

# CONCORDIA: RÈGLES

## MATÉRIEL DE JEU

Plateau de jeu: **Imperium** (3-5 joueurs) / **Italia** (2-4 joueurs)



5 entrepôts



110 jetons en bois de couleur rouge, vert, jaune, bleu et noir selon le joueur; par joueur:

3 bateaux de colons, 3 colons, 1 marqueur de score, 15 maisons

80 jetons marchandises, en bois:

Brique, Nourriture, Outil, Vin, Tissu

72 cartes



65 cartes *Personnage*

35 cartes de départ,  
7 par joueur

30 cartes à vendre,  
jeux de cartes de I à V

Carte  
*Concordia*

Carte *Praefectus  
Magnvs*

5 aides de jeu



30 jetons "cité"



24 jetons "bonus"

Pièces de monnaie (1, 2, 5 et 10 sesterces)



1 livret de règles

1 feuille de résumé (introduction rapide)

1 livret d'informations historiques

## APERÇU DU JEU

### Mise en place

La mise en place de CONCORDIA est décrite en détail dans la feuille de résumé. Les cartes à vendre, qui ne sont pas nécessaires, sont retirées du jeu (en fonction du nombre de joueurs). Après avoir déterminé le premier joueur de manière aléatoire, le dernier joueur (joueur à la droite du premier joueur) reçoit la carte *Praefectus Magnus*.

### Déroulement de la partie

Les joueurs accomplissent leurs tours de jeu dans le sens horlogique. La main d'un joueur est composée de ses cartes *Personnage* non-jouées. Le tour de jeu d'un joueur consiste à

jouer 1 carte de sa main et à exécuter les actions y liées. Toutes les cartes jouées forment une défausse personnelle montrant seulement la dernière carte jouée. Avec la carte *Tribun*, un joueur récupère toutes les cartes qu'il a précédemment jouées.

### Fin du jeu

La partie se termine soit après qu'un joueur ait acheté la dernière carte de la zone d'affichage des cartes (*Présentoir*) sur le plateau de jeu, soit après que le 1<sup>er</sup> joueur ait construit sa 15<sup>ème</sup> maison. Dans les deux cas, ce joueur est récompensé de la carte *Concordia*. À ce moment-là, tous les autres joueurs exécutent

leur dernier tour de jeu et, enfin, tous les joueurs font le décompte final de leurs points de victoire.

### Décompte des points de victoire

Chaque carte *Personnage* est en corrélation avec un ancien dieu. Ces dieux récompensent individuellement certains exploits (par exemple, nombre de provinces peuplées, nombre de colons, etc.)

Si *Concordia* est joué pour la 1<sup>ère</sup> fois, il est recommandé de procéder à un comptage intermédiaire. Les décomptes, final et intermédiaire, sont décrits en détail à la dernière page.

## CARTES PERSONNAGES



### TRIBUN

#### 1. Récupération des cartes

Le joueur récupère dans sa main toutes ses cartes jouées précédemment. Si le joueur reprend plus de 3 cartes (en incluant la carte *Tribun* dans le compte), il reçoit de la banque 1 sesterce par carte au-delà de la 3<sup>ème</sup>.

#### 2. Un nouveau "colon"

En outre, le joueur peut éventuellement acheter 1 nouveau "colon" en payant 1 nourriture et 1 outil à la banque et en plaçant à Roma, soit un jeton colon soit un jeton bateau, pris depuis son entrepôt.

### Exemple

Un joueur, ayant jusqu'à présent joué 4 cartes, joue maintenant sa carte TRIBUN. Par conséquent, il récupère dans sa main un total de 5 cartes et il reçoit 2 sesterces de la banque.

En outre, il décide de former un nouveau "colon". Il paye 1 nourriture et 1 outil à la banque et place le nouveau "colon" à ROMA, sur le plateau de jeu. Le "colon" libère un nouveau lieu de stockage des marchandises dans l'entrepôt.



# CARTES PERSONNAGES



## ARCHITECTE

### 1. Déplacer des "colons"

Le nombre de "colons", dont un joueur dispose sur le plateau, détermine le nombre de mouvements possibles qu'un joueur peut librement répartir entre ses propres "colons". Les jetons colons se déplacent seulement le long des lignes brunes tandis que les bateaux se déplacent seulement le long des lignes bleues. Le 1<sup>er</sup> déplacement d'un "colon" se fait depuis sa cité de départ sur une ligne adjacente. Tous les autres déplacements du "colon" se feront au travers des cités, sur une ligne adjacente à cette cité. À la fin de son déplacement, un "colon" ne peut pas s'arrêter sur une ligne qui est déjà occupée par un autre "colon". Cependant, un "colon" est autorisé à se déplacer en empruntant des lignes occupées, à condition d'ajouter chaque section occupée traversée dans le comptage de ses déplacements.

### 2. Construire des maisons (après le déplacement)

Le joueur peut construire des maisons dans les cités adjacentes à ses propres colonies. Chaque nouvelle maison construite dans une cité est payée à la banque par des marchandises et de la monnaie:

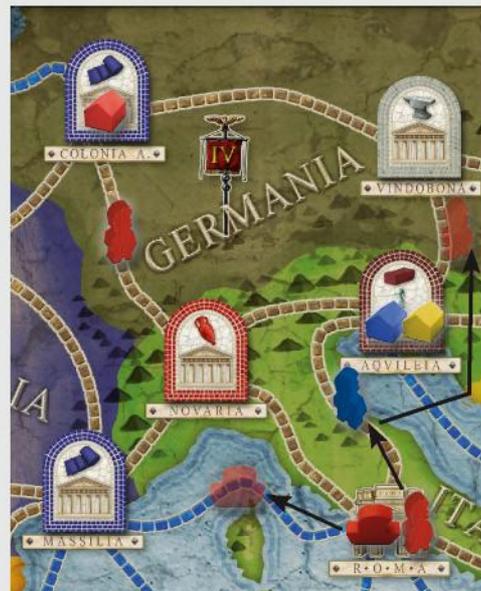
- **Marchandises** : 1 nourriture dans une cité produisant des briques ; 1 brique + 1 marchandise produite dans le type de cité concernée, pour toutes les autres cités.
- **Monnaie** : 1 sesterce dans une cité produisant des briques, 2 dans une cité produisant de la nourriture, 3 dans une cité fabriquant des outils, 4 dans une cité viticole et 5 dans une cité fabriquant du tissu.

Si une nouvelle maison est construite dans une cité dans laquelle il y a déjà des maisons, le coût en sesterces est multiplié par le nombre de maisons qu'il y aura dans la cité après cette construction (exemple: pour construire la 4<sup>ème</sup> maison d'une ville, le coût en sesterces est multiplié par 4). Le coût en marchandises reste le même. Les joueurs ne peuvent pas construire plus d'une maison par cité et ne peuvent jamais construire à "Roma".

Rouge dispose de 3 "colons" : 1 jeton colon se trouve entre "Colonia A." et "Novaria" et les 2 autres se trouvent toujours à "Roma". Par conséquent, il dispose de 3 pas de déplacement. La flèche noire indique comment il répartit ses déplacements entre ses "colons". Le jeton bateau se déplace de "Roma" à "Massilia", via la ligne maritime (1 déplacement), et le jeton colon avance de 2 pas sur la ligne entre "Aquileia" et "Vindobona".

Après avoir déplacé ses "colons", il peut construire des maisons. Dans l'ensemble, il y a 5 cités adjacentes à ses "colons". Mais, comme il possède déjà une maison à "Colonia A." il reste seulement 4

cités dans lesquelles il pourrait construire. Il possède suffisamment de nourriture et de cash pour construire 3 nouvelles maisons. Il construit une maison à "Massilia" (5 sesterces, 1 tissu et 1 brique), une maison à "Novaria" (4 sesterces, 1 vin et 1 brique) et une maison à "Aquileia" (3 sesterces et 1 nourriture). Fondamentalement, une maison dans une cité de type brique ne coûte seulement qu'1 nourriture et 1 sesterce mais comme il y a déjà 2 maisons à "Aquileia", le coût en cash est triplé. Il paye les marchandises et les sesterces à la banque et place les 3 nouvelles maisons dans les cités.



## PRÉFET

Le joueur choisit entre deux alternatives:

- a) Le joueur choisit une province où les maisons **produisent des marchandises**. Il peut seulement choisir une province active dont un jeton bonus (tuile province) montre toujours le symbole des marchandises. Il n'est pas nécessaire que le joueur (ou tout autre joueur) possède une maison dans la province choisie. Il retourne le jeton bonus de la province sur sa face monnaie et reçoit de la banque 1 marchandise du type décrit par le jeton bonus. En outre, toutes les maisons dans la province, sans regarder à leur propriétaire, produisent chacune une marchandise produite dans cette cité.

ou

- b) Au lieu de produire, le joueur peut choisir de **percevoir le bonus en cash**. Pour chaque pièce de monnaie visible sur le jeton bonus, il reçoit 1 sesterce de la banque. Ensuite, tous les jetons bonus sont retournés sur la face montrant leur symbole marchandise.

La Syrie est en capacité de produire car son jeton bonus montre toujours le symbole des marchandises. Rouge joue la carte Préfet, choisit la Syrie et reçoit un bonus d'1 tissu comme illustré sur le jeton bonus. Ensuite, le jeton bonus de la Syrie est retourné sur sa face monnaie et toutes les maisons en Syrie produisent: Rouge et Bleu reçoivent chacun 1 nourriture et Jaune reçoit 1 tissu.

Dans la situation illustrée ci-dessous, à gauche, un joueur qui choisit le bonus cash devrait recevoir 6 sesterces de la banque, parce qu'il y a 6 pièces de monnaie visibles sur les jetons bonus (étant donné qu'aucun autre jeton bonus ne montre de pièces de monnaie) et les jetons bonus affichant des pièces de monnaie devraient être retournés pour montrer à nouveau leur symbole marchandise.



## COLON

Le joueur choisit entre deux alternatives:

- a) Le joueur peut placer de nouveaux "colons" sur le plateau de jeu, au prix d'1 nourriture et d'1 outil pour chacun d'eux. Les nouveaux "colons" peuvent être placés à "Roma" ou sur toute autre cité où le joueur possède une maison.

ou

- b) Le joueur reçoit 2 sesterces pour chacun de ses "colons" sur le plateau de jeu.

Rouge possède 2 nourritures et 3 outils dans son entrepôt et joue la carte COLON. En payant 2 nourritures et 2 outils, il place 2 "colons". Il décide de placer un nouveau jeton bateau à "Roma" et un nouveau jeton colon à "Massilia". Il aurait aussi pu choisir de placer un jeton colon à "Aquileia" mais pas à "Novaria" parce qu'il n'y possède pas de maison (évidemment, seul un jeton colon serait envisageable à "Novaria"). Ou bien, il aurait même pu placer 2 colons dans la même cité.



# CARTES PERSONNAGE



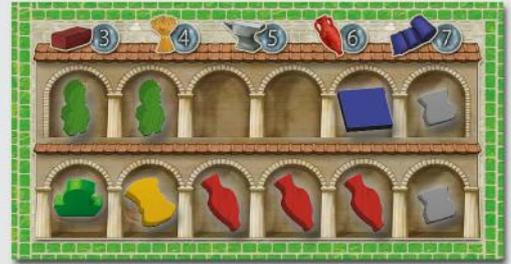
## MARCHAND (Mercator)

Cette phase se déroule en 2 étapes:

1. Le joueur reçoit 3 sesterces de la banque (ou 5 sesterces s'il s'agit d'une carte Mercator achetée).
2. Ensuite, il peut faire du commerce avec la banque dans deux types de marchandises. Cela signifie qu'il peut vendre deux types de marchandises, en acheter deux types, ou en vendre un type et en acheter un autre. Le nombre de marchandises qu'il peut vendre et/ou acheter est seulement limité par les emplacements libres de son entrepôt, dans lequel chaque jeton occupe un espace de stockage. Le commerce se fait à prix fixe, suivant le tableau de prix des marchandises, indiqué sur le toit des entrepôts.

Vert possède 2 sesterces en cash et son entrepôt est tel que décrit ci-dessous.

Elle joue la carte Mercator et reçoit 3 sesterces (ce n'est pas une carte Mercator achetée). Elle vend à la banque 3 jetons vin pour  $3 \times 6 = 18$  sesterces, de sorte que son cash total est maintenant de 23 sesterces. Pour son second type de marchandises, elle veut acheter des briques. Elle pourrait payer jusqu'à 7 briques mais elle ne dispose que de 5 emplacements libres dans son entrepôt, de sorte qu'elle ne peut pas acheter plus de 5 briques. Elle décide d'acheter 4 briques en payant  $4 \times 3 = 12$  sesterces. Elle aurait aimé acheter un jeton nourriture mais ce n'est pas permis étant donné qu'elle a déjà fait du commerce dans deux types différents de marchandises.



## DIPLOMATE

Le joueur accomplit l'action d'une carte Personnage qui se trouve sur le dessus de la défausse d'un autre joueur et qui est donc disposée, face visible, devant ce dernier. L'action est jouée de la même manière que si le joueur avait lui-même joué cette carte. Les actions des joueurs qui ont récemment utilisé une carte Diplomate ou qui ont repris leurs cartes en main via leur carte Tribun, ne peuvent pas être copiées.

L'illustration montre les cartes Personnage récemment jouées par les 4 autres joueurs.

Le 5<sup>ème</sup> joueur joue une carte Diplomate. Il peut maintenant exécuter l'action d'un Sénateur, d'un Architecte ou d'un Préfet.



## SÉNATEUR

Le joueur peut acheter jusqu'à 2 cartes Personnage depuis le présentoir sur le tableau de jeu et les met dans sa main. Le coût d'une carte est la somme de:

- Les marchandises décrites dans la zone rouge de la carte
- plus les marchandises décrites sous la position de la carte sur le plateau de jeu, où se trouve un point d'interrogation pour une marchandise du choix du joueur.

Après l'(les) achat(s), toutes les cartes Personnage restantes du présentoir sont déplacées vers la gauche de manière à combler les places libres et le présentoir est réassorti jusqu'à un total de 7 nouvelles cartes (tant qu'il reste des cartes dans la pile).

L'illustration montre les 4 cartes Personnage en vente les moins chères. Le joueur

veut acheter les cartes Mercator et Architecte. Il doit verser, à la banque, un jeton vin pour la carte Mercator et 1 outil et 1 brique pour la carte Architecte. Au lieu d'une brique, il aurait pu payer avec tout autre type de marchandises, puisque le point d'interrogation



permet de choisir librement les marchandises pour le paiement. Il prend les cartes Mercator et Architecte dans sa main. À présent, la carte Préfet est déplacée d'une case vers la gauche tandis que toutes les autres cartes restantes le sont de deux. Enfin, les 2 emplacements libres du Présentoir sont réapprovisionnés par 2 nouvelles cartes, prises de la pile. (La carte Farmer aurait coûté 1 brique, 1 nourriture et 1 tissu)



## CONSUL

Le joueur peut acheter une carte Personnage, prise du présentoir sur le plateau de jeu, et la prend dans sa main. La carte coûte seulement les marchandises décrites dans la zone rouge de la carte Personnage. Toutes les marchandises décrites sous la position de la carte sur le plateau de jeu sont ignorées. Comme avec la carte Sénateur, le reste des cartes Personnage du présentoir sont déplacées vers la gauche, de manière à combler les places libres, et le présentoir est réapprovisionné à partir de la pile des cartes (tant qu'il y en a).

Le joueur souhaite acheter la carte Colon, qui se trouve en 6<sup>ème</sup> position sur le présentoir. Il paie seulement 1 jeton nourriture parce que les marchandises décrites sur le plateau de jeu sont ignorées (1 marchandise au choix plus 1 tissu). Mais, il ne peut acheter plus d'une carte. Il prend la carte Colon dans sa main et la carte Préfet est déplacée d'une case vers la gauche. L'ancienne position de la carte Préfet est réapprovisionnée avec une nouvelle carte, prise de la pile des cartes.



## Spécialistes

(Maçon, Fermier, Forgeron, Vigneron, Tisserand)

Toutes les maisons du joueur, apparentées au type de marchandises, produisent chacune une marchandise.

La joueuse possède un total de 4 maisons dans des cités viticoles et joue le vigneron. Elle reçoit 4 jetons vin et les place sur les 4 espaces de stockage libres dans son entrepôt. Les autres joueurs ne reçoivent aucune marchandise.

## AUTRES RÈGLES

### PRÆFECTUS MAGNUS

Si le joueur possédant la carte PRÆFECTUS M. joue une carte Préfet (ou l'utilise avec une carte Diplomate) afin de faire produire une province, il reçoit un double bonus (2 unités au lieu d'1). La production dans les cités n'est pas concernée. À la fin de son tour de jeu, il donne la carte PRÆFECTUS M. au joueur assis à sa droite. Un joueur doit utiliser la carte PRÆFECTUS M. quand il est en mesure de le faire et ne peut pas choisir de se priver de ses bénéfices pour la conserver pour plus tard. Mais, si un joueur joue une carte Préfet afin de recevoir le bonus en cash, la carte PRÆFECTUS M. n'est pas activée et reste en possession du

joueur : il n'est pas permis de doubler le bonus en cash.

### ENTREPÔT

Chaque joueur possède un entrepôt comportant 12 emplacements de stockage. Chaque emplacement peut entreposer soit un "colon" soit une marchandise. Au début de la partie, 4 emplacements de stockage sont occupés par des "colons" et, par conséquent, ne sont pas disponibles pour entreposer des marchandises. Cependant, si un joueur place de nouveaux "colons" sur le plateau de jeu, des emplacements de stockage supplémentaires deviennent disponibles. Si, d'une manière ou d'une

autre tous les emplacements sont occupés, plus aucune marchandise ne peut rentrer. Il est interdit de se débarrasser de marchandises pour libérer de la place pour d'autres marchandises. Si un joueur reçoit plus de marchandises qu'il ne dispose d'emplacements de stockage vides, il peut choisir quelles marchandises il va conserver mais ne peut laisser aucun emplacement de stockage vide.

### COMMERCE et STOCK

Les joueurs ne peuvent pas échanger de marchandises entre eux. Marchandises et monnaie sont illimitées. Le nombre de "colons" est limité à 6 par joueur.

## DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Si un joueur joue sa carte Tribun pour la 1<sup>ère</sup> fois dans la partie, afin de reprendre ses cartes en main, il effectue immédiatement, en solo, un décompte intermédiaire. Il valorise toutes ses cartes, comme décrit ci-dessous pour le décompte de fin de partie, et comptabilise ses points de victoire sur la piste des points de victoire.

Après que tous les joueurs ont joué leur carte Tribun pour la 1<sup>ère</sup> fois et qu'ils ont reçu les points de leur décompte intermédiaire, on compare les scores et le joueur avec le score le plus élevé reçoit 2 sesterces. Le joueur classé

en seconde position reçoit 1 sesterce. Si des joueurs partagent la même position, ils reçoivent tous le même montant (tous les 1<sup>er</sup> reçoivent 2 sesterces et tous les 2<sup>ème</sup> reçoivent 1 sesterce). Ensuite, tous les marqueurs de score retournent sur la case 0 de la piste de score.

Nous ne recommandons pas de procéder à un décompte intermédiaire lorsque tous les joueurs connaissent bien le jeu.

Lorsqu'un joueur achète la dernière carte Personnage et vide ainsi le présentoir ou s'il

## FIN DU JEU

construit sa 15<sup>ème</sup> maison, il reçoit la carte **Concordia**, qui vaut 7 points de victoire supplémentaires. Chacun des autres joueurs accomplit son dernier tour de jeu avant que le décompte final n'ait lieu, comme décrit ci-dessous.

Le joueur comptabilisant le **plus de points de victoire remporte la partie**. En cas d'égalité, le joueur possédant la carte PRÆFECTUS MAGNUS ou celui qui devrait être le suivant à la recevoir dans le déroulement du jeu l'emporte.

## DÉCOMPTE FINAL

Chaque carte personnage est apparentée à un ancien dieu, qui rapporte des points de victoire à son propriétaire. Les joueurs rassemblent d'abord toutes leurs cartes, y compris celles de leur défausse, et les classent suivant les différents dieux. Le verso de la carte **Aide de jeu** montre un résumé des dieux et l'ordre dans lequel on compte les points. Les points de victoire attribués à chaque carte sont décrits dans les lignes ci-dessous. Tous les points de victoire (PV) sont comptabilisés sur la piste de score avec le marqueur de score du joueur. Il est recommandé d'établir d'abord le score de tous les joueurs pour Vesta ; ensuite, pour Jupiter ; etc.

### VESTA

D'abord, toutes les marchandises sont vendues à la banque au prix habituel. Ensuite, le joueur compte son argent et reçoit 1 PV par tranche entière de 10 sesterces, toute fraction inférieure étant ignorée.

### JUPITER

Pour chaque maison dans une cité ne produisant pas de brique, le joueur perçoit 1 PV (max. 15 PV).

### SATURNUS

Pour chaque province comportant au moins une de ses maisons, le joueur perçoit 1 PV (Imperium max. 12 PV, Italia max. 11 PV).

### MERCURIUS

Pour chaque type de marchandises que le joueur produit avec ses maisons, il reçoit 2 PV (max. 10 PV).

### MARS

Pour chacun de ses "colons" sur le plateau de jeu, le joueur récolte 2 PV (max. 12 PV).

### MINERVA

Pour chaque cité du type de cité apparenté, le joueur reçoit un certain nombre de PV comme représenté sur la carte du spécialiste.

*Le joueur possède un total de 12 maisons sur le plateau de jeu dont 3 produisent des briques, 4 produisent de la nourriture, 3 produisent des outils, et 2 produisent du tissu. Elles sont réparties dans 7 provinces.*

*De plus, le joueur possède 5 "colons" sur le plateau de jeu, a un total de 13 sesterces et possède la carte Concordia parce qu'il a acheté la dernière carte du présentoir. Son entrepôt contient 1 tissu, 3 outils et 1 brique. Après avoir réparti les cartes suivant l'illustration ci-contre, à droite, son score final donne le résultat suivant :*

*VESTA: pour ses marchandises, il reçoit 7 (1 tissu) + 15 (3 outils) + 3 (1 brique) sesterces. Ajouté au cash qu'il a en main (13 sesterces), il a 38 sesterces qui valent 3 PV.*

*JUPITER: comme 3 de ses 12 maisons se trouvent dans des cités produisant des briques, il lui reste 9 maisons qui seront comptabilisées pour Jupiter. Avec 2 cartes Jupiter, il reçoit 2 x 9 = 18 PV.*

*SATURNUS: comme le joueur a des maisons dans 7 provinces et qu'il possède 4 cartes Saturnus, il reçoit 4 x 7 = 28 PV.*

*MERCURIUS: malheureusement, le joueur n'a rien construit dans les cités viticoles mais il produit les 4 autres types de marchandises. Pour ses 2 cartes Mercurius, il reçoit 2 x 8 = 16 PV.*

*MARS: pour ses 5 "colons" présents sur le plateau de jeu, il reçoit 10 PV par carte Mars, soit 3 x 10 = 30 PV.*

*MINERVA: le joueur possède une carte Farmer qui le récompense de 3 PV pour chaque maison d'une cité produisant de la nourriture. Possédant de telles maisons, au nombre de 4, cela lui procure 12 PV.*

*Ensemble avec les 7 points de sa carte Concordia, le joueur obtient, par conséquent, 114 points de victoire.*

