

GALLIA

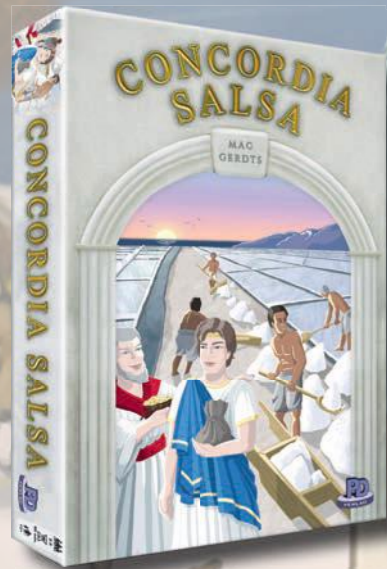
ALESIA	Alise-Saint-Reine	GLEVUM	Gloucester
AUG. TREVERORUM	Trier	ISCA DUMNONIORUM	Exeter
AVARICUM	Bourges	JULIOBONA	Lillebonne
AVENTICUM	Avenches	LONDINIUM	London
BONONIA	Boulogne-sur-Mer	LUGDUNUM	Lyon
BRANODUNUM	Brancaster	LUTETIA	Paris
BURDIGALA	Bordeaux	MASSILIA	Marseille
CIVITAS REMORUM	Reims	NARBO MARTIUS	Narbonne
CONDATE	Rennes	POMPAELO	Pamplona
FLAVIOBRIGA	Castro Urdiales	PORTUS NAMNETUS	Nantes
GENUA	Genova	TOLOSA	Toulouse
GERGOVIA	Gergovie	TURICUM	Zürich
GESOCRIBATE	Brest	VERCELLAE	Vercelli

Credits

Designer and publisher hope that you have fun with this expansion of Concordia. They would like to thank everyone who took part in creating it. Especially Claudia Barmbold, Mark Bigney, Stephan Borowski, Johann A. Gerdts, Rüdiger Kuntze, Frank Lamprecht und Thomas Mumm.

Designer: Mac Gerdts, Artwork: Marina Fahrenbach,
Copyright: © 2016, PD-Verlag, Everstorfer Str. 19, D-21258 Heidenau, www.pd-verlag.com

Concordia Expansions



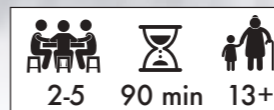
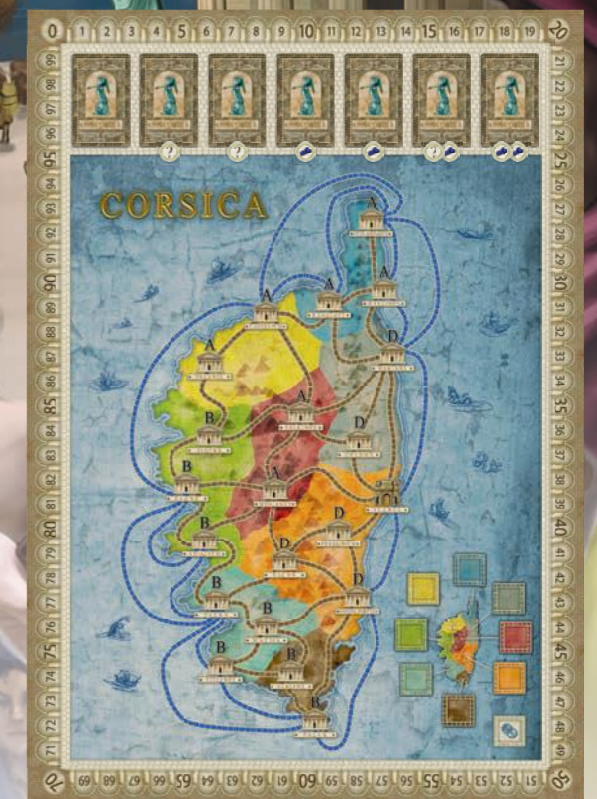
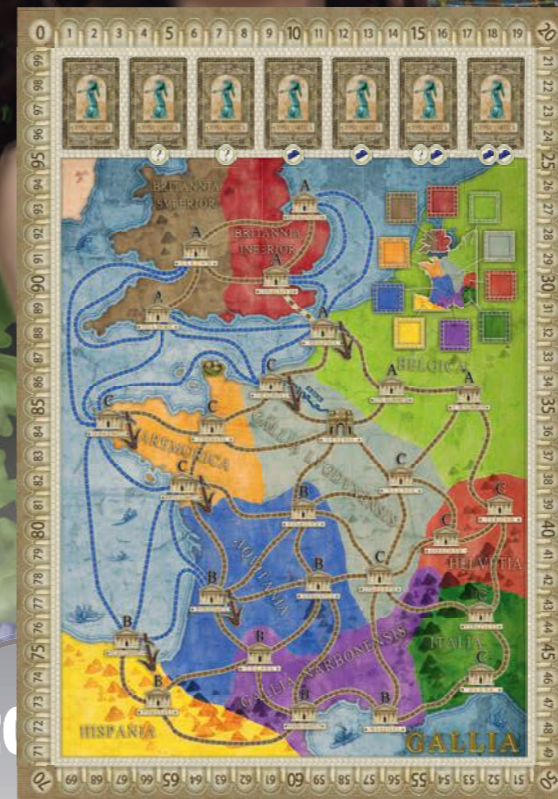
Concordia Salsa



Concordia Britannia/Germania

CONCORDIA

GALLIA ET CORSICA



EXPANSION
Only playable with Concordia.



Rio Grande Games
18 Santa Ana Loop
Placitas, NM 87043
riogames@aol.com



Designer: Mac Gerdts,
Artwork: Marina Fahrenbach,
Copyright: © 2016
PD-Verlag, Everstorfer Str. 19, D-21258
Heidenau, www.pd-verlag.com

RIO541



6 55132 00541 8

CORSICA

Spielaufbau

- a) Die Stadtplättchen mit einem "C" werden aussortiert. Die übrigen 20 Stadtplättchen werden wie üblich zugeordnet.
- b) Die Minikarte rechts unten auf dem Spielplan dient als Bonusablage.
- c) Jeder Spieler startet mit 1 Landkolonisten und 1 Seekolonisten in ALERIA.

Personenkarten TRIBUN + KOLONIST

Neue Kolonisten dürfen in ALERIA aufgestellt werden.

Personenkarte PRAEFEKT

Wird der Geldbonus kassiert, erhält der Spieler 2 Sesterzen zusätzlich.
Beispiel: Alle 8 Provinzen haben bereits produziert. Der Spieler erhält $13 + 2 = 15$ Sesterzen und dreht alle Bonusmarker wieder um.



CORSICA

Game Setup

- a) The city tokens with a "C" are returned to the box. The remaining 20 city tokens are assigned as usual.
- b) The small map at the bottom right of the game board shows the bonus marker section.
- c) Each player starts with a land colonist and a sea colonist in ALERIA.

Personality Cards TRIBUNE + COLONIST

New Colonists may be placed in ALERIA.

Personality Card PREFECT

The player who collects the cash bonus gets 2 additional sestertii.
Example: All 8 provinces have already produced. The player collects $13 + 2 = 15$ sestertii and flips all bonus markers back again.



GALLIA

Spielaufbau

- a) Die Stadtplättchen mit einem "D" werden aussortiert. Die übrigen 25 Stadtplättchen werden wie üblich zugeordnet.
- b) Die Minikarte rechts oben auf dem Spielplan dient als Bonusablage.
- c) Jeder Spieler startet mit 1 Landkolonisten in LUTETIA und platziert 1 Seekolonisten beim Schriftzug GALLIA im Mittelmeer.

Personenkarten TRIBUN + KOLONIST

Neue Kolonisten dürfen in LUTETIA aufgestellt werden.

Personenkarte ARCHITEKT

Beim Bewegen der Kolonisten sind die folgenden Sonderregeln zu beachten:

- a) Der Fluss SEINE zwischen JULIOBONA und LUTETIA ist ein normaler Seeweg.
- b) Der gestrichelte Landweg zwischen BONONIA und LONDINIUM kann von Landkolonisten genutzt werden, um den Ärmelkanal zu überqueren. Er zählt ganz normal als 1 Bewegungsschritt, allerdings darf hier kein Kolonist stehen bleiben. Es müssen also ausreichend Bewegungsschritte vorhanden sein, um den Ärmelkanal zu überqueren.
- c) Der beim Spielaufbau im Mittelmeer platzierte Seekolonist kann erst bewegt werden, nachdem der Spieler in einer der 6 Hafenstädte mit Ankersymbol baut. Der Seekolonist wird dann sofort in die gerade bebaute Hafenstadt gestellt.

Beispiel: Spielt der Spieler im 1. Zug den ARCHITEKTEN darf nur der Landkolonist um maximal 2 Bewegungsschritte bewegt werden. Solange der Spieler keine Hafenstadt bebaut, verbleibt der Seekolonist im Mittelmeer.

Game Setup

- a) The city tokens with a "D" are returned to the box. The remaining 25 city tokens are assigned as usual.
- b) The small map to the top right of the game board shows the bonus marker section.
- c) Each player starts with a land colonist in LUTETIA and places a sea colonist near the writing GALLIA in the Mediterranean Sea.

Personality Cards TRIBUNE + COLONIST

New Colonists may be placed in LUTETIA.

Personality Card ARCHITECT

The following special rules apply for the movement of colonists:

- a) The river SEINE between JULIOBONA and LUTETIA counts as a normal blue sea line.
- b) The dashed brown land line between BONONIA and LONDINIUM may be used by land colonists to cross the English Channel. It counts for 1 movement step as usual, but any colonist using that line must immediately move past it using remaining movement steps. The dashed line itself is never occupied by a colonist.
- c) The sea colonist in the Mediterranean Sea may not be moved until the player builds in one of the 6 harbor cities marked with an anchor symbol. The sea colonist is then immediately placed on that city.

Example: The player's first move is the ARCHITECT. They may only move the land colonist up to 2 movement steps. Until the player builds in a harbor city, the sea colonist remains in the Mediterranean Sea.

Der gestrichelte Landweg

2 Hafenstädte mit Ankersymbol

Die SEINE ist ein Seeweg



Rot spielt die Karte ARCHITEKT. 1 Landkolonist steht in LUTETIA und 1 Seekolonist im Mittelmeer. Folglich stehen Rot insgesamt 2 Bewegungsschritte zur Verfügung. Die Pfeile zeigen, wie Rot die 2 Bewegungsschritte nutzt:

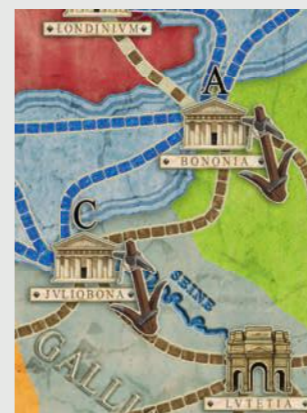
Nach der Bewegung baut Rot ein Haus in JULIOBONA. Da dies eine Hafenstadt mit Ankersymbol ist, versetzt Rot seinen Seekolonisten aus dem Mittelmeer nach JULIOBONA.



The dashed brown land line


2 harbor cities with an anchor symbol

The SEINE counts as a blue sea line



Red plays the ARCHITECT. 1 land colonist stays in LUTETIA and 1 sea colonist is in the Mediterranean Sea. Hence red has 2 movement steps available. The arrows show how red uses the 2 movement steps:

After the movement red builds a house in JULIOBONA. As this is a harbor city with an anchor symbol, red places the sea colonist from the Mediterranean Sea on JULIOBONA.



GALLIA und CORSICA mit CONCORDIA SALSA

Die beiden Spielpläne GALLIA und CORSICA können mit CONCORDIA SALSA kombiniert werden.

Dafür wird aus jeder Buchstabengruppe ein Stadtplättchen aussortiert und durch die entsprechende Salzstadt ersetzt:



GALLIA and CORSICA with CONCORDIA SALSA

The two scenarios GALLIA and CORSICA may be combined with CONCORDIA SALSA.

Therefore one city token from each letter group gets replaced with the respective salt city token:

