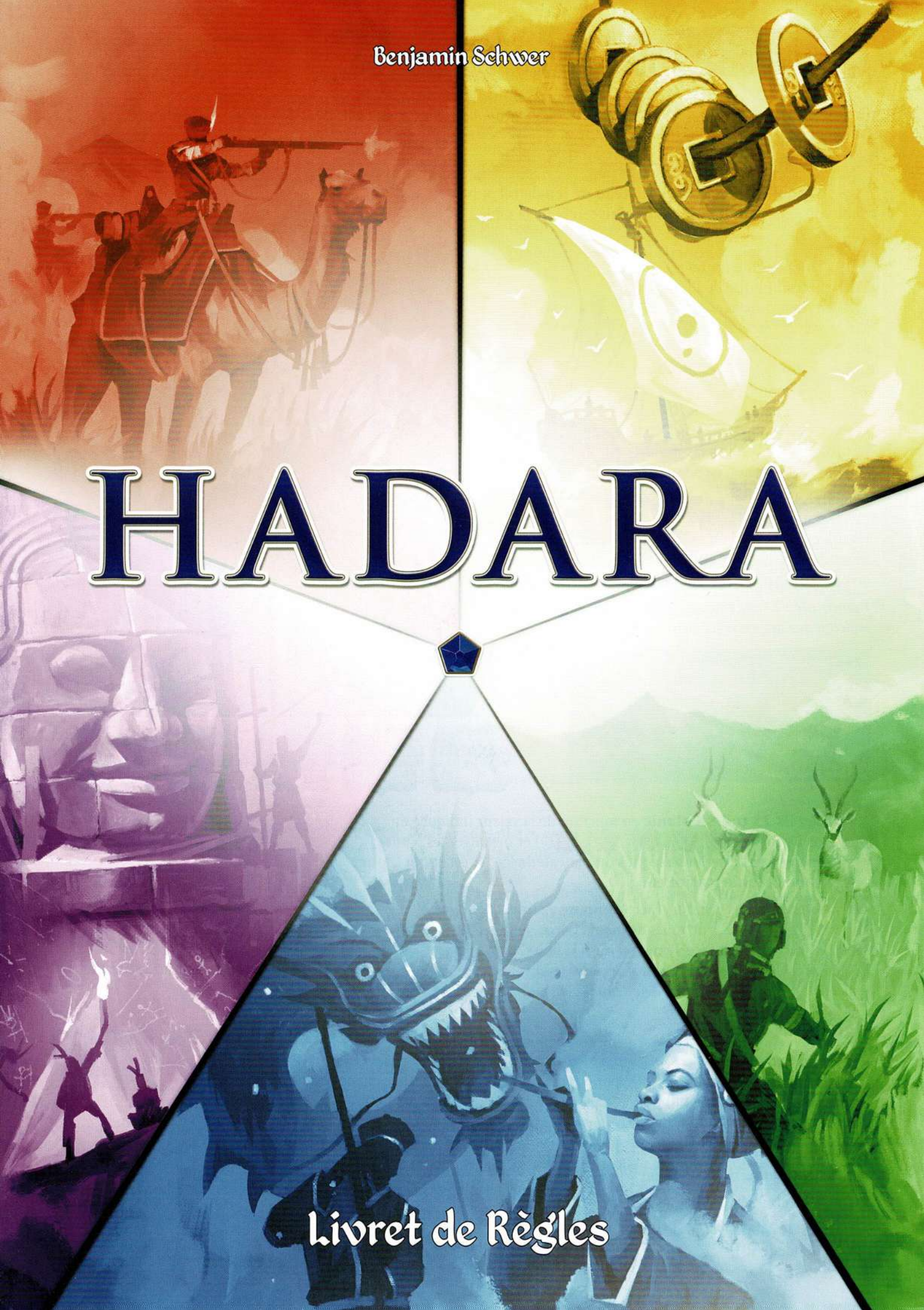


Benjamin Schwer

HADARA

Livret de Règles



Matériel et Mise en Place

Remarque : Lors de votre première partie, fixez la roue au plateau de jeu à l'aide de la paire de connecteurs en plastique, selon le schéma de la page 11.



1 Assemblez les 5 pièces du **plateau de jeu** dans l'ordre de votre choix, puis posez celui-ci au centre de la table.

2 Prenez ensuite toutes les **cartes Époque** de l'Époque I (il existe 3 époques en tout.

Le symbole de l'époque est représenté sur la face et le dos de chaque carte ; voir également page 4, « Description d'une carte Époque ». Mélangez d'après leur couleur les 5 paquets séparément. Posez, face cachée, **2 cartes** de couleur identique **par joueur** sur l'emplacement intérieur de la même couleur du plateau de jeu.

Remettez dans la boîte de jeu toutes les cartes restantes de l'Époque I, sans les regarder. Les cartes de l'Époque II et III sont mises de côté, elles seront utilisées plus tard au cours de la partie (voir page 10).

Remarque : Il reste toujours plus de cartes violettes que des autres couleurs.

Pour votre **1^{ère} partie**, utilisez uniquement les cartes violettes sans symbole.

Lors de vos prochaines parties, vous **ajouterez** les cartes ayant une **★** sur leur face.



2 Partie à 4 joueurs : 5 piles de 8 cartes Époque.



3 Triez les 25 **tuiles Colonie** en fonction de la valeur indiquée en bas à gauche (2, 5, 8, 11, 16) et mélangez les 5 piles séparément. Posez ensuite près du plateau de jeu, et cela pour chaque pile, **1 tuile Colonie par joueur**.

Attention : posez-les toujours face **Monnaie visible**, en constituant des piles de tuiles de même valeur, et sans regarder la face cachée. Remettez dans la boîte de jeu les colonies restantes sans les regarder (voir également page 6, « Description d'une tuile Colonie »).



4 Les pièces **10** et les **marqueurs +10** sont placés près du plateau de jeu et forment une réserve. Le **bloc Score** vous sera utile pour l'évaluation finale (voir page 10). Vous pouvez le laisser de côté pour le moment.



Matériel

162 Cartes Époque, désignées simplement par « cartes » par la suite (10 cartes par époque et par couleur, à l'exception des cartes violettes : 14 par époque)



5 Cartes Départ

5 Fiches Résumé d'une Époque

20 Pions en bois (5 de chaque couleur, sauf violet)

62 Pièces de Monnaie (34 de valeur 1, 18 de valeur 5, 10 de valeur 10)

40 Jetons Bonus (10 de chaque couleur, sauf violet)

48 Marqueurs +10

25 Tuiles Colonie

10 Sceaux dorés

5 Plateaux Joueur

1 Plateau de Jeu (5 pièces et 1 roue)

1 Bloc Score



Mise en Place des Joueurs

Chaque joueur choisit un **plateau Joueur** avec un **animal héraldique** (singe, dragon, lion, pégase, scarabée) et le pose devant lui.

Mélangez les **cartes Départ** et distribuez-en une au hasard à chaque joueur.

1^{ère} partie : Utilisez la **face A**. Lors de vos prochaines parties, vous pourrez choisir la face de votre choix.



Enfin, chaque joueur prend les éléments suivants :

- 1 **fiche Résumé d'une Époque**
- 2 **sceaux dorés**
- 8 **jetons Bonus** (2 de chaque couleur)
- 4 **pions en bois** (1 de chaque couleur)

Description d'un plateau Joueur

Carte Départ : Ici, conservez un espace libre pour poser vos colonies. Bustes (4) avec un emplacement pour accueillir un jeton Bonus.

Jetons Bonus : Emplacements pour un jeton Bonus suite à l'achat d'un sceau argenté en cours de partie.

Emplacements pour un sceau doré acheté en cours de partie.

Résumé d'une Époque : Animal héraldique.

Placez les 4 **pions en bois** au début de chaque piste de la couleur correspondante.

1	2	Piste Revenu	8	9	10
1	2	Piste Militaire	8	9	10
1	2	Piste Culture	8	9	10
1	2	Piste Alimentation	8	9	10

Emplacement des cartes acquises (laissez de la place ci-dessous, pendant la partie vous serez amené à y poser des cartes les unes sous les autres).

Description d'une carte Départ

La carte Départ confère ceci au joueur :

Pièces de Monnaie
En début de partie, prenez dans la réserve le nombre de pièces indiqué.
Ici, 8 pièces.

Initiative
L'Initiative détermine quel joueur agit en premier lors d'une époque, voir page 4, « Déterminer le Premier Joueur et positionner la roue ». Ici, le joueur a 2 en Initiative.



Valeurs des pistes
Il existe 4 valeurs différentes : Revenu , Militaire , Culture et Alimentation .
Déplacez les pions sur les cases dont les valeurs correspondent à celles indiquées sur votre carte Départ.
Ici, vos valeurs de départ sont : Revenu 2, Militaire 1, Culture 3 et Alimentation 4.



Introduction et But du jeu

Hadara vous plonge au cœur des civilisations de notre planète Terre. Suivez, à travers 3 époques passionnantes, l'évolution de votre propre monde. Vous le peuplerez de personnages issus de plusieurs continents, mais aussi de cultures et d'époques différentes. Choisissez judicieusement vos citoyens et vos réalisations afin que votre monde reçoive la gloire et les honneurs qu'il mérite. Mais ne négligez pas votre agriculture, votre développement culturel ou votre puissance militaire : vos adversaires risqueraient de devenir plus puissants que vous.

Serez-vous le premier à créer la civilisation la plus florissante ?

Aperçu de la Partie

Hadara se déroule sur 3 époques successives. Chaque époque se décompose en 2 phases distinctes.

Lors de la **Phase A**, tous les joueurs piochent **simultanément**, dans des piles de cartes différentes, 2 cartes **Époque face cachée**. Cependant **seule 1** d'entre elles pourra être acquise. On procède ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait pioché **1 fois** dans toutes les piles. Résolvez ensuite les autres étapes de la Phase A (voir Résumé d'une Époque).



Lors de la **Phase B**, prenez, **chacun à votre tour, une carte face visible**. On procède ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte disponible sur le plateau de jeu. Pour finir, résolvez les autres étapes de la Phase B et continuez alors avec l'époque suivante.

À l'aide des cartes acquises, vous pouvez augmenter votre revenu, prendre des colonies, sculpter des bustes, nourrir votre population et gagner des points de victoire. Les cartes violettes vous font également bénéficier de capacités particulières. À l'issue des 3 époques, on passe à l'évaluation finale. Celui ou celle qui a le plus de points de victoire, gagne la partie.

Description d'une carte Époque

Les informations suivantes figurent sur chaque carte :

Couleur et Époque

(I-III en jaune, rouge, bleu, vert et violet)
Chaque couleur correspond à un symbole.

Ici, une carte bleue de l'Époque I.

Coût

Nombre de pièces à dépenser pour acquérir cette carte. *Ici, 3 pièces.*

Remarque : Un chiffre de couleur rouge indique qu'il faut « payer ».



Valeurs

Il existe 4 valeurs différentes : Revenu , Militaire , Culture , et Alimentation . Avec cette carte, vous gagnez 2 en Culture et 1 en Alimentation.

Points de victoire

Ces points sont attribués en fin de partie lors de l'évaluation finale. *Ici 2 points.*

Capacité

Certaines cartes violettes affichent une capacité particulière à la place de valeurs. Plus d'informations sur les différentes capacités, page 12.



Époque

La fiche Résumé d'une Époque décrit le déroulement d'une époque. Les phases se succèdent comme suit :

Phase A

La Phase A est composée des 4 étapes suivantes :

Déterminer le Premier Joueur et positionner la roue

Pour l'**Époque I**, est désigné Premier Joueur, celui qui possède l'Initiative la plus basse sur sa carte Départ.

Pour l'**Époque II**, est désigné Premier Joueur, celui qui possède la deuxième Initiative la plus basse.

Pour l'**Époque III**, est désigné Premier Joueur, celui qui possède la troisième Initiative la plus basse. Tous les joueurs, qui au cours d'une même partie **ne sont pas** désignés Premier Joueur, prennent **1 pièce** dans la réserve **avant de commencer la partie**.

Cas particulier : Dans une partie à deux joueurs, le joueur avec l'Initiative la plus basse est désigné Premier Joueur pour les Époques I et III. L'autre joueur, qui ne sera Premier Joueur qu'une seule fois, prend 1 pièce.

Après avoir déterminé les Premiers Joueurs des différentes époques, le Premier Joueur de l'Époque I installe la roue comme il le souhaite, en prenant soin de bien orienter chaque blason vers une pile de cartes bien précise.



Vous positionnez la roue de telle façon que chaque blason pointe vers une pile.



Piocher deux cartes face cachée

Cette étape est menée **simultanément** par tous les joueurs. Chaque joueur pioche 2 cartes de la pile désignée par son blason.

Exemple : Votre blason (singe) pointe vers la pile de cartes rouges. Vous piochez donc 2 cartes de cette pile.



Ensuite, vous **devez** choisir **une** des deux cartes et la placer **face visible** dans l'emplacement extérieur (1) du plateau de jeu qui correspond à la pile.

Concernant la deuxième carte, vous devez soit l'acquérir (2a) soit la vendre (2b).

Attention : Vous ne pouvez **jamais** placer les deux cartes dans l'emplacement extérieur, ni les **acquérir**, ni les **vendre** toutes les deux.

(1) Placer une carte dans l'emplacement extérieur

Placez **face visible** une des deux cartes dans l'emplacement extérieur (1) du plateau de jeu. La couleur de la carte indique dans quel emplacement vous devez la placer. Une carte rouge est placée dans l'emplacement rouge, une carte violette dans l'emplacement violet, etc. La couleur de l'emplacement extérieur correspond toujours à la couleur de la pile d'où proviennent les deux cartes.

(1) Emplacement extérieur des cartes rouges.



La deuxième carte, vous pouvez :
(2a) l'acquérir **ou** (2b) la vendre



Exemple : Vous placez cette carte face visible dans l'emplacement rouge, puisqu'il s'agit d'une carte rouge.



(2a) Acquérir une carte

Pour acquérir une carte, vous devez dépenser le nombre de pièces indiqué sur la carte. Remettez les pièces dépensées dans la réserve.

Remarque : Le coût des cartes diffère d'une époque à l'autre. Vous trouverez une fourchette des coûts possibles au dos de la fiche Résumé d'une Époque.

Lorsque vous avez acquis une carte, posez-la sous la barre colorée correspondante de votre plateau Joueur.



On trouve des valeurs différentes en haut de la majorité des cartes. Dès que vous avez acquis une carte, avancez le pion de la couleur correspondante du nombre de cases indiqué sur la carte.



Remarque : À tout moment pendant la partie, vous pouvez vérifier et recalculer vos valeurs et le cas échéant rectifier la position de vos pions.

Les cartes violettes ont des **Valeurs** ou des **Capacités**. Lorsque votre carte possède une capacité, celle-ci est disponible aussitôt que vous posez la carte devant vous. Pour un résumé des capacités, voir page 12.



Que se passe-t-il lorsque l'on franchit la case 10 d'une des pistes ?

Dès que l'un de vos pions franchit la case 10, prenez un **marqueur +10** dans la réserve et placez-le dans l'encoche à l'extrémité de la piste. Puis vous ramenez votre pion au début de la piste.



Réduire le coût des cartes

Le coût pour acquérir une carte est réduit de **1** pour **chaque carte de la même couleur** en votre possession. Le coût ne pourra cependant jamais être inférieur à 0 !

Placez la carte achetée afin qu'elle chevauche vos précédentes cartes de même couleur, de telle façon que les capacités ou valeurs soient toujours visibles.

Le coût de cette carte bleue (5 pièces) est réduit de 2, car vous possédez déjà 2 cartes bleues devant vous.

Vous ne dépensez donc que 3 pièces pour acquérir cette carte.

Vous la placez sur vos deux cartes bleues de telle façon que les valeurs en haut des cartes restent visibles.



(2b) Vendre une carte

Au lieu d'acquérir une carte, vous pouvez choisir de la vendre. Pour cela, posez-la face cachée dans une **défausse à côté du plateau de jeu**. (S'il n'y a pas de défausse, créez-en une.) Les cartes défaussées sont retirées du jeu et ne peuvent plus être acquises au cours de cette partie.

Prenez ensuite dans la réserve le nombre de pièces indiqué au dos de la carte :

- Époque I : 2 pièces  +2 
- Époque II : 3 pièces  +3 
- Époque III : 4 pièces  +4 

Tourner la roue

Une fois que tous les joueurs ont vendu ou acquis leur deuxième carte, le Premier Joueur tourne la roue située au centre du plateau de jeu de 1 cran en sens horaire. Chaque blason pointe alors vers une nouvelle pile. Vous poursuivez en reprenant l'étape « Piocher deux cartes face cachée ». Vous répétez ces étapes jusqu'à ce qu'il n'y ait **plus de cartes face cachée** dans les emplacements intérieurs du plateau de jeu.

Remarque : Chaque joueur pioche donc en tout 2 cartes de chaque couleur.

Exemple : Vous vendez cette carte et la posez dans la défausse près du plateau de jeu.

S'agissant d'une carte Époque I, vous prenez 2 pièces de la réserve.



Avant la rotation, votre blason (Singe) pointe vers la pile rouge. Après la rotation, il pointe vers la pile jaune.



Désormais, reportez-vous à la fiche Résumé d'une Époque et jouez les étapes suivantes l'une après l'autre en sens horaire, en commençant par le Premier Joueur.

Revenu

Vous (Premier Joueur) prenez le nombre de **pièces** indiqué par votre pion sur la **piste Revenu** de votre plateau Joueur. C'est ensuite le tour des autres joueurs, le nombre de pièces qu'ils prennent, dépend de la position de leur pion sur leur piste Revenu.

Attention : En prenant votre revenu, vous ne reculez d'**aucune** case sur la piste Revenu.

Exemple : Votre piste Revenu indique une valeur de 12. Vous prenez 12 pièces dans la réserve.



Prendre une colonie


Si vous remplissez la **condition** correspondante, vous pouvez maintenant prendre **une** colonie. Vous pouvez la **piller** ou **faire alliance** avec elle. Ensuite, les autres joueurs peuvent, à tour de rôle, prendre une colonie dont ils remplissent la condition et la piller ou faire alliance avec elle.

Description d'une tuile Colonie

Pillage/Alliance

Gagnez ou payez le nombre de pièces indiqué. Ici, gagnez 3 pièces (Pillage) ou dépensez 1 pièce (Alliance).

Condition

Pour prendre une colonie, vous devez disposer au minimum de cette valeur sur votre piste Militaire . Ici, 3.



Points de victoire

Vous les gagnez en fin de partie lors de l'évaluation finale. Ici, 2 points.

Remarque : Les points inscrits au **dos** de la colonie peuvent être supérieurs à ceux sur sa face. Ils ne sont jamais inférieurs.

Dos d'une colonie

Valeur (Ici, 1 en Revenu et 1 en Militaire)



Attention : Vous ne reculez d'**aucune** case sur la piste Militaire, vous devez juste avoir atteint au **minimum** cette valeur sur cette piste.

Attention : Vous ne perdez jamais vos colonies, même si vous perdez des points de valeur sur votre piste Militaire, voir page 9 « Alimentation ».

Vous devez en outre être attentif aux points suivants :

- Vous pouvez prendre uniquement **1 colonie** par étape « **Prendre une colonie** ».
- Vous ne pouvez pas cumuler des colonies **qui ont la même condition**. Vous ne pouvez prendre qu'une seule colonie pour chaque condition .
- Vous pouvez choisir les colonies dans l'ordre de votre choix, tant que vous remplissez la condition pour la prendre.



Piller ou faire alliance avec une colonie ?

Dès que vous prenez une colonie, placez-la à gauche de votre plateau Joueur sans regarder son dos. Vous devez alors **immédiatement** décider :

Soit de **piller** la colonie – prenez alors le **nombre de pièces** indiqué.



Exemple : Votre valeur Militaire est de 19. Vous pouvez donc prendre des colonies dont la **condition** est de 3, 9 ou 15. Vous possédez déjà des colonies et . Aussi vous en prenez une de et décidez de la **piller**. Prenez **5 pièces** dans la réserve.

En fin de partie cette colonie vous rapporte **8 points**.



Soit de **faire alliance** avec la colonie : dans ce cas vous devez **dépenser** le nombre de **pièces** indiqué, puis vous retournez la colonie. Vous avancez **immédiatement** votre pion sur les pistes indiquées.



Exemple : Votre valeur Militaire est de 12. Aussi, vous pouvez prendre une colonie . Vous souhaitez **faire alliance** avec cette colonie et **dépensez 1 pièce**. Vous retournez la colonie. Vous avancez aussitôt votre pion de 2 cases sur la piste Militaire et de 1 case sur la piste Culture .

En fin de partie cette colonie vous rapporte **5 points**.



Attention : Vous ne devez surtout **pas regarder** le dos de la colonie avant de l'avoir payée ! Vous ne savez donc pas quelles pistes vont être améliorées. De plus, vous **ne pouvez pas vous rétracter** à posteriori ! Une fois la colonie pillée ou l'alliance effectuée, votre décision est irrévocable jusqu'à la fin de la partie.

Sculpter un buste

Vous (Premier Joueur) pouvez sculpter un buste. Sur le plateau Joueur **4 bustes** sont représentés.

Pour pouvoir sculpter un buste, vous devez remplir la **condition** correspondante. Ensuite, les autres joueurs peuvent, à tour de rôle, sculpter un buste dont ils remplissent la condition.



Description d'un buste

Condition

Pour sculpter un buste, vous devez disposer au minimum de cette valeur sur votre piste Culture . Ici, 6.



Points de victoire

Vous les gagnez en fin de partie lors de l'évaluation finale. Ici, 4 points.






Récompense

Vous devez placer un jeton Bonus ici. Vous gagnez un bonus en fonction du jeton.

Attention : Vous ne reculez d'**aucune** case sur la piste Culture, vous devez juste avoir atteint au **minimum** cette valeur sur cette piste.

Attention : Vous ne perdez jamais vos bustes, même si vous perdez des points de valeur sur votre piste Culture, voir page 9 « **Alimentation** ».

Lorsque vous sculptez un buste, vous devez lui attribuer un de vos **jetons Bonus disponibles**.

Vous pouvez choisir le côté du jeton que vous souhaitez utiliser : **face** (Revenu , Militaire , Culture  et Alimentation ) ou **dos** (Points de victoire )





Placez le jeton dans l'emplacement Récompense du buste sur votre plateau Joueur. Ainsi, vous indiquez que ce buste a été sculpté et gagnez immédiatement un bonus :

Face : Le jeton Bonus indique la piste sur laquelle vous pouvez avancer votre pion. Avancez votre pion du nombre de case indiqué à gauche de l'emplacement Récompense du buste.

Exemple : Votre valeur Culture  est de 13. Vous souhaitez sculpter le buste . Vous choisissez le jeton Bonus  et le placez dans l'emplacement Récompense du buste. Avancez immédiatement de 3 cases sur votre piste Revenu.



Dos : Rien à faire de plus. Lors de l'évaluation finale, en plus des points de victoire que vous rapporte le buste, vous gagnez les points supplémentaires indiqués à gauche de l'emplacement Récompense. Voir Évaluation finale, page 10.

Exemple : Votre valeur Culture  est de 20. Vous souhaitez sculpter le buste . Vous choisissez le jeton Bonus  et le placez dos visible  dans l'emplacement Récompense du buste. En fin de partie en plus des 14 points, vous gagnez 4 points supplémentaires.



Vous devez en outre être attentif aux points suivants :

- Vous pouvez sculpter uniquement **1 buste** par étape « *Sculpter un buste* ».
- Chaque buste ne peut être sculpté que **1 seule fois**.
- Vous pouvez sculpter les bustes dans l'ordre de votre choix, tant que vous remplissez leurs conditions.
- Une fois le buste sculpté, son jeton ne peut plus être modifié et ce jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la Phase A. Poursuivez avec la **Phase B**. Le Premier Joueur ne change pas.

Phase B

Prendre une carte face visible (La position de la roue n'a plus aucune importance.)

Le Premier Joueur prend la carte de son choix parmi celles qui ont été posées face visible dans les emplacements extérieurs.

Attention : Vous ne prenez pas les piles des emplacements extérieurs pour y chercher une carte. Vous prenez juste la carte qui est au-dessus de la pile.

En appliquant les mêmes règles que l'étape « *Piocher deux cartes face cachée* » de la Phase A, vous devez soit **acquérir** soit **vendre** la carte, voir pages 5-6. La carte ne peut pas être remise dans l'emplacement extérieur.

Une fois que vous acquies ou vendu votre carte, c'est au tour du joueur suivant. On procède ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste **plus aucune carte** sur le plateau de jeu. Chaque joueur aura donc répété cette étape 5 fois.

Exemple : Vous prenez 1 carte au dessus de la pile Violette.





La carte doit être :


acquise **ou** vendue.



Désormais, reportez-vous à la fiche **Résumé d'une Époque** et jouez les 3 étapes suivantes de la même manière qu'en Phase A. Voir pages 6 à 8.

Revenu (comme en Phase A, voir p. 6) 

Prendre une colonie (comme en Phase A, voir p. 6 et 7) 



Sculpter un buste (comme en Phase A, voir p. 7 et 8) 



Effectuez ensuite les deux étapes décrites ci-après.



Alimentation

Chaque carte en votre possession augmente de 1 vos besoins en nourriture. Comptez le nombre de cartes posées en dessous de votre plateau Joueur (*ne comptez pas votre carte Départ*). Comparez ce total à la valeur de votre piste Alimentation.

 Si votre valeur en Alimentation  est **supérieure ou égale** au nombre de cartes, alors votre population est repue et cette étape est terminée pour vous.

 Si votre valeur en Alimentation  est **inférieure** au nombre de cartes, vous devez alors en éliminer de façon à ce que votre total de cartes soit égal à votre valeur en Alimentation. Vous pouvez **choisir librement** les cartes à éliminer et vous les posez dans la défausse près du plateau de jeu.


Ensuite, les autres joueurs comparent eux aussi, à tour de rôle, la valeur de leur piste Alimentation avec leur nombre de cartes et en éliminent, si nécessaire.

Exemple : Votre peuple est repu ! En effet la piste Alimentation indique une valeur de 9 qui est **supérieure** au nombre de cartes (6) que vous possédez.



Exemple : Votre peuple a faim ! En effet la piste Alimentation indique une valeur de 6 **inférieure** au nombre de cartes (7) que vous possédez. Vous **devez éliminer 1 carte**.




 **Attention :** En éliminant une carte, vous devez également **reculer les pions** des pistes qui correspondent **aux valeurs indiquées sur la carte éliminée**.

Si vous éliminez des cartes dotées de **capacités**, ces dernières **ne sont désormais plus utilisables**. Aussi veillez à **reculer les pions** des pistes correspondantes si ces capacités vous faisaient gagner des **valeurs**.

Vous ne gagnez **aucune pièce** en éliminant des cartes (vous n'êtes pas en train de vendre la carte).



Exemple : Vous devez éliminer 1 carte et décidez d'en retirer une jaune. Vous devez reculer de 1 case sur la piste Militaire et de 1 case sur la piste Revenu.



Remarque : Il n'est pas conseillé d'éliminer des cartes qui augmentent la valeur Alimentation . En effet, éliminer ce type de carte vous conduirait à faire reculer votre pion sur la piste Alimentation, ce qui vous obligerait à éliminer encore plus de cartes.

Acheter des sceaux argentés et/ou dorés

Il existe 2 types de sceaux :

-  **Les sceaux argentés** : ils accordent des points pour un type de valeur spécifique.
-  **Les sceaux dorés** : ils accordent des points pour un ensemble de cartes.



Vous pouvez acheter des sceaux pendant cette étape. Le Premier joueur commence, suivi par les autres joueurs, à tour de rôle. Vous trouverez sur la fiche Résumé d'une Époque le nombre de pièces à dépenser pour acheter un sceau. Le coût augmente d'époque en époque.






Attention : Au cours de la partie vous pouvez acheter 2 sceaux argentés et 2 sceaux dorés au maximum. Vous pouvez acheter plusieurs sceaux en même temps.

Les sceaux argentés


Quand vous achetez un sceau argenté, placez dans l'un des emplacements libres de votre plateau Joueur un de vos jetons Bonus (Revenu , Militaire , Culture  ou Alimentation ). Lors de l'évaluation finale, vous gagnerez un nombre de points égal à la **moitié de la valeur** de la piste correspondante (arrondissez à l'entier supérieur).

Les sceaux dorés

Les deux sceaux dorés sont posés près de votre plateau Joueur en début de partie. Quand vous achetez un sceau doré, prenez-en un et placez-le dans l'un des emplacements libres de votre plateau Joueur. Lors de l'évaluation finale, vous gagnerez **7 points** par groupe de **5 cartes de couleurs différentes** en votre possession. (Si vous avez acheté les deux sceaux, vous gagnerez alors 14 points par groupe de 5 cartes de couleurs différentes.)

Exemple : Vous achetez un sceau argenté . Vous placez le jeton Bonus  dans l'emplacement correspondant. Lors de l'évaluation finale, vous gagnerez des points de votre piste . En fin de partie, votre **piste Militaire** a une **valeur de 30**, vous gagnez donc **15 points**.



Exemple : Vous achetez un sceau doré  et le posez sur votre plateau Joueur. À la fin de la partie, vous avez **3 groupes** de 5 cartes de couleurs différentes. Vous gagnez **21 points**.



Une Nouvelle Époque

Après l'Époque I, vous poursuivez avec l'Époque II, et ensuite avec l'Époque III à la fin de laquelle la partie se termine.

Au début de chaque nouvelle époque, vous devez poser de nouvelles cartes sur le plateau de jeu. Pour cela, procédez de la même manière que pour l'Époque I. Vous prenez les cartes de l'Époque II ou de l'Époque III et posez, face cachée, 2 cartes de couleur identique **par joueur** sur l'emplacement intérieur de la même couleur du plateau de jeu.

Remettez dans la boîte de jeu toutes les cartes restantes sans les regarder.

Remarque : Comme déjà pour l'Époque I, il reste plus de cartes violettes que des autres couleurs.

1^{ère} partie : Comme pour l'Époque I, utilisez uniquement les cartes violettes **sans symbole**. Lors de vos prochaines parties, vous **ajouterez** les cartes ayant une **★**.

Partie à 4 joueurs : À l'Époque II, vous placerez pour chaque couleur 8 cartes.



À chaque Époque, rejouez toutes les étapes de la Phase A et B (voir fiche Résumé d'une Époque). Une fois l'Époque III terminée, la partie s'achève avec l'Évaluation finale.

Fin de Partie et Évaluation Finale

La partie s'achève lorsque la **Phase B** de l'Époque III est terminée. On procède alors à l'évaluation finale afin d'attribuer les points de victoire. Prenez le **bloc Score**. Inscrivez le nom de chaque joueur sur la première ligne, puis ligne par ligne les points correspondants comme suit :




• Colonies

Vous gagnez les points indiqués en bas à droite des colonies.



$2+5+8+11$ points =
26 points


• Bustes

Vous gagnez des points pour chaque buste sculpté. Si vous avez choisi le dos des jetons Bonus , vous gagnez également les points indiqués à gauche de l'emplacement Récompense.



$4+8+14+(4 \times 1) = 30$ points


• Sceaux argentés

Vous gagnez des points pour chaque sceau argenté. En fonction du jeton Bonus , vous ajoutez la moitié de la valeur de la piste correspondante (arrondissez au supérieur).



Valeur Militaire  27 ; $27 \times 0,5 = 13,5$
Arrondi = **14 points**



Revenu  18 ; $18 \times 0,5 = 9$ points

• Sceaux dorés

Vous gagnez des points pour chaque sceau doré. 7 points pour chaque groupe de 5 cartes de couleurs différentes.



3 groupes ; $3 \times 7 = 21$ points

• Cartes acquises

Comptez les points (en bas à droite) de toutes vos cartes posées sous votre plateau Joueur.



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

• Argent restant

1 point supplémentaire par tranche de 5 pièces que vous remettez dans la réserve.



Vous possédez 11 pièces. Vous remettez 2×5 pièces et gagnez en échange **2 points**. (Vous gardez votre dernière pièce pour une éventuelle égalité.)

Additionnez les points de chaque joueur et inscrivez le total sur la dernière ligne du bloc Score. Le joueur qui a le plus de points, a gagné la partie.

Égalité

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, le vainqueur est celui qui possède le plus de pièces. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Rangement du Matériel

Rangez les **pièces** (idéalement dans un sachet) dans ce compartiment.



Le **bandeau de tri** vous aide à ranger les cartes.



Placez les **colonies**, pointe vers le bas, dans ce compartiment.



Triez-les par valeur :

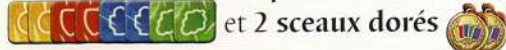


Triez les **cartes Époque** par couleur et par époque. 5 compartiments restent vides.

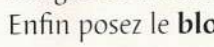
Rangez les **marqueurs +10** (idéalement dans un sachet) dans ce compartiment.



Nous vous conseillons de préparer un sachet pour **chaque joueur** avec le matériel suivant : 4 **piøns en bois**



, 8 **jetons Bonus**



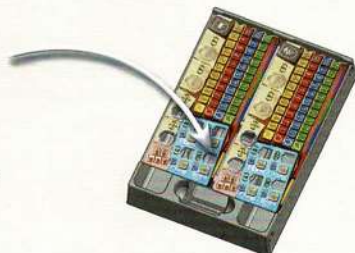
et 2 **sceaux dorés**



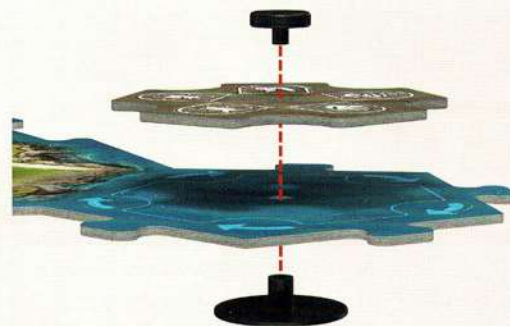
Rangez-les avec les **cartes Départ** dans ce compartiment. Enfin posez le **bloc Score** dessus.



Un renforcement est prévu pour les **plateaux Joueur**. Posez-les comme illustré les uns à côté des autres, puis recouvrez-les avec les **5 pièces du plateau de jeu**.



Assemblage de la roue



Crédits

Les éditeurs tiennent à remercier chaleureusement les testeurs pour leurs nombreuses participations aux divers événements, soirées-jeux et autres rencontres, ainsi que pour leurs critiques et remarques constructives. Benjamin Schwer remercie sa famille ainsi que tous les testeurs qui ont participé à ce projet.

Auteur : Benjamin Schwer

Illustrateur : Dominik Mayer

Graphisme 3D : Andreas Resch

Versión Française Edge Entertainment

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Relecture : Dadajef

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur

EDGEENT.FR

Z-MAN
games

EDGE



© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH. © 2019 Z-Man Games. Z-Man Games et son logo sont © de Z-Man Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél. : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 10 ans.

Capacités des Cartes Violettes

Dès que vous posez une carte violette devant vous, la capacité associée est immédiatement disponible. Elle l'est tant que la carte reste posée devant vous.

(1^{re} partie : utilisez uniquement les cartes violettes sans symbole. Parties suivantes : utilisez toutes les cartes violettes avec et sans symbole ★)

Coût des cartes (pour toutes les couleurs) :



Époque I : première partie



Lorsque vous vendez 1 carte, prenez 1 pièce de plus que le nombre indiqué sur le dos de la carte.



Vous devez attribuer immédiatement à cette carte un de vos jetons Bonus, côté face. Vous avancez immédiatement de 2 cases sur la piste correspondante.

Remarque : Si vous éliminez cette carte, reculez votre pion de 2 cases et libérez le jeton Bonus qui redevient disponible.

Époque I : parties suivantes ★



Il existe 1 carte violette avec cette capacité pour chaque autre couleur (jaune, rouge, bleu, vert).

Pour chaque carte de la couleur indiquée en votre possession, avancez immédiatement de 1 case sur la piste correspondante. De plus, à chaque fois que vous acquérez une carte de cette couleur, vous avancez de 1 case sur la piste correspondante.



Exemple : Vous acquérez cette carte violette. Vous comptez le nombre de cartes vertes déjà posées devant vous. Vous en avez 2, alors vous avancez de 2 cases sur la piste Alimentation.



Remarque : Si vous éliminez une carte de la couleur indiquée, reculez votre pion d'une case supplémentaire.



Époque II : première partie



Recevez immédiatement 4 pièces lorsque vous prenez une colonie. Peu importe que vous choisissiez de la piller ou de faire alliance avec elle.



Les sceaux vous coûtent moins cher. Vous pouvez acheter des sceaux argentés pour 4 pièces à l'Époque II et pour 15 pièces à l'Époque III.

Vous pouvez acheter des sceaux dorés pour 6 pièces à l'Époque II et pour 22 pièces à l'Époque III.

Époque II : parties suivantes ★



Lors de l'étape « Alimentation » (voir p. 9), pour chaque carte que vous devriez éliminer pour nourrir votre peuple, vous pouvez à la place payer 2 pièces. (Pour un maximum de 12 pièces, soit 6 cartes par étape.)

Exemple : La valeur de votre piste Alimentation est de 9. Vous possédez 11 cartes devant vous. Au lieu d'éliminer 2 cartes, vous pouvez dépenser 4 pièces, ou éliminer une seule carte et dépenser 2 pièces.

Époque II : parties suivantes ★



Lors de l'étape « Alimentation » (voir p. 9), si votre valeur en Alimentation est supérieure à votre total de cartes, prenez 3 pièces par point de différence. (Pour un maximum de 12 pièces par étape.)



Lors de l'étape « Revenu » (voir p. 6), vous gagnez 2 pièces pour chaque autre piste (Militaire, Culture et Alimentation) ayant une valeur supérieure à la piste Revenu. (Pour un maximum de 6 pièces par étape.)



Pour chaque buste que vous avez déjà sculpté, ou que vous sculpterez par la suite, avancez de 2 cases supplémentaires sur la piste correspondant au jeton Bonus. Les bustes auxquels vous avez attribué le côté Dos du jeton, vous rapportent 2 points de plus, lors de l'évaluation finale.

Époque III : première partie



Lors de l'évaluation finale, l'un de vos sceaux argentés vous rapporte la valeur complète de la piste (et non pas la moitié) qui correspond au jeton Bonus. Reportez ces points sur le bloc Score avec les autres points attribués aux sceaux argentés.



Lors de l'évaluation finale, gagnez 4 points par groupe de 5 cartes de couleurs différentes. Reportez ces points sur le bloc Score avec les autres points attribués aux sceaux dorés.

Époque III : parties suivantes ★



Vous pouvez ajouter à 1 seul groupe de cartes une carte manquante de n'importe quelle couleur pour obtenir le bonus de votre sceau doré (voir p. 9).



Si vous remplissez toutes les conditions, vous pouvez prendre 2 colonies ET sculpter 2 bustes (au lieu de 1) par étape « Prendre une colonie / Sculpter un buste » (voir pp. 6-8).



Dès maintenant et pour vous seulement, les conditions pour prendre une colonie ou sculpter un buste sont réduites de 4.



Si vous ne remplissez pas les conditions pour prendre une colonie ou sculpter un buste, pour chaque groupe de 3 pièces que vous dépensez vous pouvez réduire de 1 la condition. (Pour un maximum de 30 pièces par étape.)

Exemple : Votre valeur Militaire est de 14. Vous voulez prendre la colonie. Vous payez 3 pièces pour réduire la condition de cette colonie de 1 qui passe donc à 14.