

Benjamin Schwer

# Hadara



## Zawartość i przygotowanie do gry

**Wskazówka:** jeżeli jest to Wasza pierwsza rozgrywka, przymocujcie koło do planszy za pomocą specjalnego mocowania, które znajdziecie w pudełku z grą. Ilustrację, jak to zrobić, znajdziecie na stronie 11 instrukcji.



**1** Plansza gry składa się z 5 elementów. Ułóżcie je w wybranej przez Was kolejności, a następnie ustawcie całą planszę pośrodku stołu.

**2** Weźcie wszystkie karty Epoki I (spośród Epok I – III; numer epoki oznaczony jest na przedniej i tylnej stronie karty; zobaczcie str. nr 4 – „Jak zbudowana jest karta?”). Przetasujcie karty (każdy kolor osobno). Następnie połóżcie je na planszy, awersami do dołu, na polach w odpowiednich kolorach – po dwie dla każdego gracza. Pozostałe karty pozostawcie na razie w pudełku.  
**Uwaga:** kart w kolorze fioletowym jest więcej niż kart w innych kolorach. Jeżeli poznacie już dobrze grę, możecie używać ich wszystkich.



**Pierwsza rozgrywka:** przetasujcie i wykorzystajcie wyłącznie te karty w kolorze fioletowym, które **nie są oznaczone symbolem gwiazdki** ★.

W kolejnych rozgrywkach możesz wykorzystać również pozostałe.



**2** W przypadku 4 graczy 5 stosów po 8 kart.

**3** Posortujcie 25 płytek kolonii według ich wartości wskazanych w lewym dolnym rogu i przetasujcie każdy z 5 stosów

. Pamiętajcie, że wszystkie płytki kolonii

powinny być ułożone **stroną z monetami do góry**, a żaden z uczestników rozgrywki nie może zobaczyć spodniej strony płytki. Niewykorzystane kolonie, bez oglądania ich, schowajcie z powrotem do pudełka. Informację jak zbudowana jest płytka kolonii znajdziecie na stronie 6.



**4** **Monety** oraz **żetony punktacji** przygotujcie do wykorzystania jako Bank zasobów, kładąc je obok planszy. Błoczek punktacji będzie Wam potrzebny dopiero do wyłonienia zwycięzcy, przy podliczaniu punktów na koniec gry (zob. str. 10). Na razie połóżcie go obok planszy.



### Zawartość

162 karty Epoki (które dalej nazywamy „kartami Epoki” lub po prostu „kartami”)(10 sztuk na każdą Epokę i w każdym kolorze, z wyjątkiem kart fioletowych – 14 na każdą Epokę)



5 kart startowych

5 kart pomocy gracza

20 drewnianych znaczników (po 5 w każdym kolorze)

62 monety o wartościach: 34x1, 18x5, 10x10

40 żetonów bonusów

48 żetonów punktowych

25 płytek kolonii

10 złotych pieczęci

5 planszetek

1 plansza (5 części + koło)

1 błoczek punktowy

## Zawartość gry

Każdy z Was wybiera jedną planszетkę ze zwierzęciem herbowym (Małpa, Smok, Lew, Pegaz, Skarabeusz) i kładzie ją przed sobą.

Przetasujcie karty startowe, a następnie rozdajcie każdemu z graczy po jednej, losowo wybranej.



**W trakcie pierwszej rozgrywki korzystajcie ze strony A - w kolejnych będziecie mogli wypróbować również inne warianty.**

Dodatkowo każdy z graczy bierze i kładzie przed sobą w zasięgu ręki:

- 1 kartę pomocy gracza
- 2 złote pieczęcie
- 8 żetonów bonusowych (po 2 w każdym kolorze)
- 4 drewniane znaczniki (po 2 w każdym kolorze)

## Jak zbudowana jest plansza?

**Karta startowa**

**Żetony bonusów**

Przyszłe srebne pieczęcie (2) wraz z miejscem na każdej na płytkę dodatkową

Miejsce na zakupione złote pieczęcie (2)

**Przegląd epok**

**Herb**

Miejsce na przyszłe kolonie

Miejsce na popiersia wraz z miejscem na żetony bonusów

4 drewniane znaczniki należy ustawić na polach odpowiadających ich kształtowi i kolorowi

**Stos kart** (w tym miejscu będziecie układać karty w trakcie rozgrywki).

## Ustalenie wartości startowej karty i podział monet

Informacje zawarte na karcie startowej:

### Początkowy dochód

Liczba monet pobieranych z zasobów na początku rozgrywki:  
W tym przypadku jest to 8 monet.

### Inicjatywa

Inicjatywa określa, który z graczy będzie w trakcie rozgrywki graczem rozpoczynającym. Więcej na ten temat na stronie 4 „Wskazanie gracza rozpoczynającego i ustalenie kota”. W tym przypadku - inicjatywa 2.



### Wartości

W tym miejscu wskazano 4 różne wartości: dochód , siłę militarną , kulturę i żywność .

Gracz przemieszcza każdy ze znaczników na swojej planszетce o tyle pól, ile wskazano na karcie startowej.

W tym przypadku 2 pola dochodu, 1 siły militarnej, 3 kultury i 4 żywności.



## Wprowadzenie i cel gry

Rozgrywka Hadary toczy się w świecie kultur i krain naszej Ziemi. Czeka cię długa droga – przemierzając trzy epoki rozwiniesz swój nowy świat od małej osady do wysoko rozwiniętej cywilizacji. Zasiadlisz go postaciami pochodzącymi z różnych kontynentów, kręgów kulturowych, a nawet wieków.

Aby przypadła ci wieczna chwała i zaszczyty, musisz starannie dobierać osiągnięcia i postacie. Nie ignoruj przy tym rozwoju rolnictwa, kultury i siły militarnej – w przeciwnym razie Twój rywal może okazać się potężniejszy od Ciebie. Kto jako pierwszy doprowadzi swoją cywilizację do rozkwitu?

## Przebieg gry

Akcja gry **Hadara** toczy się podczas **trzech następujących po sobie Epok**. Każda z nich podzielona jest na **dwie Fazy**. W **Fazie A** wszyscy gracze **równocześnie** dobierają ze wskazanego stosu po **2 karty Epoki**, z których mogą zatrzymać wyłącznie jedną. Dzieje się tak aż do momentu, w którym każdy z graczy pociągnie karty z każdego ze stosów. Następnie gra przechodzi do dalszych etapów rozgrywki, tak jak przedstawiono to na karcie pomocy gracza.



Następnie rozpoczyna się **Faza B**. Teraz gracze dobierają po kolei po 1 karcie spośród tych, które odłożono na plansze w **Fazie A**. Dzieje się tak aż do momentu, kiedy do wykorzystania nie pozostanie żadna karta.

Wykorzystując zdobyte karty możecie podwyższać swoje dochody, przyłączać kolonie, wykuwać popiersia, żywić ludność oraz uzyskiwać punkty zwycięstwa. Ponadto karty w kolorze fioletowym posiadają dodatkowo inne, specjalne zdolności.

Po zakończeniu Epoki III następuje podliczenie punktów. Rozgrywkę wygrywa ten z graczy, który uzyska najwięcej punktów zwycięstwa.

### Jak zbudowana jest karta?

Na każdej karcie przedstawione są następujące elementy:

**Kolor karty** (niebieski, zielony, żółty, czerwony oraz fioletowy)  
W tym przypadku karta ma kolor niebieski.

#### Epoka (I-III)

W tym przypadku jest to Epoka I.

#### Cena

Liczba monet wymagana do kupienia karty. W tym przypadku są to 3 monety.  
**Wskazówka:** czerwona cyfra oznacza zawsze „odłożyć”.



#### Wartości

Istnieją 4 różne wartości: dochód (🟡), siła militarna (🔴), kultura (🟢) i żywność (🟠).

Ta karta daje 2 punkty kultury i 1 żywności.

#### Zdolności specjalne

Karty w kolorze fioletowym mogą posiadać zarówno wartości, jak i specjalne zdolności.

Wyjaśnienie, jak działają poszczególne zdolności, znajdziesz na stronie nr 12.



## Epoka

Przebieg epoki opisany jest na karcie pomocy gracza.

### Faza A

Faza A podzielona jest na 4 etapy:

#### Wybór gracza rozpoczynającego i ustawienie koła

W **Epoce I** rozgrywkę zaczyna gracz posiadający na karcie startowej najmniejszą wartość Inicjatywy.

Kolejne Epoki rozpoczynają gracze z coraz wyższą Inicjatywą.

Gracz, który nigdy nie będzie rozpoczynał, przed startem gry otrzymuje jednorazowo jedną monetę z Banku zasobów.

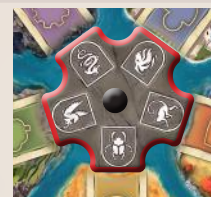
**Przypadek szczególny:** jeżeli w rozgrywce **bierze udział 2 graczy**, ten, który posiada **mniejszą liczbę punktów inicjatywy** rozpoczyna **Epokę I i III**. Natomiast gracz rozpoczynający **wyłącznie Epokę II** otrzymuje 1 monetę.

Na początku każdej epoki gracz rozpoczynający rozgrywkę ustawia koło według własnego uznania. Należy pamiętać, żeby symbol rodu zawsze wskazywał tylko jeden ze stosów kart.



Inicjatywa

Ustawcie koło w taki sposób, aby każdy herb wskazywał na jeden stos.



#### Dobieranie dwóch zakrytych kart

W tej części rozgrywki wszyscy gracze grają jednocześnie. Każdy dobiera **dwie karty** ze stosu wskazanego przez swój herb.

**Przykład:** twój herb (małpa) wskazuje kart w kolorze czerwonym. Dobierasz zatem 2 zakryte karty z tego stosu.



Teraz każdy z graczy odkłada jedną z kart, które pociągnął, na wyznaczone pole na planszy (1). Drugą z kart musi kupić (2a) lub sprzedać (2b).

**Uwaga:** Nie można nigdy jednocześnie odłożyć obu kart na planszę, kupić ich lub sprzedać.

### (1) Odłożenie karty na wyznaczone pole

Odłożenie karty na wyznaczone pole oznacza sytuację, w której gracz dobrał kartę i odłożył ją **odkrytą** na planszę. Kolor karty wskazuje, w którym polu należy ją umieścić. Czerwona karta powinna zostać wyłożona w polu czerwonym, fioletowa w polu fioletowym itd. Zawsze będzie to kolor stosu, z którego dobrane zostały obie karty.

### (2a) Kupowanie karty

Aby kupić kartę należy zapłacić za nią tyle monet, ile wynosi cena wskazana na karcie. Monety wydane w ten sposób wracają do banku zasobów.

**Wskazówka:** ceny kart różnią się w zależności od epok. Informację o tym znajdziesz z tyłu karty pomocy gracza.

Kupioną kartę należy umieścić pod odpowiednim kolorem przy planszeczce gracza. Jeżeli w trakcie rozgrywki zdobędzie on kolejne karty tego samego koloru, układa je jedna na drugiej, w taki sposób, aby ich symbole lub wartości były widoczne dla graczy.

Na większości kart w ich górnej części wskazano różne wartości. Po kupieniu karty należy przesunąć drewniany znacznik w odpowiednim kolorze o tyle pól, ile wskazano na karcie.

**Wskazówka:** na każdym etapie rozgrywki możesz sprawdzić i policzyć, ile punktów w danej wartości posiadasz.

Niektóre karty fioletowe posiadają zdolność specjalną. Działa ona dopóki karta jest w grze. Więcej o zdolnościach specjalnych przeczytasz na stronie 12.

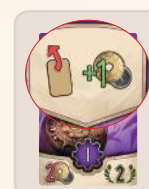
Miejsce na karty w kolorze czerwonym.



Drugą z kart musisz: (2a) kupić **lub** (2b) sprzedać.



**Przykład:** ponieważ jest to karta w kolorze czerwonym, wykladasz ją na czerwonym polu.



### Co zrobić, jeżeli liczba punktów na torze przekroczy 10?

Jeżeli liczba posiadanych punktów gracza przekroczy 10, bierze on z banku zasobów płytkę  kładzie ją na końcu planszeczki, przy odpowiednim torze. Drewniany znacznik przesuwa się z powrotem na początek toru.



### Uwaga, cena karty może zostać obniżona!







Każda z posiadanych kart w danym kolorze obniża koszt nabycia kolejnej karty w tym samym kolorze o 1. Minimalna cena karty to 0 – jeżeli gracz posiada więcej kart w tym samym kolorze i koszt nabycia byłby ujemny, nie otrzymuje on z banku zasobów żadnych dodatkowych monet.

Ponieważ kupiłeś już 2 karty w kolorze niebieskim, cena tej karty (5 monet) ulega obniżeniu o 2 monety. Żeby ją kupić, musisz zapłacić zatem 3 monety.



## (2b) Sprzedaż karty

Zamiast kupować kartę, gracz może ją sprzedać. Jeżeli decyduje się na to, odkłada ją zakrytą na **osobny stos obok planszy**. Odłożone karty nie biorą dalszego udziału w grze i nie mogą zostać przez żadnego z graczy kupione. Za każdą odłożoną kartę gracz otrzymuje z banku zasobów monety (sprawdź wartość na rewersie karty):

- Epoka I: 2 monety  
- Epoka II: 3 monety  
- Epoka III: 4 monety  

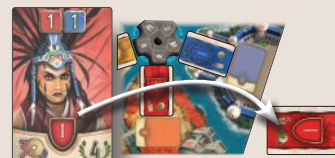
### Kręcenie kołem

Gdy każdy z graczy wyłoży jedną z kart i nabędzie lub sprzeda drugą z nich, gracz rozpoczynający rozgrywkę kręci kołem, przesuwając je o jedną pozycję, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z herbów wskazuje teraz na inny stos. W tym momencie rozgrywka przebiega zgodnie ze schematem opisanym w części *Dobieranie dwóch zakrytych kart*. Ten etap należy powtarzać do momentu, gdy na planszy nie pozostaną **żadne zakryte karty**.

**Wskazówka:** każdy z graczy powinien pociągnąć jeden raz po dwie karty ze stosu w każdym kolorze.

### Przykład:

Sprzedajesz kartę i odkładasz ją na stos obok planszy.



Ponieważ jest to karta **Epoki I**, otrzymujesz za nią **2 monety** z banku zasobów.



Herb małpy przed obroceniem koła wskazuje czerwony stos kart.

Po obroceniu będzie pokazywał stos w kolorze żółtym.



Wzięcie do ręki kartę pomocy gracza i rozegrajcie po kolei wszystkie etapy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza rozpoczynającego daną epokę.

## Dochód

Gracz rozpoczynający bierze z banku zasobów tyle **monet**, ile wskazuje jego znacznik na **torze dochodu** na planszecie. Następnie to samo robią kolejno wszyscy pozostali gracze.

**Uwaga:** jeżeli wykorzystujesz swoje dochody, **nie cofaj** znacznika na torze dochodu.

**Przykład:** Twoja lista zasobów wskazuje wartość 12, zatem bierzesz z banku zasobów 12 monet.




## Kolonie

Jeżeli gracz spełnia wymagania, może zdobyć kolonię **plądrując** ją lub **przyłączając** do swojej osady. W toku rozgrywki każdy z graczy może kolejno splądrować lub przyłączyć kolonię.

### Jak zbudowana jest kolonia?

**Plądrowanie / przyłączenie**  
Ilość monet jaką otrzymasz / musisz zapłacić.

#### Wymagania

Wartość siły militarnej   
niezbędnej do zdobycia kolonii.  
W tym przypadku są to 3 punkty.



#### Punkty zwycięstwa

Otrzymujesz je na zakończenie gry, przy podliczeniu wyników. W tym przypadku są to 2 punkty.

**Wskazówka:** punkty wskazane na rewersie karty kolonii mogą być wyższe, niż wskazane na przedniej stronie, nigdy odwrotnie.

#### Rewers karty kolonii

**Wartości** (W tym przypadku 1 punkt dochodu i 1 punkt siły militarnej)




Aby spełnić **warunki** zdobycia kolonii, **znacznik** na torze punktów siły militarnej na planszecie gracza musi wskazywać **co najmniej** taką samą wartość, jak ta wskazana w lewym dolnym rogu na płytce kolonii.

**Uwaga:** jeżeli zdobywasz kolonię **nie cofaj** znacznika na torze siły militarnej. Ważne jest jedynie, aby przed jej zdobyciem wskazywał on wystarczającą wartość.

**Uwaga:** jeżeli zdobędziesz kolonię, pozostaje ona twoja do końca rozgrywki. Dotyczy to również sytuacji, w której zmuszony jesteś cofnąć na torze militarnym swój znacznik (więcej w części „Żywność” na stronie 9).

**Pamiętaj również, że:**

- W jednej kolejce możesz zdobyć maksymalnie **1 kolonię**.
- Każdy rodzaj kolonii możesz zdobyć wyłącznie **1 raz** .
- Jeżeli spełniasz warunki zdobycia różnych kolonii, możesz zrobić to w dowolnej kolejności.



Jeżeli gracz zdobędzie kolonię, umieszcza jej płytkę po lewej stronie swojej planszeczki, nie patrząc na jej rewers. W tym momencie musi podjąć decyzję, co chce z nią zrobić: **splądrować ją czy przyłączyć do swojej osady?**



Aby **splądrować** kolonię należy pobrać z banku zasobów wskazaną ilość monet.

Aby **przyłączyć** kolonię należy zapłacić wskazaną ilość monet, a następnie odwrócić płytkę rewersem do góry. Po odwróceniu płytki należy przesunąć odpowiednie znaczniki na torach punktacji.



**Przykład:** Twoja siła militarna  wynosi 12. Możesz w związku z tym zdobyć kolonię . Jeżeli chcesz przyłączyć kolonię, płacisz **1 monetę**. Następnie odwracasz kartę kolonii.



Na swojej planszy gracza ustawiasz wartości wskazane na karcie: 2 punkty siły militarnej  i 1 punkt kultury .



**Przykład:** Twoja siła militarna  wynosi 19. Możesz zdobyć kolonię wymagającą posiadania **15 punktów**. Posiadasz już kolonie o wartości . Zdobysz zatem kolonię .



i postanawiasz ją splądrować. Z banku zasobów za splądrowanie kolonii bierzesz **5 monet**. Na zakończenie gry otrzymasz za tę kolonię **8 punktów zwycięstwa**.



**Uwaga:** nie możesz podejrzeć tylnej strony płytki kolonii przed jej odwróceniem po przyłączeniu. Nie wiesz zatem, jakie wartości są tam wskazane. Jeżeli raz podejmiesz decyzję, nie możesz jej już później zmienić. Jeżeli splądrujesz lub przyłączysz kolonię, stan ten trwa aż do końca rozgrywki.


## Wykuwanie popiersia

Na planszeczce gracza oznaczono 4 popiersia. Aby je wykuć, należy spełnić określone warunki.

### Z czego składa się popiersie?



#### Warunki

Aby wykuć popiersie, potrzebujesz wskazanej liczby punktów na torze kultury . W tym przypadku jest to 6 punktów.



#### Punkty zwycięstwa

Ilość punktów, jaką otrzymujesz przy podliczaniu wyników na koniec rozgrywki. W tym przypadku: 4 punkty.






#### Nagroda

W tym miejscu musisz umieścić płytkę bonusową. W zależności od rodzaju płytki, otrzymujesz odpowiedni bonus.

**Uwaga:** jeżeli wykuwasz popiersie, **nie cofaj znacznika na torze**. Ważne jest jedynie, aby przed wykuciem wskazywał on wystarczającą wartość.

**Uwaga:** jeżeli wykujesz popiersie, nie tracisz go do zakończenia rozgrywki. Dotyczy to również sytuacji, w której zmuszony jesteś cofnąć znacznik na torze kultury (więcej w części „Żywność” na stronie 9).

Jeżeli popiersie zostanie wykute, należy przyporządkować mu jeden z posiadanych (nadal dostępnych) żetonów bonusów.

Gracz musi zdecydować, czy woli wykorzystać **awers** (dochód , militaria , kultura , żywność ) czy **rewers** (punkty zwycięstwa ) żetonu bonusu.

Żeton bonusu należy umieścić wybraną stroną we wgłębieniu przy popiersiu tak, aby pozostali gracze widzieli, że popiersie zostało wykute.

Następnie należy rozpatrzyć bonus:



**Awers:** żeton bonusu wskazuje, na którym torze gracz może przesunąć swój znacznik (o tyle punktów, ile wskazano przy popiersiu).


**Rewers:** na obecnym etapie rozgrywki nie dzieje się nic. Jednak przy podliczaniu punktów po zakończeniu rozgrywki, oprócz normalnych punktów zwycięstwa gracz otrzyma również wskazaną na popiersiu nagrodę w postaci dodatkowych punktów zwycięstwa. *Zobacz: sumowanie punktów, strona 10.*

Pamiętaj również, że:

- W jednej turze możesz wykuć maksymalnie **1 popiersie**.
- Każde popiersie możesz wykuć **tylko 1 raz**.
- Jeżeli spełniasz warunki wykucia kilku popiersi naraz, możesz zrobić to w dowolnej kolejności.
- Raz wykutego popiersia nie możesz modyfikować aż do zakończenia rozgrywki.



**Przykład:** masz 13 punktów kultury


 Chcesz wykuć popiersie .

Wybierasz płytkę bonusową  i umieszczasz ją we wgłębieniu przy popiersiu. Następnie przesuwasz swój znacznik na torze dochodu o 3 pozycje do przodu.



**Przykład:** masz 20 punktów kultury

 Chcesz wykuć popiersie .

Wybierasz płytkę bonusową , układasz ją rewersem do góry w zagłębieniu przy popiersiu. Po zakończeniu rozgrywki, przy sumowaniu punktów otrzymasz oprócz **14 punktów zwycięstwa** za popiersie, **4 dodatkowe punkty zwycięstwa**.



W ten sposób kończy się Faza A i następuje przejście do Fazy B. Gracz rozpoczynający rozgrywkę pozostaje ten sam.

## Faza B

**Dobieranie odkrytych kart** (na tym etapie rozgrywki bez znaczenia jest ułożenie koła)

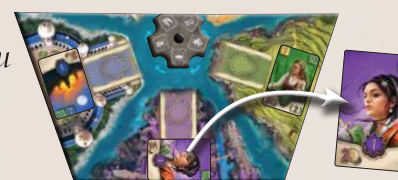
Gracz rozpoczynający dobiera jedną dowolną z **odkrytych** kart, ułożonych na planszy w 5 stosów (odrzuconych w Fазie A).

**Uwaga:** musisz wybrać jedną z kart leżących na wierzchu stosu, nie możesz ich przeszukiwać.

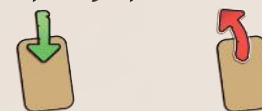
Podobnie jak w Fазie A w części „**Dobieranie dwóch zakrytych kart**“, gracz musi kupić lub sprzedać kartę, według tych samych reguł, zobacz strony 4 - 6 (nie możesz jednak odłożyć karty poza planszę).

Gdy karta zostanie kupiona lub sprzedana, następuje tura kolejnego gracza. Ten schemat powtarza się, aż na planszy nie pozostaną żadne karty. Każdy z graczy powinien zatem dobrać kartę pięciokrotnie.

**Przykład:** dobierasz 1 odkrytą kartę ze stosu w kolorze fioletowym.




Musisz zdecydować, czy chcesz kupić czy sprzedać kartę.



**Weźcie ponownie do ręki Kartę pomocy gracza.** Kolejne 3 części rozgrywki przebiegają dokładnie tak, jak w Fазie A (zob. str. 6-8). Po ich zakończeniu następuje faza żywności.

**Dochody** (jak w Fазie A, zob. str. 6) 

**Kolonie** (jak w Fазie A, zob. str. 6 i 7) 



**Wykuwanie popiersia** (jak w Fазie A, zob. str. 7 i 8) 







## Żywność

Każda karta symbolizuje jednego mieszkańca osady, który potrzebuje żywności. W tej fazie gracz musi policzyć wszystkie kupione przez siebie karty (ich siła nie ma znaczenia). Ilość wyłożonych kart porównuje się z wartością punktów na torze żywności.


 Jeżeli wartość **punktów żywności**  jest równa lub wyższa niż liczba kart, mieszkańcy mają dostateczną ilość pożywienia i na tym kończy się ten etap rozgrywki.

 Jeżeli wartość **punktów żywności**  jest niższa niż liczba kart, należy odrzucić tyle kart, aby nie mieć ich więcej, niż punktów żywności (powinna być równa lub niższa). Odrzucone karty odkłada się na stos obok planszy.


**Przykład:** Twój lud jest syty!

Wartość punktów żywności na Twojej liście (tu: 9) jest wyższa, niż liczba Twoich kart (tu: 6)




**Przykład:** Twój lud głoduje! Wartość punktów żywności na Twoim torze (tu: 6) jest niższa, niż liczba Twoich kart (tu: 7).  
Musisz odrzucić jedną kartę. 



 **Uwaga:** po odrzuceniu karty należy zredukować na poszczególnych torach liczbę punktów, które zapewniała i odpowiednio przesunąć swoje znaczniki. Jeśli karta posiadała zdolność specjalną, nie można więcej z niej korzystać. Za odrzucone karty gracze nie otrzymują żadnych monet (w przeciwieństwie do sprzedaży).



**Przykład:** Musisz odrzucić jedną kartę i decydujesz się na kartę w kolorze żółtym. Zmniejsz punkty siły militarnej i dochodu na torze o 1.



**Wskazówka:** Polecamy nie odrzucać kart, które dają Ci punkty żywności . Jeżeli to zrobisz, będziesz musiał zredukować liczbę Twoich punktów żywności na torze i w konsekwencji – odrzucić kolejne karty.

## Zakup złotych i srebrnych pieczęci





Istnieją 2 rodzaje pieczęci:

-  **Srebrna pieczęć:** punkty za określoną wartość.
-  **Złota pieczęć:** punkty za zestaw.

W tej fazie możesz zakupić srebrne i złote pieczęcie. Jako pierwszy pieczęć może kupić gracz rozpoczynający. Na tylnej stronie karty pomocy gracza wskazano, ile monet kosztuje każda z pieczęci. Cena pieczęci rośnie z epoki na epokę.

**Uwaga:** w czasie jednego etapu „Zakup srebrnych i/lub złotych pieczęci” możesz nabyć maksymalnie 2 srebrne i 2 złote pieczęcie.

### Srebrna pieczęć:

Abu kupić srebrną pieczęć, należy umieścić jeden z żetonów bonusów (dochody , militaria , kultura , żywność ) w zagłębieniu na planszy gracza (oznaczonych symbolem srebrnej pieczęci). Przy podliczaniu punktów po zakończeniu (strona 10) rozgrywki gracz otrzyma **połowę punktów**, które wskazuje znacznik na jego torze punktacji, odpowiadającym kolorem żetonowi bonusu (wartości półpunktowe należy zaokrąglić w górę).


**Wskazówka:** w czasie całej rozgrywki możesz kupić maksymalnie 2 srebrne pieczęcie.



### Złota pieczęć:

Obie złote pieczęcie powinny leżeć przy planszy gracza. Aby kupić złotą pieczęć, należy położyć ją na odpowiednim polu na planszy gracza. Przy podliczaniu punktów po zakończeniu rozgrywki (strona 10), za każdy zestaw pięciu kart różnego koloru otrzymasz 7 punktów.

**Wskazówka:** w ciągu całej rozgrywki możesz kupić maksymalnie 2 złote pieczęcie.



**Przykład:** kupujesz srebrną pieczęć .

Umieszczasz żeton bonusu  w zagłębieniu. Po zakończeniu rozgrywki otrzymujesz punkty zwycięstwa, zależnie od wartości Twoich  na torze punktacji. Jeżeli Twój tor **siły militarnej** wskazuje 30, otrzymujesz 15 punktów zwycięstwa.



**Przykład:** kupujesz złotą pieczęć .

i kładziesz ją na planszy gracza. Na końcu rozgrywki okazuje się, że masz 3 zestawy składające się z 5 różnokolorowych kart – otrzymujesz 21 punktów zwycięstwa.



## Nowa epoka

Po zakończeniu **Epoki I** następuje **Epoka II**, a po niej **Epoka III**.

Przed rozpoczęciem każdej nowej epoki należy ponownie rozłożyć karty, podobnie jak w Epoce I.

**Wskazówka:** podobnie jak w Epoce I, również w pozostałych epokach kart w kolorze fioletowym jest więcej, niż pozostałych.

Podczas pierwszej rozgrywki używajcie, podobnie jak w Epoce I, wyłącznie kart bez dodatkowych symboli. Karty, z których będziecie mogli dodatkowo korzystać przy kolejnych rozgrywkach, oznaczone są symbolem ★. Karty te schowajcie na razie do pudełka – nie będą one potrzebne w pierwszej rozgrywce.

Każda kolejna epoka rozpoczyna się ponownie od **Fazy A** i etapu „Wybór gracza rozpoczynającego i ustawienie koła” (zob. od strony 4). Następnie rozgrywane są kolejne etapy **Fazy A i B** (zob. Karta pomocy gracza).

Po rozegraniu całej **Epoki III** gra **kończy się**, a gracze mogą przystąpić do **Podliczania punktów**.

**Rozgrywka 4-osobowa:** w **Epoce II** rozkładacie na planszy ponownie po **8 kart** w każdym kolorze.



## Zakończenie gry i podliczanie punktów

Gra kończy się, wraz z Fazą B Epoki III. Rozpoczyna się wtedy podliczanie punktów za pomocą bloczka punktowego. W pierwszej linijce na górze bloczka należy wpisać imiona graczy, którzy brali udział w rozgrywce, a następnie dla każdego z nich podliczyć punkty w następujący sposób:



### • Kolonie

Gracz otrzymuje punkty wskazane w prawym dolnym rogu Karty kolonii.



$2+5+8+11$  punktów=  
**26 punktów**





### • Popiersia

Gracz otrzymuje punkty za wykute popiersia. Jeżeli ułożył na popiersiu żeton bonusu, na którym widoczne są punkty zwycięstwa, otrzymuje dodatkowo również te punkty.



$4+8+14+(4 \times 1)=30$  punktów


### • Srebrne i złote pieczęcie

Gracz otrzymuje punkty za swoje srebrne pieczęcie (w zależności od rodzaju użytego żetonu bonusu (, , , ) po pół punktu za każdą wartość osiągniętą na danym torze). W przypadku, gdy osiągnie wynik kończący się ułamkiem 1/2, zaokrągla go w górę. Następnie gracz otrzymuje punkty za swoje złote pieczęcie (7 punktów za każdy zestaw składający się z 5 kart w różnych kolorach).



Siła militarna:  27,  $27 \times 0,5 = 13,5$ ;  
Po zaokrągleniu w górę = **14 punktów**



Dochód  18,  $18 \times 0,5 = 9$  punktów



3 Sety,  $3 \times 7 = 21$  punktów

### • Wyłożone karty

Należy podliczyć wszystkie punkty wskazane w prawych dolnych rogach kupionych kart.



$3+2+4+4+4+1+1+2+2+2+4+3+5+2+6+2=47$  punktów

### • Monety

Za każde 5 posiadanych monet gracz otrzymuje 1 punkt.




Posiadasz 11 monet. Otrzymujesz **2 punkty**, po 1 za każde 5 monet. Pozostałe zachowaj na wypadek remisu.

Na koniec należy policzyć wszystkie punkty, a uzyskany wynik zanotować w bloczku punktowym. Wygrywa gracz, który uzyskał najwyższą liczbę punktów.

## Remis

W przypadku remisu grę wygrywa ten z graczy, który posiada najwięcej monet. Jeżeli mimo to nadal jest remis, zwycięzcami są wszyscy remisujący.

## Porządkowanie – co i gdzie ułożyć?

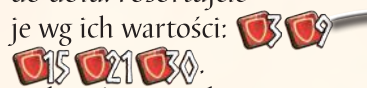
**Monety**  (najlepiej w woreczku strunowym) umieśćcie w tej przegródce.

Ilustracja pomoże Wam posortować karty.




Wszystkie **kolonie** połóżcie w tej przegródce rewersami do dołu. Posortujcie je wg ich wartości:



. Będą wówczas od razu gotowe do następnej gry.

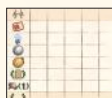
Karty posegregujcie według ich **kolorów** i **Epok**, które reprezentują. Pięć przegródek powinno pozostać pustych.

**Znaczni**  (najlepiej w woreczku strunowym) umieśćcie w tej przegródce.

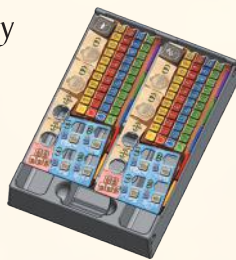
Polecamy wykorzystanie woreczków strunowych, osobnych dla każdego gracza, z następującym zestawem elementów:

**4 drewniane znaczniki** , **8 żetonów bonusowych**  i **2 złote pieczęcie** .

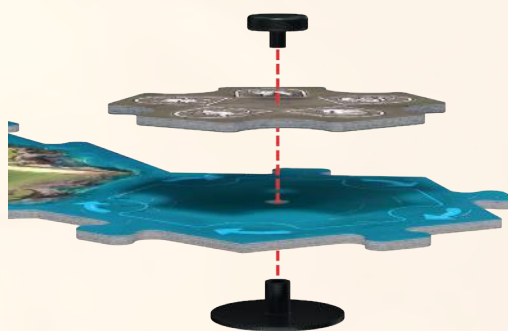
Umieśćcie je wszystkie w tej przegródce razem z kartami startowymi i bloczkiem punktowym.



We wgłębieniu należy umieścić planszki graczy (*obok siebie*). Następnie połóżcie na wierzchu pięć części planszy.



## Montaż koła



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

Wydawnictwo serdecznie dziękuje graczom testującym grę podczas różnego rodzaju eventów, wieczorów i regularnych spotkań z planszówkami - za testy, krytykę i wszelkie porady. Wiele nowych pomysłów powstało właśnie dzięki Wam. Przygotowywanie dla Was gier i wspólne rozgrywki z Wami zawsze sprawiają nam ogromną radość - dziękujemy!

Benjamin Schwer bardzo serdecznie dziękuje wszystkim graczom, którzy testowali grę, a w szczególności swojej rodzinie.

Zauważyliście brak jakiejś części? W takim przypadku skontaktujcie się z nami pod adresem: reklamacje@bard.pl

Chcielibyście uzyskać więcej informacji dotyczących gry lub macie pytania co do jej zasad? Wejdźcie na stronę: [www.wydawnictwo.bard.pl](http://www.wydawnictwo.bard.pl)

Korekta zasad gry: Gregor Abraham, Jochen Grasse, Klaus Knetschkern

**Wersja polska:** Tłumaczenie: Bartłomiej Drożdżał, Redakcja: Magdalena Włodarczyk,

Korekta: Adam Czernatowicz, Sławomir Jagiełło, Skład: Przemysław Kasztelaniec (Desktop Shaman)



## Przegląd kart w kolorze fioletowym

Wyłożenie karty w kolorze fioletowym aktywuje jej zdolność specjalną. Fioletowa karta liczy się jak każda inna wyłożona karta.

(Karty do wykorzystania w kolejnych rozgrywkach oznaczone zostały znakiem ★.)

### Epoka I – rozgrywka podstawowa



Sprzedając kartę otrzymujesz o **1 monetę** więcej, niż przewiduje to dana **Epoka**.



Musisz od razu przyporządkować tej karcie jeden ze swoich żetonów bonusowych (żółty, czerwony, niebieski, zielony). Gdy to zrobisz, możesz przesunąć swój znacznik na odpowiednim torze o 2 pola naprzód.

### Epoka I – kolejne rozgrywki

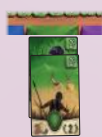


Dla każdego z 4 kolorów (niebieski, żółty, zielony, czerwony)

istnieje zawsze 1 karta fioletowa, odpowiadająca jej właściwości. Możesz od razu przestawić znacznik o 1 pole do przodu na odpowiedniej liście. Za każdą kartę w tym kolorze, którą nabędziesz w dalszym toku rozgrywki, możesz przestawić figurkę o 1 dodatkowe pole naprzód.



**Przykład:** wykladasz pokazaną kartę. Następnie liczysz, ile zielonych kart wyłożyłeś. W tym przypadku są to 2 karty, więc przesuwasz swój znacznik o 2 pola do przodu na torze żywności.



### Epoka II – rozgrywka podstawowa



Każde już wykute popiersie i każde kolejne, które wykujesz, pozwala ci przesunąć znacznik o 2 pola na właściwym torze, (żółty, czerwony, niebieski, zielony). Nie możesz uwzględnić jednak tych popiersi, na których ułożyłeś już żeton z punktami zwycięstwa (czyli żeton bonusu odwrócony rewersiem (1)).



Od tej chwili możesz taniej kupować pieczęcie. Możesz kupić srebrną pieczęć w **Epoce II** za **4 monety**, a w **Epoce III** za **15 monet**. Złotą pieczęć możesz kupić w **Epoce II** za **6 monet**, a w **Epoce III** za **22 monety**.

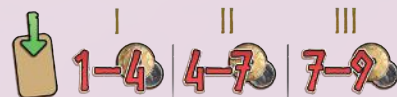
### Epoka II – kolejne rozgrywki



Jeżeli na etapie „Żywność” (zob. str. 6) zmuszony byłeś odrzucić kartę (mniej punktów na torze żywności niż kupionych kart), możesz - zamiast odrzucić kartę - zapłacić **2 monety** (max. 6 razy na etap).

**Przykład:** posiadasz 9 punktów żywności. Wyłożyłeś 11 kart. Zamiast odrzucić 2 karty, możesz zapłacić 4 monety.

Zakres cenowy wszystkich kart:



### Epoka II – kolejne rozgrywki



Jeżeli w trakcie etapu „Żywność” w **Fazie B** posiadasz więcej żywności, niż potrzebujesz, możesz wymienić **każdą nadmiarową żywność na 3 monety** (jednorazowo max. 4).



Podczas etapu „Dochód” (str. 6), jeżeli wartość Twoich punktów na torze siły militarnej (czerwony), kultury (niebieski) lub żywności (zielony) przewyższa liczbę punktów dochodu (żółty), za każdy z torów otrzymujesz 2 Punkty dochodu (a więc maksymalnie 6 punktów).



Jeżeli zdobywasz kolonię, otrzymujesz dodatkowo 4 punkty dochodu. Nie ma przy tym znaczenia, czy przyłączasz czy plądrujesz kolonię.

### Epoka III – rozgrywka podstawowa



Każda z aktywnych srebrnych pieczęci przy podliczaniu punktów pozwala ci zdobyć cały punkt (zamiast 0,5) za każdą wartość osiągniętą przez siebie na danym (wynikającej z płytki bonusowej) torze. Punkty te zapisujesz w bloczku punktowym razem z punktami za srebrne pieczęcie.



Za **każdy z zestawów pięciu różnokolorowych kart** otrzymujesz przy podliczaniu **4 punkty**. Punkty te zapisujesz w bloczku punktowym razem z punktami za złote pieczęcie.

### Epoka III – kolejne rozgrywki



Ta zdolność specjalna działa w odniesieniu do złotych pieczęci (złoty) i zastępuje dowolną kartę potrzebną do utworzenia pięciokolorowego zestawu kart.



W rozdziale „Kolonie” i „Wykuwanie popiersia”, o ile spełniasz warunki (zob. str. 6-8), możesz zdobyć 2 kolonie i wykuc 2 popiersia (zamiast po 1).



Warunki zdobycia kolonii / wykucia popiersia **zmniejszają się o 4**.



Jeżeli nie posiadasz wystarczającej liczby punktów siły militarnej, aby zdobyć kolonię, możesz zapłacić **3 monety** za każdy brakujący punkt. To samo dotyczy wykuvania popiersia. Możesz kupić maksymalnie 10 punktów na etap.

**Przykład:** Twoja siła militarna wynosi 14 punktów. Chcesz zdobyć kolonię, która wymaga 15 punktów. Płacąc dodatkowo 3 monety możesz ją zdobyć.