# Concordia Salsa : règle du jeu (tra duction par atom)

Note : ceci est ma première traduction soyez indulgent, et n’hésitez pas a me signaler si j’ai commis une erreur. J’ai essayé de traduire le sens et évité le mot à mot.

## Sommaire

Concordia Salsa (latin pour sel) épice le jeu de base avec trois nouveaux éléments :

1. Le sel est une nouvelle ressource, produite dans les marais salants ou cités de sel. Le sel est une ressource joker qui peut remplacer n’importe quelle ressource.
2. Le forum : 27 tuiles forum offre de nouvelles stratégies.
3. 2 nouveaux plateaux de jeux.

Concordia Salsa est combinable de différentes façons. Les 3 éléments peuvent être utilisés ensemble ou séparément.

**Généralités et mise en place.**

Pour Concordia Salsa on utilise les règles de base ainsi que la mise en place sont de Concordia le jeu de base. Les différences dans la mise en place sont décrites au verso du tableau Forum.

**Spécifique à ce plateau de jeu :**

La ville de départ du plateau **Byzantium** c’est Byzantium.

La ville de départ du plateau **Hispania** c’est Saguntum

Ces deux villes de départ remplacent **Roma** dans le texte de la carte personnalité du tribun et du Colon.

## Sel et cités de sel

1. **Le sel est une ressource :** Le sel est comme les autres ressources stockées dans l’entrepôt. Le sel est un joker, ce qui veut dire que vous pouvez échanger le sel contre n’importe qu’elle ressource de votre choix. Mais vous ne pouvez jamais acheter ou vendre du sel contre des sesterces. Vous avez du sel quand vos cités de sel en produisent ou grâce a des cartes forums.
2. **Construire une cité de sel :** une cité de sel coute : 1 outil + 1 amphore et 5 sesterces (+ 5 sesterces additionnelles pour chaque maison déjà présente sur la cité.
3. **Points de victoire et cités de sel** (marais salans) : Les cités de sel comptent pour le décompte final, pour JUPITER (chaque maison dans une cité ne produisant pas de brique) et pour SATURNE (provinces) comme d’habitude. Pour MINERVA (spécialistes) chaque cité de sel compte pour un seul type de ressource.

**Attention :** Les cités de sel ne comptent pas pour MERCURIUS (différents types de ressources).

## Exemples :

1. Un joueur qui joue le tribun. Il possède 1 blé et un sel mais pas d’outil. Le joueur peut échanger le sel contre un outil, il a en main les 2 ressources nécessaires et peut placer un nouveau colon sur le plateau.
2. A la fin du jeu un joueur possède 2 cartes MINERVA, le vigneron et le maçon. Et les cités suivantes : Vin + Sel + Sel Outil +outil

Le vigneron rapporte 4 points de victoire pour chaque cité de vin. Le joueur peut compter chaque cité de sel avec ses cités de vins. Elles lui rapporteront 3X4 = 12 points de victoire pour le vigneron et 2X 3 points de victoire pour le maçon.

# Tableau du FORUM

**Sommaire**

Les 27 tuiles forums se composent de 13 Patriciens (en bleu) et 14 citoyens (en vert) les tuiles forums Patriciens sont des tuiles permanentes, ce qui veut dire qu’elles restent en jeu toute la partie du coté de son propriétaire. A l’inverse les citoyens verts offre un avantage qui ne peut être utilisés qu’une fois. Après leur utilisation il doit les défausser.

**Acquisition des tuiles forums**

Les joueurs commencent le jeu avec un patricien (voir le plateau d’installation au recto du tableau Forum). Quand un joueur joue le Tribun il peut prendre une des 4 tuiles forums présente gratuitement. Mais vous avez besoin d’un minimum de cartes personnalités jouées (incluant le tribun) Le nombre nécessaire de cartes personnalités jouées est montrés sur le forum directement sous les cartes.

Avec 10 cartes personnalités ou plus le joueur a le choix entre les 4 tuiles forums. Avec 8 ou 9 cartes personnalités il ne peut choisir qu’entre les 3 premières tuiles forums. Et avec 6 et 7 cartes jouées les 2 premières tuiles forums. Avec 4 ou 5 cartes jouées il ne peut prendre que la première tuile forum.

Après cela les tuiles forums restantes bougent vers la gauche. On remplit les espaces libres à droite avec les tuiles forums présente dans le stock. Si le stock est vide, les tuiles forums défaussées sont mélangées à nouveau.

**Utilisation des tuiles Forums**

Fondamentalement un joueur peut utiliser et combiner plusieurs de ses tuiles forums en une utilisation comme il le souhaite. Cependant les points suivants doivent être respectés :

1. Plusieurs tuiles forums peuvent être utilisées seulement avec la carte personnalité approprié.
2. Les patriciens (en bleu) restent avec le joueur alors que les citoyens (en vert) sont défaussés après leur utilisation.
3. Si vous gagnez une ressource en jouant une tuile forum, vous devez stocker cette ressource dans votre entrepôt. Après cela vous pouvez immédiatement utiliser ces nouvelles ressources.
4. L’action de construction avec l’architecte ne peut pas être interrompue en jouant une tuile forum. Cela veux dire que : déplacer ses colons puis utiliser une carte forum et construire est autorisé, mais construire puis utiliser une tuile forum et construire est interdit.
5. Les nouvelles tuiles forums peuvent être utilisées dans le même mouvement.

**Règles expertes pour les tuiles forums**

Pour tirer le meilleur des différentes tuiles forums et démarrer avec les tuiles forums de votre choix.

Si vous préférez un démarrage plus équilibré, vous pouvez distribuer les tuiles forums avec la variante suivante.

Présentez un nombre de tuiles forums selon le nombre de joueurs (X + 1). Le joueur de départ peut enchérir des points de victoire pour obtenir une des tuiles forum présente. (Il peut commencer à zéro). Chaque joueur peut ensuite dans l’ordre du tour faire une enchère plus haute ou passer, jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Le gagnant de cette enchère prends la tuile forum et dépense les points de victoire qu’il a enchéri sur la piste de score dans le sens opposé. Le joueur qui possède déjà une tuile forum ne peut plus participer à aucunes enchères. Les enchères continuent jusqu'à ce que tout le monde possède sa tuile forum. (Si le joueur de départ n’est plus présent, le second joueur commence l’enchère et on continue. Le dernier joueur sans tuiles forum prends une des deux dernières tuiles forums et défausse la dernière (cela lui coute 0 points de victoire).