

CONCORDIA AIUTO GIOCATORE

IDEA E FINE DEL GIOCO

Scegli 1 Carta dalla tua mano e giocala. Poi scartala a faccia in su nella tua pila degli scarti.

Il giocatore successivo fa lo stesso.

Il Gioco termina quando:

(a) tutte le carte sono state acquistate; o (b) quando 1 Giocatore ha costruito tutte le sue Case.

Il Giocatore che ha innescato la Fine del Gioco ottiene 7 PV (Carta Concordia), e gli altri giocano 1 ultimo turno.

Colono: Coloni di Mare / Coloni di Terra

Carte Personaggio: puoi giocarle o comprarle e poi giocarle

Sesterzi: Moneta

Praefectus Magnus: moltiplica il Bonus del Prefetto.

Marcatori Bonus: Segnalini Merce associati ad ogni Provincia

A inizio Partita appartiene all'ultimo giocatore. Si muove in senso orario quando usata

7 CARTE INIZIALI

ARCHITETTO

Muovi i tuoi Coloni un n° di spazi uguale al n° di Coloni che hai. Puoi dividere il Mov fra + Coloni; di Terra: linee marroni, di Mare: linee blu; terminare il Mov sulle linee; solo 1 Colono x linea ma si può attraversare una linea occupata. Poi costruisci (in tutte) le Città adiacenti ai tuoi Coloni, pagando il costo indicato: moltiplica il costo in Moneta x il n° di Case nemiche presenti.



PREFETTO (x2 fra le Carte Iniziali)

O (a) Scegli 1 Provincia il cui Marcatore Bonus sia sul lato Merci: prendi quella Merce (x2 se hai la Carta Praefectus Magnus). Ciascuna Casa in quella Provincia produce la Merce della Città.
O (b) Per ciascuna Moneta visibile sui Marcatori Bonus ricevi 1 Sesterzio. Poi girati i Marcatori sul lato Merce (non vale il Bonus della Carta Praefectus Magnus).



MERCANTE

Prendi 3 Sesterzi. Poi, scegli 2 tipi di Merci: puoi comprare e / o vendere un qualsiasi n° di queste Merci (col limite degli spazi liberi nel Magazzino) al prezzo fisso di: Mattone = 3; Grano = 4; Utensili = 5; Vino = 6; Stoffa = 7).



SENATORE

Acquista 1 o 2 Carte dal Display e aggiungile direttamente alla tua mano, senza rimpinguare tra gli acquisti (solo alla fine spostando le Carte a sinistra). Costo Carta = costo base in rosso sulla Carta + costo (se c'è) in basso sulla Plancia (il ? indica 1 Merce a scelta).



DIPLOMATICO

Copia l'azione di 1 Carta Personaggio che trovi in cima alla pila degli scarti di un avversario (non la Carta Diplomatico stessa o il Tribuno). Usa l'Abilità di questa Carta come se fosse nella tua mano.



TRIBUNO

Recupera dalla pila degli scarti tutte le Carte che hai giocato e aggiungile alla mano. Se recuperi + di 3 Carte (incluso il Tribuno), ricevi 1 Sesterzio per ogni carta oltre la 3^^a. Inoltre, puoi pagare 1 Grano + 1 Utensile per costruire 1 nuovo Colono a Roma.



ACQUISTO DI CARTE AGGIUNTIVE

MURATORE/CONTADINO/FABBRICO/VINAIOLO/TESSITORE

Carte Minerva che premiano per la specializzazione nella produzione di Merci particolari. Per ciascuna di queste, quando giocate, tu (e solo tu) produci quella Merce in tutte le Città dove hai Case con quel tipo di Merci.



CONSOLE

Acquista 1 (e 1 sola) Carta Personaggio pagando solo il suo costo base rosso, ignorando i costi aggiuntivi sotto.



COLONO

O (a) Costruisci un qualsiasi n° di nuovi Coloni a Roma o nelle Città in cui possiedi una Casa, pagando per ognuno 1 Grano + 1 Utensile.
O (b) Prendi 5 Sesterzi + 1 Sesterzio per ogni Colono del proprio colore.



FINE DEL GIOCO - PUNTEGGIO

FINE DEL GIOCO

Il Gioco termina quando:

(a) tutte le Carte sono state acquistate o

(b) quando 1 Giocatore ha costruito tutte le sue Case

1 Il giocatore che ha innescato la Fine del Gioco guadagna la **Carta Concordia** che vale 7 Punti

2 Ogni altro Giocatore gioca 1 ultimo turno

3 Ciascun Giocatore vende le Merci rimanenti per il loro valore

4 Ciascun Giocatore divide le proprie Carte a seconda del tipo di Divinità indicata in basso

5 Ciascun Giocatore fa Punti in base ai Punteggi di ciascuna Divinità

Nota: se hai più Carte con la stessa Divinità, cosa probabile, ciascuna Carta fa Punti separatamente

PUNTEGGIO

VESTA

Per ogni 10 **Sesterzi**, fai 1 Punto.

Nota: c'è solo 1 Carta Vesta nel Gioco e tutti i giocatori iniziano con essa.

JUPITER

Per ogni Casa che hai in una Città non di Mattone, fai 1 Punto.

Nota: l'unico modo per fare punti con le Città di Mattone è con la Carta Muratore.

SATURNUS

Per ogni Provincia in cui hai almeno 1 Casa, fai 1 Punto.

Nota: non si fanno Punti con + Case nella stessa Provincia.

MERCURIUS

Per ogni Merce che le tue Città producono, fai 2 Punti.

Nota: conta ciascuna Merce 1 sola volta. Ogni Carta Mercante può fare un max di 10 Punti.

MARS

Per ogni Colono (di Mare o di Terra) sulla Plancia, fai 2 Punti.

Nota: le 2 Carte Colono iniziali contano, garantendo 4 Punti.

Ciascuna Carta Minerva fa Punti a seconda del tipo di specializzazione che hai:

MINERVA

- **Muratore:** 3 Punti per ciascuna Casa in una Città di Mattone
- **Contadino:** 3 Punti per ciascuna Casa in una Città di Grano
- **Fabbro:** 3 Punti per ciascuna Casa in una Città di Utensili
- **Vinaiole:** 4 Punti per ciascuna Casa in una Città di Mattone
- **Tessitore:** 5 Punti per ciascuna Casa in una Città di Stoffe

Il Giocatore con + Punti Vittoria è il Vincitore.

In caso di Parità vince il Giocatore con la Carta Praefectus Magnus (o chi riceverebbe dopo la Carta fra i Giocatori in questione).