

DAS SPIEL OHNE SALZ

BYZANTIUM / HISPANIA ohne Salzstädte

Die beiden Szenarien sind auch ohne Salzstädte spielbar. Dafür erfolgt der Spielaufbau der Stadtplättchen zunächst mit den Salzstädten. Diese werden anschließend durch Stadtplättchen der nicht benötigten Buchstabengruppe ersetzt:

Salzstadt **A** wird **Werkzeugstadt**

Salzstadt **B** wird **Weinstadt**

Salzstadt **C** wird **Tuchstadt**

Salzstadt **D** wird **Ziegelstadt**

Mit Forum aber ohne Salz

Durch einige Forumskarten wird Salz ins Spiel gebracht. Trotzdem kann man mit den Forumskarten, aber ohne die Salz Erweiterung spielen. Dafür wird das Wort „Salz“ durch „beliebige Ware“ und das Wort „Salzstadt“ durch „beliebige Stadt“ ersetzt.

Beispiel 1: „TITUS VALERIUS“ Tausche 1 Ware in 1 beliebige (andere) Ware.

Beispiel 2: „MARCUS“ Baue für nur 1 Werkzeug 1 Haus in einer beliebigen Stadt.

ANHANG

Zusätzliches Spielmaterial:

Die 5 Bonusmarker (1x Tuch, 1x Wein, 1x Nahrung und 2x Ziegel) und die blanko Stadt sind Ergänzungsmaterial.

Der Praefectus Magnus ist eine robustere Ausgabe der Praefectus Magnus Spielkarte. Die 2 Spielhilfen Salzstädte ergänzen die alten Spielhilfen.

Die blanko Forumskarte ist für eigene Ideen gedacht oder kann, wenn die Spieler dies wünschen, den Nachziehstapel abdecken.

ZUR ENTSTEHUNG VON CONCORDIA SALSA

Nach dem großen Erfolg des mehrfach preisgekrönten Concordia gab es immer wieder Nachfragen, ob das Spiel nicht auch mit zusätzlichen Karten angereichert werden könnte.

Außerdem erschien es reizvoll, den Spielern mit einer weiteren Warensorte mehr Flexibilität an die Hand zu geben.

Nicht zuletzt warteten nach Italia, Britannia und Germania noch weitere ehemals römischen Gebiete darauf, mit einem lokalen Spielplan bedacht zu werden.

Herausgekommen ist nun CONCORDIA SALSA. Über den Namen wurde lebhaft diskutiert, doch letztlich trifft er diese Erweiterung recht gut:

Erstens erhält das Spiel mit einer neuen Warensorte mehr Würze

und zweitens ist der Tanz um die Forumskarten ein ganz wichtiges Spielelement geworden.

Mein besonderer Dank gilt allen, die als Tester, Ideengeber und/oder Gestalter an CONCORDIA SALSA mitgewirkt haben:

Ralph Anderson, Claudia Barmbold, Mark Bigney, Stephan Borowski, Maja Damkovic, Peter Dörsam, Marina Fahrenbach, Jens Külpmann, Rüdiger Kuntze, Frank Lamprecht, Yvonne Lange, Michael Lopez, Thomas Mumm, Maik Wagner, den Testern von Burg Stahleck und vielen weiteren Ungenannten.

Ohne sie alle wäre diese tolle Erweiterung nie entstanden!

Hamburg, im September 2015,

Mac Gerdts

STÄDTELISTE

BYZANTIUM

ALEXANDRIA	Alexandria
AMASTRIS	Amasra
ANCYRA	Ankara
ANTIOCHIA	Antakya
APOLLONIA	Sozopol
APPIA	Pinarcik/Kütahya
ATHENAE	Athen
ATTALIA	Antalya
BYZANTIUM	Istanbul
CAESAREA	Kayseri
CHERSONESUS	Cherson
CYRENE	Shahhat
DELPHI	Delphi
GAZA	Gaza
GORTYN	Agii Deka
ILIUM	Hisarlik
MILETUS	Milet
PANTICAPAION	Kerch

PETRA	Petra
PHILIPPOPOLIS	Plovdiv
SALAMIS	Famagusta
SELEUCIA	Silifke
SINOPE	Sinop
SPARTA	Sparti
STOBI	Stobi
THESSALONICA	Thessaloniki
TOMIS	Constanta
TYRUS	Tyre
ZYGRIS	Marsa Baqqush

HISPANIA

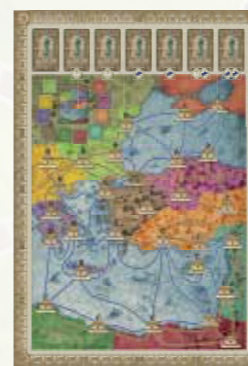
ALERIA	Aleria
BRACARA	Braga
BRIGANTIUM	A Coruna
CAESAREA	Cherchell
CAESENSA	Cesena
CARALES	Cagliari

CARTHAGO	Carthago
CORDUBA	Cordoba
GENUA	Genova
MASSILIA	Marseille
NARBO MARTIUS	Narbonne
NOVA CARTHAGO	Cartagena
OLISIPO	Lissabon
OSTIA	Ostia Antica
OSSONOBATA	Faro
PANORMUS	Palermo
POMPAELO	Pamplona
SALAMANTICA	Salamanca
SAGUNTUM	Sagunto
TARRACO	Tarragona
THAMUGADI	Timgad
TINGIS	Tanger
TOLETUM	Toledo
TOLOSA	Toulouse

CONCORDIA SALSA: SPIELREGEL

SPIELMATERIAL

Spielplan mit zwei Szenarien: BYZANTIUM und HISPANIA



Forum Tableau



1 Spielregel



ÜBERBLICK

Concordia Salsa (Latein = gesalzen) würzt das Basisspiel mit 3 neuen Elementen:

1. Salz als neue Ware, gewonnen in Salzstädten. Salz ist ein Joker und kann jede andere Ware ersetzen.
2. Das Forum: 27 Forumskarten bieten Raum für neue Strategien.
3. Der Spielplan mit 2 neuen Szenarien.

Concordia Salsa ist komplett kombinierbar: Alle drei Elemente können auch einzeln eingesetzt werden (siehe Seite 4).

Allgemeines und Spielaufbau:

Die Grundlage für diese Spielregel und den Spielaufbau von **Concordia Salsa** bildet das Regelwerk des Basisspiels **Concordia**. Die Unterschiede im Spielauf-

bau befinden sich auf der Rückseite des Forum Tableaus.

Besonderheiten des Spielplans:

Startstadt für BYZANTIUM ist **Byzantium**, Startstadt für HISPANIA ist **Saguntum**. Diese beiden Startstädte ersetzen sinngemäß **Roma**, auch im Text der Personenkarten **Tribun** und **Kolonist**.

SALZ UND SALZSTÄDTE

1. Salz als Ware

Salz wird, wie die anderen Waren auch, im Lagerhaus aufbewahrt. Salz ist ein Joker, d.h. es ist **jederzeit** möglich Salz in eine beliebige Ware zu tauschen. Salz kann aber nicht für Sesterzen eingekauft oder verkauft werden. Salz erhält man bei der Produktion eigener Salzstädte oder durch einige Forumskarten.

2. Bau von Salzstädten

Eine Salzstadt kostet 1 Werkzeug + 1 Wein + 5 Sesterzen (+ 5 Sesterzen zusätzlich für jedes schon vorhandene Haus).

3. Siegpunkte für Salzstädte

Salzstädte zählen bei JUPITER (Tempelstädte) und bei SATURNUS (Provinzen) ganz normal mit. Bei MINERVA (Spezialisten) wird für jede Salzstadt eine Warensorte ausgesucht.

Achtung: Salzstädte zählen nicht für MERCURIUS (verschiedene Warensorten).

Beispiele

Zu 1.: Ein Spieler spielt den Tribun aus. Er besitzt 1 Nahrung und 1 Salz, aber kein Werkzeug. Der Spieler tauscht das Salz in 1 Werkzeug, gibt die beiden Waren ab, und stellt einen neuen Kolonisten auf.

Zu 3.: Bei Spielende besitzt ein Spieler die 2 MINERVA Karten Winzer und Maurer sowie folgende Städte:



Da der Winzer für jede Weinstadt 4 Siegpunkte einbringt, zählt der Spieler die Salzstädte als Weinstädte. Er erhält $3 \times 4 = 12$ Siegpunkte für den Winzer und $2 \times 3 = 6$ Siegpunkte für den Maurer.

FORUMSKARTEN + FORUM TABLEAU

Überblick

Die 27 Forumskarten teilen sich in 13 Patrizier (blau) und 14 Bürger (grün) auf. Bei den blauen Patriziern handelt es sich um Dauerkarten, d.h. sie stehen ihrem Besitzer während des gesamten Spiels zur Seite. Im Gegensatz dazu gewähren die grünen Bürger einen einmaligen Vorteil und werden anschließend abgelegt.

Erwerb der Forumskarten

Die Spieler starten das Spiel mit einem Patrizier (siehe Spielaufbau auf der Rückseite des Forums).

Wenn ein Spieler den **Tribun** spielt, darf er sich genau eine der 4 ausliegenden Forumskarten kostenfrei nehmen. Allerdings benötigt er eine Mindestzahl an bisher ausgespielten Personenkarten (inklusive Tribun). Die jeweils notwendige Anzahl an ausgespielten Personenkarten ist auf dem Forum unterhalb der Forumskarten abgebildet.

Ab 10 ausgespielten Personenkarten hat der Spieler die freie Auswahl. Bei 8 oder 9 Personenkarten kann er zwischen den ersten drei Forumskarten und bei 6 oder 7 zwischen den ersten beiden Forumskarten auswählen. Bei 4 oder 5 Personenkarten kann er nur die erste Forumskarte nehmen.

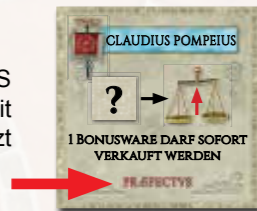
Danach rutschen die noch vorhandenen Forumskarten gegebenenfalls nach links; der freie Platz rechts wird vom Nachziehstapel aufgefüllt. Sollte der Stapel leer sein, werden die bereits abgelegten Forumskarten erneut gemischt.

Nutzung der Forumskarten

Grundsätzlich kann ein Spieler in seinem Spielzug beliebig viele Forumskarten verwenden und kombinieren. Die folgenden Punkte müssen jedoch beachtet werden:

1. Viele Forumskarten können nur in Kombination mit der entsprechenden Personenkarte genutzt werden.

Beispiel: CLAUDIUS POMPEIUS kann nur mit dem Praefekten genutzt werden.



2. Patrizier (blau) verbleiben bei den Spielern, Bürger (grün) müssen nach ihrer Nutzung abgelegt werden.

3. Wer über eine Forumskarte Waren erhält, legt diese zunächst ins Lagerhaus. Danach kann man die gerade erhaltenen Waren sofort verwenden.

4. Die Bauaktion des Architekten kann nicht durch das Ausspielen einer Forumskarte unterbrochen werden. D.h. „Bewegen - Forumskarte - Bauen“ ist erlaubt, aber „Bauen - Forumskarte - Bauen“ nicht.

5. Neu erworbene Forumskarten dürfen noch im selben Zug genutzt werden.

Expertenregel für die Forumskarten:

Das Bestmögliche aus den unterschiedlichen Forumskarten herauszuholen und auch mal mit einer eher ungeliebten Forumskarte zu starten, ist eine der Herausforderungen von Concordia Salsa. Wer einen ausbalancierteren Start bevorzugt, kann die folgende Versteigerungsvariante wählen:

Es werden „Spielerzahl + 1“ blaue Forumskarten ausgelegt. Der Startspieler bietet mindestens 0 Siegpunkte auf eine der Forumskarten. Danach kann jeder, auch der Startspieler, reihum beliebig erhöhen, bis alle passen. Der Auktionsgewinner erhält die Forumskarte und trägt seine gebotenen Siegpunkte rückwärts auf der Siegpunkteleiste ab. An den weiteren Auktionen nimmt er nicht mehr teil. Die Auktionen gehen weiter, bis jeder genau eine Forumskarte hat (Ist der Startspieler nicht mehr dabei, eröffnet der 2. Spieler die Auktion usw.). Der letzte Spieler ohne Forumskarte sucht sich für 0 Siegpunkte eine der beiden restlichen Karten aus und legt die andere ab.



Der Spieler spielt den Tribun. Da er inklusive Tribun 7 Personenkarten in seinem Ablagestapel hat, darf er eine der ersten beiden Forumskarten (QUINTUS oder APPIUS ARCADIUS) auswählen. Anschließend führt er seine Tribun Aktionen durch.

Rot spielt den Architekten. Er hat seine Kolonisten bereits bewegt und möchte nun bauen:

Im Lagerhaus besitzt Rot 1 Ziegel und 2 Nahrung. Außerdem verfügt er über die 3 rechts abgebildeten Forumskarten.

Zunächst tauscht Rot mit AUGUSTUS 1 Ziegel und 1 Nahrung in 2 Salz.

Er spielt MAMILIUS und benötigt in diesem Zug keine Ziegel beim Bauen.

Schließlich nutzt Rot ANNAEUS ARCADIUS, um auch in der Weinstadt bauen zu können.

Insgesamt baut Rot in den 3 abgebildeten Städten und bezahlt 2 Salz (als Joker für 1 Tuch und 1 Wein), 1 Nahrung und 15 Sesterzen.

Die beiden Bürger (AUGUSTUS und MAMILIUS) muss Rot ablegen.

DIE FORUMSKARTEN

<p>Das Lagerhaus erweitert sich um 4 Lagerplätze und man erhält sofort 1 Ziegel.</p>	<p>Anmerkung: Pro Zug kann nur 1 Haus mit Hilfe eines fremden Kolonisten gebaut werden.</p>	<p>Beispiel: Besitzt der Spieler 2 Kolonisten stehen ihm 3 Bewegungsschritte zur Verfügung.</p>
<p>Anmerkung: In einer Stadt mit mehreren Häusern spart man trotzdem nur 1 Sesterze.</p>	<p>Anmerkung: Liegen 2 Konsuln aus, darf man den einen Konsul kopieren und den anderen Konsul kaufen.</p>	<p>Anmerkung: Es ist erlaubt nur 1 Ziegel einzukaufen, der dann kostenfrei ist. Dies gilt aber als eine der 2 Handelsaktionen.</p>
<p>Beispiel: Der Spieler verkauft 1 Tuch und 3 Ziegel für 16 Sesterzen und erhält 4 Sesterzen extra (für 4 verkaufte Waren).</p>	<p>Der Spieler darf nicht nur 2, sondern 3 Warensorten mit der Bank handeln.</p>	<p>Beispiel: Der Spieler produziert 2 Tücher. Er erhält 1 Tuch + 7 Sesterzen.</p>
<p>Der Spieler erhält 1 Sesterze, wenn er in einer Tuch-Provinz produziert, ansonsten 2 Sesterzen.</p>	<p>Spielt der Spieler einen Praefekten, kann er damit die zuletzt ausgespielte Personenkarte eines Mitspielers kopieren.</p>	<p>Beispiel: Der Spieler kauft einen ganz rechts ausliegenden Konsul für 1 Tuch und 2 Ziegel.</p>
<p>Beispiel: Der Spieler tauscht 1 Ziegel in 1 Salz.</p>	<p>Beispiel: Der Spieler tauscht 1 Ziegel und 1 Werkzeug in 2 Salz.</p>	<p>Beispiel: Der Spieler besitzt in 8 Provinzen Häuser. Er erhält 2 Werkzeuge.</p>
<p>Der Spieler bewegt seine Kolonisten. Ihm stehen ebenso viele Bewegungsschritte zur Verfügung, wie in einem Architekten Zug.</p>	<p>Der Spieler erhält 1 Ziegel und 1 Nahrung.</p>	<p>Beispiel: Der Spieler baut 1 Haus in einer Tuchstadt für 1 Tuch + 1 Ziegel. Da schon 2 andere Spieler 1 Haus in der Stadt haben, spart er 15 Sesterzen.</p>
<p>Für alle in diesem Zug gebauten Häuser werden keine Ziegel bezahlt.</p>	<p>Der Spieler baut 1 Haus in 1 Salzstadt für nur 1 Werkzeug. Er spart also 1 Wein und die Sesterzen.</p>	<p>Anmerkung: Das Haus ist kostenfrei, es muss kein Kolonist angrenzen und es muss nicht der Architekt gespielt werden.</p>
<p>Beispiel: Der Spieler besitzt in 5 Provinzen Häuser. Er erhält 10 Sesterzen.</p>	<p>Anmerkung: Der Spieler kann den Kolonisten entweder in der Startstadt, oder in einer Stadt mit eigenem Haus aufstellen.</p>	<p>Beispiel: Der Spieler kauft 4 Getreide (Nahrung) für 8 Sesterzen.</p>
<p>Der Spieler erhält 1 Salz.</p>	<p>Beispiel: Eine Tuch-Provinz hat noch nicht produziert, der Spieler erhält 1 Tuch. Der Bonusmarker wird nicht umgedreht.</p>	<p>Der Spieler erhält am Spielende 5 Siegpunkte.</p>