

КОНКОРДИЯ. КРИТ И ЕГИПЕТ

Применяйте все правила базовой игры «Конкордия», если не указано иное.

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ КАРТ

Отдельный планшет с ячейками для карт размещается рядом с игровым полем. На его обратной стороне находится альтернативный вариант с отличающейся дополнительной стоимостью карт, который также можно использовать и с любыми другими игровыми полями.



НАЧАЛЬНЫЕ ГОРОДА

Начальный город на **Крите** — **Кносс** (Knossos), а в **Египте** — **Мемфис** (Memphis). Мысленно заменяйте этими городами **Рим** на картах персонажей.

КРИТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Уберите жетоны городов с буквой **С** в коробку. Оставшиеся 20 жетонов городов разложите в обычном порядке.
2. Уменьшенная карта в правом верхнем углу игрового поля — это область для жетонов провинций. Оставьте пустой коричневую ячейку с вопросительным знаком.
3. Каждый игрок начинает партию с 1 сухопутным и 1 морским колонистом в **Кноссе**.



КАРТА «ПРЕФЕКТ»

1. Остров **Гавдос** (Gavdos) — это провинция с единственным городом и меняющимся бонусом провинции. Игрок, производящий товары на Гавдосе, получает бонусный товар по своему выбору, после чего кладёт жетон провинции с этим товаром стороной с монетой (монетами) вверх в коричневую ячейку с вопросительным знаком. Жетон убирается с игрового поля, когда какой-либо игрок получает доход.
2. Игрок, решивший получить доход, берёт дополнительно 2 сестерция из общего запаса, как отмечено на игровом поле.



ЕГИПЕТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Уберите жетоны городов с буквой **В** в коробку. Оставшиеся 22 жетона городов разложите в обычном порядке.
2. Уменьшенная карта в правом нижнем углу игрового поля — это область для жетонов провинций.
3. Поместите бонусный жетон провинции с едой в провинцию **Куш** (Kush).
4. Каждый игрок начинает партию с 1 сухопутным и 1 морским колонистом в **Мемфисе**.



КАРТЫ «АРХИТЕКТОР» И «КОЛОНИСТ»

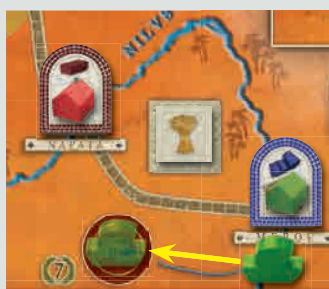
1. Каждую морскую (синюю) линию могут занимать сразу несколько колонистов. Участки Нила также считаются морскими линиями. Нил не имеет выхода в Красное море. Чтобы поместить морских колонистов в Красное море, игрок должен разыграть карту «Колонист».
2. На поле имеется особая ячейка для торговли ладаном, примыкающая к трём синим линиям в Красном море, а также ячейка для торговли золотом, примыкающая к участку Нила под **Мероэ** (Meroe). Игрок, морской колонист которого заканчивает перемещение на одной из таких примыкающих линий, должен перенести этого колониста в особую ячейку в конце выполнения действия карты «Архитектор». В конце игры каждый морской колонист в особой ячейке приносит 7 победных очков (см. пример 1). В каждой из таких ячеек может находиться только 1 морской колонист каждого игрока. Морские колонисты, попавшие в особые ячейки, не могут ни перемещаться, ни строить дома.

КАРТА «ПРЕФЕКТ»

1. Благодаря ежегодному разливу Нила 5 провинций — **Куш**, **Нубия** (Nubia), **Верхний Египет** (Aegyptus Superior), **Аркадия** (Arcadia) и **Нижний Египет** (Aegyptus Inferior) — становятся особенно плодородными. Игроки получают дополнительно 1 еду, если производят товары в провинции с бонусным жетоном еды (в начале партии он помещается в Куш). После производства товаров перенесите бонусный жетон еды в следующую провинцию вниз по течению Нила (см. пример 2). Если жетон уже находится в Нижнем Египте, то после завершения производства он снова помещается в Куш.
2. Игроки, торгующие ладаном (иными словами, владельцы морских колонистов в особой ячейке в Красном море), получают 5 сестерциев каждый раз, когда кто-либо производит товары в одной из 3 провинций с портом в Красном море: **Синай** (Sinai), **Аравия** (Arabia) и **Лит** (Litus) (см. пример 3). Все эти 3 провинции помечены символом ладана на уменьшенной карте.

Пример 1. Зелёный игрок разыгрывает карту «Архитектор». После перемещения колонистов он строит дом в городе, производящем ткань.

В конце хода Зелёный игрок переносит морского колониста в ячейку с золотом: в конце игры тот принесёт ему 7 ПО.



Пример 2. Красный игрок производит товары в провинции Куш. Он получает 1 кирпич, 1 ткань и дополнительно 1 еду. Зелёный игрок получает 1 ткань. Бонусный жетон еды переносится в Нубию.

Пример 3. Красный игрок производит товары в провинции Лит. Он получает 1 еду и 1 вино. У Жёлтого и Красного игроков есть по 1 морскому колонисту в ячейке с ладаном, следовательно, они получают по 5 сестерциев. В конце игры оба этих игрока получают также по 7 ПО.



ЕГИПЕТ

АБУ-СИМБЕЛ	Абу-Симбел	МИОС-ГОРМОС	Кусейр
АИЛА	Акаба	НАПАТА	Карима
АЛЕКСАНДРИЯ	Александрия	ОАЗИС ПАРВА	Бахария
БЕРЕНИКА	Беренис	ОКСИРИНХ	Эль-Бахнаса
ГАЗА	Газа	ПЕТРА	Петра
ИЕРУСАЛИМ	Иерусалим	РАИФА	Эт-Тур
КЕРМА	Керма	СИЕНЕ	Асуан
КЛИСМА	Суэц	ТАМИАТ	Думьят
ЛЕУКЕ-КОМЕ	Вади-Ануна	ТРИМИТ	Дахла
ЛИКОПОЛИС	Асьют	ФИВЫ	Фивы
МЕМФИС	Мит-Рахина	ХИБИС	Эль-Харга
МЕРОЭ	Бегравия		

КРИТ

БИЕНН	Канданос-Селино	ОЛУС	Элунда
ГАВДОС	Гавдос	ПОЛИРРИНИЯ	Полирриния
ГОРТИНА	Агиа-Дека	ПРЕС	Неа-Пресос
ИЕРАПИТНА	Иерапетра	ПСИХЕОН	Агиос-Павлос
ИНАТ	Цуцурос	РЕТИМНА	Ретимнон
ИТАН	Итан	ТАРА	Айия-Румели
КИДОНИЯ	Ханья	ФАЛАСАРНА	Фаласарна
КНОСС	Кносс	ХЕРСОНЕС	Лимин-Херсонису
ЛАПА	Аргируполи	ЭЛЕВТЕРНА	Элефтерна
ЛИКТ	Литос	ЭЛИР	Родовани
МАТАЛОН	Матала		

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Мак Гердтс, Франк Лампрехт

Художник: Марина Фаренбах

Авторы и издатель желают вам приятных игр и благодарят всех, кто принимал участие в создании этого дополнения. В частности, это: Клаудия Бармбольд, Марк У. Бигни, Стефан Боровский, Рюдигер Кунце, Тьярд Лампрехт и Томас Мумм.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Переводчик и корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Алина Клейменова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



www.crowdgames.ru