

W grze obowiązują standardowe zasady z podstawowej gry „Concordia”, chyba że poniżej podano inaczej.

Bank kart

Umieszczany jest obok planszy. Na drugiej stronie znajduje się wariant z innymi cenami, którego można używać także z innymi planszami do Concordii.



Miasta startowe

Miastem startowym na KRECIE jest KNOSSOS, a w EGIPCIE – MEMPHIS. Te miasta zastępują ROME na kartach startowych TRYBUN i KOLONIZATOR.

Przygotowanie gry

KRETA

- Odłóż do pudełka znaczniki miast z literą „C”. Pozostałe 20 rozłóż na planszy zgodnie z zasadami.
- Mała mapa w prawym górnym rogu planszy to nowe miejsce na żetony bonusu.
Pole ze znakiem „?” pozostaw na razie puste.
- Każdy gracz rozpoczyna z 1 kolonistą lądowym i 1 morskim w mieście KNOSSOS.



Karta PREFEKT

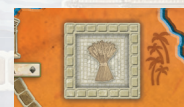
- Wyspa GAVDOS to prowincja z 1 miastem i zróżnicowaną produkcją. Gracz, który wybrał produkcję w GAVDOS, produkuje dowolne dobro i kładzie odpowiedni żeton bonusu na polu z ikoną „?” sestercją do góry (w prawym górnym rogu planszy).
- Gracz, który zdobywa sestercje (zamiast produkcji), dostaje dodatkowo 2 sestercje. Zdobywa więc o 2 sestercje więcej, niż pokazane jest na wszystkich żetonach bonusu. Następnie odwraca żetony z powrotem na stronę z dobrami do góry, a bonusowy żeton z GAVDOS odkłada poza planszę.



Przygotowanie gry

EGIPT

- Odłóż do pudełka znaczniki miast z literą „B”. Pozostałe 22 rozłóż na planszy zgodnie z zasadami.
- Mała mapa w prawym dolnym rogu planszy to nowe miejsce na żetony bonusu.
- Połóż żeton bonusu z żywnością na prowincji KUSH.
- Każdy gracz rozpoczyna z 1 kolonistą lądowym i 1 morskim w mieście MEMPHIS.



Karta ARCHITEKT

- Kilku kolonistów morskich może teraz zajmować 1 niebieską linię. Rzeka Nil traktowana jest także jak niebieska linia. Morze Czerwone nie łączy się z Nilem. Aby umieścić kolonistę na Morzu Czerwonym, trzeba użyć karty KOLONIZATORA.
- Na planszy są 2 specjalne pola: handel kadzidłem (na Morzu Czerwonym) i handel złotem (poniżej miasta MEROE). Jeżeli na końcu akcji ARCHITEKTA morski kolonista gracza stoi na linii prowadzącej do specjalnego pola, to gracz musi go przestawić na to pole. Na koniec gry gracz otrzyma za to 7 punktów (patrz przykład 1). Na jednym polu specjalnym może być kilku kolonistów różnych graczy, ale maksymalnie po 1 każdego z graczy. Kolonista ten zostaje tam do końca gry i nie może być przemieszczany ani używany do budowy.

Karta PREFEKT

- Coroczny wylew Nilu sprawia, że 5 prowincji KUSH, NUBIA, AEGYPTUS SUPERIOR, ARCADIA i AEGYPTUS INFERIOR jest wyjątkowo płodnych. Gracz, który produkuje w prowincji z bonusem żywności, otrzymuje 1 dodatkową żywność. Następnie przemieszcza bonusową żywność do kolejnej prowincji zgodnie z nurtem Nilu. Na początku gry bonusowa żywność znajduje się w prowincji KUSH. Następnie przemieszczana jest do prowincji NUBIA i tak dalej. Kiedy żeton bonusu znajdzie się w ostatniej prowincji AEGYPTUS INFERIOR, po produkcji w tej prowincji należy go przemieścić znowu do KUSH.
- Gracze, którzy mają morskich kolonistów na specjalnym polu z kadzidłem, otrzymują po 5 sestercji za każdym razem, gdy dowolny gracz wykona produkcję w prowincji sąsiadującej z Morzem Czerwonym (SINAI, ARABIA i LITUS).

Przykład 1: Zielony gracz zagrywa ARCHITEKTA. Po przemieszczeniu kolonistów buduje dom w mieście z tkaniną. Na koniec ruchu zielony gracz umieszcza morskiego kolonistę na specjalnym polu ze złotem. Na koniec gry otrzyma za to 7 punktów.

Przykład 2: Czerwony gracz produkuje w KUSH. Otrzymuje 1 cegłę, 1 tkaninę i 1 dodatkową żywność. Zielony gracz otrzymuje tkaninę. Żeton bonusu z żywnością zostaje przemieszczony do NUBII.



Przykład 3: Czerwony gracz produkuje w LITUS. Otrzymuje 1 żywność i 1 wino. Następnie żółty i czerwony gracz (mający swoje statki na specjalnym polu z kadzidłem) otrzymują po 5 sestercji.

Dodatkowo żółty i czerwony gracz otrzymają po 7 punktów na koniec gry.

