

Benjamin Schwer



Hadara



A játék részei és a játék felépítése

Megjegyzés: az első játék előtt rögzítsétek a kereket az összenyomható „stíftekkel” a játéktábla közepén. Erről a 11. oldalon egy nagyobb ábrát is láthattok.



1 Állítsátok össze a játéktáblát úgy, hogy az 5 táblarészt tetszésétek szerinti sorrendben illesztitek egymás mellé, és rögzítitek egymáshoz.

2 Válogassátok szét a kártyákat színeik szerint, majd keverjétek meg az 5 paklit.

Tegyetek játékosonként

2 lapot lefordítva a játéktábla belső területére a kártyákkal megegyező színű mezőkre.

Az I korszak megmaradt kártyáit tegyék vissza a dobozba. A II és III korszak kártyáira később lesz szükség. (Lásd 10. oldal.)

Figyelem! A lila kártyából több van, mint a többi kártyából. Ha már gyakorlottabbak lesztek ebben a játékban, akkor az összes lila kártyát bevehetitek majd a játékba.

1. játék: a szimbólum nélküli lila kártyákat használjátok megkeverve. **Haladó** játékosokként, majd használjátok a **szimbólumos** kártyákat is.



3 Válogassátok szét a kolóniákat értékük szerint, amit a bal alsó sarkokban láttok: majd keverjétek meg az 5 paklit. Tegyetek **annyi kolóniát paklikba** rendezve a játéktábla mellé, **ahányan játszottok**. A paklik kialakításakor ügyeljetek arra, hogy a kolóniáknak az az oldaluk legyen **felfelé**, amelyiken az **érme** van, és senki se lássa a kolóniák másik oldalát. A többi kolóniát tegyék vissza a játék dobozába, anélkül, hogy megnéznék. A **kolóniák felépítéséről** a szabály 6. oldalán olvashattok részletesen.



4 Tegyék a játéktábla mellé egy közös készletbe az **érméket** és a **10-es lapkát** . Az **értékelőtömbre** csak a játék végén lesz szükségetek (erről részletesen majd a szabály 10. oldalán olvashattok), addig tegyék félre.



Tartalom

162 korszakkártya (továbbiakban csak kártya) (korszakonként és színenként 10, kivétel a lila, amiből 14 van korszakonként)
 5 startkártya
 5 korszakáttekintő
 20 fafigura (színenként 5)
 62 érme (34x1; 18x5; 10x10)



40 bónuszlapka (színenként 10)
 48 10-es lapka
 25 kolónia
 10 aranypecsét
 5 játékos tábla
 1 játéktábla (5 puzzle és keret)
 1 értékelőtömb

A játékelemek

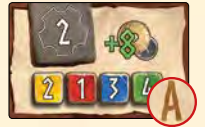
Mindenki vegyen el egy **játékos táblát egy címerállattal** (majom, sárkány, oroszlán, pegazus, skarabeusz), és tegye le maga elé.

Keverjétek meg a **startkártyákat**, majd mindenkinek húzzon egyet.

1. játék: az **A oldalát**, használjátok, haladó játékosokként, majd kiválaszthatjátok az oldalt

Mindenki vegye magához, és tegye maga elé a következőket:

- 1 áttekintőkártyát
- 2 aranypecsétet
- 8 bónuszlapkát (színenként 2-t)
- 4 fafigurát (színenként 1-et)



Hogyan van felépítve a játékos táblátok?

Bónuszlapkák

Későbbi ezüstpecsétek (2) egy-egy bónuszlapka helyel

Későbbi helyek a megvásárolt aranypecséteknek

Áttekintőkártya

Startkártya

Későbbi kolóniák helye

Későbbi mellszobrok (4) egy-egy bónuszlapka helyel

Címerállat

4 fafigura, amit a színük és formájuk szerinti mezőkre kell tennetek

Kártyalerakóhelyek (Itt legyen elegendő helyetek arra, hogy a játék folyamán ide tudjátok tenni majd a kártyáitokat egymás alá.)

Állítsátok be a startkártyáitok szerinti értékeket és vegyétek el az érmeket

A startkártyád megmondja neked, hogy mennyit kapsz a következő dolgokból:

Kezdőtőke:

ennyi értékben vehetsz el érmét a bankból, esetünkben ez 8

Játékezés

Ez a szám megadja, hogy ki lesz a játékban a kezdőjátékos. (Erről részletesen a szabály 4. oldalán olvashattok majd a „Add át a kezdőjátékos szerepét és állítsd be a kereket” címszó alatt.)



Értékek

4 különböző dolog értékét jelölik a sávokon: jövedelem (yellow square), katonai erő (red shield), kultúra (blue gear) és élelem (green leaf). A fafiguráitokat (yellow, red, blue, green) annyi mezővel mozdítjátok előre a megfelelő sávokon, amennyit a startkártyátok megad. Esetünkben 2 jövedelem, 1 katonai erő, 3 kultúra és 4 élelem



Bevezető és a játék célja

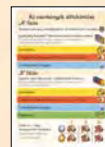
A **Hadara** elvisz titeket a Föld kultúráinak és országainak fejlődésének világába. Három korszakon át tapasztaljátok meg, hogyan alakul át a világotok egy kis településből egy magasan fejlett kultúrává.

Ezt a világot különböző kultúrákból, kontinensekről és korszakokból származó emberekkel szeretnétek benépesíteni. Annak érdekében, hogy sok dicsőséget és hírnevet adjanak a világotoknak ezek a személyek, kiválóan kell kiválasztanotok őket. De közben a mezőgazdaságot, a kultúrát és a katonai hatalmat sem szabad figyelmen kívül hagynotok, mert előfordulhat, hogy az egyik versenytársatok nagyobbá és sikeresebbé válik. Kinek sikerül először egy új, virágzó és magasan fejlett kultúrát létrehozni?



A játékmenet általánosságban

Hadara 3 egymást követő **korszakból** áll. Mindegyik korszak **2 különböző fázisra** tagolódik. Az „**A**” fázisban **egyszerre** mindannyian húztok **2 kártyát**, amiből mindig csak egyet toborozhattok. Ezt addig folytatjátok, míg mindenki mindegyik pakliból húzott. Utána lejátsszátok az áttekintőkártya következő bekezdéseit. Ezt követi a „**B**” fázis, amiben **egymás után** mindannyian húztok **1 kártyát**. A kártyahúzás addig tart, míg az utolsó kártyát veszitek el a játéktábláról. Utána lejátsszátok az áttekintőkártya következő bekezdéseit. Végül áttértek a következő korszakra. A felhúzott kártyáknak a segítségével megnövelhetitek a jövedelmeteket, szövetségbe tömöríthetitek a kolóniákat, mellszobrokat faraghattok, élelemmel láthatjátok el a népeteket és győzelmipontokat szerezhettek. A lila kártyák által egészen speciális képességekre tehettek szert. A **III. korszak** után következik a végső értékelés. A játék győztese az lesz, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie.



Hogyan épül fel egy kártya?

Minden kártyán a következők vannak ábrázolva:

Kártyaszín és Korszak

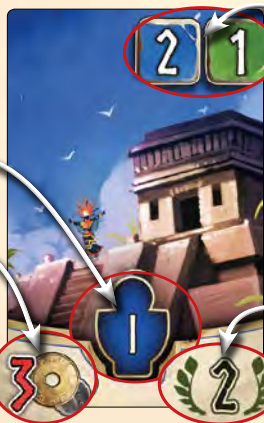
(I-III korszak kék, zöld, sárga, piros és lila színek) Ez itt egy 1 korszak, kék kártya. Az érthetőség kedvéért minden színhez különböző szimbólum tartozik.

Ár





Ennyi érmét kell fizetned ennek az embernek a „toborzásakor”.

Érte 3 érmét kell fizetned.

Megjegyzés: a piros számok mindig a „fizetést” jelölik.



Értékek

4 különböző érték van: jövedelem , katonai erő , kultúra  és élelem .

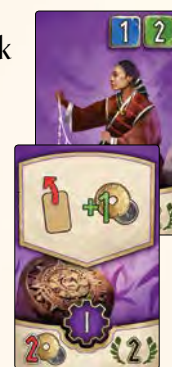
Ez a kártya 2 kultúrát és 1 élelmet hoz.

Győzelmipont Ezt a győzelmipontot a játék végi végső értékeléskor kapod meg. Ez a kártya 2 pontot hoz majd.

Képesség

A lila kártyáknak éppúgy lehet értékük, mint képességük.

A különböző képességek részletes leírását a szabály 12. oldalán olvashatjátok.



Egy korszak részletesen

Az áttekintőkártyán **egy** korszak leírását látjátok. A fázisok a következőképpen zajlanak le:

„A” fázis

Az „A” fázis a következő 4 szakaszra tagolódik:

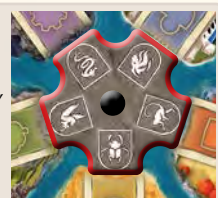
A kezdőjátékos „kiadása” és a kerék beállítása

Az **I. korszak** kezdőjátékosa az, akinek a startkártyáján a legalacsonyabb „játékkezdés” szám áll. A **II. korszak** kezdőjátékosa az, akinek a startkártyáján a második legalacsonyabb „játékkezdés” szám áll. A **III. korszak** kezdőjátékosa az, akinek a startkártyáján a harmadik legalacsonyabb „játékkezdés” szám áll. Minden játékos, aki az egész játék alatt, nem lesz kezdőjátékos, a játék kezdete előtt egyszeri alkalommal 1 érmét vegyen el a bankból. **Különleges eset: két játékos esetén** az I. és a III. korszak kezdőjátékosa az lesz, akinek a startkártyáján alacsonyabb „játékkezdés” szám áll. Az a játékos, aki csak egyszer lesz kezdőjátékos, a játék kezdete előtt egyszeri alkalommal 1 érmét vegyen el a bankból. A kezdőjátékos meghatározása után minden korszakban beállítod (az aktuális kezdőjátékos) a kereket a választásodnak megfelelően. A címereknek egy-egy paklira kell mutatnia.



Játékkezdés

Úgy állítod be a kereket, hogy minden címer egy területre mutasson.



Két lefordított kártya húzása

Ebben a bekezdésben **egyszerre** játszottok. Elvesztek **2 kártyát** arról a pakliról, amelyik a címereteknél fekszik.

Példa: A te címerállatod a majom, ami a piros pakli mellett van. Tehát **2 lefordított kártyát** húzol a piros pakliról.



Most **először** is **felfordítva** le kell tenned a két kártyád közül az egyiket a játéktábla külső területére (1). A második kártyádat vagy toborzod (2a), vagy eladod (2b).

Soha nem teheted le mindkét kártyát együtt a játéktábla külső területére, vagy toborozhatod, vagy adhatod el mindkét kártyát

(1) a kártyát a játéktábla külső területére teszed

Amikor egy kártyát a játéktábla külső területére teszel, az azt jelenti, hogy **felfordítva** visszateszed a játéktáblára. A kártya színe meghatározza, hogy a játéktábla melyik területére teheted. Tehát egy piros kártyát csak a piros területre tehetsz, egy lila kártyát a lila területre, és így tovább. Ez mindig az a szín, amiben a két kártyát felhúztad.

(2a) toborzod a kártyát

Egy kártya toborzásához mindig annyi érmét kell fizetned, amennyit a mindenkori ár megad. A kifizetett érméket mindig a bankba teszed vissza.

Megjegyzés: az egyes kártyák árkategóriája korszakonként változó. A korszakok árkategóriáit az áttekintőkártyád hátoldalán látod.

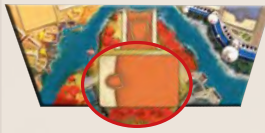
Amikor toborzol egy kártyát, akkor leteszed azt a játéktáblád alá a színének megfelelő mező alá. Ha már fekszik ott kártyád, akkor az éppen toborzott kártyát elcsúsztatva tedd a színének megfelelő kártyasorra úgy, hogy a kártyák felső részén álló számok vagy szimbólumok láthatóak maradjanak.

A legtöbb kártya felső részén különböző érték áll. Amikor toborzol egy kártyát, akkor előretolod a színének megfelelő értékelősávon a ffigurádat annyi mezővel, amennyit a kártya megad.

Megjegyzés: a különböző sávokon elért értékeket bármikor átszámolhatod, ellenőrizheted a kártyáid alapján. (Javítsd, ha szükséges!)

A lila kártyákon részben **értékek**, részben pedig **képességek** vannak. Amint toborzol egy olyan lila kártyát, aminek valamilyen képessége van, az a képesség attól kezdve, hogy a kártyát letetted a játéktáblád alá, a rendelkezésedre áll. A különböző képességek részletes leírását a szabály 12. oldalán találod.

(1) A piros kártyák külső területe.



A második kártyádat vagy:

(2a) toborzod

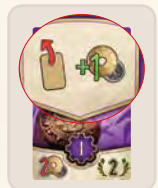


vagy

(2b) eladod



Példa: ezt a kártyát a piros területre teszed, mert ez egy piros kártya



Mi történik akkor, amikor átléped a 10-es mezőt az egyik sávodon?

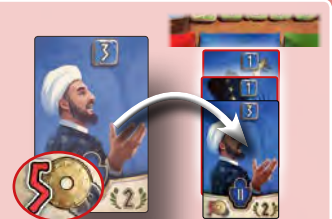
Amint az egyik figurád átlépi a sávján a 10-es mezőt, vedd el a bankból egy 10-es lapkát, és tedd le a sáv végére, a sáv folytatásaként. A figurádat pedig állítsd vissza a sáv elejére.



Figyelem egy kártya ára csökkenhet!







Minden azonos színhez tartozó kártya, ami már **előtted fekszik, 1 érmével csökkenti** az ugyanolyan színű új kártyák árát. De az ár soha sem lehet 0-nál kisebb. Tehát nem kapsz pénzt a bankból.

Ennek a kártyának az ára 5 érme, de az ára 2 érmével csökken, mert már van 2 kártyád ebben a színben. Tehát ennek a kártyának a toborzásáért összesen 3 érmét kell fizetned.



(2b) kártyaeladás

Ahelyett, hogy toboroznál egy kártyát, felkínálsz eladásra. A kártyát lefordítva egy lerakópaklira teszed a játéktábla mellé. A lerakópaklira tett lapok kikerülnek a játékból, és már nem lehet őket toborozni. Utána elveszed a kártya hátlapján látható érmekeket a bankból:

- **I. korszak:** 2 érme  
- **II. korszak:** 3 érme  
- **III. korszak:** 4 érme  

A kerék elforgatása

Miután minden játékos mindkét kártyáját lerakta, továbbfordítod (a kezdőjátékos) a játéktábla közepén a kereket 1 szegmenssel az óramutató járásának megfelelő irányban. Ennek következtében minden címer egy új paklira fog mutatni. Ezután ismét megkezditek a „két kártya húzás” bekezdést. Ezt egészen addig folytatjátok, **míg nem marad több lefordított kártya** a játéktábla egyik területén sem.

Megjegyzés: minden játékos tehát minden kártyapakliról 1 alkalommal 2 kártyát húz.

Lássunk erre egy példát!

Eladod ezt a kártyát.
Lefordítva a lerakópaklira teszed.



Mivel ez a kártya az **I. korszakból** való, ezért **2 érme**t veszel el a bankból.



A majom a címerállatod, a kerék elforgatása előtt a piros paklira mutatott. Az elforgatás után a sárga paklira mutat.



Vegyétek a kezetekbe az áttekintőkártyáitokat, majd kezdve a kezdőjátékoskal játsszátok le a következő bekezdéseket sorban egymás után.

Jövedelem

A kezdőjátékos vegyen el annyi **érmét** a bankból, amennyit a fafigurája a **jövedelem sávján** meghatároz. Utána sorban a többi játékos is vegye el a fafigurája által meghatározott érmekeket a bankból.

Figyelem: Nem lépsz vissza a figuráddal a jövedelem sávonon, amikor elveszed a jövedelemedet.

Példa: a fafigurád a jövedelemsávodon 12-t mutat. Tehát 12 érmekeket vehetsz el a bankból.



Kolónia kiválasztása


Amikor teljesíted egy kolónia elvárásait akkor elveheted, azaz kifoszthatod, vagy a szövetségeseddé teheted. Utána a többi játékos is kiválaszt egy kolóniát, amit kifoszt, vagy a szövetségesévé tesz.

Hogyan épül fel egy kolónia?

Kifosztás/Szövetség

Ennyi érmekeket kapsz (3), vagy fizetsz (1)

Feltétel

Minimum ennyi katonai erővel kell rendelkezned a  sávodon ahhoz, hogy elveshesd ezt a kolóniát. Ez itt 3 katonai erő.



Győzelmipont

Ennyi pontot kapsz a játék végén az értékeléskor.

Ez itt 2 pont.

Megjegyzés: A kolónia hátlapján álló pontok lehetnek magasabbak, mint az előlapján, de sosem alacsonyabbak.

Kolónia hátlapja


Érték (itt 1 jövedelem és 1 katonai erő)



Figyelem: egy kolónia feltételének teljesítésekor nem kell visszalépned a katonai erő sávodon a figuráddal, csak legalább annyi katonai erővel rendelkezned kell.

Figyelem: soha nem veszíted el a kolóniádat, akkor sem, ha be kell adnod a katonai erődből, ehhez olvasd el az „Élelmezés” címszót a szabály 9. oldalán.

Ezekon kívül a következőket kell még figyelembe vened:

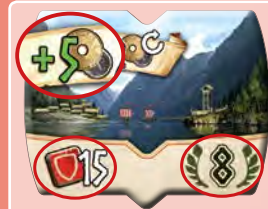
- Minden „**Kolónia kiválasztása**” során **csak 1 kolóniát** vehetsz el.
- **Csak 1** alkalommal vehetsz el **egy bizonyos feltétellel** rendelkező kolóniát 
- A kolóniát bármilyen sorrendben elveheted, ha rendelkezel a feltételével.







Kifosztod, vagy a szövetségeseddé teszed?

Amikor elveszel egy kolóniát, tedd a játékos táblád bal oldalára anélkül, hogy megnéznéd a hátlapját. Ekkor döntened kell:

Kifosztathod a kolóniát – akkor elveheted a rajta megadott érmét a bankból.







Példa: a katonai erő  19. Ezért elveheted bármely, maximum 15-ös feltételű kolóniát. Már van egy  és egy  kolóniád. Tehát a  feltételű kolóniát veheted el. Úgy döntesz, hogy kifosztod a kolóniát, ezért 5 érmét vesz el a bankból.
A játék végén **8 győzelmipontot** kapsz majd ezért a kolóniáért.



Vagy a szövetségeseddé teheted a kolóniát – akkor be kell fizetned a rajta megadott érmét a banknak, és át kell fordítanod a kolóniát. Amikor átfordítasz egy kolóniát, azonnal told előre a megfelelő sávokon a megadott mértékben a figurádat.



Példa: a katonai erő  12. Ezért elveheted a  feltételű kolóniát. Szeretnéd a kolóniát a szövetségeseddé tenni, ezért 1 érmét fizetsz a banknak, és átfordítod a kolóniát. Ekkor előre tolod a figurádat 2 mezővel a katonai erő  sávon és 1 mezővel a kultúra  sávon.



Figyelem! Nem nézheted meg a kolónia hátlapját azelőtt, hogy átfordítod! Tehát nem tudhatod, hogy melyik értékek lennének kedvezőbbek a számodra. Valamint **később sem gondolhatod meg magad**. Az egyszer kifosztott, vagy szövetségesé tett kolóniák abban az állapotban maradnak a játék végéig.


Mellszoborfaragás

Te vagy a kezdőjátékos, faraghatsz egy mellszobrot. A tábládon **4 mellszoborhely** van. Ahhoz, hogy kifaragj egy mellszobrot, **teljesítened kell** az ahhoz szükséges **feltételeket**. Utánad sorban egymás után minden játékos sorra kerül, és szintén faraghatnak egy mellszobrot.



Hogyan épül fel egy mellszobor?

Feltétel

Ennyi kultúrával kell rendelkezned a kultúra  sávodon ahhoz, hogy kifaragd ezt a szobrot. Példánkban ez 6.



Győzelmipont

Ennyi pontot kapsz a játék végén az értékeléskor. Ez itt 4 pont.






Jutalom:

Itt egy bónuszlapkát kell használnod. Bónuszlapka-típusonként kapod a jutalmat.

Figyelem: egy mellszobor feltételének teljesítésekor nem kell visszalépned a kultúra sávodon a figuráddal, csak legalább annyi kultúrával rendelkezned kell.

Figyelem: soha nem veszíted el a mellszobrodat, akkor sem, ha be kell adnod a kultúrádból, ehhez olvasd el az „Élelmezés” címszót a szabály 9. oldalán.

Amikor mellszobrot faragsz, hozzá kell rendelned az egyik **szabad bónuszlapkádat**.

Te döntöd el, hogy a bónuszlapkád **előoldalát** (jövedelem , katonai erő , kultúra  és élelem ) vagy a **háttoldalát** (győzelmipont ) használod.

Fektesd a bónuszlapkádát a mellszobor melletti bemélyedésbe. Ezzel jelzed, hogy a mellszobor elkészült, azonnal kapsz érte egy bónuszt:

Előoldal: a bónuszlapka megadja, hogy melyik sávon léphetsz előre. Léptesd a figurádat előre az adott sávon a megadott lépésszámnak megfelelően.

Hátoldal: ebben az esetben nincsen teendő.

Majd a játékvégi értékeléskor kapod meg a mellszoborért járó győzelmipontokon felül a bónuszlapka győzelmipontját. Lásd a Végső értékelés bekezdést a 10. oldalon.

Ezekon kívül a következőket kell még figyelembe vened:

- Minden „**Mellszoborfaragás**” során **csak 1 mellszobrot** faraghatsz.
- Minden mellszobrot **csak 1 alkalommal** faraghatsz ki.
- A mellszobrokat bármilyen sorrendben kifaraghatod, ha rendelkezel az adott szobor feltételével.
- A kifaragott mellszobrokon a játék végéig nem változtathatsz.

Az „A” fázis végéhez ért. Folytassátok a játékot a „**B**” fázissal, amiben továbbra is te vagy a kezdőjátékos.

„B” Fázis

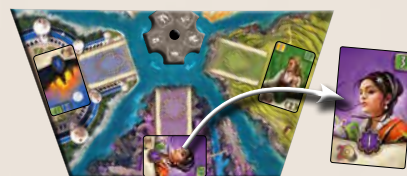
Egy felfordított kártya húzása (Most nem játszik semmilyen szerepet az, hogy hol áll a kerék.)

Te vagy a kezdőjátékos, és elveszel **egy lapot** a felfordított kártyákból álló 5 pakli (a játéktábla külső területén) valamelyikéről.

Figyelem! Nem nézheted át egyik paklit sem, mindig azt a kártyát veheted el, amelyik az adott pakli tetején felfordítva fekszik legfelül.

Éppen úgy, ahogyan az „A” fázis „**Két lefordított kártya húzása**,” bekezdésben, a felhúzott kártyát ugyanazon szabályok szerint toborzod vagy eladod (erről részletesen a 4-6 oldalakon olvashatsz). (Nem teheted vissza a kártyát ismét a játéktábla külső területére.) Miután egy kártyát toboroztál, vagy eladtál, a következő játékos kerül sorra. A kártyahúzás addig tart, míg az utolsó kártyát veszitek el a játéktábláról. Tehát mindannyian 5 alkalommal kerültök sorra.


Példa: elveszel 1 lapot a nyitott lila pakliról.





A kártyát el kell adnod, **vagy** toborznod kell.



Vegyétek a kezetekbe az áttekintőkártyáitokat. A következő 3 bekezdést ugyanúgy játsszátok le, mint az „A” fázisban. Erről részletesen a 6-8 oldalakon olvashattok. Ezután úgy folytassátok a játékot, ahogyan az áttekintőkártya megadja.

Jövedelem (ahogyan az „A” fázisban, lásd a 6. oldalon) 

Kolónia kiválasztása (ahogyan az „A” fázisban, lásd a 6. és 7. oldalakon) 


Mellszoborfaragás (ahogyan az „A” fázisban, lásd a 7. és 8. oldalakon) 




Élelmezés

Minden kártya, amit toborzás során a játéktáblád alá tettél, 1 egységgel megemeli az élelmszerszükségletedet. (A startkártya nem számít ebbe bele.) Ezt a darabszámot hasonlítsd össze az élelmszersávon elért mező számával.



Ha az élelmszersávon  elért mező száma **ugyanolyan nagy, vagy nagyobb**, mint a játéktáblád alá tett kártyák darabszáma, akkor a népedet megetteted, és számodra ez a bekezdés lezárult.

Ha az élelmszersávon  elért mező száma **kisebb**, mint a játéktáblád alá tett kártyák darabszáma, akkor addig kell **kidobnod** választásod szerinti lapokat a játéktáblád alól, míg az élelmszersávon elért mező száma **ugyanakkora** lesz, mint a toborzott kártyáid darabszáma. A kidobott lapokat tedd rá lefordítva a játéktábla mellett álló lerakópaklira. Természetesen ezt az összehasonlítást minden játékosnak meg kell tennie, és szükség szerint kártyákat kell eldobnia!

Példa: megettetted a népedet. Az élelmszersávon elért mező száma 9, a toborzott lapjaid darabszáma 6.



Példa nem etetted meg a népedet. Az élelmszersávon elért mező száma **alacsonyabb** (6), mint a toborzott lapjaid darabszáma (7). Tehát **1 kártyát el kell dobnod**.




Figyelem! Amikor kidobsz egy kártyát, a **kártyán álló minden értéket vissza kell lépned a sávokon**. Ha olyan kártyát dobsz ki, amelyiknek valamilyen képessége van, akkor attól kezdve nem használhatod annak a képességét. Ha az eldobott képességkártyán érték áll, akkor azt vissza kell lépned!

Nem kapsz érdmet a kártya kidobásakor, mint a kártya „kártyaeladás” akciónál.



Példa: ki kell dobnod 1 kártyát. Úgy döntesz, hogy egy sárga kártyát dobsz ki. Vissza kell lépned 1 mezőt a katonai erő sávodon és 1 mezőt a jövedelem sávodon.



Megjegyzés: ne dobj ki olyan kártyát, amelyik élelmet hoz. Mert a kártya kidobása miatt vissza kell lépned az élelem  sávon, ezáltal még kevesebb élelmed lesz, és ez még több kártya kidobásához vezet majd.

Ezüst és/vagy aranypecsét vásárlás





2 fajta pecsét van a játékban:

-  **Ezüstpecsét:** meghatározott értékű pontok
-  **Aranypecsét:** szettekért járó pontok

Ebben a bekezdésben vásárolhatsz pecséteket. Te (kezdőjátékos) kezded a vásárlást. Az áttekintőkártyádon látod, hogy mennyit kell fizetned egy pecsétért. Az ár korszakonként változik. Ebben a lépésben minden játékos vásárolhat pecséteket.

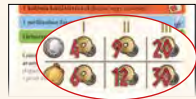
Figyelem: játékosonként maximum 2 ezüst és 2 aranypecsétet vásárolható egy játék során.




Ezüstpecsétek:

Amikor ezüstpecsétet vásárolsz, akkor befekteted az egyik bónuszlapkádat (jövedelem , katonai erő , kultúra  és élelem ) az egyik ezüstpecsét bemélyedésbe. A játék végi értékeléskor (bővebben a 10. oldalon) megkapod annak a **pontnak a felét, ahol a figurád áll a kiválasztott bónuszlapka sávján** (felfelé kerekítve).


Aranypecsétek

Az aranypecsétek a játék kezdete óta a játékos táblád mellett fekszenek. Amikor aranypecsétet vásárolsz, akkor ráfekteted az egyik aranypecsétet a játékos tábládra. A játék végi értékeléskor (bővebben a 10. oldalon) **az 5 különbözőszínű kártyából álló szettekért 7 pontot kapsz szettenként**. (Ha mindeket aranypecsétet megvásároltad, akkor 14 pont jár szettenként.)



Példa: egy ezüstpecsétet  vásárolsz. A katonai erő bónuszlapkádat  választod, amit befektetsz az egyik ezüstpecsét mélyedésbe a játékos tábládon. A játék végi értékeléskor a **katonai erőd  30**, amiért **15 pontot kapsz**.



Példa: egy aranypecsétet  vásárolsz, amit ráfektetsz a játékos tábládra.

A játék végi értékeléskor 3 szetted van, a szettek mindegyike 5 különbözőszínű kártyából áll. 21 pontot kapsz a szettek után.



Egy új korszak

Az **I. korszak** után folytassátok a játékot a **II. korszakkal**, és végül a **III. korszakkal** zárjátok a játékot.

Az új korszakok kezdetekor új kártyákat kell letennetek, ez megegyezik az **I. korszak** előkészítésével. Fogjátok a **II. ill. a III. korszak** kártyáit, és tegyetek **játékosonként 2 lapot** lefordítva a játéktábla belső területére a kártyákkal megegyező színű mezőkre.

Megjegyzés: mint az I. korszakban, a többi korszakban is **több a lila kártya**, mint a más színű kártyák.

1. játék: a szimbólum nélküli lila kártyákat használjátok, mint az I. korszakban. Haladó játékosokként, majd használjátok a **★ szimbólumos kártyákat**.

A többi kártyát tegyetek vissza a játék dobozába, anélkül, hogy megnéznék.

Minden korszak az „A” fázissal kezdődik **„A kezdőjátékos kiadása és a kerék beállítása”** (a szabály 4. oldalától), utána egyesével lejátsszátok az „A” és a „B” fázis bekezdéseit (lásd a korszakáttekintőt). A III. korszak befejezése után következik a **játék vége** és a **végző értékelés**.

A játék vége és a végző értékelés

A játék akkor ér véget, amikor befejezitek a **III. korszak „B” fázisát**. Következik a végző értékelés.

A végző értékelés során mindannyian kaptok pontokat. Ezért írd fel minden játékos nevért az értékelőtömb fejlécébe, majd mezőről mezőre egyesével minden játékos neve alá írd be a megszerzett pontokat.




• Kolóniák

Megkapod a kolóniák jobb alsó sarkában álló pontokat.



$$2+5+8+11 \text{ pont} = 26 \text{ pont}$$





• Mellszobrok

Megkapod a kifaragott mellszobrokért járó pontokat. Ha egy bónuszlapka hátlapját választottad, akkor most ezeket a pontokat  is megkapod.




$$4+8+14+(4 \times 1) = 30 \text{ pont}$$


• Ezüstpecsétek

Megkapod az ezüstpecsétek után járó pontokat (bónuszlapkánként , , ,  a megfelelő listán elért érték fele). Amennyiben a felezéskor nem egész szám lett az eredmény, úgy ezüstpecsétenként felfelé kerekítve számold ki a pontokat.



Katonai erő  27; $27 \times 0,5 = 13,5$; felfelé kerekítve = **14 pont**



Jövedelem  18; $18 \times 0,5 = 9 \text{ pont}$

• Aranypecsétek

Ezek után megkapod az aranypecsétek pontjait is, (7 pont az 5 különbözőszínű kártyából álló szettekért).



3 szett; $3 \times 7 = 21 \text{ pont}$

• Toborzott kártyák

Megkapod a toborzott kártyáidon álló pontokat (jobboldalon az alsó sarokban)



$$3+2+4+4+4+1+1+2+2+2+4+3+5+2+6+2 = 47 \text{ pont}$$

• Megmaradt pénz

Minden 5 érme után, amit be tudsz adni, 1 pontot kapsz.



11 érméd van a játék végi értékeléskor. 2×5 érmét beadsz, amikért **2 pontot** kapsz. (1 érme marad nálad, ami egy esetleges döntetlen esetén döntő lehet)


Add össze a játékosok nevei alá felvezetett pontokat, és írd be minden játékos végeredményét az utolsó sorba. A játéknak az a játékos a győztese, akinek a legtöbb pontja lett.


Döntetlen

Döntetlen esetén a játékosoknál maradt érmék döntik el, hogy ki a győztes.

Ha még itt is egyezés van, akkor a játéknak több győztese van.

Az alkatrészek rendezése

Az érmék  (esetleg egy zárható zacskóban) ebbe a rekeszbe kerülhetnek.

Az ábrás szortírozósávok  segítik a kártyák elrendezését.

A Kolóniák helye.


Válogasd szét értékük szerint:




Így készen állnak a következő játékra.



A korszakkártyák színenként és korszakunként szétválogatva ide kerülnek. 5 kártyarekesz üresen marad.

A 10-es lapkák  (esetleg egy zárható zacskóban) ebbe a rekeszbe kerülhetnek.

Játékosonként külön-külön javasunk egy-egy cipzáros zacskót a következőkkel: 4 fa figura ,

8 bónuszlapka  és 2 aranyérme .

Ezek a startkártyákkal  együtt ebbe a rekeszbe kerülnek.

Rájuk kerülhet az értékelőtömb.



A játékosablak részére van egy mélyedés.

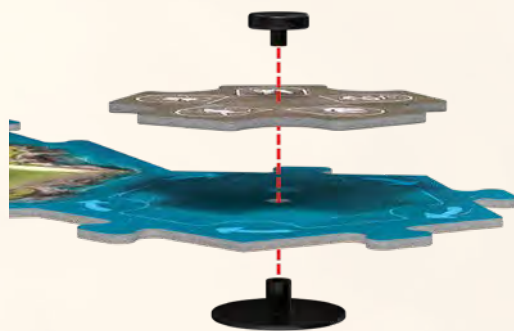
Oda fektesd őket, két táblát egymás mellé, ahogy az ábrán látod.



Végül a játéktábla 5 elemét fektesd legfelülre.



A kerék rögzítése



© 2019 Hans im Glück Verlags GmbH, Birnauer Str. 15, 80809 München

A kiadó őszinte köszönetét fejezi ki a szorgalmas tesztelőknél a számos tesztjátékért, kritikáért és javaslatért, valamint a különböző eseményeken, játéknapokon és természetesen a rendszeres találkozókra való részvételért. Sok nagyszerű ötlet született, mindig várjuk, hogy veletek játszunk!

Benjamin Schwer köszönetet mond minden játékesztelőnek és különös köszönetet mond a családjának.

www.cundco.de

Szabályolvasók: Gregor Abraham, Jochen Grasse, Klaus Knechtskern

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.


1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu



A lila kártyák áttekintése

Amint leteszel magad elé egy lila kártyát, aktiválsz a speciális képességét. A kártya képessége addig van érvényben, míg a kártya előtted fekszik. Haladó játékosként használjátok majd a  szimbólumú lila kártyákat.

Minden kártya ártartománya:




I. korszak kezdőszint



Minden alkalommal, amikor **eladsz** egy kártyát, **1 érmevel többet veszel el** a bankból, mint amennyit a korszak előír.



Ezt a kártyát azonnal hozzá kell rendelned az egyik **bónuszlapkád** előoldalához , azonnal **kapsz 2 lépést** a megfelelő sávon.

Megjegyzés: Ha eltávolítod ezt a kártyát, akkor vissza kell lépned a megfelelő sávon, de a bónuszlapka újra felhasználhatóvá válik!





I. korszak haladószint



A játék négy színében (kék, sárga, zöld, piros) **egy-egy**

lila kártya van ezzel a képességgel. Azonnal kapsz minden kártyáért a megfelelő színben 1 lépést a hozzá tartozó sávon. Minden további kártya után, amit ebben a színben vásárolsz majd, szintén plusz 1 lépést kapsz a








hozzátartozó sávon.    .

Példa: Ezt a lila kártyát toborzod. Megszámolod, hogy mennyi zöld kártya fekszik előtted. 2 zöld kártyád van, amikért 2 lépést tehetsz az élelem sávodon.




II. korszak kezdőszint



Minden mellszobor, amit eddig kifaragtlál és minden mellszobor, amit a továbbiakban kifaragsz **2 plusz lépést** hoz neked a hozzátartozó sávon    , amihez győzelmpontot (bónuszlapka hátoldalát ) rendeltél hozzá, az itt nem számít.



Azonnal olcsóbban vásárolhatsz pecséteket. Vehetsz ezüst pecsétet  a **II. korszakban 4 érmeért** és a **III. korszakban 15 érmeért**.

Vehetsz arany pecsétet  a **II. korszakban 6 érmeért** és a **III. korszakban 22 érmeért**.

II. korszak haladószint



Ha az „Élelmezés” bekezdésben (lásd a 9. oldalon) kártyákat kell kidobnod (az élelmezéssávodon elért mező alacsonyabb, mint a toborzott kártyáid darabszáma), akkor ahelyett, hogy kidobod a kártyákat, fizethetsz 2 érmet kártyánként (maximum 12 érmet bekezdésenként).





Példa: az élelmezéssávon a 9. mezőt érted el. 11 kártya fekszik előtted. Ahelyett, hogy kidobod a kártyákat, befizetsz a bankba 4 érmet.

II. korszak haladószint



Ha az „Élelmezés”-kor, a „B” fázisban több étellemszerrel rendelkezel, mint a szükséges, akkor minden **felesleges étellelem** után elvehetsz a **bankból 3 érmet**. (maximum 12 érmet bekezdésenként).



Kapsz a „Jövedelem” bekezdésben 2 érmet minden sáv után (katonai erő , **kultúra**  **élelem** ) amin magasabb szinten állsz, mint a jövedelemsávon  tehát maximum 6 érmet.



A jövőben minden alkalommal, amikor **kolóniát veszel el**, függetlenül attól, hogy kifosztod, vagy a szövetségeseddé teszed, plusz **4 érmet kapsz**.

III. korszak kezdőszint




Egy aktivált ezüstpecséted a játék végi értékeléskor a hozzárendelt bónuszlapka sávján lépésenként **1 pontot** ad neked $\frac{1}{2}$ pont helyett. Ezeket a pontokat az ezüstpecsétéért járó pontokkal együtt kell beírnod az értékelőtömbbe.



A játék végi értékeléskor az **5 különböző színű kártyákból álló szettekért** szettenként **4 pontot** kapsz. Ezeket a pontokat az aranypecsétéért járó pontokkal együtt kell beírnod az értékelőtömbbe.

III. korszak haladószint



Ez a kártya az aranypecsétnél  (lásd a 9. oldalon) pótol **egy szettedből egy hiányzó lapot**.





A „Kolónia kiválasztása” és a „Mellszoborfaragás” bekezdésekben egy helyett **2 kolóniát** vehetsz el, illetve **2 mellszobrot** faraghat ki, ha rendelkezel a szükséges feltételekkel, (lásd a 6-8 oldalakon).



Számodra a „Kolónia kiválasztása” és/vagy a „Mellszoborfaragás” feltételei azonnal 4-el csökkentek.



Ha nincsen elegendő katonai erő ahhoz, hogy elvegyél egy **kolóniát**, kiegyenlítheted a hiányzó katonai erőt érme megfizetésével. Minden **3 érmeért 1-el csökken a követelmény**. Ugyanez érvényes a **mellszoborfaragásra** is (mindegyiket maximum 10 alkalommal bekezdésenként). **Példa:** katonai erő  14 és a  kolóniát szeretnéd elvenni. Úgy döntesz, hogy befizetsz a bankba 3 érmet, amiért 1-el csökken a kolónia feltétele, és így már elveheted.