REGRAS DO JOGO

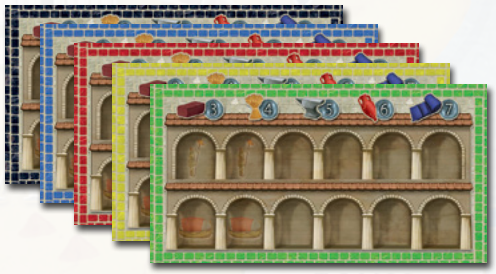
MATERIAL DO JOGO

Tabuleiro: **Império** (3-5 jogadores) / **Itália** (2-4 jogadores)





5 depósitos



110 peças de madeira nas cores vermelha, verde, amarela, azul e preta, por jogador:

3 colonos do mar | 3 colonos da terra | 1 marcador de pontuação | 15 casas

80 unidades de madeira de mercadorias:

Tijolo | Comida | Ferramenta | Vinho | Tecido

72 Cartas



65 cartas de Personalidade
35 Cartas Iniciais (7 por jogador)



30 Cartas para Venda, Baralhos I-V*



Carta de Concordia



Carta de *Praefectus Magnus*



5 Cartas de ajuda



30 Fichas de cidade



24 Marcadores de bônus

Moedas (1, 2, 5 e 10 sestércios)



1 manual de regras
1 guia rápido
1 folheto de informações históricas

VISÃO GERAL DO JOGO

Preparação do jogo

A preparação de CONCORDIA é descrita detalhadamente no guia rápido separado. As cartas para venda que não sejam necessárias são retiradas do jogo (dependendo da quantidade de jogadores). Após determinar aleatoriamente o jogador inicial, o último jogador (à direita do jogador inicial) recebe o Praefectus Magnus.

Fluxo do jogo

Os jogadores executam seus turnos em sentido horário. A mão do jogador é composta por cartas de personalidade não jogadas. O turno do jogador consiste em jogar 1 carta da sua mão e executar as ações relacionadas. Todas as cartas jogadas formam uma pilha de descarte pessoal, mostrando apenas a última carta jogada. Com o Tribuno, um jogador pega de volta todas as cartas jogadas anteriormente.

Fim de jogo

O jogo termina após um jogador comprar a última carta em exibição no tabuleiro ou após o primeiro construir sua 15a casa. Em qualquer um dos casos, tal jogador recebe a carta de CONCORDIA. Agora, todos os outros jogadores realizam seu último turno e, depois, todos totalizam seus pontos de vitória finais.

Marcando pontos de vitória

Cada carta de personalidade está ligada a uma divindade ancestral. Essas divindades recompensam individualmente alguns feitos (por exemplo, número de províncias povoadas, número de colonos etc.)

Se for a sua primeira vez jogando Concordia, recomenda-se a realização de uma pontuação intermediária. As pontuações finais (e intermediárias) são descritas detalhadamente na última página.

CARTAS DE PERSONALIDADE



Tribuno

1. Recuperar cartas

O jogador devolve todas as suas cartas jogadas anteriormente para a sua mão. Se o jogador recuperar mais do que 3 cartas (incluindo o Tribuno na contagem), ele recebe 1 sestércio do banco por carta além da 3ª.

2. Novo Colono

Além disso, o jogador pode comprar 1 colono novo ao pagar 1 comida e 1 ferramenta para o banco e colocá-lo em um colono da terra ou do mar novo do seu depósito em “Roma”.

Exemplo

Um jogador que tenha jogador até agora 4 cartas joga a sua carta TRIBUNO. Portanto, ele recupera um total de 5 cartas para a sua mão e recebe 2 sestércios do banco.

Além disso, ele decide construir um novo colono. Ele paga 1 comida e 1 ferramenta para o banco e coloca o novo colono dentro de ROMA, no tabuleiro. O colono descobre um novo local de armazenamento para mercadorias dentro do seu depósito.



CARTAS DE PERSONALIDADE

ARQUITETO

1. Mover colonos

A quantidade de colonos que um jogador tem no tabuleiro determina o número de passos de movimento possíveis que o jogador pode alocar livremente para os seus próprios colonos. Colonos da terra são movidos apenas através das linhas marrons, enquanto os do mar se movem apenas pelas linhas azuis. O primeiro passo de movimento de um colono é para fora da sua cidade inicial, para uma linha adjacente. Os passos adicionais moverão o colono através de uma cidade e para a próxima linha adjacente àquela cidade. No final do seu movimento, um colono não pode ser colocado em uma linha já ocupada por outro colono. Contudo, o colono pode se mover através de linhas ocupadas, adicionando os trechos ocupados atravessados à sua contagem de movimento.

2. Construir casas (após todos os movimentos)

O jogador poderá construir casas em cidades adjacentes a qualquer um dos seus colonos. Cada nova casa construída em uma cidade é paga com mercadorias e moedas para o banco:

- Mercadorias: 1 comida em uma cidade de tijolo, ou 1 tijolo mais a mercadoria do tipo de cidade em qualquer outra cidade.
- Moedas: 1 sestércio em uma cidade de tijolo, 2 sestércios em uma cidade de comida, 3 em uma cidade de ferramenta, 4 em uma cidade de vinho e 5 em uma cidade de tecido.

Se uma nova casa for construída em uma cidade onde já existem outras casas, o custo em moedas é multiplicado pelo número de casas que existirão na cidade após esta construção (ou seja, para construir a quarta casa em uma cidade, o custo em moedas é multiplicado por 4). O custo em mercadorias permanece igual. Os jogadores não podem construir mais do que 1 casa própria em uma mesma cidade e nunca em "Roma".

O Vermelho tem 3 colonos, 1 colono de terra está localizado entre "Colonia A" e "Novaria" e os outros 2 ainda em "Roma". Portanto, ele tem 3 passos de movimento disponíveis. As setas pretas mostram como ele distribui seus movimentos para seus colonos. O colono do mar de "Roma" move pela linha do mar até "Massilia" (1 passo) e o colono da terra dá dois passos sobre a linha entre "Aquileia" e "Vindobona".



Após mover seus colonos, ele pode construir casas. No total, existem 5 cidades adjacentes aos seus colonos. Mas, como ele já tem uma casa em "Colonia A", só restam 4 cidades onde ele pode construir. Ele tem mercadorias e dinheiro suficiente para construir 3 novas casas. Ele constrói uma casa em "Massilia" (5 sestércios, 1 tecido e 1 tijolo), em "Novaria" (4 sestércios, 1 vinho e 1 tijolo) e em "Aquileia" (6 sestércios, 1 comida e 1 tijolo). Uma casa em uma cidade de comida custa basicamente apenas 1 tijolo, 1 comida e 2 sestércios, mas como "Aquileia" já tinha 2 casas, o preço em moedas é triplicado. Ele paga as mercadorias e os sestércios ao banco e coloca 3 novas casas nas cidades.

GOVERNADOR

O jogador escolhe entre duas alternativas:

a) O jogador escolhe uma província onde as casas produzem mercadorias. Ele só pode escolher uma província ativa cujo marcador de bônus (tile de província) ainda mostre o símbolo de mercadorias. Não é necessário que o jogador (ou outro jogador) tenha uma casa na província escolhida. Ele vira o marcador de bônus da província para o lado de moeda e recebe do banco 1 unidade do tipo de mercadoria mostrado no marcador de bônus. Além disso, cada uma das casas dentro da província, independentemente dos seus donos, produz uma unidade das mercadorias produzidas naquela cidade.

Ou

b) Em vez de produzir, o jogador pode coletar o bônus em dinheiro. Para cada moeda visível nos marcadores de bônus, ele recebe 1 sestércio do banco. Depois disso, todos os marcadores de bônus são virados para o lado que mostra o símbolo da sua mercadoria.

A Syria pode produzir porque seu marcador de bônus ainda mostra o símbolo da mercadoria. O Vermelho joga a carta Governador, escolhe Syria e recebe um bônus de 1 tecido, como mostrado no marcador de bônus. Agora, o marcador de bônus da Syria é virado para o seu lado de moeda e todas as casas na Syria produzem: o Vermelho e o Azul recebem 1 comida cada e o Amarelo recebe 1 tecido.



Na situação descrita abaixo, um jogador que escolhesse o bônus em dinheiro receberia 6 sestércios do banco, pois existem 6 moedas visíveis nos marcadores de bônus (considerando que nenhum outro marcador de bônus mostra moedas) e os marcadores de bônus com moedas seriam virados para mostrar as unidades de mercadorias novamente.





COLONO

O jogador escolhe entre duas alternativas:

a) O jogador pode colocar novos colonos no tabuleiro, cada um sendo pago com 1 comida e 1 ferramenta. Novos colonos podem ser colocados dentro de "Roma" ou outra cidade onde o jogador tenha uma casa.

Ou

b) O jogador recebe 5 sestércios mais 1 sestércio para cada um dos seus próprios colonos no tabuleiro.

O Vermelho tem 2 comidas e 3 ferramentas em seu depósito e joga a carta COLONO. Pagando 2 comidas e 2 ferramentas, ele coloca 2 colonos. Ele decide colocar um novo colono do mar em "Roma" e um novo colono da terra em "Massilia". Ele também poderia ter escolhido colocar um colono em "Aquileia", mas não em "Novaria", pois ele não tem casa lá (obviamente, apenas um colono de terra seria razoável em "Novaria"). Ou ele poderia até mesmo colocar 2 colonos na mesma cidade.



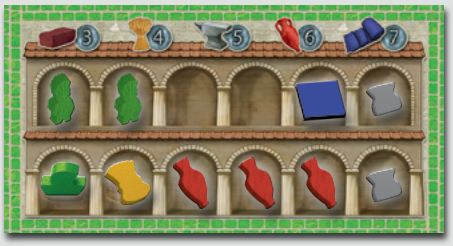
CARTAS DE PERSONALIDADE

MERCADOR

Este turno é executado em 2 etapas:

1. O jogador recebe 3 sestércios do banco (ou 5 sestércios com um Mercador comprado).
2. Depois, ele pode negociar dois tipos de mercadorias com o banco. Isso significa que ele pode vender dois tipos, comprar dois tipos ou vender um tipo e comprar outro. A quantidade de unidades que ele pode vender e/ou comprar só é limitada pelo espaço livre dentro do seu depósito, onde cada unidade ocupa um espaço de armazenamento. O negócio é feito a preço fixo, que é mostrado no teto dos depósitos.

A Verde tem 2 sestércios e seu depósito está da forma mostrada. Ela joga a carta Mercador e recebe 3 sestércios (Não é um Mercador comprado). Ela vende 3 unidades de vinho por 3 x 6 = 18 sestércios para o banco, por isso, seu total de dinheiro é 23 sestércios. Para seu segundo tipo de mercadorias, ela quer comprar tijolos. Ela poderia pagar por até 7 tijolos, mas existem apenas 5 espaços de armazenamento disponíveis no depósito, então ela não pode comprar mais do que 5 unidades.



Ela decide comprar 4 unidades de tijolos, pagando 4x3=12 sestércios. Ela adoraria comprar uma unidade de comida, mas isso não é permitido, pois ela já negociou dois tipos diferentes de mercadorias.

DIPLOMATA

O jogador executa uma ação de outra carta de personalidade que esteja no topo da pilha de descarte de outro jogador e, portanto, esteja virada para cima na frente deles. A ação é executada como se o jogador tivesse usado a própria carta. Ações de jogadores que compraram recentemente a carta Diplomata ou recuperaram cartas para a sua mão com a carta Tribuno não podem ser copiadas.

A figura mostra as cartas de personalidade jogadas recentemente pelos outros 4 jogadores. O 5o jogador usa uma carta Diplomata. Ele agora pode escolher executar a ação de um Senador, Arquiteto ou Governador.



SENADOR

O jogador pode comprar até duas cartas de personalidade em exibição no tabuleiro e colocá-las em sua mão. O preço de uma carta é a soma de:

- Mercadorias descritas dentro do campo vermelho da carta
- mais as mercadorias descritas abaixo da posição da carta no tabuleiro, onde um ponto de interrogação representa uma mercadoria à escolha do jogador.

Após a(s) compra(s), todas as cartas de personalidade restantes dentro da exibição se movem para a esquerda, se sua posição da esquerda estiver vazia, e a exibição é preenchida até um novo total de 7 cartas (desde que haja cartas novas no baralho).

A figura mostra as 4 cartas de personalidade mais baratas à venda. O jogador quer comprar as cartas Mercador e Arquiteto. Isso custa 1 unidade de vinho para a carta Mercador, e 1 ferramenta e 1 tijolo para a carta Arquiteto, pagos ao banco. Em vez de um tijolo, ele poderia ter pago com outro tipo de mercadoria, pois o ponto de interrogação permite uma escolha livre de mercadoria como pagamento. Ele coloca as cartas Mercador e Arquiteto na sua mão.



Agora, a carta Governador move 1 posição e todas as outras cartas restantes movem 2 posições para a esquerda. Por fim, os 2 espaços livres na exibição são preenchidos com duas cartas novas do baralho. (O Fazendeiro custaria 1 tijolo, 1 comida e 1 tecido).

CÔNSUL

O jogador pode comprar uma carta de personalidade em exibição no tabuleiro e colocá-la em sua mão. O preço é composto apenas pelas mercadorias descritas dentro do campo vermelho da carta de personalidade. As mercadorias descritas abaixo da posição da carta no tabuleiro são ignoradas. Como ocorre com o SENADOR, as cartas de personalidade restantes dentro da exibição movem para a esquerda, se sua posição da esquerda estiver vazia, e a exibição é preenchida a partir do baralho (desde que o baralho exista).

O jogador quer comprar a carta Colono, que está localizada na 6a posição dentro da exibição de cartas. Ele paga apenas 1 unidade de comida, pois as mercadorias descritas no tabuleiro são ignoradas (1 unidade livre e 1 tecido). Mas ele não pode comprar mais do que 1 carta. Ele coloca a carta Colono em sua mão e a carta Governador move uma posição para a esquerda. A posição antiga do Governador é preenchida por uma carta nova do baralho.



ESPECIALISTAS

(Pedreiro, Fazendeiro, Ferreiro, Vinicultor, Tecelão)

Todas as casas dos jogadores com o tipo relacionado de mercadoria produzem uma unidade cada.

A jogadora tem o total de 4 casas dentro de cidades de vinho e joga o Vinicultor. Ela recebe 4 unidades de vinho e as coloca nos 4 espaços de armazenamento vazios em seu depósito. Os outros jogadores não recebem mercadorias.

REGRAS ADICIONAIS

PRÆFECTUS MAGNUS

Se um jogador que atualmente tiver a PRÆFECTUS M. jogar uma carta Governador (ou usar uma com o Diplomata) para fazer a província produzir, ele recebe o dobro de bônus (2 unidades em vez de 1). A produção dentro das cidades não é afetada. Depois do seu turno, ele entrega a PRÆFECTUS M. para o jogador sentado à sua direita. O jogador deve usar o PRÆFECTUS M. quando puder e não pode abrir mão do seu benefício para usá-lo depois. Mas, se um jogador usar a carta GOVERNADOR para receber o bônus em dinheiro, o PRÆFECTUS M. não é ativado e fica com o jogador: ele não pode dobrar o bônus em dinheiro.

DEPÓSITO

Cada jogador tem um depósito com 12 espaços de armazenamento. Cada espaço pode abrigar um colono ou uma unidade de mercadoria. No início do jogo, 4 espaços de armazenamento estão ocupados por colonos e, portanto, não estão disponíveis para mercadorias. Contudo, se um jogador colocar novos colonos no tabuleiro, espaços de armazenamento adicionais ficam disponíveis. Se todos os espaços forem ocupados de uma forma ou de outra, não é possível pegar mais unidades de mercadoria. Não é permitido descartar mercadorias para abrir espaço para outras. Se um jogador receber muitas mercadorias sem ter espaços de armazenamento suficientes, ele pode escolher quais unidades de mercadoria deseja manter, mas não pode deixar espaços vazios.

NEGOCIAR e ESTOQUE

Os jogadores não podem negociar mercadorias entre si. Considera-se que mercadorias e moedas são ilimitadas. A quantidade de colonos é limitada em 6 por jogador.

PONTUAÇÃO INTERMÉDIA

Se um jogador usar sua carta Tribuno pela primeira vez em um jogo para devolver suas cartas para sua mão, ele realiza imediatamente uma pontuação intermediária pessoal. Ele pontua todas as suas cartas, como descrito abaixo para a pontuação final, e faz o total dos seus PVs na faixa de PV.

Após todos os jogadores terem usado suas cartas Tribuno pela primeira vez e terem recebido a pontuação intermediária, essas pontuações são comparadas e o jogador com a maior pontuação recebe 2 sestércios. O segundo lugar recebe 1 sestércio. Se os jogadores dividirem a mesma posição, todos recebem a mesma quantia (todos no 1o lugar recebem 2 sestércios e todos no 2o lugar recebem 1 sestércio). Depois disso, todos os marcadores de pontuação voltam para a posição zero na faixa de PV.

Não recomendamos a execução da pontuação intermediária se todos os jogadores conhecerem bem o jogo.

FIM DO JOGO

Se um jogador comprar a última carta de personalidade e esvaziar a exibição no tabuleiro, ou se ele construir sua 15a casa, ele recebe a carta de Concordia, que vale 7 PVs adicionais. Cada um dos outros jogadores executa seu último turno antes da pontuação final ser feita, como descrita abaixo.

O jogador com mais PVs vence o jogo. Um empate é decidido pelo jogador que tenha a PRÆFECTUS MAGNUS ou pelo jogador empatado que a receberia à seguir durante o jogo

PONTUAÇÃO FINAL

Cada carta de personalidade está ligada a uma divindade ancestral que recompensa seu dono com pontos de vitória. Primeiro, os jogadores reúnem todas as suas cartas, incluindo aquelas na pilha de descarte, e as organiza de acordo com as diferentes divindades ancestrais. O verso da carta de ajuda mostra um resumo das divindades e a ordem na qual elas são pontuadas. Os pontos de vitória designados para cada carta que esteja marcada com a divindade respectiva são descritos no texto à seguir. Todos os pontos de vitória (PV) são totalizados com o marcador de pontuação do jogador na trilha de PV. Recomenda-se que VESTA seja pontuada primeiro para todos os jogadores, depois JUPITER etc.

VESTA: O valor de todas as mercadorias no depósito (o preço normal representado) é adicionado ao dinheiro. Então, o jogador recebe 1 PV para cada 10 sestércios inteiros. Frações são ignoradas.

JVPITER (Júpiter): O jogador recebe 1 PV por cada casa dentro de uma cidade não-tijolo (máximo 15 PV).

SATVRNVS: Para cada província com pelo menos uma de suas casas, o jogador recebe 1 PV. (Máx. no tabuleiro Império 12 PVs, máx. no tabuleiro Itália 11 PVs).

MERCVRIVS: Para cada tipo de mercadorias que o jogador produzir com suas casas, ele recebe 2 PVs. (máx. 10 PVs).

MARS: Para cada um dos seus colonos no tabuleiro, o jogador recebe 2 PVs. (máx. 12 PVs).

MINERVA: Para cada cidade do tipo de cidade relacionado, o jogador recebe um número específico de PVs descrito na carta do especialista.

O jogador tem um total de 12 casas no tabuleiro, das quais 3 produzem tijolos, 4 produzem comida, 3 produzem ferramentas e 2 produzem tecido. Elas estão distribuídas em 7 províncias. Além disso, o jogador tem 5 colonos no tabuleiro, tem um total de 13 sestércios e possui a carta de Concordia, pois comprou a última carta da área de exibição no tabuleiro. O depósito contém 1 tecido, 3 ferramentas e 1 tijolo. Após organizar as cartas, como mostrado à direita, a pontuação final dá o seguinte resultado:



VESTA: Suas mercadorias valem 7 (1 tecido) + 15 (3 ferramentas) + 3 (1 tijolo) sestércios. Somado ao seu dinheiro em mãos (13 sestércios), ele tem 38 sestércios, que valem 3 PVs.

JVPITER: Como 3 das suas 12 casas estão dentro de cidades de tijolo, ele tem 9 casas que contam para esta divindade. Com 2 cartas designadas para Jupiter, ele recebe 2 x 9 = 18 PVs.

SATURNUS: Como o jogador tem casas em 7 províncias e tem 4 cartas designadas para Saturnus, ele recebe 4 x 7 = 28 PVs.

MERCURIUS: Infelizmente, o jogador não construiu dentro de uma cidade de vinho, mas produz os outros 4 tipos de mercadoria. Para suas 2 cartas designadas para Mercurius, ele recebe 2 x 8 = 16 PVs.

MARS: Pelos seus 5 colonos no tabuleiro, ele recebe 10 PVs por carta designada para Mercurius, resultando em 3 x 10 = 30 PVs.

MINERVA: O jogador tem um fazendeiro, que o recompensa com 3 PVs para cada casa dentro de uma cidade de comida. Com 4 dessas casas, isso resulta em 12 PVs.

Junto aos 7 pontos da Carta de Concordia, o jogador obtém 114 pontos de vitória.

Copyright: ©2017 Ediciones MasQueOca, MasQue Networks SL, c/ Marbella 59 i, 28034 Madrid [España]. Todos os direitos reservados. É proibida a reimpressão e publicação das regras do jogo, omponentes do jogo ou ilustrações sem a permissão do proprietário.

www.EdicionesMasQueOca.com

Distribuidor Oficial do Grupo MasQueOca no Brasil.
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro
Rio de Janeiro/RJ - 20031-920 -Brazil
Tel. +55 21 98009-1333
contato@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br