

CONCORDIA: PRAVIDLA

HERNÍ MATERIÁL

Herní deska: **Impérium** (3 – 5 hráčů) / **Itálie** (2 – 4 hráči)



5 skladišť



110 dřevěných žetonů v barvách hráčů - červená, zelená, žlutá, modrá a černá:

3 mořští
kolonisté



3 pozemní
kolonisté



1 bodovací
žeton



15 domů



80 dřevěných jednotek zboží:

Cihla



Jídlo



Nářadí



Víno



Oblečení



72 karet:



65 karet osobností



35 počátečních karet, 30 karet na prodej,
7 na hráče



karta
Concordia



Karta Velkého
prefekta



5 referenčních
karet



30 městských
žetonů



24 bonusových
žetonů

Mince (1, 2, 5 a 10 sesterciů)



1 pravidla

1 příprava hry

1 historická brožura

PŘEHLED HRY

Příprava hry

Příprava hry Concordia je popsána zvláště v Přípravě hry. Karty na prodej, které nejsou potřeba, se ze hry odstraní, a to v závislosti na počtu hráčů. Po náhodném určení začínajícího hráče obdrží poslední hráč (napravo od začínajícího hráče) kartu Velkého prefekta.

Průběh hry

Hráči provádějí své tahy střídavě po směru hodinových ručiček. Hráčovy karty v ruce jsou nezahrané karty osobností.

Hráčův tah se skládá ze zahrání jedné karty z ruky a vyhodnocení příslušné akce. Karty se poté odloží na osobní odkládací balíček, ze kterého je vidět vždy jen poslední zahraniční karta. Zahráním karty Tribun si hráč bere zpět všechny dříve zahraniční karty.

Konec hry

Hra končí buď když hráč zakoupí poslední kartu z herní desky nebo když některý z hráčů postaví svůj 15. dům. V obou z těchto případů he hráč odměně kartou Concordia. Poté všichni ostatní

hráči odehrají svůj poslední tah a spočítají si své vítězné body.

Bodování vítězných bodů

Každá karta osobností je spojena s určitým pradávým bohem. Tito bohové poskytují různé odměny (např. za počet osídlených oblastí, počet kolonistů apod.). Pokud Concordii hrajete poprvé, tak doporučujeme provádět průběžné bodování. Závěrečné a průběžné bodování jsou popsány na poslední straně těchto pravidel.

KARTY OSOBNOSTÍ



Tribun

1. Navrácení karet

Hráč si do ruky vezme zpět všechny své dříve zahraniční karty. Pokud si hráč bere zpět více než 3 karty (včetně karty Tribuna), tak za každou další kartu po třetí kartě obdrží z banku 1 sesterceus.

2. 1 nový kolonista

Navíc si hráč může volitelně zakoupit 1 nového kolonistu zaplacením 1 jídla a 1 nářadí do banku. Nového pozemního nebo mořského kolonistu přesune ze skladiště do Říma.

Příklad

Hráč, který doteď zahrál 4 karty, zahraje kartu Tribuna. Proto si zpět do ruky bere celkem 5 karet a z banku obdrží 2 sesterceie.

Navíc se rozhodne získat nového kolonistu. Do banku zaplatí 1 jídlo a 1 nářadí a nového kolonistu umístí do Říma na herní desce. Kolonista tak odkryje jedno nové místo pro zboží v hráčově skladišti.



KARTY OSOBNOSTÍ



Architekt

1. Pohyb kolonistů

Počet hráčových kolonistů na herní desce určuje počet pohybu, které hráč může volně mezi kolonisty rozdělit a využít. Pozemní kolonisté se mohou pohybovat jen po hnědých liniích a mořští kolonisté se pohybují jen po modrých liniích. První pohyb kolonisty je ven ze startovního města na sousední linii. Každý další pohyb přesune kolonistu skrze město na další sousední linii s tímto městem. Na konci pohybu nemůže být kolonista ponechán na linii, na které se již nějaký kolonista nachází. Avšak je možné se pohybovat přes obsazené linie, jenž se normálně započítávají do počtu pohybů.

2. Stavba domů (po pohybu)

Hráč může postavit domy v městech sousedících s jakýmkoliv jeho kolonistou. Každý nový postavený dům se do banky zaplatí v mincích a zboží:

- Zboží: 1 jídlo v cihlovém městě nebo 1 cihla plus zboží daného typu města ve všech ostatních městech.

- Mince: 1 sestercius v cihlovém městě, 2 sestercie v městě jídla, 3 v městě nářadí, 4 ve vinném městě a 5 v městě oblečení.

Pokud je nový dům postaven ve městě, kde jsou již domy jiných hráčů, tak je počet mincí násoben počtem domů, který bude ve městě po této stavbě (tj. pro stavbu 4. domu ve městě se počet mincí násobí 4). Cena ve zboží zůstává stejná. Hráči nemohou ve městech postavit více než 1 svůj dům a nemohou nikdy stavět v Římě.

Červený hráč má 3 kolonisty, 1 pozemního umístěného mezi Kolonií A a Novarií a další 2 stále v Římě. Proto má k dispozici 3 pohyby. Červené šipky vyznačují, jak své pohyby rozdělil. Mořský kolonista se z Říma přesune na linii do Massilie (1 pohyb) a pozemní kolonista se přesune za 2 pohyby na linii mezi Aquileií a Vindobonou.



Po pohybu svými kolonisty může stavět domy. Celkem s jeho kolonisty sousedí 5 měst. Avšak jelikož již vlastní dům v Kolonii A, tak už jen zbývají 4 města, kde může stavět. Hráč má dostatek mincí a zboží, aby postavil 3 domy. Postaví tedy dům v Massilii (5 sestercii, 1 oblečení a 1 cihla), další v Novarii (4 sestercie, 1 víno a 1 cihla) a poslední v Aquileii (3 sestercie a 1 jídlo). Dům v cihlovém městě obecně stojí jen 1 jídlo a 1 sestercius, avšak v Aquileii již stojí 2 domy, takže se cena násobí 3. Hráč zboží a mince zaplatí do banky a do měst si umístí 3 nové domy.



Prefekt

a) Hráč vybere provincii, kde domy **produkují zboží**. Může vybrat jen aktivní provincii, jejíž bonusový žeton (žeton provincie) stále zobrazuje symbol zboží. Není nutné, aby tento hráč (nebo jiní hráči) měli v této provincii dům. Hráč poté otočí žeton nahoru stranou s mincí a z banky obdrží 1 zboží druhu zobrazeného na bonusovém žetonu. Navíc všechny domy v této provincii, bez ohledu na vlastníka, vyprodukují 1 zboží druhu produkovaného v tomto městě.

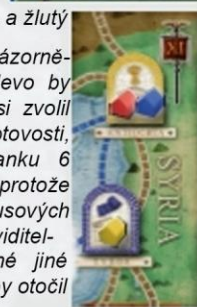
nebo

b) Místo produkce zboží si hráč zvolí **vybrání hotovosti**. Za každou viditelnou minci na bonusových žetonech obdrží z banky 1 sestercius. Poté jsou všechny žetony s mincemi otočeny na strany se symboly zboží.

Syria je schopna produkovat zboží, jelikož její bonusový žeton stále zobrazuje symbol zboží. Červený hráč zahraje kartu Prefekta, zvolí si Syrii a obdrží 1 oblečení, protože je zobrazeno na bonusovém žetonu. Tento žeton se poté otočí na stranu se symbolem mince a všechny domy v Syrii budou produkovat: červený a modrý obdrží po 1 jídle a žlutý obdrží 1 oblečení.



V případě znázorněném dole vlevo by hráč, který si zvolil vybrání hotovosti, dostal z banky 6 sestercii, protože na bonusových žetonech je viditelných 6 mincí (za předpokladu, že žádné jiné bonusové žetony nezobrazují mince) a poté by otočil žetony na stranu se symbolem zboží.



Kolonista

Hráč si zvolí ze dvou možností:

a) Hráč může na herní desku umístit nové kolonisty a za každého zaplatí 1 jídlo a 1 nářadí. Noví kolonisté se mohou umístit do Říma nebo do jiného města, kde hráč vlastní dům.

nebo

b) Hráč obdrží 2 sestercie za každého svého kolonistu na herní desce.

Červený hráč má ve svém skladišti 2 jídla a 3 nářadí a zahraje kartu kolonisty. Zaplatí 2 jídla a 2 nářadí a zakoupí si tak 2 kolonisty. Rozhodne se, že nového mořského kolonistu umístí do Říma a nového pozemního do Massilie. Také mohl umístit jednoho kolonistu do Aquileie, ale ne do Novarie, protože tam nemá žádný dům (samozřejmě jen pozemní kolonista by měl význam v Novarii). Nebo může dokonce umístit oba kolonisty do jednoho města.



KARTY OSOBNOSTÍ



Kupce

Jeho tah je proveden ve dvou krocích:

1) Hráč obdrží z banku 3 sestercie (nebo 5 sesterciu se zakoupeným Kupcem).

2) Poté může hráč vyměnit 2 druhy zboží s bankou. To znamená, že může prodat dva druhy, nakoupit dva druhy nebo prodat jeden druh a nakoupit jiný druh. Počet zboží, které může prodat či nakoupit je omezeno jen počtem volných míst v hráčově skladišti, kde každá jednotka zboží zabírá jedno místo. Obchod je prováděn za pevné ceny, které jsou vyznačeny v horní části skladiště.

Zelená hrážka má 2 sestercie a skladiště zaplněné dle obrázku. Má kartu Kupce, takže obdrží 3 sestercie (ne 5, protože to není zakoupený Kupce). Do banku prodá 3 jednotky vína za $3 \times 6 = 18$ sesterciu, takže nyní má 23 sesterciu. Jakožto druhý druh zboží si chce zakoupit cihly. Byla by schopná si zaplatit až 7 cihel, ale v jejím skladišti je volných jen 5 míst, takže si může koupit maximálně 5 cihel. Rozhodne se zakoupit 4 cihly za $4 \times 3 = 12$ sesterciu. Ráda by si zakoupila i jídlo, ale to už není možné, protože vyčerpala své dva obchody.



Diplomat

Hráč provede akci karty osobnosti, která je na vršku odhazovacího balíčku jiného hráče, takže je jako jediná z balíčku viditelná. Akce je provedena stejně jako kdyby kartu zahrál přímo hráč. Akce hráčů, kteří předtím použili Diplomata nebo si vzali karty zpět do ruky pomocí Tribuna, není možné kopírovat.

Obrázek znázorňuje karty dříve zahrané ostatními čtyřmi hráči.

Pátý hráč zahraje kartu Diplomata. Nyní tedy může provést akci Senátora, Architekta nebo Prefekta.



Senátor

Hráč si může zakoupit až 2 karty osobností z herní desky a vzít si je do ruky. Cena karty je součtem:

- Zboží zobrazené v červeném poli na kartě osobnosti
- plus zboží vyznačené na herní desce přímo pod pozicí dané karty, kde se nachází symbol otazníku.

Po zakoupení karet se všechny zbývající karty na herní desce posunou vlevo a počet karet se doplní znovu do sedmi (dokud jsou v balíčku karty).

Obrázek znázorňuje 4 nejlevnější karty na herní desce, které jsou na prodej. Hráč si chce zakoupit Kupce a Architekta.

Karta Kupce stojí 1 víno a karta Architekta stojí 1 nářadí a 1 cihlu. Místo cihly by mohl zaplatit jakýmkoliv jiným druhem zboží, jelikož je pod kartou zobrazen otazník, který umožňuje hráčům zvolit si druh zboží. Hráč si vezme do ruky karty Kupce a Architekta. Poté se karta Prefekta posune vlevo o 1 pozici a ostatní karty o 2 pozice. Nakonec se 2 volné pozice doplní 2 novými kartami z balíčku (Farmář bude stát 1 cihlu, 1 jídlo a 1 oblečení).



Konzul

Hráč si může zakoupit **jednu** kartu z herní desky a vzít si ji do ruky. Cena je určena jen dle zboží zobrazeného v červeném poli na kartě osobnosti. Jakékoliv zboží pod kartou osobnosti na herní desce je ignorováno. Tak jako u karty Senátora se zbylé karty na herní desce posunou vlevo a počet se doplní kartou z balíčku (dokud tam karty zbývají).

Hráč si chce zakoupit kartu Kolonisty, která je umístěna na 6. pozici na herní desce. Zaplatí tedy jenom 1 jídlo, protože zboží na herní desce je ignorováno (1 zboží dle hráčovy volby a 1 oblečení). Nemůže si však koupit více než jednu kartu. Vezme si tedy kartu Kolonisty do ruky a kartu Prefekta posune o 1 pozici doleva. Původní pozice karty Prefekta je doplněna novou kartou z balíčku.



Specialisti

(Zedník, Farmář, Kovář, Vinař, Tkadlec)

Všechny hráčovy domy vyprodukují po jedné jednotce daného druhu zboží.

Hráčka vlastní celkem 4 domy uvnitř vinných měst a zahraje kartu Vinaře. Obdrží tedy 4 jednotky vína a umístí si je na volná místa do svého skladiště. Ostatní hráči neobdrží žádné zboží.

DALŠÍ PRAVIDLA

VELKÝ PREFEKT

Jestliže hráč, který právě vlastní kartu Velkého prefekta, zahraje kartu Prefekta (nebo ji využije díky kartě Diplomata), aby provincie produkovaly zboží, tak obdrží dvojnásobný příjem (2 jednotky místo 1). Produkce uvnitř měst není ovlivněna. Po svém tahu předá hráč kartu Velkého prefekta dalšímu hráči po jeho pravici. Hráč musí využít schopnosti karty Velkého prefekta a není možné si ji ponechat pro pozdější využití. Pokud hráč zahraje kartu Prefekta, aby využil její efekt k vybraní hotovosti, tak karta

Velkého prefekta není aktivována a hráči zůstává (není dovoleno zdvojnásobit příjem peněz).

SKLADIŠTĚ

Každý hráč vlastní skladiště s 12 volnými místy. Každé místo může obsahovat buď jednoho kolonistu nebo jednu jednotku zboží. Na začátku hry jsou 4 místa obsazena kolonisty, a proto v nich není možné skladovat zboží. Avšak jakmile hráč umístí kolonistu na herní desku, tak se místo uvolní. Pokud jsou všechna místa obsazena kolonisty či zbožím,

tak není možné přibírat další jednotky. Není také dovoleno některé zboží odhazovat, aby se uvolnilo místo pro jiné. Pokud hráč obdrží množství zboží, které není možné uskladnit, tak je možné si vybrat, které zboží chce a uskladnit, ale není možné nechat některá místa neobsazená.

OBCHOD A ZÁSoba

Hráči mezi sebou nesmějí se zbožím obchodovat. Zásoba zboží a mincí je považována za neomezenou. Počet kolonistů na jednoho hráče je omezen na 6.

PRŮBĚŽNÉ BODOVÁNÍ

Když hráč zahraje kartu Tribuna poprvé ve hře, aby si vzal své karty zpět do ruky, tak ihned poté provede své osobní průběžné bodování. Bude bodovat všechny karty dle závěrečného bodování a zaznamená si vítězné body na stupnici vítězných bodů.

Poté co všichni hráči zahráli poprvé kartu Tribuna a provedli své osobní průběžné bodování, tak se porovná skóre ve vítězných bodech a hráč s nejvíce body

obdrží 2 sestercie. Hráč na druhém místě obdrží 1 sestercius. V případě remízy obdrží hráči stejné množství (na 1. místě 2 sestercie, na 2. místě 1 sestercius). Po tomto bodování se všechny ukazatele vítězných bodů vrátí na pozici nula na stupnici vítězných bodů.

Pokud všichni hráči už znají hru dostatečně dobře, tak nedoporučujeme průběžné bodování provádět.

KONEC HRY

Když si hráč zakoupí poslední kartu osobnosti a tím pádem už na herní desce žádné nejsou nebo když postaví svůj 15. dům, tak obdrží kartu **Concordia**, která má cenu 7 vítězných bodů. Všichni ostatní hráči provedou jejich poslední tah a nastane závěrečné bodování dle popisu níže.

Hráč s **nejvíce vítěznými body se stane vítězem** hry. V případě remízy vítězí hráč vlastníci kartu Velkého prefekta nebo hráč, který by ji v dalším kole obdržel.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Každá karta osobnosti je spojena s prastarým bohem, který jejího vlastníka ocení vítěznými body. Všichni hráči si vezmou všechny jejich karty včetně těch v jejich odkládacích balíčcích a rozdělí je podle příslušných bohů. Zadní strana referenční karty obsahuje souhrn bohů a pořadí, ve kterém jsou bodování. Vítězné body přidělené každé kartě příslušící k danému bohu jsou popsány v následujícím textu. Všechny vítězné body se pomocí bodovacího žetonu zaznamenávají na stupnici vítězných bodů. Doporučujeme bodovat jako první Vestu, poté Jupitera atd.

VESTA

Nejdříve hráči odprodají banku všechno jejich zboží za obvyklou cenu. Poté si hráči spočítají všechny sestercie a obdrží 1 vítězný bod za každých 10 sesterciu (frakce se ignorují).

JUPITER

Za každý dům vyjma cihlových měst obdrží hráči 1 vítězný bod (max. 15).

SATURN

Za každou provincii s nejméně jedním domem daného hráče obdrží 1 vítězný bod (Impérium max. 12, Itálie max. 11).

MERKUR

Za každý druh zboží, které hráč produkuje svými domy, získá 2 vítězné body (max. 10).

MARS

Za každého svého kolonistu na herní desce obdrží hráč 2 vítězné body (max. 12).

MINERVA

Za každé město příbuzného typu hráč obdrží určitý počet vítězných bodů dle vyobrazení na kartě specialisty.

Hráč vlastní na herní desce celkem 12 domů, ze kterých 3 produkují cihly, 4 produkují jídlo, 3 produkují nářadí a 2 produkují oblečení. Domy jsou rozděleny mezi 7 provincií. Navíc hráč vlastní kartu **Concordia**, protože si jako poslední zakoupil kartu z herní desky. Jeho skladiště obsahuje 1 oblečení, 3 nářadí a 1 cihlu. Své karty urovná dle obrázku vpravo a následuje závěrečné bodování:

VESTA: Za zboží hráč obdrží 7 (1 oblečení) + 15 (3 nářadí) + 3 (1 cihla) sesterciu. Společně s mincemi v ruce (13 sesterciu) má tedy celkem 38 sesterciu, což mu přináší 3 VB.

JUPITER: Jelikož 3 z jeho 12 domů jsou v cihlových městech, tak se za tohoto boha počítá jen jeho 9 domů. Za 2 karty související s Jupiterem obdrží tedy $2 \times 9 = 18$ VB.

SATURN: Jelikož má hráč domy v 7 provinciích a vlastní 4 karty související se Saturnem, tak obdrží $4 \times 7 = 28$ VB.

MERKUR: Naneštěstí hráč nemá postaven dům ve vinném městě, ale produkuje ostatní 4 druhy zboží. Za jeho 2 karty související s Merkurem tedy obdrží $2 \times 8 = 16$ VB.

MARS: Za jeho 5 kolonistů na herní desce hráč obdrží 10 VB za každou kartu související s Marsem, tedy $3 \times 10 = 30$ VB.

MINERVA: Hráč vlastní farmáře, který mu přináší 3 VB za každý dům v městě jídla. Jelikož má hráč 4 takovéto domy, tak získá $4 \times 3 = 12$ VB.

Dohromady včetně 7 VB za kartu **Concordia** hráč obdržel 114 vítězných bodů.

