

## JOUER SANS LE SEL

### BYZANTIUM / HISPANIA sans le sel

Au début, la configuration du jeu reste la même. Les cités produisant du sel sont échangées avec des jetons de cité du groupe de lettre inutilisé :

La tuile **A** devient la tuile **outil**  
 La tuile **B** devient la tuile **vin**  
 La tuile **C** devient la tuile **tissu**  
 La tuile **D** devient la tuile **brique**

### Jouer au forum sans le sel

Certaines tuiles forum font référence au sel. Il est possible de jouer avec ces tuiles. Par conséquent, le mot «sel» devient «tout type de marchandise» et «cité produisant du sel» en «n'importe quelle cité».

**Exemple 1:** "TITUS VALERIUS" Échange 1 marchandise contre une autre marchandise.

**Exemple 2:** "MARCUS" construit une villa dans une cité avec seulement un outil.

## NOTES

### Matériel supplémentaire :

Les 5 marqueurs bonus (1x tissu, 1x vin, 1x blé et 2x briques) et la cité vierge sont juste des jetons supplémentaires.

Le Praefectus Magnus est une édition plus robuste de la carte Praefectus Magnus.

Les deux aides de jeu des cités de sel complètent les aides des joueurs. La carte de forum vierge est pour vos propres idées ou elle peut couvrir la pile, si tel est le souhait des joueurs.

## THE DEVELOPMENT OF CONCORDIA SALSA

After the great success of the multiple award-winning Concordia, there had been requests to add some new cards to the game.

Moreover, it seemed a charming idea to give the players more flexibility with an additional wildcard resource.

Last but not least, after Italia, Britannia, and Germania, more regions under former control of the Roman Empire waited to be rewarded with a local map to play on.

The result of all these considerations now is CONCORDIA SALSA. There had been discussions about the name, but in the end it covers this expansion quite well:

First, the new commodity salt spices up the game. And second, the dance around the forum cards has become one of the most

important game elements.

My special thanks go to everyone who worked as a play tester, spin doctor, or creative agent, to make CONCORDIA SALSA as special as it is:

Ralph Anderson, Claudia Barmbold, Mark Bigney, Stephan Borowski, Maja Damkovic, Peter Dörsam, Marina Fahrenbach, Jens Kùlpmann, Rüdiger Kuntze, Frank Lamprecht, Yvonne Lange, Michael Lopez, Thomas Mumm, Maike Wagner, the playtesters from Stahleck castle, and many more who cannot all be named.

Without your help this amazing expansion would not exist!

Hamburg, September 2015

Mac Gerdt

# CONCORDIA SALSA: RÈGLES DU JEU

## MATÉRIEL DE JEU



### 1 game rulebook



12 sels 4 jetons Cité "Sel" 2 aides de jeu 27 tuiles forum (+1 vierge) Praefectus Magnus 5 jetons bonus

## LIST OF CITIES

### BYZANTIUM

ALEXANDRIA	Alexandria
AMASTRIS	Amasra
ANCYRA	Ankara
ANTIOCHIA	Antakya
APOLLONIA	Sozopol
APPIA	Pinarcik/Kütahya
ATHENAE	Athens
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	Genoa
MASSILIA	Marseille
NARBO MARTIUS	Narbonne
NOVA CARTHAGO	Cartagena
OLISIPO	Lissabon
OSTIA	Ostia Antica
OSSONoba	Faro
PANORMUS	Palermo
POMPAELO	Pamplona
SALAMANTICA	Salamanca
SAGUNTUM	Sagunto
TARRACO	Tarragona
THAMUGADI	Timgad
TINGIS	Tangier
TOLETUM	Toledo
TOLOSA	Toulouse

## APERÇU DU JEU

**Concordia Salsa** (du latin "salé") est une épice pour le jeu base avec 3 nouveaux éléments :

1. Le sel est une nouvelle marchandise produite dans les cités. C' est une marchandise "joker" qui peut remplacer les autres marchandises.
2. Le forum : 27 tuiles forum proposent une nouvelle stratégie.
3. L' extension propose 2 nouveaux scénarios .

**Concordia Salsa** peut être combiné de différente manière : les 3 éléments peuvent être combinés seuls ou ensemble..

### Mise en place :

Les règles du jeu de base Concordia seront utilisées pour l' extension **Concordia Salsa**. La mise en place du jeu est décrite a udos du plateau forum.

### Spécificités du plateau de jeu:

La cité de départ pour BYZANTIUM est **Byzantium**. La cité de départ pour HISPANIA est **Saguntum**. Ces 2 cités de départs elmpalcent le terme "**Roma**" dans le **texte des cartes personnage Tribun et Colon**.

## LE SEL ET LES CITÉS PRODUISANT DU SEL

### 1. Le sel est une marchandise

Le sel, comme toute autre marchandise, est stocké dans l'entrepôt. Le sel est une marchandise "joker" ce qui veut dire que vous pouvez l' utiliser pour remplacer toute autre marchandise. Mais vous ne pouvez jamais l' acheter ou la revendre contre des sesterces. Vous récupérez du sel avec vos cités ou avec les tuiles forum.

### 2. Construire une Cité produisant du sel

Pour construire une telle cité vous devez dépenser 1 outils + 1 vin + 5 sesterces (+5 sesterces supplémentaires pour chaque villa déjà présente).

### 3. Points de victoire avec les cités produisant du sel

Les cités produisant le sel sont comptabilisées avec les cartes JUPITER et SATURNUS. Pour MINERVA chaque cité produisant du sel compte exactement pour un type de marchandise.

**Attention:** Les cités produisant du sel ne sont pas comptabilisées avec les cartes MERCURIUS (pour les différents types de marchandises).

### Exemples

**POINT 1.:** Un joueur joue la carte TRIBUN. Il possède un blé et un sel mais aucun outil. Il échange 1 sel contre 1 outil. Il peut acheter un nouveau colon et le placer sur le plateau.  
**POINT 3.:** À la fin du jeu le joueur possède 2 cartes MINERVA, Vintner et Mason et les cités suivantes:



La carte Vintner lui octroie 4 PV pour chaque ville produisant du vin. Le joueur compte ses cités produisant du sel comme des cités produisant du vin. Il récupère 2x4 = 12 PV avec la carte Vintner et 3x3 = 6 PV avec la carte Mason.



# TUILES FORUM ET PLATEAU FORUM

## Aperçu

Les 27 tuiles forum se divisent entre 13 tuiles patriciens (bleu) et 14 tuiles citoyens (vert). Les tuiles bleues ont un effet permanent, elles restent tout le temps du jeu devant le joueur. Inversement, les tuiles vertes offrent un avantage utilisable une seule fois. Elles sont défaussées une fois utilisées.

## Acquisition des tuiles forum

Le joueur commence la partie avec une tuile bleue (référez-vous au dos du plateau forum\*). Quand un joueur joue la carte **Tribun**, il peut prendre gratuitement une des tuiles déposée sur le plateau forum. Mais il doit disposer d' un nombre minimum de cartes personnages jouées devant lui (y compris la carte Tribun).

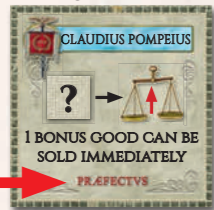
**Avec 10 cartes jouées il a le choix de prendre n'importe quelle tuile sur le plateau forum. Avec 8 ou 9 cartes il pourra choisir entre les 3 premières tuiles. Avec 6 ou 7 cartes il pourra choisir entre les 2 premières et avec 4 ou 5 cartes il ne pourra prendre que la première tuile.**

Ensuite, vous devrez décaler les tuiles vers la gauche sur les emplacements vide. Et remplacer la tuile manquante en piochant dans la réserve.

## Utilisation des tuiles forum

**Un joueur peut utiliser et combiner autant de tuiles forum qu' il le souhaite s' il respecte les points suivants :**

1. De nombreuses tuiles forum, ne peuvent être utilisées qu' avec la carte personnage appropriée



**Exemple:** CLAUDIUS POMPEIUS ne peut être utilisé qu' avec la carte PREFET

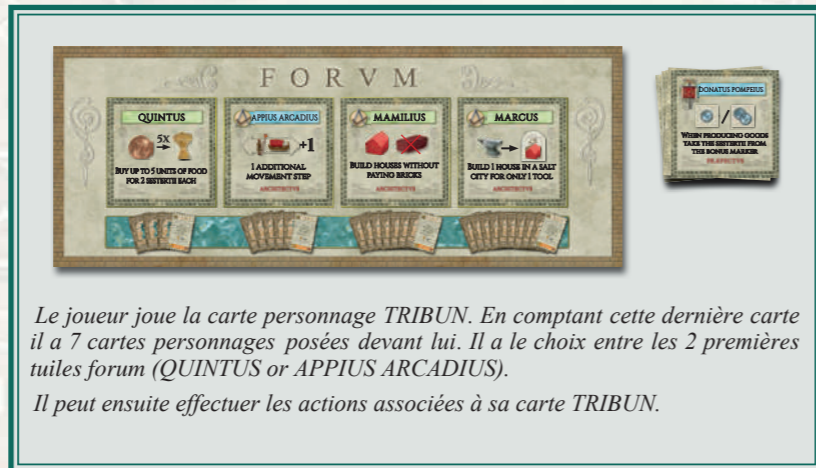
2. Les tuiles bleues demeurent devant le joueur tandis que les tuiles vertes sont défaussées.
3. Si vous recevez des marchandises elles devront être stockées dans l' entrepôt. Après cela, vous pouvez utiliser immédiatement les nouvelles marchandises.
4. L' action construction de la carte ARCHITECTE ne peut être interrompue par une tuile forum. Il est possible de faire l' action déplacement - tuile forum - construction.. MAis il est interdit de faire : construction - tuile forum - construction.
5. Les tuiles forum nouvellement obtenues peuvent être immédiatement utilisées.

## Règle expert pour les tuiles forum :

Pour tirer le meilleur parti des différentes tuiles forum et éviter de commencer avec une tuile qui ne vous plaît pas particulièrement, c' est l' un des nombreux défis de Concordia Salsa.

Si vous préférez un départ plus équilibré, vous pouvez distribuer les tuiles forum avec la variante suivante :

Présenter "nombre de joueurs +1" tuiles bleues du forum. Le joueur débutant annonce au moins 0 point de victoire pour l' une des tuiles. Tous les joueurs peuvent alors dans l' ordre enchérir plus haut ou passer, jusqu' à ce que tout le monde passe. Le gagnant de l' enchère obtient la tuile forum et dépense les points de victoire qui ont été offerts en revenant sur la piste du point de victoire. Les joueurs qui possèdent déjà une tuile forum ne peuvent pas participer à d' autres enchères. Les enchères continuent jusqu' à ce que tout le monde puisse avoir une tuile forum devant lui. (Si le premier joueur n' est pas impliqué, le deuxième joueur commence les enchères et ainsi de suite.) Le dernier joueur sans carte de forum prend l' une des deux dernières cartes pour 0 point de victoire et défausse l' autre.



*Le joueur joue la carte personnage TRIBUN. En comptant cette dernière carte il a 7 cartes personnages posées devant lui. Il a le choix entre les 2 premières tuiles forum (QUINTUS or APPIUS ARCADIUS).*

*Il peut ensuite effectuer les actions associées à sa carte TRIBUN.*

*\* Dans une variante il est possible aussi de distribuer au hasard une tuile bleue ou 2 tuiles vertes à chaque joueur.*

*Rouge joue la carte ARCHITECTE. Il a déjà déplacé son colon et il veut construire :*

*Il a dans son entrepôt 1 brique et 2 blés. De plus il possède les 3 tuiles forum sur la droite.*

*D'abord il échange avec AUGUSTUS 1 brique et 1 blé contre 2 sels.*

*Ensuite il joue MAMILIUS et il n'aura pas besoin de brique pour la construction d'une villa. Enfin Rouge utilise ANNAEUS ARCADIUS, il pourra construire une villa sur une Cité produisant du vin.*

*Au total, Rouge construit dans les 3 Cités ci-dessous et paye 2 sels (comme ressource joker à la place du tissu et du vin), 1 blé et 15 sesterces.*

*Les 2 tuiles vertes citoyens (AUGUSTUS et MAMILIUS) sont défaussées.*



Vous obtenez 4 emplacements supplémentaires pour votre entrepôt et une brique.



**Note:** Les cités avec plusieurs villas paieront 1 sesterce de moins



**Exemple:** Un joueur vend 1 tissu et 3 briques pour 16 sesterces et reçoit 4 sesterces de plus pour les 4 marchandises vendues.



Le joueur obtient 1 sesterce s' il produit dans une province de tissu, sinon 2 sesterces.



**Exemple:** Le joueur échange 1 brique contre une marchandise de sel.



Le joueur déplace tous ses colons. Ils auront autant d' action q' une carte personnage ARCHITECTE.



Vous ne paierez pas de brique pour construire une villa durant votre tour.



**Exemple:** Le joueur qui possède une villa dans 5 provinces. Gagnera 10 sesterces



Le joueur récupère une marchandise correspondant à du sel.

# TUILES FORUM



**Note:** Une fois par tout vous pourrez vous faire d' un colon d' un autre joueur pour construire une villa.



**Note:** S' il y a 2 consuls en vente, vous pouvez en copier un et acheter l' autre.



Le joueur peut marchander 3 types de marchandises.



Le joueur peut utiliser la carte personnage PREFET comme si c' était un DIPLOMATE.



**Exemple:** Le joueur échange 1 brique et 1 outil contre 2 sels.



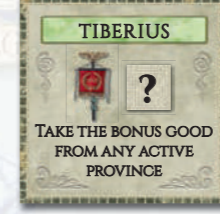
Le joueur reçoit 1 brique et 1 blé.



Le joueur construit 1 villa dans une cité produisant du sel avec juste 1 outil. Il ne donnera ni vin ni sesterces.



**Note:** Le joueur peut placer un colon près de la ville de départ ou d' une de ses villas.



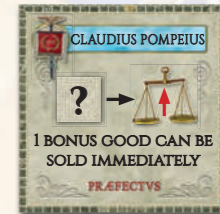
**Exemple:** Si une province n' a pas encore produit de tissu. Le joueur peut décider de récupérer un tissu.



**Exemple :** Un joueur qui possède 2 colons peut faire 3 déplacements.



**Note:** Il est permis d' acheter 1 brique gratuitement. Mais cela compte comme une des 2 marchandises qui peut être commercée.



**Exemple:** Le joueur produit 2 tissus. Il récupère 1 tissu et 7 sesterces.



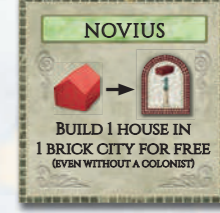
**Exemple:** Le joueur veut acheter la carte CONSUL qui est située le plus à droite sur l' emplacement des achats. Il paiera 1 tissu et 2 briques.



**Exemple:** Le joueur possède des villas dans 8 provinces. Il obtient 2 outils.



**Exemple:** Le joueur construit une villa dans une cité produisant du tissu. Il y a déjà 2 villas, il ne paiera pas 15 sesterces.



La maison est gratuite, vous n' avez pas besoin d' un colon adjacent et vous n' avez pas besoin de jouer l' ARCHITECTE.



**Exemple:** Le joueur récupère 4 blés contre 8 sesterces.



Le joueur récupère 5 points de victoire à la fin du jeu.