All the standard rules of Concordia apply unless specified below. The fish-market may also be used with each other game board/expansion of Concordia.

ITALIA

The city tokens with a D are returned to the box

The mini-map is the bonus marker section.

BALEARICA

The city tokens with a B are returned to the box

The mini-map is the bonus marker section.

Capital city

There is no capital city to start from. All players start with two sea colonists, one on each of the starting spaces between the islands. They place the remaining four colonists into their storehouse. If new land or sea colonists are placed (using either TRIBUNE, COLONIST or the fish-market), they start inside cities with their own houses.

Movement of colonists

The first movement step of a starting sea colonist goes to one of the adjacent sea lines. These sea lines are connected by a thin blue line with the starting space.

Land colonists can move over sea lines that are occupied by sea colonists of the same player. But they cannot stop on a sea line. They also need one movement step for each ship they use for first movement step in one of the three lines depicted in the graphic to the right.

In the graphic below, yellow owns 2 sea 🧂 and 1 land colonists. Thus yellow has 3 movement steps. The land colonist moves according to the red arrows over

colonist that was needed for transport.



Fish-market variant

Game material

35 fish markers



A fish marker represents either 1 fish (front) or 2 fish (back).

Game-play overview

fish-market.

1 PRÆFECTVS PISCATVS





Replaces Præfectvs

If a player uses a PREFECT to let a Instead of bonus markers place 1 fish carry out the actions available on the

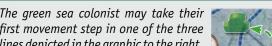
province produce, they get fish instead on each of the bonus marker spots. of the usual bonus goods. During the The remaining fish markers serve as a fish-market phase at the beginning of common, unlimited supply. each players turn, fish may be used to

The player that goes last gets the

PRÆFECTVS PISCATVS instead of the PRÆFECTVS MAGNVS.

Back:

Place the fish-market board with the chosen side next to the game board.



the ship to the other island. This takes 2 movement steps. The remaining movement step could even be used to move the sea



1 fish-market board FORVM PISCATORVM



Mountainside fish-market

PREFECT summary



Fish markers on the bonus marker spots at the beginning of the game.

Personality card PREFECT

These sections change the rules of the PREFECT personality card:

The player chooses either a) let one province produce, or b) take the cash and goods bonus.

a) The player chooses a province PRÆFECTVS PISCATVS card and receive no that still has 1 or 2 fish on its bonus extra fish. marker spot. They take the fish marker that shows 1 or 2 fish and place it into a free space inside their storehouse. In addition all houses inside the province produce one unit of their type for their owner as usual. If there are no houses in that province, the player only takes the fish.

b) The player takes 1 sestertius from the bank for each province that is inactive, i.e. there is no fish on its bonus marker spot. In addition, they take 1 good of their choice (either brick, food, tool, wine or cloth) from the supply and place it inside their storehouse. Afterwards they flip each remaining marker that shows 1 fish to their back side that shows 2 fish. Finally they place 1 fish from the supply on each empty bonus marker

If the player that has the PRÆFECTVS PISCATVS card plays the personality card PREFECT and chooses (a), they take 1 additional fish from the supply and then pass the Præfectvs Piscatvs card to the next player to the right. If they choose (b) instead, they keep the





PREFECT player's aid: on the back of the Præfectus Piscatus is a player's aid for the PREFECT.

not store, they must discard them



The 4 provinces without fish cannot produce. If for example the dark green province is chosen to produce, the player then takes the 2 fish and places them into their storehouse. All houses in the dark green province produce as usual.

If a player instead chooses the cash and goods bonus in the situation above, they receive 4 sestertii from the bank, as there are 4 empty bonus marker spots. Afterwards they take 1 good of their choice from the supply and place it in their storehouse.

Finally they flip all remaining fish markers with 1 fish to their 2 fish side and place 1 fish from the supply on each empty bonus marker spot.

Market stand



Fish in the storehouse

immediately. If a storehouse spot is Fish is stored in the storehouse like any other type of goods. Each empty only occupied by a single fish it may space inside the storehouse can take store another fish if necessary by with 2 fish at any time.

If a player earns fish that they may scoring the goddess Vesta).

Fish-market phase

one single fish marker (either as 1 or simply flipping it to its 2 fish side. 2 fish). Two markers with 1 fish each Scoring fish may be combined to one single marker During final scoring each fish in the storehouse counts as 3 sestertii (for

A player may only use the fish-market at the beginning of their turn, i.e. During their fish-market phase players before playing their personality card. When a player uses the fish-market for the first time during a game, they may start at a market spot of their choice. They place their scoring marker (from again that they began on this turn. the Concordia base game) on that market spot, pay the number of fish to

market stand. Afterwards the scoring marker moves
If a player enters a market spot with on each market spot they skip. market action of this market stand. Entering and skipping is not hindered In general each market action of a

by the presence of scoring markers of other players.

may enter one or multiple market spots. Each action has to be paid for and can be used only once. But they must stop if they reach the market spot They may only use the corresponding market action of the market spot they the supply and use the action of that began on, if they encircle the fishmarket completely.

in the direction indicated by the their scoring marker that already arrows. Players may skip market spots, contains sestertii, they take them, but they must place 1 of their sestertii pay the costs in fish and carry out the

Market spot Market action

Concordia Venus is recommended only for on the fish-market. veteran Concordia players. The higher degree of complexity usually results in longer play times. Concordia Venus team-play variant The team partners first place their chosen Servius Marcellus: personality card(s) on the table. Firstly, the This forum card may also be used with the active player uses the fish-market and carries MERCATOR market action, but players may only out the played personality card(s). Only either buy 2 types of goods or sell 2 types of afterwards the partner also uses the fish-market goods. and carries out the card(s).

'house" after they used "money", they must skip the market spot underneath the market action "food" and place 1 sestertius there.

market spot that is entered must be payed and carried out. And players must place 1 sestertius on each market spot that they skip. If a player has not enough fish or not enough money to pay the costs, they may not move their scoring marker. Each market action may only be used once, when the market spot is entered.

A player must have enough room in their storehouse for their goods, even if they are later used up by the playing of their personality card.

Specific rules of the mountainside market

During their fish-market phase on the mountainside market players may enter only one single market spot. From there they have access to two adjacent market stands, of which they may use one or both. Each action has to be

only once in any order. From the topmost spot players must jump back to the lowest step.

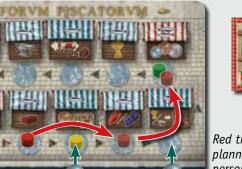




Red only has a few goods and coins at the moment, but wants to build 2 houses with the personality card ARCHITECT and therefore uses the fish-market cleverly:

Red moves from the bricks market stand to the wine/cloth-market stand. Red thus places 1 sestertius on the market spot they skipped.

Red enters the market stand, pays 1 fish and then takes 1 cloth to their storehouse. Red then moves to the money-market stand. Red therefore places 1 sestertius on the skipped spot, pays 2 fish and receives 8 sestertii from the bank.





Red then continues their turn as planned by playing an ARCHITECT personality card from their hand and builds 2 houses.

Market actions The player pays 1 or 2 fish to the bank and then:

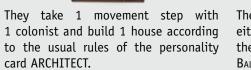


Forum cards of Concordia Salsa and th

Fish can never be exchanged for salt.

mini expansion





fish-market together with the forum cards be used when moving 1 movement step and

of Concordia Salsa and/or the team play of building 1 house with the corresponding stand



They take 1 movement step with They pay either 1 food or 1 tool to place. They take 2 sestertii from the bank and BALEARICA next to one of their houses). MERCATOR.

Combining the fish-market with the other Concordia expansions

The fish-market variant may be combined with All forum cards that are only used in combination SENATOR market action, but players must pay

Faustus, Gaius, Vitus Marcellus or Sextus:

These forum cards may also be used with the

This forum card may also be used with the

any other game board of Concordia. Using the with the personality card ARCHITECT, may also 3 instead of 2 fish to carry it out.

trading market action.

Cornelius Scipio:

Emeritus Scipio:

SENATOR market action.



They buy 1 personality card according to the usual SENATOR personality card rules and pay any additional costs as usual.



1 colonist and build 1 house according either 1 new land or sea colonist into then trade in 1 type of good according to the usual rules of the personality the capital city (for example ROMA or on to the usual rules of the personality card

The player may sell the fish marker just taken

or 8 sestertii respectively.

for that province.

This forum card may also be used with the instead of the bonus marker spot.

from the bonus marker spot immediately for 3

The player receives either 1 or 2 sestertii

additionally, depending on whether they took 1

If Linus Pompeius is used, the player discards

the fish marker from the bonus marker spot to

the supply and takes a good as usual instead

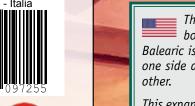
The player takes the fish marker from the supply

or 2 fish from the bonus marker spot.



PD-Verlag, Everstorfer Str. 19 D-21258 Heidenau, www.pd-verlag.com

FORVM PISCATORVM (lat. Fischmarkt) als Variante für jedes Concordia Szenario. Der Fischmarkt ermöglicht ganz neue und ungewöhnliche Strategien.



This expansion includes the double sided game board BALEARICA - ITALIA, featuring the Balearic islands of Ibiza, Mallorca and Menorca on the one side and Italia the center of Roman power on the

This expansion contains in particular the FORVM PISCATORVM (Latin for fish-market) variant that can be combined with any other version of Concordia. The fish-market adds new layers of strategy to the game.



CONCORDIA

VENUS

Im Folgenden werden nur die Änderungen gegenüber der Concordia Spielregel erklärt. Der Fischmarkt kann auch mit allen anderen Spielplänen/Erweiterungen von Concordia genutzt werden.

ITALIA Spielaufbau

Stadtplättcher

Die Stadtplättchen mit einem "D" werden aussortiert.

Bonusablage

Die Minikarte dient als Bonusablage.

BALEARICA

Spielaufbau

Die Stadtplättchen mit einem "B" werden aussortiert. Die Minikarte dient als Bonusablage.

Hauptstadt

Es existiert keine Hauptstadt. Die Spieler starten mit je 1 Seekolonisten auf den beiden Startfeldern zwischen den Inseln. Die 4 übrigen Kolonisten werden wie gewohnt ins Lagerhaus gelegt. Werden neue Land- oder Seekolonisten aufgestellt (Personenkarten TRIBUN oder KOLONIST bzw. Fisch-

markt), so werden diese in eigenen Städten platziert.

Bewegung der Kolonister

Der erste Bewegungsschritt der auf den Startfeldern aufgestellten Seekolonisten führt auf einen der angrenzenden Seewege. Diese Seewege sind durch einen dünnen Strich mit dem Startfeld ver-

Landkolonisten dürfen über von eigenen Seekolonisten besetzte Seewege ziehen, dort aber nicht stehen bleiben. Es wird hierbei auch für jeden Seeweg ein Bewegungsschritt benötigt.

Der Grüne Seekolonist hat mit seinem ersten Bewegungsschritt die in der nebenstehenden Grafik dargestellten 3 Zugmöglichkeiten.

In der nachfolgenden Grafik hat Gelb 2 See- und 1 Landkolonisten. Also hat er 3 Bewegungsschritte. Er zieht seinen

Pfeile über das Schiff auf die andere Insel. Hierfür verbraucht er 2 Bewegungsschritte. Mit dem verbleibenden Bewegungsschritt darf er auch den Seekolonisten, der für den Transport nötig war, versetzen.



Der Fischmarkt - Forvm Piscatorym

Spielmaterial

35 Fischplättchen



stehen für die Anzah der angezeigten Fische (1 Fisch oder 2 Fische) 1 PRÆFECTVS PISCATVS





Vorderseite: PRÆFECTVS MAGNVS

Dieser ersetzt den

Statt einer Bonusressource erhalten Statt der Bonusplättchen wird auf jedie Spieler Fische, wenn sie mit dem des Feld der Minikarte ein Fisch gelegt. Præfekten in einer Provinz produzie- Die übrigen Fischplättchen kommen in ren. In der Fischmarkt-Phase am Be- den Vorrat neben den Spielplan. Der ginn jedes Zuges können die Fische Fischvorrat gilt als unbegrenzt. auf dem Fischmarkt gegen Aktionen eingetauscht werden.

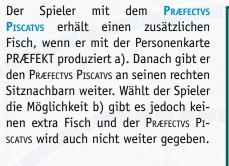
plan gelegt.

Personenkarte PRÆFEKT

Folgende Abschnitte ersetzen den Re- Piscatys erhält einen zusätzlichen gel-Text der Personenkarte PRÆFEKT: Fisch, wenn er mit der Personenkarte Es darf entweder produziert a) oder PRÆFEKT produziert a). Danach gibt er der Geld- und Warenbonus kassiert den Præffctys Piscatys an seinen rechten

a) Der Spieler kann eine Provinz aus- die Möglichkeit b) gibt es jedoch keiwählen, in der alle Häuser Waren nen extra Fisch und der Præfectys PIproduzieren. Allerdings kann er nur scatvs wird auch nicht weiter gegeben. aktive Provinzen auswählen, also Provinzen auf deren Provinzablage noch 1 oder 2 Fische liegen. Er nimmt diese 1 oder 2 Fische und legt sie in sein Lagerhaus. Außerdem produzieren die Häuser aller Spieler in der ausgewählten Provinz jeweils 1 Ware der in der Stadt abgebildeten Warensorte (so wie sonst auch). Hat die Provinz bisher keine Häuser, gibt es nur den Fisch.

b) Der Spieler erhält so viele Sesterzen wie Provinzen auf der Provinzübersicht inaktiv sind, auf deren







PRÆFEKT-Spielhilfe: Auf der Rückseite des Præfectivs Piscativs ist eine Spielhilfe für den PRÆFEKTEN an-

Fische im Lagerhaus

Fische müssen wie auch Waren im Lagerhaus gelagert werden. Jeder freie Lagerplatz kann ein Fischplättchen aufnehmen, egal ob es 1 oder 2 Fische anzeigt. Zwei einzelne Fische können 2 Fischen gedreht wird. jederzeit in ein Plättchen mit 2 Fi- Fische bei der Schlusswertung schen umgewandelt werden und um- Am Spielende zählt jeder Fisch im La-

Falls ein Spieler Fische bekommt, die- der Gottheit VESTA).

Die Fischmarkt-Phase

Die Spieler können den Fischmarkt nur zu Beginn ihres Zuges nutzen, also vor dem Ausspielen der Personenkarte.

Bei der ersten Benutzung des Fischmarktes können die Spieler frei aussuchen, welches Marktfeld sie betreten wollen. Sie setzen ihren Zählstein Zug spätestens auf dem Feld enden. (aus dem Concordia Basisspiel) auf auf dem der Zählstein zu Beginn der dieses Marktfeld, zahlen die am Dach Fischmarktphase stand. Das Feld auf des Marktstandes angegebene Anzahl dem der Zählstein zu Beginn stand, an Fischen und nutzen die dargestell- kann nur nach einer kompletten Um-

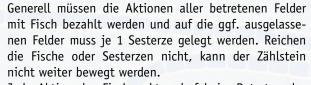
Nachfolgend darf der Zählstein nur in Wenn ein Spieler mit seinem Zählstein Es muss nicht jedes Marktfeld betre- Münzen liegen, nimmt er sich diese ten werden, allerdings muss der Spie- Münzen, zahlt die angegebenen Fische ler auf jedes ausgelassene Marktfeld und führt die Marktaktion aus.

1 seiner Sesterzen legen. Das Betreten und Überspringen von Marktfeldern ist unabhängig von Zählsteinen anderer

nacheinander auch mehrere Marktfelder betreten werden. Allerdings muss der rundung des Marktes genutzt werden. Pfeilrichtung weiter gezogen werden. ein Marktfeld betritt, auf dem bereits



"Geld" die Marktaktion "Haus" nutzen, muss und dort 1 Sesterze platzieren.



Jede Aktion des Fischmarktes darf beim Betreten des Marktfeldes nur **einmal** ausgeführt werden.

Auch in der Fischmarktphase müssen ausreichend Lagerplätze vorhanden sein, selbst wenn Waren später beim Ausspielen der Personenkarte wieder abgegeben werden.

Besonderheiten des Fischmarktes am Berghang

Es wird 1 mal die abgebildete Ware ins La-

1 Ware entschieden werden.

te ARCHITEKT gebaut werden.

Concordia Venus Teamspiel

dann die Karte(n) aus.

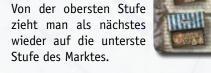
Mini-Erweiterung

tauscht werden.

In der Fischmarktphase darf **nur ein** neues Marktfeld betreten werden.

Von jedem Marktfeld aus sind jeweils 2 Marktstände zu erreichen und können

genutzt werden.





Die Marktaktionen Die Marktaktionen müssen jeweils mit 1 oder 2 Fischen bezahlt werden

gerhaus gelegt. Bei Wein/Tuch muss sich für Der Spieler erhält 3 bzw. 8 Sesterzen aus der

werden und anschließend 1 Haus nach den 1 neuer Land- oder Seekolonist in der Haupt-



Rot hat nur wenige Ressourcen und Sesterzen, möchte aber mit der Personenkarte ARCHITEKT 2 Häuser bauen, er nutzt hierzu geschickt den Fischmarkt:

Rot zieht vom Marktfeld des Ziegel-Marktstandes auf das Marktfeld des Wein/Tuch-Markstandes. Auf das übersprungene Marktfeld legt

er eine Sesterze, zahlt einen Fisch und legt sich 1 Tuch ins Lagerhaus. Als nächstes zieht er auf das Geld-Marktfeld. Auch hierbei überspringt ei ein Marktfeld auf das er 1 Sesterze legt. Er zahlt 2 Fische und nimmt sich 8 Sesterzen aus der Bank.



karte ARCHITEKT ausspielt und

Es wird 1 Personenkarte nach den ansonster

üblichen Regeln der Personenkarte SENATOR

• 2 neue Szenarien:

BYZANTIUM und

• 27 Forum-Karten

erlauben individuelle

mit allen Szenarien

HISPANIA.

Salz als neue

Jokerware.

Strategien.

• Salz und Forum

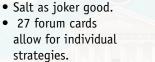
kombinierbar!







- dive deeper into the world of Concordia



Salt and forum cards can be combined with each scenario!

2 new scenarios:

HISPANIA.

BYZANTIUM and

Taucht in die Welt von Concordia ein

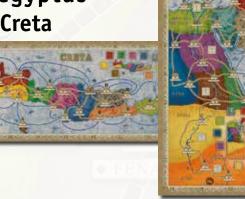


Britannia / Germania



Concordia Salsa

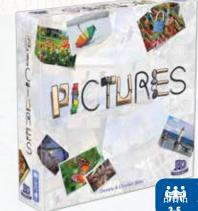




Entdeckt mehr vom PD-Verlag

- discover more from PD-Games

PICTURES von Daniela und Christian Stöhr bietet kurzweiligen Spielspaß mit sehr einfachen Regeln. Baut mit eurem Spielmaterial, entweder Bauklötze, farbige Würfelchen, Schnürsenkel, Steine und Stöcke oder Symbolkarten, eines der Fotos möglichst treffend nach und rätselt danach, was eure Mitspieler so gebaut haben.



PICTURES by Daniela and Christian Stöhr is a quick-playing family game with very simple rules. Form the image on your secret picture card with one set of components, either shoelaces, color cubes, icon cards, sticks and stones or building blocks in such a way that the other players guess what image you have pictured.

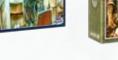












Besucht uns auf www.pd-verlag.de

visit us at www.pd-games.com



gewünschten Seite neben den Spiel-

1 Fischmarkt-Tableau



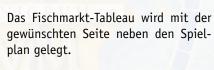
Vorderseite:

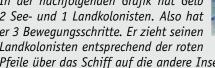
Fischmarkt am Meer

Rückseite:

PRÆFEKT Spielhilfe

PISCATVS Statt des PRÆFECTVS MAGNVS.



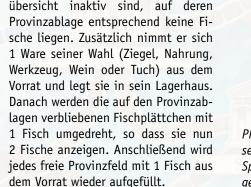


Riickseite:

Fischplättchen auf den

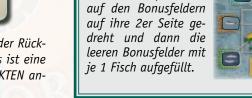
Bonusfeldern zu Spielbegini

Fischmarkt am Berghang









se aber nicht lagern kann, verfallen diese Fische sofort. Sind Lagerplätze nur mit 1 Fisch belegt, so können sie

einen weiteren Fisch aufnehmen, indem das Plättchen auf die Seite mit

gerhaus 3 Sesterzen (für die Wertung

Während der Fischmarktphase können,



Wählt ein Spieler in der oben dargestellten Si-

tuation den Geldbonus, so würde er 4 Sesterzen

aus der Bank bekommen, denn es sind insae-

samt 4 leere Bonusfelder vorhanden. Anschlie-

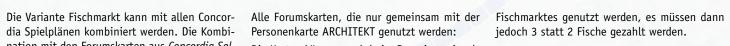
ßend darf er sich 1 beliebige Ware aus dem Vor-

rat nehmen und legt diese in sein Lagerhaus.

alle 1er Fischplättchen

Zum Abschluss werden

er das Marktfeld unter der Nahrung auslassen



des Fischmarktes genutzt werden.

die Karte(n) aus. Erst im Anschluss ist der Part- entweder nur 2 Warensorten eingekauft werden Wird Linus Pompeius eingesetzt, wird das Fischner dran und führt auch den Fischmarkt und oder nur 2 Warensorten verkauft werden. Cornelius Scipio:

Forumskarten Concordia Salsa und Die Karte darf auch mit dem Senatorfeld des Fischmarktes genutzt werden.

nation mit den Forumskarten aus *Concordia Sal*Die Karten können auch beim Bau eines einzelClaudius Pompeius:

Den Fischmarkt mit anderen Concordia Erweiterungen nutzen

Es kann 1 Kolonist 1 Schritt weit bewegt Für entweder 1 Nahrung oder 1 Werkzeug wird Der Spieler erhält 2 Sesterzen aus der Bank

ansonsten üblichen Regeln der Personenkar- stadt (bzw. bei BALEARICA in einer Stadt mit ten üblichen Regeln der Personenkarte

einem eigenen Haus) aufgestellt.

Wegen der hohen Komplexität muss mit einer deutlich längeren Spieldauer gerechnet werden. Faustus, Gaius, Vitus Marcellus oder Sextus: Die Karten dürfen auch mit dem Handelsfeld

Die Partner legen zunächst ihre Personenkar- Servius Marcellus:

Spieler zuerst den Fischmarkt und führt dann Fischmarktes genutzt werden, es dürfen aber

Allgemein: Fische können nicht in Salz einge- Emeritus Scipio: Die Karte darf auch mit dem Senatorfeld des

te(n) auf den Tisch. Danach nutzt der aktive Die Karte darf auch mit dem Handelsfeld des

jedoch 3 statt 2 Fische gezahlt werden.

MERKATOR handeln.

sa oder dem Concordia Venus Teamspiel wird nur nen Hauses bzw. eines einzelnen Bewegungs- Das vom Bonusfeld genommene Fischplättchen sehr erfahrenen Concordia Spielern empfohlen. schrittes über den Fischmarkt genutzt werden. darf sofort für 3 bzw. 8 Sesterzen über den Fischmarkt verkauft werden.

Der Spieler erhält 1 bzw. 2 Sesterzen extra, je

nachdem ob er 1 oder 2 Fische vom Bonusfeld

plättchen vom Bonusfeld in den Vorrat gelegt und stattdessen wie gewohnt eine Ware aus der Provinz gewählt.

Das Fischplättchen wird aus dem Vorrat genommen, nicht vom Bonusfeld.





