

# БАЛЕАРИКА

## Подготовка к игре.

Жетоны городов с буквой В удаляются из игры.

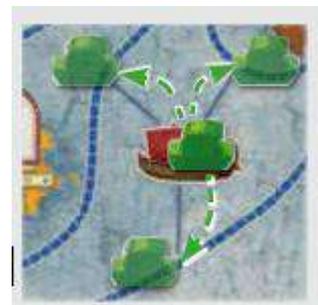
## Столица.

Здесь нет столицы. Все игроки начинают с двух морских колонистов, по одному на каждом из стартовых пространств между островами. Они помещают оставшихся четырех колонистов в свое хранилище. Если будут размещаться новые сухопутные или морские колонисты (используя либо TRIBUNE, COLONIST, либо рыбный рынок), они начинают внутри городов со своими собственными домами.

## Движение колонистов.

Первый шаг движения начинающего морского колониста идет к одной из соседних морских линий. Эти морские линии связаны тонкой синей линией со стартовым пространством. Наземные колонисты могут перемещаться по морским линиям, которые заняты морскими колонистами одного и того же игрока. Но они не могут остановиться на берегу моря. Им также нужен один шаг движения для каждого корабля, который они используют для транспорта.

*Зеленый морской колонист может сделать свой первый шаг движения в одной из трех линий, изображенных на рисунке справа.*



*На рисунке ниже желтый владеет 2 морскими и 1 сухопутным колонистами. Таким образом, желтый имеет 3 шага движения. Сухопутный колонист движется*



*по красным стрелкам над кораблем на другой остров. Это занимает 2 шага движения. Оставшийся шаг движения можно даже использовать для перемещения морского колониста, который был необходим для перевозки.*

## РЫБНЫЙ РЫНОК

### Обзор игрового процесса

Если игрок использует карту PREFECT, чтобы позволить провинции производить, он получает рыбу вместо обычных бонусных товаров. Во время фазы рыбного

рынка в начале каждого хода игроков рыба может использоваться для выполнения действий, доступных на рыбном рынке.

Вместо бонусных маркеров разместите 1 рыбу на каждом из бонусных маркеров. Остальные рыбные маркеры служат общим неограниченным запасом. Игрок, который идет последним, получает *Præfectvs Piscatvs* вместо *Præfectvs Magnvs*.

Поместите доску рыбного рынка с выбранной стороной рядом с игровой доской.

### Карта PREFECT.

Эти разделы изменяют правила карты PREFECT:

Игрок выбирает либо: а) позволить одной провинции производить, либо б) взять денежные и товарные бонусы

а) Игрок выбирает провинцию, в которой все еще есть 1 или 2 рыбы на месте бонусного маркера. Он берет маркер рыбы, который показывает 1 или 2 рыбы, и помещает его в свободное место внутри своего хранилища. Кроме того, все дома в провинции производят одну единицу своего типа для своего владельца, как обычно. Если в этой провинции нет домов, игрок берет только рыбу.

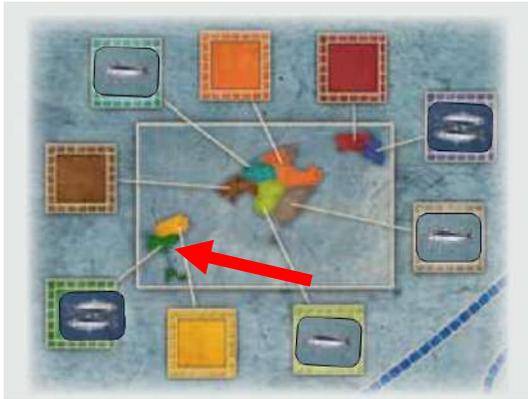
ИЛИ

б) игрок берет 1 сестерций из банка за каждую неактивную провинцию, т. е. где на месте бонусного маркера нет рыбы. Кроме того, он берёт 1 товар по своему выбору (будь то кирпич, еда, инструмент, вино или ткань) из запаса и помещает его в свое хранилище. Затем игрок переворачивает каждый оставшийся маркер, который показывает 1 рыбу, на обратную сторону, которая показывает 2 рыбы. Наконец он помещает 1 рыбу из запаса на каждое пустое место маркера бонуса.

**Помощь игрока PREFECT:** на *обратной стороне* *Præfectvs Piscatvs* находится помощь игроку для PREFECT.



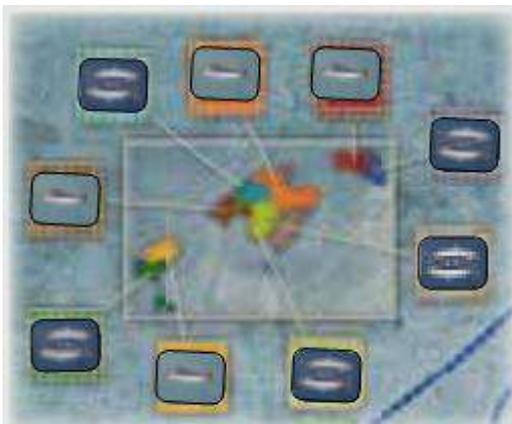
**Игрок с картой PræFectvs Piscatvs** играет личную карту PREFECT и выбирает:  
а) он берет 1 дополнительную рыбу из запаса и затем передает карту PræFectvs Piscatvs следующему игроку справа.



*4 провинции без рыбы не могут производить. Например, если для производства выбрана темно-зеленая провинция, игрок берет 2 рыбы и кладет их в свое хранилище. Все дома в темно-зеленой провинции производят как обычно.*

Если он выбирает

б) вместо этого он сохраняет карточку *Præfectvs Piscatvs* и не получает никакой дополнительной рыбы.



*Если вместо этого игрок выбирает денежный и товарный бонус в описанной выше ситуации, он получает 4 сестерции из банка, поскольку есть 4 пустых бонусных маркера. После этого он берет 1 товар по своему выбору из запаса и помещает его в свой склад. Наконец, он переворачивает все оставшиеся маркеры рыбы с 1 рыбой на сторону с 2 рыбами и помещает 1 рыбу из запаса на каждое пустое место для маркера.*

### **Рыба на складе.**

Рыба хранится на складе, как и любой другой товар. Каждое пустое место внутри хранилища может занимать один маркер рыбы (1 или 2 рыбы). Два маркера (с 1 рыбой каждый) могут быть объединены в один маркер с 2 рыбами в любое время (*Прим.* в немецком варианте: Две отдельные рыбы могут быть в любое время превращены в плитку с двумя рыбами и наоборот). Если игрок зарабатывает рыбу, которую он не может хранить, он должен немедленно отказаться от нее. Если место в хранилище занято только одной рыбой, оно может хранить другую рыбу, если необходимо, просто перевернув ее на сторону с 2 рыбами.

**Во время окончательного подсчета** каждая рыба в хранилище считается за 3 сестерции (для подсчета очков богини Весты).

### **Фаза рыбного рынка.**

Игрок может использовать рыбный рынок только в начале своего хода, то есть перед тем, как разыграть карту персонажа.

Когда игрок впервые использует рыбный рынок, он может начать с любой точки рынка по своему выбору. Он размещает свой маркер подсчета очков (из базовой игры Concordia) на этом рыночном месте, платит количество рыбы из запаса и использует действие этого рыночного прилавка.

После этого маркер подсчета очков перемещается в направлении, указанном стрелками. Игрок может пропускать рыночные позиции, но он должен разместить по 1 из своих сестерций на каждом рыночном месте, которое он пропускает. Вход и пропуск не зависит от наличия маркеров подсчета очков других игроков.

Во время фазы рыбного рынка игрок может последовательно пойти на одно или несколько рыночных мест. Каждое действие должно быть оплачено и может быть использовано только один раз. Но он должен остановиться, если снова достигнет места на рынке, с которого он начал в этот ход. Игрок может использовать соответствующее рыночное действие того места, с которого он начал, только если он полностью обошел рыбный рынок.

Если игрок приходит своим маркером на рыночное место, которое уже содержит сестерции, он берет их и затем выполняет действия этого рыночного прилавка, оплачивая его стоимость.

Если у игрока недостаточно рыбы или недостаточно денег для оплаты расходов, он не может двигать свой маркер.

При посещении рыночного места каждое действие может быть использовано единожды.

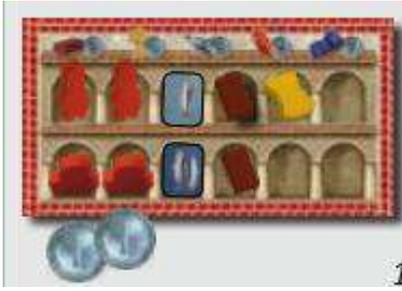
Игрок должен иметь достаточно места в своем хранилище для своих товаров, даже если позже они будут использованы действием карты персоны.

### **Особенности горного рынка**

Во время фазы горного рыбного рынка игроки могут выйти только на одно рыночное место. Оттуда у них есть доступ к двум соседним рыночным прилавкам, из которых они могут использовать один или оба. Каждое действие должно быть оплачено и может быть использовано только один раз в любом порядке.



С самого верхнего уровня вы снова переходите на нижний уровень рынка.

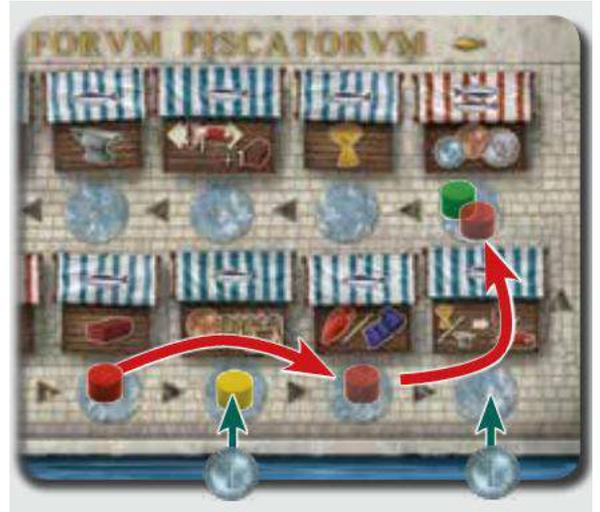


На данный момент у Красного всего несколько товаров и монет, но он хочет построить 2 дома с картой ARCHITECT и поэтому ловко использует рыбный рынок:

Красный движется от рыночного прилавка кирпича к прилавку вина/ткани. Красный, таким образом, размещает 1 сестерций на рыночном месте, который он пропустил.

Красный заходит на рынок, платит 1 рыбу, а затем берет 1 ткань на склад. Затем он движется к прилавку денежного рынка. Красный помещает 1 сестерций на пропущенное место, платит 2 рыбы и получает 8 сестерций с рынка.

Затем он продолжает свой ход, как и планировалось, разыгрывая карту ARCHITECT со своей руки, строит 2 дома.



### Игрок платит 1 или 2 рыбы в банк, а затем:

Помещает 1 единицу товара в свое хранилище.



Покупает 1 карту персоны в соответствии с обычными правилами карты SENATOR и оплачивает любые дополнительные расходы в обычном порядке.



Платит либо 1 еду, либо 1 инструмент, чтобы разместить 1 нового сухопутного или морского колониста в столице (например, в городе Рома или на карте Балеарика рядом с одним из домов игрока).



Берет 3 или 8 сестерций соответственно из банка.



Делает 1 шаг движения с 1 колонистом и строит 1 дом в соответствии с обычными правилами карты ARCHITECT.



Берет 2 сестерция из банка, а затем торгует 1 видом товара в соответствии с обычными правилами карты MERCATOR.



## Объединение рыбного рынка с другими расширениями Concordia

### **Командная игра Venus**

Сначала активный игрок выкладывает карту персоны на стол. Затем активный игрок сначала использует рыбный рынок, а после выполняет действие карты. Только после этого наступает очередь партнера. Он также использует рыбный рынок, а затем карту персоны.

### **Форумные карточки Concordia Salsa**

***Рыбу никогда нельзя обменять на соль.***

Все карты форума, которые используются только в сочетании с индивидуальной картой ARCHITECT, также могут использоваться при перемещении на 1 шаг движения и строительстве 1 дома с соответствующим стендом на рыбном рынке.

***Фауст, Гай, Вит Марцелл или Секст:*** Эти карты форума также могут быть использованы с действием торгового рыбного рынка.

***Сервий Марцелл:*** Эта карта форума также может быть использована с рыбным рыночным действием MERCATOR, но игроки могут либо покупать только 2 типа товаров, либо продавать 2 типа товаров.

***Корнелиус Сципион:*** Эта карта форума также может быть использована с действием рыбного рынка SENATOR.

***Эмерит Сципион:*** Эта карта форума также может использоваться с рыбным рыночным действием SENATOR, но игроки должны заплатить 3 рыбы вместо 2, чтобы выполнить действие.

***Клавдий Помпей:*** Игрок может сразу же продать маркер рыбы, снятый с места бонусного маркера, за 3 или 8 сестерций соответственно.

***Донат Помпей:*** Игрок получает дополнительно 1 или 2 сестерции, в зависимости от того, взяли ли они 1 или 2 рыбы с места для бонусного маркера.

***Линус Помпей:*** Игрок сбрасывает маркер рыбы с места бонусного маркера и вместо этого получает обычный товар для этой провинции.

***Тиберий:*** Игрок берет маркер рыбы из запаса вместо бонусного маркера.