

Benjamin Schwer

Hadara



Material und Spieldurchführung

Hinweis: Baut ihr das Spiel zum ersten Mal auf, müsst ihr das Rad mit Hilfe der Drucköse am Spielplan befestigen. Eine Abbildung dazu findet ihr auf Seite 11 dieser Regel.



1 Steckt den **Spielplan** mit seinen 5 Teilen in einer Reihenfolge eurer Wahl zusammen und legt ihn in der Mitte des Tisches aus.

2 Nehmt als Nächstes alle **Epochenkarten** der Epoche I (von insgesamt 3 Epochen. Die Epoche ist auf der Vorder- und Rückseite jeder Karte angegeben, siehe auch Seite 4, „Wie ist eine Karte aufgebaut?“.) Mischt diese nach den 5 Farben getrennt voneinander. Legt jetzt pro Farbe für **jeden Spieler je 2 Karten** verdeckt auf das Feld der gleichen Farbe im inneren Bereich des Spielplans.

Alle übrigen Karten der Epoche I legt ihr zurück in die Schachtel. Die Karten der Epochen II und III benötigt ihr erst später im Spiel, siehe Seite 10.

Hinweis: Es bleiben immer mehr lila Karten übrig als bei den anderen Farben.

1. Spiel: Verwendet nur die lila Karten **ohne Symbol**.

In späteren Spielen verwendet ihr **zusätzlich** die Karten mit **★** auf der Vorderseite.



3 Sortiert die **25 Kolonien** nach ihren Werten unten links: und mischt die 5 Stapel einzeln. Legt dann pro Stapel **so viele Kolonien wie Spieler mitspielen** neben den Spielplan.

Achtet darauf, dass immer die Seite mit den **Münzen nach oben** zeigt und kein Mitspieler die untere Seite sieht. Legt die restlichen Kolonien ungesehen zurück in die Schachtel. Wie eine Kolonie aufgebaut ist, findet ihr auf Seite 6.



4 Die **Münzen** und die **10er-Plättchen** legt ihr als unbegrenzten Vorrat neben dem Spielplan bereit. Den **Punkteblock** benötigt ihr erst bei der Schlusswertung, siehe Seite 10. Ihr könnt ihn also zunächst beiseitelegen.



Material

162 Epochenkarten, *nachfolgend nur Karten genannt* (je 10 pro Epoche und Farbe, Ausnahme lila: 14 pro Epoche)



5 Startkarten

5 Epochenübersichten

20 Holzfiguren (je 5 pro Farbe)

62 Münzen (34×1er-, 18×5er-, 10×10er-Münzen)

40 Bonusplättchen (je 10 pro Farbe)

48 10er-Plättchen

25 Kolonien

10 goldene Siegel

5 Spielertableaus

1 Spielplan (5 Puzzleteile und Rad)

1 Punkteblock

Das Spielermaterial

Jeder von euch nimmt sich nun ein **Spielertableau** mit einem **Wappentier** seiner Wahl (Affe, Drache, Löwe, Pegasus oder Skarabäus) und legt es vor sich aus.

Außerdem mischt einer von euch die **Startkarten** und teilt an jeden Spieler zufällig eine davon aus.

1. Spiel: Verwendet bitte **Seite A**. In späteren Spielen darf sich jeder Spieler die Seite aussuchen.

Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler Folgendes:

- 1 Epochenübersicht
- 8 Bonusplättchen (je 2 pro Farbe) 
- 2 goldene Siegel 
- 4 Holzfiguren (je 1 pro Farbe) 



Wie ist ein Spielertableau aufgebaut?



Werte der Startkarte einstellen und Münzen nehmen

Eine Startkarte gibt jedem Spieler Folgendes:

Startgeld

So viele Münzen nimmst du dir zu Spielbeginn aus dem Vorrat:
Hier sind es 8 Münzen.

Initiative

Die Initiative bestimmt, welche Spieler im Laufe des Spiels Startspieler werden, mehr dazu auf Seite 4 „**Startspieler vergeben und Rad einstellen**“. Hier ist die Initiative 2.



Werte

Es gibt 4 verschiedene Werte: Einkommen (Gelb), Militär (Rot), Kultur (Blau) und Ernährung (Grün). Du platzierst jetzt die Holzfiguren (Gelb, Rot, Blau, Grün) der jeweiligen Leisten auf deinem Spielertableau auf das Feld mit dem Wert, den deine Startkarte angibt. Diese Positionen der Holzfiguren geben den Wert deiner jeweiligen Leiste an. Hier 2 Einkommen, 1 Militär, 3 Kultur und 4 Ernährung.



Einführung und Ziel des Spiels

Hadara entführt dich in die Welt der Kulturen und Länder dieser Erde. Über 3 Epochen hinweg erlebst du die Verwandlung von einer kleinen Siedlung zu einer Hochkultur.

Du willst diese Erde mit Personen besiedeln, die aus verschiedenen Kulturkreisen, Kontinenten und Zeitaltern stammen. Um deiner Zivilisation zu viel Ruhm und Ehre zu verhelfen, solltest du die Personen und Errungenschaften geschickt aussuchen. Lasse aber die Landwirtschaft, die Kultur und die militärische Macht nicht außer Acht, sonst kann es passieren, dass einer deiner Mitkonkurrenten größer und erfolgreicher wird. Wem gelingt es zuerst, eine neue blühende Hochkultur zu erschaffen?

Allgemeiner Spielablauf

Hadara verläuft über 3 aufeinanderfolgende **Epochen**. Jede Epoche ist dabei in 2 **unterschiedliche Phasen** aufgeteilt.

In **Phase A** ziehen alle Spieler **gleichzeitig** von jeweils einem Stapel 2 **verdeckte Epochenkarten**, davon kann jedoch immer **nur 1** angeworben werden. Das geht solange reihum bis jeder Spieler **1-mal** von jedem Stapel gezogen hat. Danach spielt ihr die anderen Abschnitte der Phase A (siehe *Epochenübersicht*). Dann folgt **Phase B**. In dieser Phase nehmt ihr **nacheinander je eine offene Karte**. Das geht solange reihum, bis keine Karten mehr zur Verfügung stehen. Anschließend spielt ihr die anderen Abschnitte der Phase B und geht dann zur nächsten Epoche über.



Mit Hilfe der genommenen Karten könnt ihr Einkommen erhöhen, Kolonien nehmen, Büsten meißeln, eure Bevölkerung ernähren und Siegpunkte sammeln. Die lila Karten geben euch ganz spezielle Eigenschaften.

Nach **3 Epochen** folgt die Schlusswertung. Derjenige, der dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Wie ist eine Karte aufgebaut?

Auf jeder Karte ist Folgendes abgebildet:

Kartenfarbe und Epoche

(I-III in den Farben Gelb, Rot, Blau, Grün und Lila)

Jeder Farbe ist zur besseren Erkennbarkeit ein Symbol zugeordnet. Hier ist es eine blaue Karte der Epoche I.

Preis

So viele Münzen musst du beim Anwerben dieser Karte bezahlen. Hier 3 Münzen.

Hinweis: Rote Zahlen bedeuten immer „Abgeben“.



Werte

Es gibt 4 verschiedene Werte: Einkommen , Militär , Kultur und Ernährung .

Diese Karte bringt 2 Kultur und 1 Ernährung.

Siegpunkte

Du bekommst sie am Spielende bei der Schlusswertung. Hier 2 Punkte.

Eigenschaft

Lila Karten können sowohl Werte als auch Eigenschaften haben.

Eine Erklärung der einzelnen Eigenschaften findest du auf Seite 12.



Eine Epoche

Auf der **Epochenübersicht** ist der Ablauf **einer** Epoche beschrieben. Die Phasen laufen wie folgt ab:

Phase A

Die Phase A ist in folgende 4 Abschnitte aufgeteilt:

Startspieler vergeben und Rad einstellen

In **Epoche I** wird der Spieler mit der niedrigsten Initiative auf seiner Startkarte Startspieler.



In **Epoche II** wird der Spieler mit der zweitniedrigsten Initiative Startspieler.

In **Epoche III** derjenige mit der dritt-niedrigsten Initiative. Alle Spieler, die im gesamten Spiel **nicht** Startspieler werden, nehmen sich einmalig **vor Spielbeginn** genau **1 Münze** aus dem Vorrat.

Sonderfall: Im Spiel zu zweit wird der Spieler mit der niedrigsten Initiative in Epoche I und III Startspieler. Der Spieler, der nur 1-mal Startspieler wird, nimmt sich 1 Münze.

Du stellst das Rad so ein, dass jedes Wappen auf einen Bereich zeigt.



Nachdem der Startspieler (du) der jeweiligen Epoche bestimmt ist, stellst du das Rad nach deiner Wahl ein. Dabei muss jedes Wappen auf genau einen Kartenstapel zeigen.

Zwei verdeckte Karten ziehen

Diesen Abschnitt spielt ihr alle **gleichzeitig**.

Jeder von euch zieht **2 Karten** von dem Stapel, der bei eurem Wappen liegt.

Beispiel: Dein Wappen (Affe) liegt beim roten Kartenstapel. Du ziehst also 2 Karten vom verdeckten roten Stapel.



Jetzt **musst** du **eine** der beiden Karten **offen** in den äußeren Bereich (1) des Spielplans legen.

Die zweite Karte musst du entweder anwerben (2a) oder verkaufen (2b).

Achtung: Du darfst **niemals beide Karten** in den **äußeren Bereich** legen oder beide **anwerben** oder **verkaufen**.

(1) Äußerer Bereich für rote Karten.



Die zweite Karte kannst du entweder:

(2a) **oder**

anwerben

(2b)

verkaufen.



(1) Karte in den äußeren Bereich legen

Du legst eine der beiden Karten zuerst **offen** in den äußeren Bereich des Spielplans. Die Farbe der Karte bestimmt, in welchen Bereich du die Karte legen musst. Eine rote Karte muss in den roten Bereich, eine lila Karte in den lilafarbenen Bereich usw. Das ist auch immer die gleiche Farbe, von der du die beiden Karten gezogen hast.

(2a) Karte anwerben



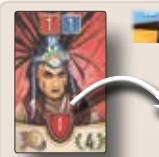
Um eine Karte anzuwerben, musst du so viele Münzen bezahlen, wie der Preis der Karte angibt. Die Münzen legst du in den Vorrat zurück.

Hinweis: Die Preisspanne der einzelnen Karten unterscheidet sich je nach Epoche. Die möglichen Preise findest du auf der Rückseite deiner Epochübersicht.

Hast du eine Karte angeworben, legst du diese unterhalb deines Spielertableaus zu der entsprechenden Farbe.



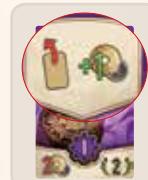
Vorrat



Auf den meisten Karten sind unterschiedliche Werte im oberen Bereich zu finden. Sobald du eine Karte angeworben hast, rückst du die Holzfiguren der entsprechenden Farben um jeweils so viele Schritte weiter, wie auf der Karte angegeben ist.

Hinweis: Du kannst zu jedem Zeitpunkt im Spiel deine Werte überprüfen und nachzählen und gegebenenfalls berichtigen.

Lila Karten haben **Werte** oder **Eigenschaften**. Hat deine angeworbene Karte eine Eigenschaft, so steht dir diese zur Verfügung, sobald du die Karte vor dir ausgelegt hast. Eine Übersicht der Eigenschaften findest du auf Seite 12.



Was passiert, wenn du das Feld 10 auf einer deiner Leisten überschreitest?

Sobald eine deiner Holzfiguren über die 10 einer Leiste kommt, nimmst du dir ein **10er-Plättchen** aus dem Vorrat und legst es an die Ausbuchtung am Ende der Leiste, die du soeben überschritten hast. Du ziehst deine Holzfigur dann wieder von vorne auf der Leiste weiter.



Achtung, der Preis einer Karte kann sich reduzieren.

Jede Karte einer Farbe, die du bereits besitzt, reduziert den Preis für eine **neue Karte dieser Farbe um 1**. Jedoch niemals unter 0, du bekommst also niemals Münzen zurück.

Du legst die neue Karte so über die anderen Karten, dass die Symbole oder Werte oben noch zu erkennen sind.

Der Preis dieser Karte (5 Münzen) reduziert sich für dich um 2 Münzen, da du bereits 2 blaue Karten vor dir ausliegen hast.

Insgesamt musst du zum Anwerben der Karte nur noch 3 Münzen bezahlen. Du legst die Karte dann wie im Bild gezeigt über die anderen Karten.



(2b) Karte verkaufen

Anstatt eine Karte anzuwerben, darfst du sie auch verkaufen. Dabei legst du die Karte verdeckt auf den **Ablagestapel neben dem Spielplan**. (Gibt es noch keinen Ablagestapel, bildest du einen.) Die abgelegten Karten sind aus dem Spiel und können in dieser Partie nicht mehr angeworben werden.

Dann nimmst du dir so viele Münzen aus dem Vorrat, wie auf der Rückseite der Karte angegeben sind:

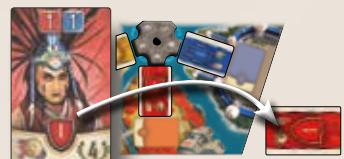
- **Epoche I:** 2 Münzen
- **Epoche II:** 3 Münzen
- **Epoche III:** 4 Münzen



Beispiel:

Du verkauftst diese Karte und legst sie auf den Ablagestapel neben dem Spielplan.

Da es eine Karte aus **Epoche I** ist, nimmst du dir 2 Münzen aus dem Vorrat.



Rad drehen

Nachdem jeder Spieler eine Karte zurückgelegt und die andere entweder angeworben oder verkauft hat, drehst du (der Startspieler) das Rad in der Mitte des Spielplans um genau 1 Segment im Uhrzeigersinn weiter. Jedes Wappen liegt damit bei einem anderen Stapel. Danach beginnt ihr wieder mit dem Abschnitt

„**Zwei verdeckte Karten ziehen**“. Das wiederholt ihr so lange, bis **keine verdeckten Karten** mehr im inneren Bereich des Spielplans ausliegen.

Hinweis: Jeder Spieler zieht also von jeder Kartenfarbe jeweils einmal 2 Karten.

Nehmt nun die Epochenübersicht zur Hand und spielt folgende 3 Abschnitte nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

Einkommen



Du (der Startspieler) beginnst und nimmst dir so viele **Münzen**, wie deine Holzfigur auf deiner **Einkommensleiste** des Spielertableaus angibt.

Danach sind reihum alle Mitspieler an der Reihe und nehmen sich ebenfalls so viele Münzen, wie ihre Holzfiguren auf der Einkommensleiste angeben.

Achtung: Du ziehst **keine** Schritte auf deiner Einkommensleiste zurück, wenn du Einkommen nimmst.

Beispiel: Deine Einkommensleiste zeigt den Wert 12. Du nimmst dir also 12 Münzen aus dem Vorrat.



Kolonie nehmen



Erfüllst du die **Voraussetzung** für eine Kolonie, darfst du jetzt **eine** Kolonie nehmen. Du darfst diese **plündern** oder dich mit ihr **verbünden**. Danach sind reihum alle Mitspieler an der Reihe und dürfen ebenfalls eine Kolonie plündern oder sich mit ihr verbünden.

Wie ist eine Kolonie aufgebaut?

Plündern/Verbünden

So viele Münzen bekommst du / oder musst du bezahlen.



Voraussetzung

So viel Militär benötigst du mindestens auf deiner Militärleiste , um eine Kolonie nehmen zu dürfen. Hier sind es 3 Militär.

Siegpunkte

Du bekommst sie am Spielende bei der Schlusswertung. Hier 2 Punkte.

Hinweis: Die Punkte auf der **Rückseite** einer Kolonie können höher sein als auf der **Vorderseite**, niemals niedriger.

Kolonie Rückseite

Werte (hier 1 Einkommen und 1 Militär)



Achtung: Du ziehst **keine** Schritte auf deiner Militärleiste zurück, du musst nur **mindestens** diesen Wert auf deiner Militärleiste erreicht haben.

Achtung: Du verlierst deine Kolonien nie, auch dann nicht, wenn du Militär auf deiner Leiste abgeben musst, siehe dazu Abschnitt „**Ernährung**“ auf Seite 9.

Außerdem musst du Folgendes beachten:

- Du darfst in jedem Abschnitt **“Kolonie nehmen”** nur **1 Kolonie** nehmen.
- Du darfst **Kolonien mit den gleichen Voraussetzungen**  nur **1-mal** nehmen.
- Du darfst die Kolonien in einer Reihenfolge deiner Wahl nehmen, wenn du die Voraussetzung dafür erfüllst.



Kolonie plündern oder verbünden?

Sobald du eine Kolonie nimmst, legst du sie links neben deinem Spielertableau ab, ohne die Rückseite anzuschauen. Dann musst du dich **sofort** entscheiden:



Du darfst die Kolonie entweder **plündern** – dann nimmst du dir die **angegebenen Münzen**.



Beispiel: Dein Militärwert  ist 19. Du kannst Kolonien bis zur **Voraussetzung 15** nehmen. Du hast bereits Kolonien  und . Du nimmst also  und entscheidest dich, die Kolonie zu **plündern**. Du nimmst dir **5 Münzen** aus dem Vorrat. Am Spielende bekommst du für diese Kolonie **8 Punkte**.



Oder du **verbündest** dich mit der Kolonie – dann musst du die angegebene Anzahl **Münzen bezahlen** – und drehest die Kolonie um. Du rückst **sofort** die angegebenen Werte mit deinen Holzfiguren auf den verschiedenen Leisten nach vorne.



Beispiel: Dein Militärwert  ist 12. Du kannst daher die Kolonie  nehmen. Du möchtest dich mit der Kolonie **verbünden** und **bezahlst 1 Münze**. Dann drebst du die Kolonie um. Du ziebst deine Holzfiguren um die Werte 2 Militär  und 1 Kultur  auf den Leisten deines Spielertableaus weiter. Am Spielende bekommst du für diese Kolonie **5 Punkte**.



Achtung: Du darfst dir die Kolonie **vor dem Umdrehen nicht anschauen!** Du weißt also nicht, welche Werte verbessert werden würden. Außerdem darfst du dich im Nachhinein **nicht umentscheiden!** Einmal geplündert oder verbündet, bleibt dieser Zustand bis zum Spielende bestehen.

Büste meißeln

Du beginnst und darfst eine Büste meißeln. Auf deinem Spielertableau sind **4 Büsten** aufgedruckt.

Damit du eine Büste meißeln kannst, musst du die **Voraussetzung** dazu erfüllen. Danach sind reihum alle Mitspieler an der Reihe und dürfen ebenfalls eine Büste meißeln.



Wie ist eine Büste aufgebaut?

Voraussetzung

So viel Kultur benötigst du **mindestens** auf deiner Kulturleiste , um eine Büste meißeln zu können. Hier sind es **6 Kultur**.



Siegpunkte

Du bekommst sie am Spielende bei der Schlusswertung. Hier **4 Punkte**.

Belohnung

Hier musst du ein Bonusplättchen einsetzen. Je nach Plättchen bekommst du einen Bonus.

Achtung: Du ziebst **keine** Schritte auf deiner Kulturleiste zurück, du musst nur **mindestens** diesen Wert auf deiner Kulturleiste erreicht haben.

Achtung: Du verlierst deine Büste nie, auch dann nicht, wenn du Kultur auf deiner Leiste abgeben musst, siehe dazu Abschnitt „**Ernährung**“ auf Seite 9.

Meißelst du eine Büste, musst du ihr eines deiner **freien Bonusplättchen** zuordnen.

Du darfst wählen, ob du das Bonusplättchen mit der **Vorderseite** (Einkommen , Militär , Kultur  und Ernährung ) oder der **Rückseite** (Siegpunkt  11) verwenden möchtest.

Das Bonusplättchen legst du in die Einbuchtung bei der Büste. Du zeigst so an, dass diese Büste nun gemeißelt ist und bekommst sofort einen Bonus dafür:

Vorderseite: Das Bonusplättchen gibt an, auf welcher Leiste du weiterrücken darfst. Du rückst deine Holzfigur auf dieser Leiste um so viele Felder weiter, wie auf der Büste angegeben ist.

Rückseite: Es passiert weiter nichts. In der **Schlusswertung** bekommst du zusätzlich zu den normalen Punkten der Büste so viele Punkte, wie bei der Belohnung auf der Büste angegeben ist. Siehe dazu **Schlusswertung Seite 10**.

Außerdem musst du Folgendes beachten:

- Du darfst in jedem Abschnitt „**Büste meißeln**“ nur **1 Büste** meißeln.
- Du darfst **jede Büste** nur **1-mal** meißeln.
- Du darfst die Büsten in einer Reihenfolge deiner Wahl meißeln, wenn du die **Voraussetzung** dafür hast.
- Eine einmal gemeißelte Büste darfst du für den Rest der Partie nicht mehr verändern.

Danach endet die Phase A. Ihr geht zu **Phase B** über. Der Startspieler ändert sich nicht.

Phase B

Eine offene Karte nehmen (Jetzt spielt es **keine** Rolle, wie das Rad eingestellt ist.)

Du beginnst und nimmst dir **eine Karte** deiner Wahl, die **offen** oben auf einem der 5 Stapel (im äußeren Bereich) aufliegt.

Achtung: Dabei darfst du die Stapel nie durchsuchen, sondern musst immer die Karte nehmen, die oben auf dem jeweiligen Stapel liegt.

Wie in **Phase A** im Abschnitt „**Zwei verdeckte Karten ziehen**“, musst du diese Karte nach denselben Regeln entweder **anwerben** oder **verkaufen**, siehe Seiten 4–6. (Du darfst die Karte aber nicht wieder in den äußeren Bereich zurücklegen.)

Nachdem du eine Karte angeworben oder verkauft hast, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das geht so lange reihum, bis **keine Karte** mehr auf dem Spielplan ausliegt. Jeder von euch kommt also 5-mal an die Reihe.

Nehmt nun wieder die Epochenübersicht zur Hand. Die folgenden **3 Abschnitte** spielt ihr genau wie in **Phase A**. Siehe dazu die Seiten 6–8.

Einkommen (wie in Phase A, siehe Seite 6) 

Kolonie nehmen (wie in Phase A, siehe Seite 6 und 7) 

Büste meißeln (wie in Phase A, siehe Seite 7 und 8) 

Danach geht es wie auf der Epochenübersicht beschrieben mit dem Abschnitt „**Ernährung**“ weiter.

Beispiel: Dein Kulturwert  ist 13. Du willst die Büste  12 meißeln. Du entscheidest dich für das -Bonusplättchen und legst dieses in die Einbuchtung der Büste. Du rückst auf deiner Einkommensleiste sofort um 3 Felder weiter.



Beispiel: Dein Kulturwert  ist 20. Du willst die Büste  20 meißeln. Du entscheidest dich für das -Bonusplättchen, legst aber die Rückseite  mit dem Siegpunkt in die Einbuchtung der Büste. Am Spielende bekommst du zu den normalen **14 Punkten** noch **4 Punkte** zusätzlich.



Beispiel: Du nimmst 1 Karte vom offenen lila Stapel.



Du musst die Karte entweder: anwerben **oder** verkaufen.



Ernährung

Jede Karte erhöht deinen Nahrungsbedarf um 1. Zähle die Anzahl deiner Karten in deiner Kartenablage zusammen. (Die Startkarte zählt nicht mit.) Diese Anzahl vergleichst du mit dem Wert deiner Nahrungsleiste.

 Ist der Wert deiner Nahrungsleiste  **gleich groß oder größer** als die Anzahl der Karten, ist dein Volk ernährt und der Abschnitt ist für dich abgeschlossen.

Beispiel: Dein Volk ist ernährt! Da der Wert deiner Nahrungsleiste (hier 9) **größer** ist, als die Anzahl deiner Karten (hier 6).



 Ist der Wert deiner Nahrungsleiste  **geringer**, musst du so lange Karten aus deiner Auslage entfernen, bis der Wert deiner Nahrungsleiste mindestens gleich groß ist. Du darfst **frei wählen**, welche Karten du entfernst und legst diese auf den verdeckten Ablagestapel neben dem Spielplan. Deine Mitspieler vergleichen reihum ebenfalls die Werte ihrer Nahrungsleisten mit der Anzahl ihrer Karten und entfernen gegebenenfalls Karten.

Beispiel: Dein Volk ist **nicht** ernährt! Da der Wert deiner Nahrungsleiste (hier 6) **geringer** ist, als die Anzahl deiner Karten (hier 7). Du **musst 1 Karte entfernen**.



 **Achtung:** Beim Entfernen einer Karte musst du **alle abgebildeten Werte der jeweiligen Karte** auf den Leisten zurückziehen.

Entfernst du Karten mit **Eigenschaften**, darfst du diese ab sofort **nicht** mehr **nutzen** bzw. musst **Werte**, die du über ihre Eigenschaften erhalten hast **zurückziehen**.

Du erhältst beim Entfernen der Karten **keine Münzen** wie bei der Aktion „Karten verkaufen“.

Beispiel: Du musst 1 Karte entfernen und entscheidest dich für eine gelbe Karte. Du musst 1 Militär und 1 Einkommen auf den jeweiligen Leisten zurückziehen.



Hinweis: Es ist nicht ratsam, Karten zu entfernen, die Ernährung  bringen. Da du durch das Entfernen der Karte die Ernährung auf deiner Nahrungsleiste zurückziehen musst. Dadurch müsstest du noch weitere Karten entfernen.

Silberne und/oder goldene Siegel kaufen

Es gibt 2 Arten von Siegeln:

-  **Silberne Siegel:** Punkte für einen bestimmten Wert einer Leiste.
-  **Goldene Siegel:** Punkte für Karten-Sets.



In diesem Abschnitt darfst du Siegel kaufen. Du (der Startspieler) beginnst. Auf der Epochenübersicht ist angegeben, wie viele Münzen du bezahlen musst, um ein Siegel zu kaufen. Der Preis steigt von Epoche zu Epoche. Danach sind reihum alle Mitspieler an der Reihe und dürfen ebenfalls Siegel kaufen. **Achtung:** Du darfst in der gesamten Partie insgesamt maximal 2 silberne und 2 goldene Siegel kaufen. Du darfst mehrere Siegel gleichzeitig kaufen.

Silberne Siegel:

Kaufst du ein silbernes Siegel, legst du dazu eines deiner Bonusplättchen (Einkommen , Militär , Kultur  und Ernährung ) in die Einbuchtung deines Spieler-tableaus. Du bekommst dann in der Schlusswertung (Seite 10) **halb so viele Punkte** wie der Wert, den deine **Holzfigur auf der Leiste** des gewählten Bonusplättchens zeigt. (Halbe Punkte aufrunden.)

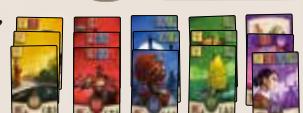
Beispiel: Du kaufst ein silbernes Siegel . Du legst dein -Bonusplättchen in die Einbuchtung. Am Spielende bekommst du Punkte für den Wert deiner 

Goldene Siegel:

Die beiden goldenen Siegel liegen zu Spielbeginn neben deinem Spielertableau aus. Kaufst du ein goldenes Siegel, legst du es auf eines der Felder deines Spieler-tableaus. Du bekommst dann in der Schlusswertung (Seite 10) pro Set aus **5 unterschiedlich farbigen Karten** jeweils **7 Punkte**. (Hast du beide goldenen Siegel gekauft, bekommst du also 14 Punkte pro Set.)

Beispiel: Du kaufst ein goldenes Siegel  und legst es auf dein Spieler-tableau.

Du hast am Spielende **3 Sets** aus je 5 unterschiedlich farbigen Karten, du bekommst also **21 Punkte**.



Eine neue Epoche

Nach **Epoche I** fahrt ihr mit **Epoche II** fort, danach mit **Epoche III**, dann endet das Spiel.

Ihr müsst für eine neue Epoche neue Karten auslegen, dies verläuft genau wie in **Epoche I**. Ihr nehmt die Karten der **Epoche II** bzw. **III** und legt wieder für **jeden Spieler 2 Karten pro Farbe** verdeckt im inneren Bereich des Spielplans aus.

Die übrigen Karten legt ihr ungesehen in die Schachtel zurück, diese benötigt ihr in dieser Partie nicht.

Hinweis: Wie schon in **Epoche I**, gibt es auch in den anderen Epochen mehr lila Karten als Karten anderer Farben.

1. Spiel: Verwendet wie bereits in **Epoche I** nur die lila Karten ohne Symbol. In späteren Spielen verwendet ihr **zusätzlich** die Karten mit .

Die neue Epoche beginnt wieder mit **Phase A**, Abschnitt „**Startspieler vergeben und Rad einstellen**“ (ab Seite 4). Danach spielt ihr wieder die einzelnen Abschnitte der Phasen A und B (siehe **Epochenübersicht**).

Habt ihr bereits **Epoche III** gespielt, folgt das **Spielende** und die **Schlusswertung**.

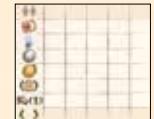
4-Personenspiel: Für **Epoche II** legt ihr wieder für jede Farbe jeweils **8 Karten** aus.



Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, nachdem ihr die **Phase B** der **Epoche III** abgehandelt habt. Es folgt die Schlusswertung.

In der Schlusswertung bekommst du nun Punkte. Dazu nimmst du dir den **Punkteblock**. Zunächst trägst du für jeden Spieler dessen Namen oben in der ersten Zeile in die Felder ein, danach trägst du Zeile für Zeile für jeden Spieler die jeweiligen Punkte wie folgt ein:



• Kolonien

Du bekommst die Punkte, die auf deinen Kolonien unten rechts angegeben sind.



$2+5+8+11$ Punkte= **26 Punkte**

• Büsten

Du bekommst die Punkte für deine gemeißelten Büsten. Wenn du bei einem Bonusplättchen die Rückseite mit den Punkten  gewählt hast, bekommst du jetzt auch diese Punkte.



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

• Silberne Siegel

Du bekommst die Punkte für deine silbernen Siegel (je nach Bonusplättchen (, , , ) einen halben Punkt je Wert der entsprechenden Leiste). Hast du halbe Punkte, dann runden du sie bei jedem silbernen Siegel einzeln auf.



Militärwert  27; $27\times 0,5=13,5$: aufrunden= **14 Punkte**



Einkommen  18; $18\times 0,5=9$ Punkte

• Goldene Siegel

Du bekommst die Punkte für jedes deiner goldenen Siegel (7 Punkte für jedes Set aus 5 unterschiedlich farbigen Karten).



3 Sets; $3\times 7=21$ Punkte

• ausliegende Karten

Du zählst die Punkte all deiner angeworbenen Karten (unten rechts) zusammen.



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

• übriges Geld

Für je 5 Münzen, die du nun abgibst, erhältst du 1 Punkt.



Du hast 11 Münzen. Du gibst 2×5 Münzen ab und bekommst dafür **2 Punkte**. (1 Münze behältst du für einen möglichen Gleichstand.)

Anschließend zählst du für jeden Spieler einzeln die Punkte zusammen und trägst die Summe in die unterste Zeile des Punkteblocks ein. Derjenige Spieler, der am meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Gleichstand

Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, so gewinnt derjenige unter ihnen, der mehr Münzen übrig hat. Herrscht noch immer ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Sortierung des Einsatzes

Die **Münzen**  legt ihr (in einer Ziptüte) in dieses Fach.

Alle **Kolonien** stellt ihr mit der Spitze nach unten in dieses Fach.

Sortiert sie nach ihren Werten:  Dann sind sie schon für das nächste Spiel bereit.

Der **Sortierstreifen** hilft euch dabei die Karten einzusortieren.

Die **Epochenkarten** sortiert ihr nach **Farben** und **Epochen** getrennt. 5 Kartenfächer bleiben erst einmal leer.

Die **10er-Plättchen**  legt ihr (in einer Ziptüte) in dieses Fach.

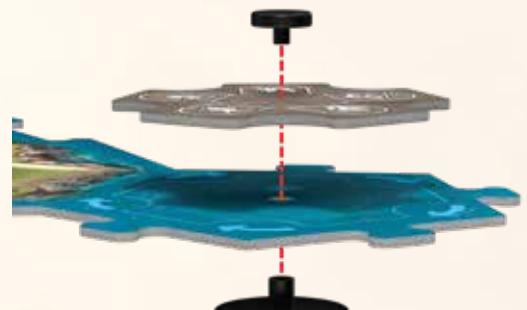
Wir empfehlen für **jeden Spieler** eine Ziptüte mit folgendem Material zu packen: **4 Holzfiguren** 

8 Bonusplättchen  und **2 goldene Siegel** 

Diese legt ihr zusammen mit den **Startkarten**  in dieses Fach.

Den **Punkteblock** legt ihr dann über das Spielermaterial.

Installation Rad



Für die **Spielertableaus** gibt es eine Vertiefung. Dort legt ihr, wie abgebildet, jeweils 2 Spielertableaus nebeneinander.

Die **5 Teile des Spielplans** legt ihr anschließend ganz oben auf.



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

Für viele gute Tests, Kritik und Anregungen, bedankt sich der Verlag herzlich bei den fleißigen Testspielern auf diversen Events, Spieleabenden und natürlich den regulären Treffen. Viele tolle Anregungen sind entstanden, und wir freuen uns jedes Mal aufs Neue, mit Euch zu spielen. Vielen Dank!

Benjamin Schwer bedankt sich ebenfalls bei allen fleißigen Testern und ganz besonders bei seiner Familie.

Fehlt etwas? Bei Materialproblemen wendet euch bitte an: service@cundco.de

Mehr Informationen oder Regelfragen? Schaut doch mal hier: www.hans-im-glueck.de

War's das schon? Vermutlich nicht, Mini-Erweiterungen und tolle Extras findet ihr hier: www.cundco.de

Regelleser: *Gregor Abraham, Jochen Grasse, Klaus Knechtskern*



Übersicht der lila Karten

Sobald du eine lila Karte vor dir auslegst, steht dir die Eigenschaft zur Verfügung. Diese gilt dann so lange, wie die Karte vor dir ausliegt.

(1. Spiel: nur lila Karten ohne Symbol. Spätere Spiele: alle lila Karten, auch .)

Preisspanne aller Karten (auch anderer Farben):



Epoche I: Erstes Spiel



Immer wenn du **1 Karte verkaufst**, nimmst du dir **1 Münze mehr** als auf der Kartenrückseite angeben.



Du musst dieser Karte sofort eines deiner **Bonusplättchen**-Vorderseiten , ,  zuordnen. Du bekommst dann sofort **2 Schritte** auf der entsprechenden Leiste.

Hinweis: Entfernst du diese Karte, ziehst du die Schritte zurück, legst das zugeordnete Bonusplättchen aber vor dir ab. Es ist wieder frei.

Epoche I: Spätere Spiele



Es gibt für die vier Farben (Gelb, Rot, Blau, Grün)

jeweils **1 lila Karte** mit dieser Eigenschaft.

Jede bereits vor dir ausliegende Karte der entsprechenden Farbe und jede zukünftige gibt dir **1 zusätzlichen Schritt** auf der zugehörigen Leiste (, , , ).



Beispiel: Du wirbst diese lila Karte an. Da du bereits **2 grüne Karten** vor dir ausliegen hast, gehst du **2 Schritte** auf deiner Nahrungsleiste  weiter.

Hinweis: Entfernst du eine Karte der vier Farben (Gelb, Rot, Blau, Grün), bei der du einen zusätzlichen Schritt erhalten hast, musst du diesen ebenfalls zurückziehen.

Epoche II: Erstes Spiel



Immer, wenn du künftig eine Kolonie nimmst, bekommst du **sofort 4 Münzen**. Es spielt keine Rolle, ob du die Kolonie danach plünderst oder dich mit ihr verbündest.



Siegel kosten dich weniger. Du darfst silberne Siegel  in **Epoche II für 4 Münzen** und in **Epoche III für 15 Münzen** kaufen.

Du darfst goldene Siegel  in **Epoche II für 6 Münzen** und in **Epoche III für 22 Münzen** kaufen.

Epoche II: Spätere Spiele



Wenn du im Abschnitt „**Ernährung**“ (siehe Seite 9) Karten entfernen müsstest (Wert der Nahrungsleiste geringer als Kartenanzahl), darfst du, anstatt Karten zu entfernen, **je 2 Münzen pro Karte** bezahlen, um dein Volk zu ernähren. (max. 12 Münzen, also 6 Karten pro Abschnitt).

Beispiel: Dein Wert auf der Nahrungsleiste ist 9. Du hast allerdings 11 Karten vor dir liegen. Anstatt 2 Karten zu entfernen, bezahlst du 4 Münzen.

Epoche II: Spätere Spiele



Hast du im Abschnitt „**Ernährung**“ in Phase B mehr Nahrung als du benötigst, nimmst du für **jede überzählige Nahrung 3 Münzen** (max. 12 Münzen pro Abschnitt).



Du bekommst im Abschnitt „**Einkommen**“ (Seite 6) für jede Leiste (Militär , Kultur  und Ernährung ) mit einem **größeren Wert** als deine Einkommensleiste  jeweils 2 Münzen (max. 6 Münzen pro Abschnitt).



Jede bereits gemeißelte Büste und jede zukünftige gibt dir **2 zusätzliche Schritte** auf der zugehörigen Leiste (, , , ). Büsten, denen du Siegpunkte (Bonusplättchen) Rückseiten  zugeordnet hast, zählen hier **2 Punkte** mehr.

Epoche III: Erstes Spiel



Eines deiner **silbernen Siegel** gibt dir in der Schlusswertung pro Schritt auf der gewählten Leiste (Bonusplättchen) **1 Punkt** (anstatt eines halben Punkts). Diese Punkte trägst du im Punkteblock zusammen mit den Punkten für silberne Siegel ein.



Pro **Set aus 5 verschiedenen Kartenfarben** bekommst du in der Schlusswertung jeweils **4 Punkte**. Diese Punkte trägst du im Punkteblock zusammen mit den Punkten für goldene Siegel ein.

Epoche III: Spätere Spiele



Für deine **goldenen Siegel**  (Seite 9) darfst du für **genau 1 Set eine fehlende Karte** hinzurechnen.



Du darfst pro Abschnitt „**Kolonie nehmen/ Büste meißeln**“ 2 Kolonien nehmen **und** 2 Büsten meißeln (anstatt nur eine), wenn du alle Voraussetzungen dafür erfüllst, siehe Seiten 6–8.



Für dich sind die **Voraussetzungen**, um eine **Kolonie** zu nehmen und/oder eine **Büste** zu meißeln, ab sofort um **jeweils 4 reduziert**.



Hast du nicht genug Militär, um eine **Kolonie** zu nehmen, darfst du fehlende Militärwerte ausgleichen. Für **jeweils 3 Münzen** (max. 30 Münzen pro Abschnitt). Gleicher gilt für das Meißeln von **Büsten** (ebenfalls max. 30 Münzen pro Abschnitt).

Beispiel: Dein Militärwert  ist 14. Du möchtest die Kolonie  nehmen. Deshalb bezahlst du 3 Münzen, um die Voraussetzung für diese Kolonie um 1 zu reduzieren.