



## CORSICA

### Preparação do Jogo

- O marcador de cidade com um "C" é devolvido à caixa. Os restantes 20 marcadores de cidade são designados como habitualmente.
- O pequeno mapa no canto inferior direito do tabuleiro mostra a seção dos marcadores de bônus.
- Cada jogador começa com um colono de terra e um colono de mar em **ALERIA**.

### Cartas de personalidade TRIBUNO + COLONO

Novos colonos podem ser colocados em **ALERIA**.

### Carta de personalidade PREFEITO

O jogador que recolher o bônus de dinheiro recebe adicionalmente 2 "sestertii".

**Exemplo:** Todas as 8 províncias já produziram. O jogador recolheu  $13 + 2 = 15$  sestertii e vira todos os marcadores de bônus novamente.



## GALLIA

### Preparação do jogo

- O marcador de cidade com um "D" é devolvido para a caixa. Os restantes 25 marcadores de cidade são designados como habitualmente.
- O pequeno mapa no canto superior direito do tabuleiro de jogo mostra a seção dos marcadores de bônus.
- Cada jogador começa com um colono de terra em **LUTETIA** e coloca um colono de mar perto da zona onde aparece escrito "GALLIA" no mar Mediterrâneo.



### Cartas de personalidade TRIBUNO e COLONO

Novos colonos devem ser colocados em **LUTETIA**.

### Carta de Personalidade ARQUITECTO

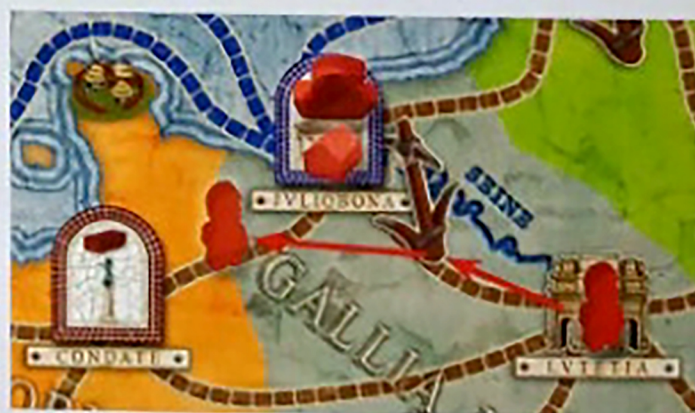
As seguintes regras especiais aplicam-se ao movimento dos colonos:

- O rio **SEINE** entre **JULOBONA** e **LUTETIA** conta como uma linha de mar azul normal.
- A linha tracejada de terra entre **BONONIA** e **LONDINIUM** pode ser utilizada por colonos de terra para passar o Canal inglês. Ele conta como 1 ação de movimento usual, mas qualquer colono que use esta linha deve imediatamente usar as ações de movimento restantes. A linha tracejada nunca pode estar ocupada por um colono.
- O colono de mar no mar Mediterrâneo não se pode mover até que o jogador construa numa das suas cidades com porto marcadas com um símbolo de âncora. O colono de mar é imediatamente colocado nessa cidade. **Exemplo:** A primeira jogada de um jogador é o Arquitecto. Ele pode apenas mover o colono de terra até 2 passos de movimento. Até que o jogador construa numa cidade com porto, o colono de mar continua no mar Mediterrâneo.



O jogador vermelho jogou o Arquitecto. Um colono de terra está em Lutetia e um colono de mar está no mar Mediterrâneo. O jogador vermelho tem duas ações de movimento para utilizar. As setas mostram como o jogador vermelho usou as duas ações de movimento.

Depois do movimento o jogador vermelho construiu uma casa em Juliobona. Como esta é uma cidade com porto com um símbolo de âncora, o jogador vermelho desloca o colono de mar desde o mar Mediterrâneo até Juliobona.



## GALLIA e CORSICA com CONCORDIA SALSA

Os dois cenários GALLIA e CORSICA podem ser combinadas com CONCORDIA SALSA.

Por isso um marcador de cidade de cada grupo de letras é substituído pelo respectivo marcador da cidade.

