

## Concordia - KSR (Seite 1 von 2)

Spielplan: Imperium (3 - 5 Spieler), Italia (2 - 4 Spieler)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Man hält seine Karten vor den Mitspielern verdeckt auf der Hand. Gezahlt wird immer an die Bank.

### Spielzug:

- 1) Ausspielen einer Personen-Karte.
- 2) Durchführen der damit verbundenen Aktionen.
- 3) Ausgespielte Karten offen vor sich stapeln.

### Tribun:

- Alle eigenen ausgespielten Karten auf die Hand nehmen inkl. Tribun.  
Ab der 4. Karte gibt es je 1 Sesterze Belohnung (zB: 5 Karten = 2 Sesterzen).
- 1x optional: Für 1 Nahrung + 1 Werkzeug darf man 1 neuen Land- oder 1 Seekolonisten in ROMA aufstellen.

### Architekt:

- Max. Bewegungsschritte = Anzahl eigener Kolonisten (Land/See) auf dem Plan.
- Aufteilung darf beliebig auf die Kolonisten erfolgen.
- Land-Kolonisten laufen auf braunen Wegen, See-Kolonisten auf blauen.
- 1. Schritt eines neuen Kolonisten = aus Stadt heraus auf benachbarten Weg. Jeder weitere Schritt verläuft auf benachbartem Weg (1 Stadt überspringen).
- Man darf über besetzte Wege ziehen, aber nicht auf einem solchen die Bewegung beenden.
- Auf einem Weg kann immer nur genau ein Kolonist stehen.

Danach:

- In Städten benachbart zu eigenem/n Kolonisten darf man Häuser bauen.  
Kosten je Haus in einer bisher unbebauten Stadt:  
  
a) Güter: 1 Nahrung (bei Ziegelstadt), sonst 1 Ziegel und 1 Ware der Stadt  
b) Geld: 1 Sesterze (bei Ziegelstadt), 2 (bei Nahrungsstadt), 3 (Werkzeugstadt), 4 (bei Weinstadt), 5 (bei Tuchstadt)

\*Fehler der Spielregel ist hier bereinigt.

- Wenn ein Spieler ein Haus in einer Stadt baut, wo schon Mitspieler gebaut haben, ist für jedes vorhandene Haus zusätzlich der Geldbetrag zu zahlen.
- In jeder Stadt darf jeder Spieler nur 1 Haus haben, in Roma keines.

### Präfekt:

- ENTWEDER wird Ware produziert:  
Man darf eine Provinz auswählen, in der dann alle Häuser Waren produzieren. Das ist nur in aktiven Provinzen (Bonusmarker zeigt Ware) möglich.  
Ertrag an Präfekt-Ausspieler = 1 Ware lt. Bonusmarker, der dann auf die Münzseite gedreht wird.  
Alle Häuser der Spieler in dieser Provinz kassieren die Ware ihrer Stadt.
- ODER Geldbonus: So viele Sesterzen wie auf allen Bonusmarkern sichtbar sind. Danach werden alle Bonusmarker mit Münzseite oben wieder umgedreht.

### Kolonist:

- ENTWEDER neue Kolonisten: Zahle 1 Nahrung und 1 Werkzeug je Kolonisten. Platzierung erfolgt in Roma generell oder in einer Stadt mit eigenem Haus.
- ODER erhalte 5 Sesterzen und je eigenem Kolonisten auf dem Plan 1 Sesterze.\*

### Merkator:

- Es gibt 3 Sesterzen bzw. 5 bei hinzugekauftem Merkator.
- Der Spieler darf in 2 Warensorten mit der Bank handeln.
- Es müssen nur ausreichend Lagerplätze für gekaufte Waren bestehen.
- Es gelten feste Preise, die oben auf den Lagerhäusern abgedruckt sind.

### Diplomat:

- Der Spieler darf die Aktion der zuletzt von einem Mitspieler ausgeführten Personen-Karte ausführen, soweit diese kein Diplomat oder Tribun ist.

### Senator:

- Der Spieler darf bis zu 2 Personen-Karten aus der Auslage auf dem Plan kaufen und aufnehmen. Kosten: Waren zahlen wie im roten Feld der Karte UND die unterhalb der Personen-Karte auf Plan abgedruckten Waren (? = Joker).
- Nach den Käufen rutschen Karten nach links auf, neue kommen von rechts.

**Konsul:**

- Der Spieler darf 1 Personen-Karte aus der Auslage kaufen und aufnehmen. Preis: Nur die im roten Feld der zu kaufenden Karte abgedruckten Waren.
- Nach den Käufen rutschen Karten nach links auf, neue kommen von rechts.

**Spezialisten:**

- Es produzieren alle eigenen Häuser in Städten der jeweiligen Warensorte des Spezialisten je eine Ware.

**Sonstiges:**

**Präfectus Magnus:** .. Er ist ein Wanderpokal ...

- Der Besitzer erhält bei Ausspiel eines Präfekten oder dessen Nutzung über Diplomaten den doppelten Warenbonus (2 Waren statt 1). Danach geht der Präfectus Magnus zwingend an den Sitznachbarn zur Rechten.
- Wählt der Besitzer aber den Geldbonus, wird der Präfectus Magnus nicht aktiv und verbleibt beim aktuellen Besitzer.

**Lagerhaus:**

- Jeder Lagerplatz hat Platz für 1 Ware oder 1 Kolonisten.
- Man darf keine Waren entsorgen, um Platz für andere Waren zu erhalten.
- Wer Waren annimmt, darf keine Lagerplätze freihalten. Ggf. darf man aber bei mehr erhaltenen Waren als Lagerplatz unter den Waren auswählen.
- Nach Freilegung sind bis zu 12 Lagerplätze beliebig mit Waren belegbar.

**Handel und Vorräte:**

- Kein Handel untereinander! Waren und Geld sind generell unbeschränkt.
- Jeder Spieler hat aber nur 3 See- und Landkolonisten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.03.14  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

**Spielende:** Hat ein Spieler die letzte Personen-Karte der Auslage gekauft oder alle seine 15 Häuser gebaut, erhält er die Concordia-Karte, die 7 Punkte zählt. Jeder andere Spieler hat danach noch genau 1 Zug.

**Endwertung:**

Es gibt für alle Götter auf den Personen-Karten der Spieler Siegpunkte. Jeder Spieler nimmt auch seine ausgespielten Karten wieder auf die Hand. Dann sortiert man dazu diese nach Gottheiten. Es gibt folgende Gottheiten, die für jede Karte mit ihrem Namen u.a. Siegpunkte (SP) bringen:

zunächst: Alle Waren zu Lagerhauspreisen an die Bank verkaufen.

VESTA: Je 10 Sesterzen = 1 SP.

JUPITER: Jede Tempel-Stadt mit 1 eigenem Haus = 1 SP (max. 15 SP)

SATURNUS: Für jede Provinz mit mind. 1 eig. Haus = 1 SP (max. 11 SP)

MERCURIUS: Für jede Warensorte, die man mit eigenen Häusern produziert = 2 SP (max. 10 SP)

MARS: Jeder eigene Kolonist auf dem Spielplan = 2 SP (max. 12 SP)

MINERVA: Für jede Stadt der jeweiligen Sorte mit einem eigenen Haus erhält man die auf der Karte angegebenen SP.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt.

Patt: Vorne ist unter den Beteiligten, wer den Präfectus Magnus hat oder ihn im weiteren Spiel zuerst bekommen hätte.

Beispiele: Ein Spieler hat in 6 Provinzen Häuser und besitzt 3 Karten "SATURNUS", also 6 Prov. zu je 1 SP x 3 Karten = 18 SP.

Ein Spieler hat 4 Kolonisten auf dem Plan und 3 "MARS"-Karten. Somit gibt das 4 Kolonisten zu je 2 SP x 3 Karten = 24 SP.