

BRITANNIA

AQUAE SULIS Bath
BRANODUNUM Brancaster
CAMULODUNUM Colchester
CATARACTONIUM Catterick
DEVA Chester
DUBRIS Dover
DURNOVARIA Dorchester
DUROLIPONS Cambridge
EBURACUM York
GLEVUM Gloucester
ISCA DUMNONIORUM Exeter
LINDUM Lincoln
LONDINIUM London

LUGUVALIUM Carlisle
MANCUNIUM Manchester
MARIDUNUM Carmarthen
MONAPIA Isle of Man
MUSIDUNUM Stratton
NOVIOMAGUS Chichester
PONS AELII Newcastle upon Tyne
PORTUS ITIUS Boulogne sur Mer
SEGONTIUM Caernarfon
TRIMONTIUM Newstead
VENONIS High Cross
VENTA BELGARUM Winchester

GERMANIA

ALISO Haltern
ARAE FLAVIAE Rottweil
ARGENTORATE Strasbourg
AUGUSTA TREVERORUM Trier
AUGUSTA VINDELICUM Augsburg
BASILIA Basel
BIRICIANA Weißenburg
BRIGANTIUM Bregenz
BRISIACUS Breisach
BONNA Bonn
CAMBODUNUM Kempten
COLONIA AGRIPPINA Köln
CONDATE Sarreguemines
CONFLUENTES Koblenz
CONSTANTIA Konstanz
DIVODURUM Metz

GRINARIO Köngen
ICORIGIUM Jünkerath
NIDA Heddernheim
NOVAESIUM Neuss
NOVIOMAGUS Speyer
MOGONTIACUM Mainz
PARTHANUM Partenkirchen
SALODURUM Solothurn
SEGODUNUM Bad Wimpfen
TRAIECTUM Maastricht
TULLUM Toul
TURICUM Zürich
ULPIA NOVIOMAGUS Nijmegen
ULPIA TRAIANA Xanten
VESONTIO Besançon
VILLA OPTIMA Roermond

Credits

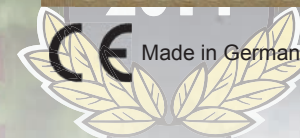
Autor und Verlag wünschen viel Spaß beim Spielen und danken allen, die bei der Umsetzung dieser ersten Erweiterung zu Concordia mitgewirkt haben. Insbesondere Claudia Barmbold, Mark Bigney, Stephan Borowski, Lars Brüggling, Jens Külpmann, Rüdiger Kuntze, Frank Lamprecht, Yvonne Lange, Heike und Michael López Pelke.

Autor: Mac Gerds, Grafik: Marina Fahrenbach, Copyright: © 2014
PD-Verlag, Everstorfer Str. 19, D-21258 Heidenau, www.pd-verlag.de

CONCORDIA

BRITANNIA

GERMANIA



ERWEITERUNG / EXPANSION

Nur mit Concordia spielbar. / Only playable with Concordia.

Autor: Mac Gerds, Grafik: Marina Fahrenbach



BRITANNIA

Spielaufbau

- a) Die Stadtplättchen mit einem „A“ werden aussortiert. Die übrigen 23 Stadtplättchen werden wie üblich zugeordnet.
- b) Die Minikarte rechts oben auf dem Spielplan dient als Bonusablage.
- c) Jeder Spieler startet mit 1 Landkolonisten in LONDINIUM und 1 Seekolonisten in PORTUS ITIUS.

Personenkarten TRIBUN + KOLONIST

Neue Kolonisten dürfen in LONDINIUM (Landkolonisten) oder PORTUS ITIUS (Seekolonisten) aufgestellt werden (bei der Personenkarte **KOLONIST** auch in eigenen Städten).

GERMANIA

Spielaufbau

- a) Die Minikarte links oben auf dem Spielplan dient als Bonusablage, auf der die Bonusmarker wie üblich zugeordnet werden. Die restlichen 12 Bonusmarker werden gemischt und 10 davon mit der Ware nach oben auf die römischen Kastelle verteilt. 2 Marker werden in die Schachtel zurückgelegt.
- b) Jeder Spieler startet mit 1 Landkolonisten in BASILIA und 1 Seekolonisten in COLONIA AGRIPPINA.



Personenkarten TRIBUN

- a) Stehen eigene Landkolonisten auf Wegen, die zu einem römischen Kastell führen, und befinden sich auf den jeweiligen Kastellen noch Bonusmarker, so darf genau 1 Bonusmarker entfernt und die entsprechende Ware ins Lagerhaus gelegt werden. Diese Ware kann sofort für einen neuen Kolonisten verwendet werden. Ohne Lagerplatz ist es nicht erlaubt, einen Bonusmarker zu entfernen.
- b) Neue Land- und Seekolonisten dürfen sowohl in BASILIA, als auch in COLONIA AGRIPPINA aufgestellt werden.

Gelb spielt den **TRIBUN**. Es stehen 2 gelbe Landkolonisten neben römischen Kastellen mit Bonusmarkern. Gelb darf nur 1 Bonusmarker entfernen, um die entsprechende Ware ins Lagerhaus zu legen. Gelb entscheidet sich für die Nahrung.

Außerdem gibt Gelb 1 Werkzeug und 1 Nahrung ab und stellt einen neuen Seekolonisten nach BASILIA.



KOLONIST

Neue Kolonisten dürfen in eigenen Städten, BASILIA und COLONIA AGRIPPINA aufgestellt werden.

ARCHITEKT

- a) Kolonisten bewegen: Seekolonisten zählen je 2 Bewegungsschritte, Landkolonisten je 1 Bewegungsschritt. Am Spielanfang stehen also 3 beliebig aufteilbare Bewegungsschritte zur Verfügung.
- b) Seekolonisten bewegen sich nur auf Flüssen. Auf jedem Flussabschnitt dürfen mehrere Seekolonisten stehen.
- c) Landkolonisten bewegen sich zwischen Städten und/oder römischen Kastellen. Auf jedem Landweg darf nur 1 Landkolonist stehen.

Gelb spielt die Karte **ARCHITEKT**. 1 Landkolonist und 1 Seekolonist stehen zwischen BRISIACUS und BASILIA. Folglich stehen Gelb insgesamt 3 Bewegungsschritte zur Verfügung. Die Pfeile zeigen, wie Gelb die 3 Bewegungsschritte nutzt:

Der Landkolonist bewegt sich 2 Schritte Richtung ARAE FLAVIAE und der Seekolonist fährt 1 Schritt flussaufwärts Richtung CONSTANTIA.

Nach der Bewegung kann Gelb in ARAE FLAVIAE und CONSTANTIA neue Häuser bauen.

In römischen Kastellen können niemals Häuser errichtet werden!



BRITANNIA

Game setup

- a) The city tokens with an „A“ are returned to the box. The remaining 23 city tokens are assigned as usual.
- b) The small map to the top right of the gameboard is the new bonus marker section.
- c) Each player starts with a land colonist in LONDINIUM and a sea colonist in PORTUS ITIUS.

Personality Cards TRIBUNE + COLONIST

New Colonists may be placed in LONDINIUM (land colonists) or PORTUS ITIUS (sea colonist). If you use the **COLONIST**, you may also place new colonists inside any city where you own a house.

GERMANIA

Game setup

- a) The small map to the top left of the gameboard is the new bonus marker section. After the usual setup, the remaining bonus markers are randomly distributed on the Roman castles, leaving their goods face up. The leftover 2 bonus markers are taken out of the game.
- b) Each player starts with a land colonist in BASILIA and a sea colonist in COLONIA AGRIPPINA.



Personality Cards TRIBUNE

- a) If your land colonists are on a line connected to a Roman castle, and the respective bonus marker is still there, the player may remove one (and only one) of the connected bonus markers from the board and receives 1 unit of the appropriate good from the bank into his storehouse. If the bonus good was food or iron, it may immediately be used to help pay for 1 new colonist. Without space in your storehouse it is forbidden to remove a bonus marker.
- b) New land- and sea colonists may be placed in either BASILIA or COLONIA AGRIPPINA.

Yellow uses his **TRIBUNE**. 2 of his land colonists are in reach of Roman castles with bonus markers. However, he may remove only 1 marker and receive only 1 unit of goods at a time. Yellow decides to take food, which is initially placed into his storehouse.

In addition yellow pays 1 food and 1 tools, and places a new sea colonist in BASILIA.



COLONIST

New Colonists may be placed in your own cities, BASILIA or COLONIA AGRIPPINA.

ARCHITEKT

- a) Move colonists: Sea colonists each provide 2 movement steps instead of 1. Like other movement, this may be used by any colonist(s) the player controls. Land colonists still provide 1 movement step each. Therefore, at the start, each player has 3 movement steps.
- b) Sea colonists only move along rivers (blue). Each river section may be occupied by several sea colonists at the same time.
- c) Land colonists move on the brown lines between cities and/or Roman castles. Each brown line can be occupied only by 1 land colonist at the same time.

Yellow uses his **ARCHITEKT**. Yellow has 1 sea colonist on the river and 1 land colonist on the brown line and both of them are between BRISIACUS and BASILIA. This totals 3 movement steps. The arrows show how yellow could use his 3 movement steps:

The land colonist moves 2 steps towards ARAE FLAVIAE and the sea colonist moves 1 step upstream towards CONSTANTIA.

After his movement yellow may build 2 new houses in ARAE FLAVIAE and CONSTANTIA.

N.B.: Houses can never be built on Roman castles.

