

AEGYPTUS

AILA	Abu Simbel	MEROE	Begrawija
ALEXANDRIA	Aqaba	MYOS HORMOS	Quseir
BERENICE	Alexandria	NAPATA	Karima
GAZA	Baranis	OASIS PARVA	El Bahriya
HIBIS	Gaza	OXYRHYNCHUS	El Bahnasa
JERUSALEM	El Kharga	PETRA	Petra
KERMA	Jerusalem	RHAITHOU	El Tor
KLYSMA	Kerma	SYENE	Aswan
LEUKE KOME	Suez	TAMIATHIS	Damietta
LYOPOLIS	Wadi Ainounah	THEBAE	Thebes
MEMPHIS	Asyut	TRIMITHIS	Amheida, El Dakhla
	Mit Rahina		

CRETA

BIENNOS	Kantanos-Selino	LAPPA	Argiroupoli
CHERSONASOS	Limenas Chersonisou	LYKTOS	Lyctus
ELEUTHERNA	Eleftherna	MATALON	Matala
ELYROS	Rodovani	OLUS	Elounta
GAVDOS	Gavdos	PHALASARNA	Phalasarna
GORTYN	Agioi Deki	POLYRRHENIA	Polirrinia
HIERAPYTNA	Ierapetra	PRAISOS	Praisos
INATOS	Tsoutsouros	PSYCHEION	Agios Pavlos
ITANOS	Itanos	RHETHYMNA	Rhethymno
KNOSSOS	Knossos	TARRHA	Agia Roumeli
KYDONIA	Chania		

Impresszum

A szerző és a kiadó reméli, hogy jó szórakozást nyújt a játék, és köszöni mindenkinek, aki segített létrehozni ezt a kiegészítőt a Concordiahoz. Különösen az alábbiaknak: Claudia Barmbold, Mark Bigney, Stephan Borowski, Rüdi-ger Kuntze, Tjaard Lamprecht és Thomas Mumm.

Szerző: Mac Gerdts, Frank Lamprecht
Grafika: Marina Fahrenbach, Copyright: © 2017
PD-Verlag, Everstorfer Str. 19, D-21258 Heidenau, www.pd-verlag.de
Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

Concordia kiegészítők



Concordia Salsa



Britannia / Germania



Gallia / Corsica

A CONCORDIA alapjáték szabályai érvényesek az alábbi módosításokkal

Kártyakínálati terület

Tegyék a játéktábla mellé. A másik oldalán találtak egy változatot eltérő plusz költ-ségekkal, ami használható a többi játéktáblával is.



Kezdővárosok

A CRETA térképen KNOSSOS a kezdőváros, AEGYPTUS térképen MEMPHIS. A két új város cseréli le "ROMA"-t a TRIBUNUS és TELEPES kártyán.

Játékelőkészítés

- A "C" jelű városjelzőket tegyék vissza a dobozba. A megmaradt 20 városjelzőt helyezték le a szokásos módon.
- A játéktábla jobb felső sarkában lévő kis térkép az új bónuszjelző-terület. A barna, "?"-jel megjelölt bónuszmezőt hagyjátok üresen.
- Minden játékos 1 szárazföldi és 1 tengeri telepessel kezd KNOSSOS-ban.



PREFEKTUS személykártya

- GAVDOS szigete különálló provincia 1 várossal és változatos provinciabónusszal. Akárki termel GAVDOS-ban, elvesz egy választása szerinti bónuszárut és letesz egy megfelelő bónuszjelzőt az érme felével felfelé a "?"-jel megjelölt bónuszmezőre. Ha valaki megszerzi a pénzbónuszt, megkapja ezt a bónuszjelzőt is.
- Az a játékos, aki begyűjti a pénzbónuszt, kap további 2 sestetüist, ahogy a táblán is látható.



Játékelőkészítés

- A "B" jelű városjelzőket tegyék vissza a dobozba. A megmaradt 22 városjelzőt helyezték le a szokásos módon.
- A játéktábla jobb felső sarkában lévő kis térkép az új bónuszjelző-terület.
- Az "étel" bónuszjelzőt tegyék KUSH provinciához.
- Minden játékos 1 szárazföldi és 1 tengeri telepessel kezd MEMPHIS-ban.



ÉPÍTÉSZ személykártya

- Minden tengeri útvonalat több telep is elfoglalhat egy időben. A Nílus részei is tengeri útvonalak. A Vörös-tenger nem kapcsolódik a Nílushoz. A Vörös-tengerre csak TELEPES személykártyával lehet tengeri telepest lerakni.
- Van egy különleges mező a tömjénkereskedésre - 3 tengeri útvonal találkozásánál a Vörös-tengerben -, és egy másik az aranykereskedésre - rövid Nílus szakasszal kapcsolódóik MEROE-hez. Annak a játékosnak, akinek a tengeri telepese egy ezekhez a speciális helyekhez kapcsolódó útvonalon van az ÉPÍTÉSZ akciója végén, a tengeri telepését az adott speciális mezőre kell helyeznie. A játék végén a speciális mezőkön álló tengeri telepések 7 győzelmi pontot érnek (1. példa). Játékosonként és mezőnként csak 1 tengeri telepese helyezhető le. A speciális mezőn lévő tengeri telepese nem mozog és nem használható építéshez sem.

PREFEKTUS személykártya

- Az Nílus éves áradása különösen gyümölcsözővé teszi az 5 nílusi provinciát: KUSH-NUBIA-AEGYPTUS SUPERIOR-ARCADIA és AEGYPTUS INFERIOR. A játékos 1 extra ételt kap, ha abban a provinciában termel, ahol az "étel" bónuszjelző van (ami a játékot KUSH-ban kezdi). A termelés után a bónuszjelző 1 provinciával lejjebb kerül a Nílus mentén (2. példa). Ha AEGYPTUS INFERIOR-ban van, és valaki ott termel, az "étel" bónuszjelző visszakerül KUSH-ba., stb.
- Az a játékos, aki tömjénnel kereskedik - és így van tengeri telepese a Vörös-tengerben lévő speciális mezőn -, kap 5 sestetüist valahányszor egy játékos olyan provinciában termel, aminek van kikötője a Vörös-tengeren. Ezek SINAI, ARABIA és LITUS (3. példa). Mindhárom provincia meg van jelölve a tömjén szimbólummal a kis térképen.

1. példa: Zöld kijátssza az ÉPÍTÉSZ-t. A mozgása után épít egy szövetvárosban. A lépése végén a tengeri telepését az aranymezőre helyezi. Emiatt a játék végén kap 7 győzelmi pontot.

2. példa: Piros termel KUSH-ban. Piros kap 1 téglát, 1 szövetet és 1 extra ételt. Zöld kap 1 szövetet. Az "étel" bónuszjelző átkerül NUBIA-ba.



3. példa: Piros termel LITUS-ban. Piros kap 1 ételt és 1 bort. Sárgának és pirosnak is van tengeri telepese a tömjénmezőn, ezért kapnak 5-5 sestetüist. Emellett sárga és piros is kap 7 győzelmi pontot a játék végén.

