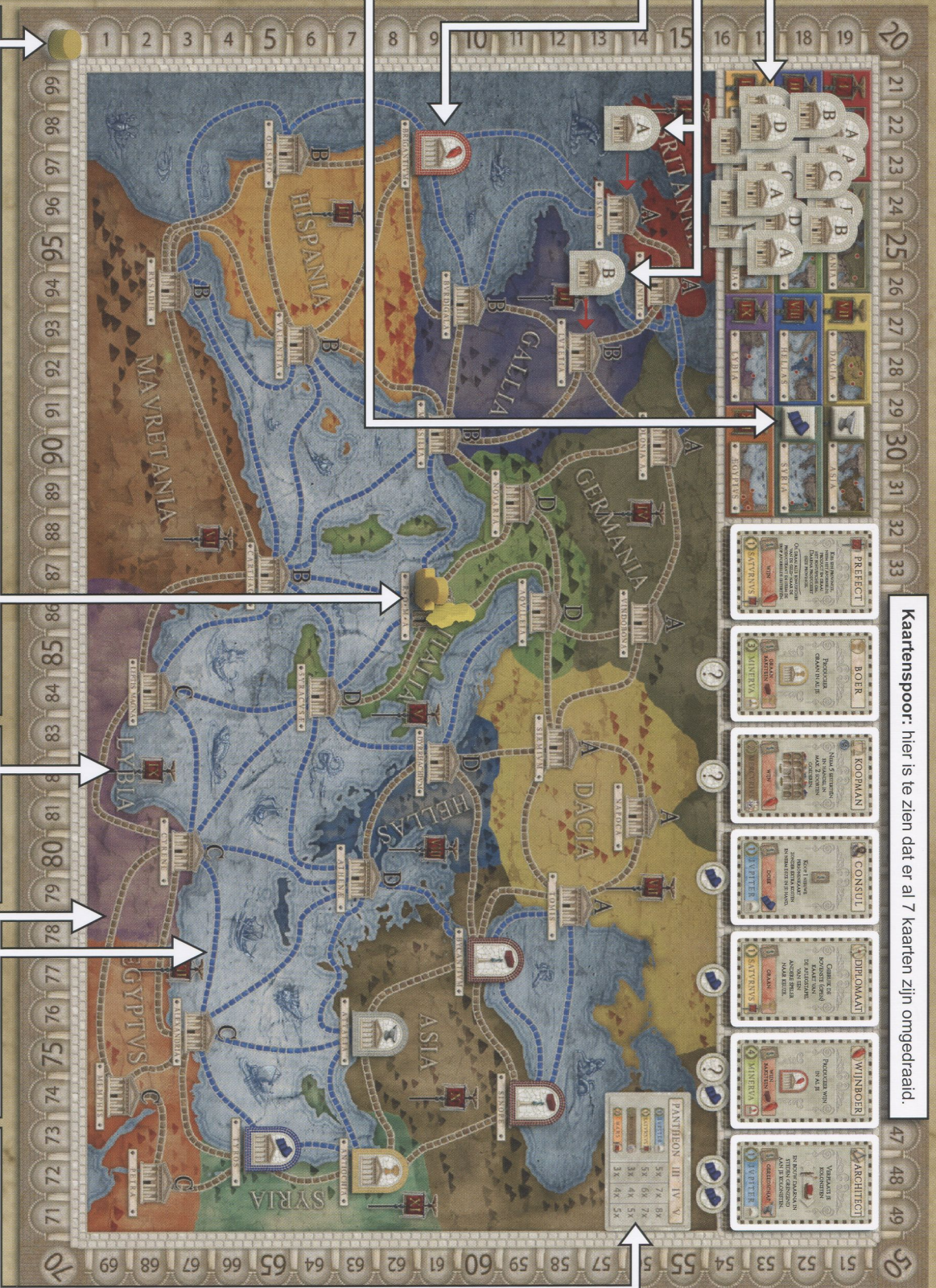


- Verwijder kaarten met een hoger nummer (Romeins cijfer) dan het aantal deelnemende spelers uit het spel

(voorbeeld: verwijder de stapels IV en V als er 3 spelers meedoen). Schud de overgebleven stapels apart en leg deze op elkaar: stapel I komt bovenaan, daaronder stapel II, enzovoort.



- Draai nu steeds de bovenste kaart van de stapel om en leg deze op het meest linkse vrije veld van het kaartenpoor, totdat er 7 open kaarten liggen. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel naast het speelbord. Leg de Concordiakaart ermaast.



Kaartenspoor: hier is te zien dat er al 7 kaarten zijn omgedraaid.

4. Materiaal voor de spelers

Iedere speler (in dit voorbeeld Geel) zet 1 land- en 1 zeekolonist op Roma en zijn ronde scoresteen op veld 0 van het scorespoor. Hij vult zijn pakhuis met 2 landkolonisten, 2 zeekolonisten, 2 graan, 1 doek, 1 wijn, 1 baksteen en 1 gereedschap. Daarmee zijn 10 van de 12 pakhuislocaties bezet.

Verder krijgt hij de 15 huizen en 7 startkaarten in zijn kleur. De startspeler (door loting bepaald) krijgt 5 sestertien, de speler links van hem 6 sestertien, enzovoort (iedere speler krijgt steeds 1 sestertie meer dan de speler rechts van hem). De speler rechts van de startspeler (de laatste speler) ontvangt daarnaast de kaart "Praefectus Magnus".



Opmerking: op de achterkant van het pakhuis staat bovenstaande symbolisch weergegeven.

Provincie

Lybia is één van de 12 provincies van het toenmalige Romeinse Rijk. In elke provincie liggen 2 of 3 steden. **Opmerking:** het speelbord "Italia" toont 11 provincies.

Route

Een route is de verbinding tussen 2 steden. Er zijn routes voor landkolonisten (bruin) en zeekolonisten (blauw). Er kan nooit meer dan 1 kolonist op een route staan.

Pantheon

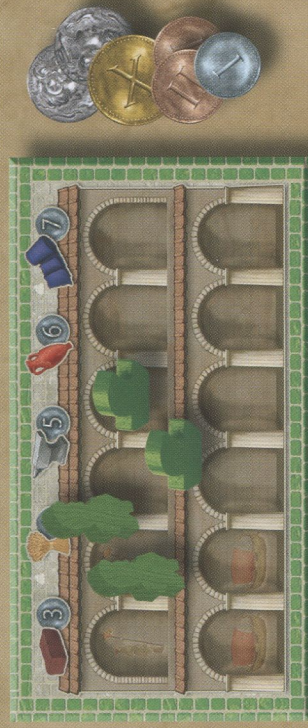
Voor elk spelers-aantal is hier aangegeven hoe vaak een bepaalde god voorkomt in de stapel aanbodkaarten.

Spelverloop: de spelers spelen steeds één personenkaart en voeren de daarop aangegeven actie uit.

CONCORDIA

VARIANT

In deze variant krijgen de spelers aan het begin van het spel nog geen goederen. Het pakhuis van iedere speler bevat dus uitsluitend 4 kolonisten. De startspeler krijgt echter 25 sestertiën, de speler links van hem 26 sestertiën, enzovoort. Iedere speler mag aan het begin van zijn eerste beurt zoveel (verschillende) goederen kopen als hij wil tegen de standaardprijs (zolang hij deze kan opslaan, natuurlijk). Deze variant zorgt ervoor dat de spelers veel flexibeler startsituaties hebben.



ROMEINSE GODEN

en hun belang in het spel

VESTA

is de godin van huis en haard. Zij belooft de deugd "welvaart". De spelers bewijzen hun eer aan haar met hun verzamelde geld en hun opgeslagen goederen.

JUPITER

is de machtigste godheid en voogd van het Romeinse Rijk. Hij belooft de deugd "stedenbouw", te zien aan het aantal gebouwde huizen in niet-baksteensteden.

SATVRNVS

is de god van zaaien en landbouw. Hij belooft de deugd "agricultuur", wat de spelers aantonen door middel van het bouwen van huizen in verschillende provincies.

MERCVRIVS

is de god van handel en diefstal. Hij belooft de deugd "diversiteit". De spelers demonstreren dit met het aantal verschillende goederensoorten dat ze produceren.

MARS

is de god van oorlog en vruchtbaarheid. Hij belooft de deugd "kolonisatie", af te meten aan het

aantal kolonisten dat een speler op het speelbord heeft.

MINERVA







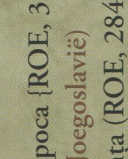
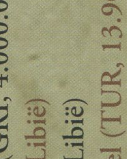
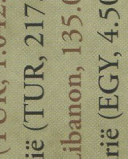
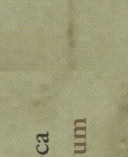
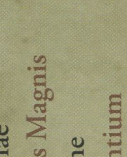
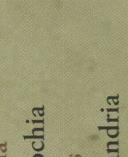


is de godin van ambacht, verstand en kunst. Zij belooft de deugd "ambachtelijkheid", te zien aan het aantal huizen dat aan een bepaald ambacht is gewijd.

CONCORDIA

is de godin van harmonie en eendracht. Zij belooft de deugd "harmonie". De speler die het spel op vredelievende wijze eindigt, bewijst haar daarmee de eer.

OUDE STEDEN IN HET HEDEN

Steden op het speelbord "Imperium" op volgorde van provincie I (Britannia) tot en met XII (Aegyptus)

OUDE NAAM	MODERNE NAAM	OUDE NAAM	MODERNE NAAM
 Londinium	Isca Dumnoniorum	Napoca	Cluj-Napoca (ROE, 325.000 inwoners)
 Lutetia	Londen (GB, 8.300.000 inwoners)	Sirmium	ruïnes (Joegoslavië)
 Burdigala	Parijs (FRA, 12.000.000 inwoners)	Tomi	Constanța (ROE, 284.000 inwoners)
 Massilia	Bordeaux (FRA, 1.100.000 inwoners)	Dyrrhachium	Durrës (ALB, 208.000 inwoners)
 Brigantium	Marseille (FRA, 1.600.000 inwoners)	Athenae	Athene (GRI, 4.000.000 inwoners)
 Olisipo	A Coruña (SPA, 246.000 inwoners)	Leptis Magnis	ruïnes (Libië)
 Valentia	Lissabon (POR, 2.800.000 inwoners)	Cyrene	ruïnes (Libië)
 Colonia Agrippina	Valencia (SPA, 1.700.000 inwoners)	Bycantium	Istanboel (TUR, 13.900.000 inwoners)
 Vindobona	Keulen (DUI, 1.010.000 inwoners)	Sinope	Sinop (TUR, 39.000 inwoners)
 Novaria	Wenen (OOS, 2.400.000 inwoners)	Attalia	Antalya (TUR, 1.042.000 inwoners)
 Aquileia	Novara (ITA, 105.000 inwoners)	Antiochia	Antiochië (TUR, 217.000 inwoners)
 Syracusae	Aquileia (ITA, 3.500 inwoners)	Tyros	Tyros (Libanon, 135.000 inwoners)
 Rusadir	Syracuse (ITA, 119.000 inwoners)	Alexandria	Alexandrië (EGY, 4.500.000 inwoners)
 Carthago	Melilla (SPA, 73.000 inwoners)	Memphis	ruïnes (Egypte)
	Carthago (TUN, 21.000 inwoners)	Petra	ruïnes (Jordanië)