

Miasta startowe

Miastem startowym na KORSYCE jest ALERIA, a w GALII – LUTETIA. Te miasta zastępują ROME na kartach TRYBUN i KOLONIZATOR.

CORSICA

Przygotowanie gry

- Odłóż do pudełka znaczniki miast z literą C. Pozostałe 20 znaczników rozłóż jak zwykle.
- Mała mapa w dolnym prawym rogu planszy to nowe miejsce na żetony bonusu.
- Każdy gracz zaczyna grę z 1 kolonistą lądowym i 1 morskim w mieście ALERIA.



Karta PREFEKT

Gracz, który zdobywa sesterce (zamiast produkcji), otrzymuje 2 dodatkowe sesterce. Przykład: Wszystkie 8 prowincji jest nieaktywnych. Gracz zdobywa 15 sesterce (13 + 2) i odwraca wszystkie żetony bonusu z powrotem na stronę z dobrami.

GALLIA

Przygotowanie gry

- Odłóż do pudełka znaczniki miast z literą D. Pozostałe 25 znaczników rozłóż jak zwykle.
- Mała mapa w górnym prawym rogu planszy to nowe miejsce na żetony bonusu.
- Każdy gracz zaczyna z 1 lądowym kolonistą w mieście LUTETIA i umieszcza kolonistę morskiego na Morzu Śródziemnym (obok napisu GALLIA). Tylko startowy kolonista morski umieszczany jest na Morzu Śródziemnym, pozostali w trakcie gry już na normalnych zasadach.



Karta ARCHITEKT

Ruch kolonistów odbywa się zgodnie z poniższymi zasadami:

- Rzekę SEINE łączącą miasta JULIOBONA i LUTETIA traktuje się jak zwykłą niebieską linię morską.
- Przerywana brązowa linia lądowa łącząca miasta BONONIA i LONDINIUM może być użyta przez kolonistów lądowych, by przekroczyć kanał La Manche. Kosztuje to 1 punkt ruchu jak zwykle, ale kolonista nie może zatrzymać się na tej linii – musi przejść dalej, używając pozostałych punktów ruchu.
- Startowy kolonista morski na Morzu Śródziemnym nie może zostać przesunięty, dopóki gracz nie wybuduje domu w 1 z 6 miast portowych (z symbolem kotwicy). Kolonista morski jest od razu przemieszczany do tego miasta.

Przykład: Gracz zagrywa kartę ARCHITEKTA. Ma 2 punkty ruchu, które może wykorzystać na przemieszczenie kolonisty lądowego. Dopóki gracz nie wybuduje domu w mieście portowym, nie może ruszyć się startowym kolonistą morskim na Morzu Śródziemnym.

Przerywana brązowa linia łączy miasta LONDINIUM i BONONIA

Miasta portowe z symbolem kotwicy

Rzeka SEINE liczy się jak niebieska linia



Gracz czerwony zagrywa ARCHITEKTA. Ma 1 kolonistę lądowego w mieście LUTETIA i 1 morskiego na Morzu Śródziemnym. Gracz ma 2 punkty ruchu. Strzałki pokazują, jak je wykorzystał.

Po ruchu gracz czerwony buduje dom w mieście JULIOBONA. Ponieważ jest to miasto portowe z symbolem kotwicy, umieszcza w nim kolonistę morskiego z Morza Śródziemnego.



GALLIA I KORSYKA w połączeniu z rozszerzeniem SALSA

Obu map można używać wraz z dodatkiem CONCORDIA SALSA. Zastąp po 1 znaczniku miasta z każdej grupy liter miastem z solą.

