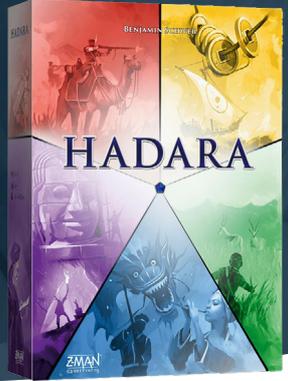




HADARA (ZMAN GAMES)



CRÉEZ VOTRE CIVILISATION À TRAVERS 3 ÂGES. RECRUTEZ DES PERSONNAGES ISSUS DE DIVERS CONTINENTS, DE CULTURES ET D'ÉPOQUES DIFFÉRENTES. VOS CHOIX VOUS PERMETTRONT DE DÉVELOPPER VOTRE FORCE MILITAIRE, VOTRE AGRICULTURE ET D'ÉTENDRE VOTRE CULTURE. IL VOUS FAUDRA GÉRER ATTENTIVEMENT VOS RESSOURCES FINANCIÈRES POUR ÊTRE À MÊME DE RECRUTER LES CITOYENS LES PLUS PERTINENTS POUR ACCROÎTRE LA RENOMMÉE DE VOTRE CIVILISATION.

1 / MISE EN PLACE



- Assemblez les 5 pièces du plateau de jeu et posez celui-ci au centre de la table.
- Prenez toutes les cartes Époque de l'Époque I. Séparez les cartes par couleur et mélangez chaque tas.
- Posez (face cachée) sur chacun des 5 emplacements du plateau, autant de cartes que de joueurs, multiplié par 2 (4 joueurs = 8 cartes/Emplacement). Les cartes et les emplacements sont de la même couleur. Défaussez les cartes restantes.
- Formez 5 piles de tuiles Colonie selon leur valeur. Mélangez les 5 piles séparément. Pour chaque pile, ne conservez que 1 tuile Colonie par joueur. Posez-les près du plateau face Monnaie et défaussez les autres.
- Formez une réserve avec les pièces et les marqueurs +10.

- Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau Joueur (Blason différents illustrés en haut à droite) :
- 8 jetons Bonus (2 de chaque couleur)
- 2 Sceaux dorés
- 4 pions en bois. Placez-les au début de chaque piste de la couleur correspondante
- 1 carte Départ distribuée au hasard. Utilisez la face A pour vos premières parties :
 - » L'initiative détermine l'ordre du tour des joueurs
 - » Prenez dans la réserve le nombre de pièces indiqué
 - » Déplacez vos 4 pions sur les cases correspondant aux valeurs indiquées sur votre carte Départ



2 / TOUR DE JEU



HADARA SE DÉROULE SUR 3 ÉPOQUES SUCCESSIVES. CHAQUE ÉPOQUE SE DÉCOMPOSE EN 2 PHASES DISTINCTES.

PHASE A :

1) DÉTERMINER LE 1ER JOUEUR

- Pour l'Époque I : numéro d'initiative le plus bas. Époque II : deuxième numéro d'initiative le plus bas. Époque III : troisième numéro d'initiative le plus bas.
- Le 1^{er} Joueur de l'Époque I installe la roue comme il le souhaite, chaque Blason étant orienté vers une pile de cartes bien précise.

2) PIOCHER 2 CARTES

- Tous les joueurs piochent simultanément 2 cartes de la pile désignée par son Blason.
- Choisissez 1 des deux cartes pour au choix :
 - **L'acheter :**
 - » Dépensez le nombre de pièces indiqué. Posez-la sous la barre colorée correspondante de votre plateau Joueur.
 - » Avancez le(s) pion(s) de la couleur correspondante du nombre de cases indiqué sur la carte.
 - » Si votre pion franchit la case 10, prenez un marqueur +10 et placez-le dans l'encoche à l'extrémité de la piste. Ramenez votre pion au début de la piste.
 - » Réduisez le coût des cartes : Le coût est réduit de 1 pour chaque carte de la même couleur en votre possession. Coût minimum = 0.
 - **La vendre :**
 - » Défaussez la carte et prenez dans la réserve le nombre de pièces indiqué au dos de la carte (Époque I/II/III : 2/3/4 pièces).
- **La carte non choisie :** Vous devez la placer, face visible, sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.
- Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, le 1^{er} Joueur tourne la roue de 1 cran en sens horaire.
- Renouvelez l'action Piocher 2 cartes avec la pioche se trouvant en face de votre Blason. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient pioché 2 cartes dans toutes les pioches de couleur.
- Les cartes violette ne sont pas directement liées à une piste. Elles ont des capacités particulières, disponibles tant que la carte reste posée devant vous.

3) REVENUS

- Récupérez le nombre de pièces indiqué par votre pion sur la piste Revenu de votre plateau Joueur.

4) COLONIE

- Si vous remplissez la condition correspondante sur votre piste militaire, vous pouvez prendre une Colonie. Vous pouvez la piller ou faire alliance :
- **Pillage :** vous gagnez le nombre de pièces indiqué.
- **Alliance :** Sans regarder le verso de la tuile, payez les pièces demandées et retournez la tuile. Recevez immédiatement les récompenses indiquées.
- Vous pouvez prendre **uniquement** 1 Colonie lors de la Phase Colonie.
- Vous ne pouvez pas posséder plusieurs Colonies avec la même condition.
- Vous pouvez choisir les Colonies dans l'ordre de votre choix tant que vous remplissez la condition pour la prendre.

5) SCULPTER UN BUSTE

- Pour pouvoir sculpter un buste, vous devez remplir la condition correspondante
- Vous devez ensuite attribuer un de vos jetons Bonus disponibles dans l'encart prévu :
 - **Côté face :** Revenu, Militaire, Culture et Alimentation. Selon votre choix, avancez votre pion du nombre de cases indiqué.
 - **Côté pile :** Points de victoire : Vous marquerez en fin de partie les points indiqués à gauche de l'emplacement Récompense.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

PHASE B

1) PRENDRE UNE CARTE FACE VISIBLE

- Chacun leur tour, les joueurs prennent 1 carte de leur choix parmi celles posées face **visible** dans les emplacements **extérieurs**.
- Vous devez soit **acheter** soit **vendre** la carte.
- Procédez 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**.

2) REVENUS

- Idem phase A.

3) COLONIE

- Idem phase A.

4) BUSTE

- Idem phase A.

5) ALIMENTATION

- Comptez le nombre de **cartes** posées sous votre plateau *Joueur*. Comparez ce total à la valeur de votre **piste Alimentation**.
- Si vous n'avez pas assez d'*Alimentation*, vous devez alors **éliminer** des cartes de façon à ce que votre total de cartes soit égal à votre valeur en *Alimentation*. Vous perdez ainsi les capacités des cartes défaussées et devez **reculer** les **piétons** des pistes concernées.

6) ACHETER DES SCEAUX ARGENTÉS ET/OU DORÉS

- Pour acquérir un **Sceau**, vous devez payer un certain nombre de **pièces**, selon l'*Époque* du jeu. Ainsi pour les *Époques* 1/2/3, vous devez payer respectivement **4/9/20 pièces** pour les **Sceaux argentés** et **6/12/30** pour les **Sceaux dorés**.

- **Sceau argenté** : placez dans l'un des espaces libres de votre plateau un de vos jetons **Bonus** (). Lors du décompte final, vous gagnerez un nombre de points égal à la moitié de la valeur arrondi au supérieur de la piste correspondante.

- **Sceau doré** : placez-le dans l'un des espaces libres de votre plateau. Lors du décompte final, vous gagnerez 7 points par groupe de 5 cartes de couleurs différentes en votre possession.



UNE NOUVELLE ÉPOQUE

Répétez les phases A et B, mais cette fois-ci avec les cartes de l'époque II. Une fois l'époque II terminée, renouvelez les phases A et B avec les cartes de l'époque III.

3 / FIN DE PARTIE



La partie s'achève lorsque la Phase B de l'Époque III est terminée.

Colonies : Gagnez les points indiqués en bas à droite des colonies.

Bustes : Gagnez des points pour chaque buste sculpté. Si vous avez choisi le côté **point de victoire** des jetons **Bonus**, vous gagnez également les points indiqués à gauche de l'emplacement **Récompense**.

Sceaux argentés : Pour chaque **Sceau**, selon le jeton **Bonus** () choisi, ajoutez la moitié de la valeur arrondi au supérieur de la piste correspondante.

Sceaux dorés : Pour chaque **Sceau** doré, gagnez 7 points par groupe de 5 cartes de couleurs différentes dans votre jeu.

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

Argent : 1 point supplémentaire par tranche de 5 pièces en votre possession.

Le joueur qui a le plus de points, gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de pièces.

4 / CAPACITÉ DES CARTES VIOLETTE



- 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 . Avancez immédiatement de **2 cases** sur la piste correspondante.
- 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, avancez de **1 case** sur la piste correspondante.
- 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.
- Lors de l'étape **Alimentation** pour chaque carte que vous devriez éliminer pour nourrir votre peuple, vous pouvez à la place payer **2 pièces**.
- Lors de l'étape **Alimentation** si votre valeur en Alimentation est supérieure à votre total de cartes, prenez **3 pièces** par point de différence.
- Lors de l'étape **Revenu**, gagnez **2 pièces** pour chaque autre piste (Militaire/Culture/Alimentation) ayant une valeur supérieure à la piste Revenu.
- 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** illustré. Les bustes auxquels vous avez attribué le côté **Point de victoire** du jeton, vous rapportent **2 points de plus**, lors de l'évaluation finale.
- 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.
- Lors de l'évaluation finale, gagnez **4 points** par **groupes de 5 cartes de couleurs différentes**, en plus de vos éventuels points liés aux Sceaux dorés.
- 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.
- 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 »
- 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).

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr