

## CONCORDIA SICILIA

Wyłosujcie i potasujcie odpowiednią liczbę kafelków neutralnych wraz z 12 kafelkami prowincji (wulkanem do góry). Ułóżcie je w stosie awersem do dołu.

Za każdym razem, gdy zagrywasz TRYBUNA, dobierasz jeden z zakrytych kafelków. Całkowita liczba kafelków (w danej grze) jest różna w zależności od liczby graczy. W związku z tym należy dobrać określoną liczbę kafelków jeszcze przed rozpoczęciem gry: 2 graczy – 3 kafelki, 3 graczy – 2 kafelki, 4 graczy – 1 kafelek, 5 graczy – 0 kafelków. Jeśli podczas przygotowania gry wylosujesz neutralny kafelek, nic się nie

zmienia. Odlóż go na bok. Wszystkie wylosowane kafelki prowincji są umieszczane w kolumnie odpowiedniej prowincji na najwyższym miejscu, które nie zostało jeszcze zajęte.

Jeżeli wylosujesz 3 kafelki wulkanu z tej samej prowincji (możliwe tylko przy 2 graczach), odlóż jeden z powrotem na stos i wylosuj nowy kafelek. W razie potrzeby powtórz ten proces. Następnie przetasuj wszystkie kafelki.

Jeśli umieścisz kafelek prowincji w drugim rzędzie, usuń z tego pola aktualny specjalny żeton bonusu i umieść go na małej mapie tej prowincji. Zastąpi on że-

ton bonusu w tym kolorze.

**Przykład:** Wylosowano 2 żółte i 1 pomarańczowy kafelek. Na początku rząd górny wypełniany jest po jednym żetonie. Drugi żółty kamień zastępuje specjalny żeton bonusu, który jest z kolei umieszczany na małej mapie i zastępuje żeton bonusu z prowincji tego koloru.



## AKTYWNOŚĆ WULKANU

Erupcja wulkanu kontrolowana jest przez kartę akcji TRYBUNA. Pomiędzy ruchem 1 „odzyskaj karty” a ruchem 2 „umieść nowego kolonistę” pojawia się nowa czynność do wykonania: wylosuj kafelek wulkanu i umieść go na planszy. Zatem nowy przebieg gry jest następujący:

1. Odzyskaj karty akcji (jak zwykle).
2. Wylosuj i umieść na planszy kafelek wulkanu.
3. Umieść nowego kolonistę (jak zwykle).

### Dobieranie i umieszczanie na planszy płytki wulkanu

Dobierz kafelek wulkanu i weź wskazany bonus. Wszelkie dobra muszą zostać natychmiast umieszczone w magazynie, a jeśli nie masz już miejsca, nie możesz tego dobra zatrzymać. Jeśli wylosujesz neutralny kafelek, możesz go spokojnie odrzucić bez dalszych konsekwencji.

Umieść kafelek prowincji w odpowiedniej kolumnie danego koloru na najwyższym polu niezajętym jeszcze przez inny kafelek prowincji.

Rzędy 2, 3 i 4 uruchamiają odpowiednie działania. Rzędy 2 i 3 wymuszają na

graczu wymianę kafelka i umieszczenie go odpowiednio na małej mapie lub w prowincji.

- Rząd 2: Płytką zastępuje specjalny żeton bonusu, który z kolei zastępuje oryginalny żeton bonusu na małej mapie. (Ułóż kafelek odpowiednią stroną do góry, zastępując dobro wulkanem lub monetą monetą). Informujesz w ten sposób, że żaden bonus prowincji nie jest dostępny w prowincji podczas produkcji do końca gry. Znacznik jest nadal obracany na stronę z monetą podczas produkcji.
- Rząd 3: Umieść kafelek „strefa niezabudowana” w odpowiedniej prowincji. Jest to informacja, że do końca gry budowanie domów nie jest już możliwe w tej prowincji.
- Rząd 4: Jeżeli umieścisz tutaj kafelek prowincji, usuń z małej mapy żeton bonusu: Wulkan wybuchł i w tej prowincji produkcja nie jest już możliwa.

**Uwaga:** Jeśli w jakimś momencie skończą ci się kafelki wulkanów, dobierz 9 neutralnych kafelków, potasuj je, a następnie ułóż jako nowy stos do dobierania.



**Przykład:** 3 szare i 2 pomarańczowe płytki zostały już umieszczone na planszy, więc stan wulkanu przedstawia się jak poniżej.

Jeśli dobierzesz kolejny szary kafelek, zajmie on miejsce w dolnym rzędzie z wybuchającym wulkanem. Żeton bonusu z wulkanem zostanie usunięty z małej mapy. Żółty kafelek zostanie umieszczony w pierwszym rzędzie i nie wywoła żadnego dalszego efektu.

Kolejny pomarańczowy kafelek zostanie umieszczony w rzędzie 3 i zastąpi kafelek „strefa niezabudowana”, który z kolei zostanie umieszczony w pomarańczowej prowincji.

## INTERAKCJA Z INNYMI KARTAMI AKCJI

### Karta akcji PREFEKT

Produkcja w 3 prowincjach wulkanicznych może zostać ograniczona.

Jeśli kafelek wulkanu znajduje się wewnątrz prowincji na małej mapie, prowincja ta może nadal produkować, ale bez bonusowych dóbr. Kafelek jest nadal odwracany na stronę z monetą, gdy prowincja produkuje, i odwracany z powrotem na stronę z wulkanem, gdy ktoś zbierze bonus w postaci monet. Jeśli nie ma już żad-

nych żetonów bonusów na małej mapie, a zamiast nich znajduje się kafelek wybuchającego wulkanu, prowincja do końca gry nie może już prowadzić produkcji. (Nowe żetony bonusów mają jedną dodatkową monetę na odwrocie).

### Karty akcji Kamieniarz, Farmer, Kowal, Winiarz, Tkacz

Produkcja może być ograniczona w 3 prowincjach wulkanicznych:

Jeśli na małej mapie nie ma już więcej że-

tonów bonusów, a zamiast nich znajduje się tu kafelek wybuchającego wulkanu, specjaliści również nie mogą już w tej prowincji niczego produkować.

### Karta akcji ARCHITEKT

Jeśli w prowincji znajduje się kafelek „strefa niezabudowana”, nie można tu budować kolejnych domów. Wulkan w żaden sposób nie ogranicza przemieszczania kolonistów.

## INTERAKCJA Z ROZSZERZENIEM SOLITARIA

Jeżeli Contrarius reaguje na twojego TRYBUNA, dobiera także kafelek wulkanu. Wszystkie zasady specjalne dotyczą również Contrariususa.

# CONCORDIA

## R•O•M•A

## SICILIA



## ROZSZERZENIE

To nie jest samodzielna gra. Do rozgrywki niezbędna jest podstawowa gra Concordia.

Design: Mac Gerdts

Grafika i ilustracje:

Mac Gerdts, Marina Fahrenbach, Philipp Niggemeier, Anika Rost

Okładka: Dominik Mayer

Edytor: Frank Lamprecht

Korekta: Masashige Taguchi

Copyright: © 2023



www.pd-games.de

PD-Verlag, Everstorfer Str. 19

D-21258 Heidenau

www.pd-verlag.com

EGMONT.pl



© 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.

Story House Egmont Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

www.WydawnictwoEgmont.pl



2-5 90 min 14+



5 903707 560691 >  
GRCONCORDIAROMA



Made in Europe

Niniejsze rozszerzenie zawiera dwustronną planszę RZYM – SYCYLIA i jeden arkusz z elementami do wypchnięcia.

W Wiecznym Mieście Rzymie na śmiółkach chętnych do odkrywania nieznanego czeka nowy szlak morski z niesamowitymi bonusami.

We wschodniej części Sycylii życie starożytnych mieszkańców definiuje Etna. Jeśli wulkan uaktywnia się, ma to wpływ na działalność produkcyjną i budowlaną trzech otaczających go prowincji.

## CONCORDIA ROMA

### KONCEPCJA GRY

7 historycznych dzielnic Rzymu ze swoimi 25 ikonicznymi miejscami dla Twoich domów stanowią centrum tej mapy. Zastępują one prowincje i miasta z gry

podstawowej. Na terenie Rzymu znajdują się tylko drogi lądowe, zatem po mieście mogą poruszać się zgodnie z ogólnymi zasadami wyłącznie koloniści lądowi.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Aby zagrać w grę o Rzymie, będziesz potrzebować tylko mapy Rzymu oraz elementów z gry podstawowej (w tym żetonów bonusów z Concordii).

#### Prezentacja bonusów

Mała mapa służy do prezentacji bonusów. Na małej mapie opisano także przy-

pisanie żetonów miast do historycznych miejsc w dzielnicach (A, B lub C).

#### Pola startowe

Na początku gry wszyscy gracze umieszczają po jednym kolonistę lądowym na owal-



Koloniści morscy mają własną nową trasę statku przedstawioną na dole mapy. Znajdziesz tu 5 dodatkowych miejsc na budowę swoich domów.

nym polu startowym na lewo od zielonej dzielnicy i jednym kolonistę morskim w OSTII, pierwszym polu po lewej stronie szlaku statku. Te 2 miejsca zastępują „RZYM” na kartach akcji TRYBUN i KOLONISTA.



### RUCHY KOLONISTÓW LĄDOWYCH

Koloniści lądowi poruszają się jak zwykle po brązowych ulicach, tym razem w obrębie miasta. Tylko pierwszy krok każdego kolonisty lądowego jest inny, ponieważ ten akurat zawsze prowadzi kolonistę przez jedną z bram miasta – wybraną przez gracza (północ, południe, wschód lub zachód), gdy umieszcza go na jednej z tras tuż za bramą. Koloniści lądowi nie mogą

już nigdy opuścić miasta.

**Przykład:** Przedstawiona w tym przykładzie brama miejska jest przypadkiem szczególnym, ponieważ znajdują się tu trzy różne trasy do sąsiednich miejsc. W przykładzie po prawej stronie „ŚWIĄTYNIA IZY-



DY...” jest jedynym miejscem w najbliższym sąsiedztwie. Przeniesienie kolonisty lądowego z pola startowego bezpośrednio na trasę między „THERMY TRAJANA” i „ŚWIĄTYNIĘ IZYDY...” kosztowałoby dwa ruchy.

### RUCHY KOLONISTÓW MORSKICH I TRASA STATKU

Koloniści morscy przemieszczają się z pola na pole przez całą grę tylko po nowej trasie statku.

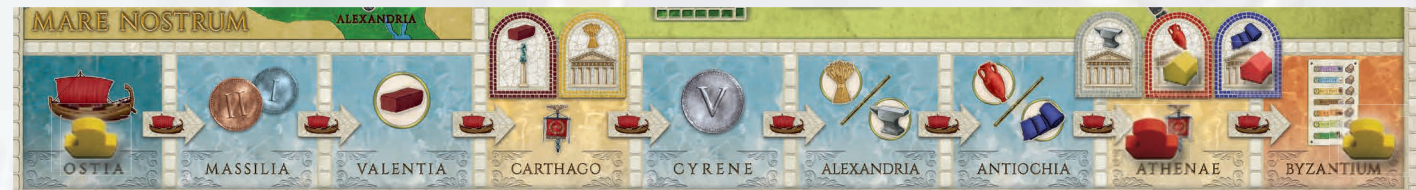
Mapa Morza Śródziemnego w lewym górnym rogu od trasy statku ilustruje podróż rozpoczynającą się w rzymskim porcie OSTIA. Nowi koloniści morscy zawsze są umieszczani w OSTII. Przeniesienie kolonisty morskiego z jednego pola na inne dowolne pole na trasie kosztuje jeden ruch niezależnie od odległości. Koloniści morscy mogą poruszać się tylko do przodu, nigdy do tyłu.

Przykład: Żółty kolonista morski w OSTII może jednym ruchem przemieścić się na dowolne inne pole na torze statku. Czerwony kolonista w ATENACH może podróżować tylko do BIZANCJUM.

#### Uwaga:

- Każdego swojego kolonistę morskiego możesz przemieścić tylko raz w swojej turze.
- Możesz przenieść tylko jednego kolonistę morskiego do BIZANCJUM w każdej turze.
- Kilku kolonistów morskich niezależnie od koloru może zajmować to samo pole.

Przesunięcie kolonisty morskiego na jasnoniebieskie pole natychmiast zapewnia ci określony bonus. Przesunięcie kolonisty morskiego na pole w kolorze piaskowym umożliwi ci zbudowanie tam domu. Przesunięcie na BIZANCJUM pozwala zapunktować boga.



## CONCORDIA ROMA

aby oznaczyć boga, aktywujesz koniec gry i zdobywasz kartę Concordia.

Jeśli (w rzadkich przypadkach) nie masz już żadnego domu, nie możesz użyć BIZANCJUM.

**Uwaga:** bogini WENUS została wprowadzona w rozszerzeniu „Concordia Venus”. Zdobywa ona 2 punkty za każdą dzielnicę Rzymu i pole w kolorze piasku, gdzie posiadasz co najmniej 2 domy.

**Przykład:** Nadal masz 2 początkowych kolonistów (w RZYMIE i na trasie statku). Masz też domy w 5 różnych dzielnicach i na trasie statku w KARTAGINIE. 3 z twoich domów produkują cegły. Bogowie MARS i SATURN nie mają jeszcze domów, a MINERWA jest już zajęta przez 2 innych graczy. Możesz zdobyć następujące punkty zwycięstwa, wkraczając na teren BIZANCJUM.

MARS:  $2 \times 2 = 4$

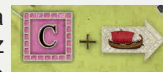
SATURN:  $5 + 1 = 6$

MINERWA:  $3 \times 3 / 2 = 4,5$  (zaokrąglone do 5)

**Biorąc pod uwagę te 3 możliwe sytuacje, SATURN zdobyłby najwięcej punktów.**

#### Karta akcji PREFEKT

- Możesz prowadzić produkcję tylko w jednej z 7 dzielnic Rzymu, ale nie w KARTAGINIE czy w ATENACH.
- Jeśli zdecydujesz się na wzięcie monet, możesz przesunąć dokładnie jednego z twoich kolonistów morskich do przodu. Postępuj zgodnie z wcześniejszymi wspomnianymi zasadami, łącznie z otrzymaniem bonusu z miejsca, w którym morski kolonista zakończy ruch.



#### Karta akcji Architekt

Kolejność jest następująca:

- Przenieś swoich kolonistów.
- Zdobądź bonus.
- Zbuduj domy.
- Zapunktuj BIZANCJUM.

#### Koniec gry

Licznie punktów na końcu gry odbywa

się tak jak zwykle, z tym wyjątkiem, że niektóre dodatkowe punkty zostały zdobyte w BIZANCJUM już w trakcie gry. Domy w KARTAGINIE i w ATENACH liczą się jako prowincje dla SATURNA, WENUS (jeżeli gracie z rozszerzeniem „Venus”) oraz jako domy danego dobra dla JUPITERA, MERKUREGO I MINERWY.

#### Rzym i rozszerzenie „Solitaria”

Za każdym razem, gdy Contrarius buduje dom, porusza również swój statek. Poczynając od OSTII, porusza się tylko na polach KARTAGINY, następnie ATEN i wreszcie BIZANCJUM, gdzie zdobywa boga, który da mu najwięcej punktów. W trybie standardowym nie buduje na polach KARTAGINY i ATEN. W trybie Weterana lub Eksperta rzuca białą kostką i buduje dom, gdy wynik pasuje do któregośkolwiek budynku

## CONCORDIA SICILIA

### KONCEPCJA GRY

Na wyspie Sycylia wulkan Etna definiuje życie starożytnych mieszkańców. Kiedy wulkan się uaktywnia, powoduje zagrożenie dla sfery budownictwa i produkcji w trzech pobliskich prowincjach.

Aktualny stan wulkanu jest przedstawiony w prawym dolnym rogu mapy. Na etapie 1 nic się nie dzieje: Etna jest spokojna, ale może



obudzić się w każdej chwili. W etapie 2 lekki deszcz popiołu zaczyna wpływać negatywnie na produkcję, dotknięte nim prowincje nie otrzymują już bonusów produkcyjnych. Etap 3: Etna jest bliska erupcji. Miasta i ich mieszkańcy cierpią z powodu zagęszczenia popiołów. Nikt nie rozważałby budowy nowego domu w tym momencie. W etapie 4 Etna w końcu wybucha, ogień i popiół spadają z nieba, strumienie lawy zagrażają polom i miastom. Produkcja jest niemożliwa.

### ZAWARTOŚĆ

|                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>21 kafelków wulkanów</b><br>Rewers<br><br>12 z nich to <b>kafelki prowincji</b> w kolorach 3 prowincji na awersie<br> | <b>25 nowych żetonów bonusów</b> o zaokrąglonych brzegach i z niebiesko-szarym rewersem<br><br><b>3 specjalne żetony bonusów</b> , wulkan ze słupem dymu na awersie<br><br><b>3 znaczniki „strefa niezabudowana”</b><br> | <b>mapa Sycylii</b><br><br><b>1 dwuczęściowa makieta wulkanu</b> (dla właściwej wizualizacji) |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|

### PRZYGOTOWANIE GRY

#### Prezentacja bonusów

Ta mini mapka służy do prezentacji żetonów bonusów. Użyj nowych – tych z zaokrąglonymi rogami. Mają one 1 dodatkową monetę na rewersie.

#### Miasto początkowe

SYRAKUZY są nowym miastem startowym i zastępują „Rzym” na kartach akcji TRYBUN i KOLONISTA.

#### Aktywność wulkaniczna

W prawym dolnym rogu mapy znajduje się przegląd aktywności wulkanu umieszczony w 4 rzędach. Umieść żetony zgodnie ze wskazaniem:

- W 2. rzędzie umieść 3 specjalne żetony bonusów wulkanu.
- W 3. rzędzie umieść 3 żetony „strefa niezabudowana”.



#### Kafelki wulkanów

W grze używanych będzie wszystkie, to jest 12 kafelków prowincji razem z pewną liczbą kafelków neutralnych, w zależności od liczby graczy w następujący sposób:

- 2 graczy: brak kafelków neutralnych
- 3 graczy: 3 kafelki neutralne
- 4 graczy: 6 kafelki neutralne
- 5 graczy: wszystkie, to jest 9 kafelków neutralnych