

Speelmateriaal en Voorbereiding

Opmerking: bereid je het spel voor de eerste keer voor, bevestig het rad dan met behulp van de drukknoppen aan het speelbord. Zie de afbeelding op blz. 11 van deze spelregels.

1 Zet het 5-delige **speelbord** in een volgorde naar keuze in elkaar en leg het op tafel.

2 Neem eerst alle **tijdperkkaarten** van tijdperk I (van in totaal 3 tijdperken).

Het tijdperk is op de voor- en achterkant van elke kaart aangegeven, zie ook blz. 4, *Hoe is een kaart opgebouwd?* Sorteert de kaarten op kleur en schud de 5 stapels apart. Leg nu per kleur **2 kaarten per speler** gedekt op het veld van de betreffende kleur in het binnenste deel van het speelbord. Doe de resterende kaarten van tijdperk I in de doos. De kaarten van tijdperk II en III zijn pas later in het spel nodig, zie blz. 10.

Opmerking: er blijven meer paarse kaarten over dan kaarten van andere kleuren.

1^e spel: gebruik uitsluitend de paarse kaarten **zonder** symbool.

Gebruik in latere spellen ook de paarse kaarten met een ★ op de voorkant.

3 Sorteert de 25 **kolonies** op hun waarden linksonder: en schud de 5 stapels apart. Leg daarna per stapel **zoveel kolonies naast het speelbord als het aantal spelers.**

Let erop dat de kant met de **munt naar boven** wijst en niemand de onderkant van de kaarten ziet. Leg de resterende kolonies ongezien in de doos. Zie blz. 6 voor de opbouw van een kolonie.

Speelmateriaal

- 162 tijdperkkaarten, verder eenvoudigweg "kaarten" genoemd (per tijdperk 10 per kleur, uitzondering paars: 14 per tijdperk)
- 5 startkaarten
- 5 tijdperkenoverzichten
- 20 markeerstenen (5 per kleur)
- 62 munten (34× waarde 1, 18× 5, 10× 10)

- 40 bonusfiches (10 per kleur)
- 48 "waarde 10"-fiches
- 25 kolonies
- 10 gouden zegels
- 5 spelertableaus
- 1 speelbord (5 puzzeldelen en rad)
- 1 scoreblok
- De spelregels

Het speelmateriaal

Iedere speler neemt een **spelertableau met een dier** naar keuze (*aap, draak, leeuw, pegasus, scarabee*) en legt het voor zich neer.

Eén van de spelers schudt de **startkaarten** en geeft iedere speler er daarna één.

1^e spel: gebruik kant A. In latere spellen mag iedere speler kiezen welke kant hij gebruikt.

Verder neemt iedere speler:

- 1 **tijdperkenoverzicht**
- 8 **bonusfiches** (2 per kleur)
- 2 **gouden zegels**
- 4 **markeerstenen** (1 per kleur)

Hoe is een spelertableau opgebouwd?

Startkaart

Plaats voor latere kolonies (de speler heeft hier ruimte naar beneden voor nodig).

Latere borstbeelden (4) met elk een veld voor een bonusfiche.

Bonusfiches

Velden voor een bonusfiche bij de koop van een zilveren zegel.

Velden voor gekochte gouden zegels.

Dier

Tijdperkenoverzicht

Leg de 4 markeerstenen aan het begin van de sporen met dezelfde kleur en vorm.

Locatie voor afgelegde kaarten (een speler heeft plaats naar beneden nodig om rijen te kunnen vormen).

Waarde van de startkaart instellen en munten nemen

De startkaart van een speler geeft hem het volgende:

Startkapitaal

De speler neemt het aangegeven aantal munten aan het begin van het spel uit de voorraad: Hier zijn dat 8 munten.

Initiatief

Het initiatief bepaalt welke speler in de loop van het spel startspeler wordt. Zie ook blz. 4, *Startspeler bepalen en rad instellen*. Hier is het initiatief 2.



Waarden

Er zijn 4 verschillende waarden: inkomen , militair , cultuur en voedsel .

De speler zet elk van zijn markeerstenen nu zoveel velden op de sporen van zijn spelertableau vooruit als de op zijn startkaart aangegeven waarden. De posities van de markeerstenen geven de waarden van de betreffende sporen aan. Hier zijn dat 2 inkomen, 1 militair, 3 cultuur en 4 voedsel.



Kort speloverzicht

Hadara leidt de spelers naar de wereld van culturen en landen op aarde. Gedurende 3 tijdperken ervaren ze de ontwikkeling van een klein dorp naar een hoogcultuur.

Bevolk de aarde met personen uit verschillende beschavingen, continenten en era's. Om aan veel roem te komen, moeten de spelers de personen en hun vaardigheden handig kiezen. Ze mogen daarbij de ontwikkeling van landbouw, cultuur en militaire macht niet uit het oog verliezen. Anders kan het gebeuren dat één van je concurrenten groter en succesvoller wordt. Wie slaagt er als eerste in om een bloeiende hoogcultuur te creëren?

Algemeen spelverloop

Hadara verloopt over 3 opeenvolgende tijdperken. Elk tijdperk bestaat uit 2 fasen.

In **fase A** trekken alle spelers steeds **tegelijkertijd 2 tijdperkkaarten** van een stapel, waarvan ze er 1 mogen houden. Dit gaat door totdat iedere speler **één keer** van elke stapel heeft getrokken. Daarna volgen de andere stappen binnen fase A (zie *Tijdperkenoverzicht*). In **fase B** neemt iedere speler steeds **1 open kaart** totdat er **geen kaarten** meer beschikbaar zijn. Vervolgens handelen de spelers de andere stappen van fase B af en gaan ze door naar het volgende tijdperk.

Een speler kan met behulp van genomen kaarten zijn inkomen verhogen, kolonies nemen, borstbeelden maken, zijn bevolking voeden en punten verzamelen. Paarse kaarten bieden speciale eigenschappen. Na **3 tijdperken** volgt de eindtelling. De speler die dan de meeste punten heeft, wint het spel.

Hoe is een kaart opgebouwd?

Op elke kaart staat het volgende:

Kaartkleur en tijdperk

(I-III in de kleuren geel, rood, blauw, groen en paars)

Elke kleur heeft in het spel ook een eigen symbool. *Dit is een blauwe kaart van tijdperk I.*

Prijs

Dit is het aantal munten dat een speler moet betalen als hij de kaart wil houden. *Hier zijn dat 3 munten.*

Opmerking: rode cijfers geven altijd "afgeven" aan.



Waarden

Er zijn 4 verschillende waarden: inkomen , militair , cultuur , en voedsel .

Deze kaart geeft 2 cultuur en 1 voedsel.

Punten

De speler krijgt deze punten bij de eindtelling. *Hier zijn dat 2 punten.*

Eigenschap

Paarse kaarten kunnen zowel waarden als eigenschappen hebben.

Zie blz. 12 voor een overzicht van de afzonderlijke eigenschappen.



Verloop van een tijdperk

Het verloop van een tijdperk staat op het tijdperkenoverzicht. De fasen verlopen als volgt:

Fase A

Fase A bestaat uit 4 stappen:

Startspeler bepalen en rad instellen

In **tijdperk I** wordt de speler met het laagste initiatief startspeler.

In **tijdperk II** wordt de speler met het op één na laagste initiatief startspeler.

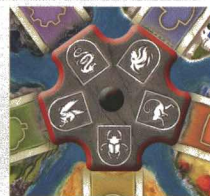
In **tijdperk III** wordt de speler met het op 2 na laagste initiatief startspeler. Iedere speler die gedurende het hele spel **geen** startspeler wordt, neemt **1 munt** uit de voorraad.

Speciale situatie: in een spel met **2 spelers** wordt de speler met het laagste initiatief startspeler in tijdperken I en III. De speler die maar 1 keer startspeler wordt, neemt dan 1 munt.

De startspeler van het betreffende tijdperk mag het rad nu vrij instellen. Daarbij moet elk dier naar 1 stapel wijzen.



Stel het rad zo in dat elk dier naar 1 categorie wijst.



Twee gedekte kaarten trekken

De spelers handelen deze stap **tegelijkertijd** af. Iedere speler trekt **2 kaarten** van de stapel waarnaar zijn dier wijst.

Voorbeeld: het dier van de speler (aap) wijst naar de rode stapel. Hij trekt dus 2 kaarten van de gedekte stapel rode kaarten.



De speler moet nu **één** van beide kaarten **open** op het daarvoor bedoelde veld aan de rand van het speelbord (1) leggen.

De tweede kaart moet hij houden (2a) of verkopen (2b).

Let op: het is **nooit** toegestaan om **beide** kaarten op het speelbord te leggen of **beide** kaarten te houden en/of te verkopen.

(1) Kaarten aan de rand leggen

De speler legt eerst één van zijn 2 kaarten **open** op het veld van de betreffende kleur aan de rand van het speelbord. Dat is altijd dezelfde kleur als de stapel waarvan hij de kaarten heeft getrokken.

(1) Buitenste veld voor rode kaarten.



De speler mag de tweede kaart:

(2a)
houden

of

(2b)
verkoopen.



Voorbeeld: de speler legt deze kaart open op het rode veld, omdat het om een rode kaart gaat.



(2a) Kaart houden

Om een kaart te houden, moet de speler zoveel munten betalen als de prijs op de kaart. Hij legt deze munten in de voorraad.

Opmerking: het prijsbereik van afzonderlijke kaarten hangt van het tijdperk af. De mogelijke prijzen staan op het tijdperkenoverzicht.

De speler legt een kaart die hij houdt onder zijn spelertableau bij de betreffende kleur. Liggen daar al kaarten, dan legt hij de nieuwe kaart er zo op dat alle symbolen en waarden aan de bovenkant zichtbaar blijven.



Aan de bovenkant van de meeste kaarten staan verschillende waarden. Zodra een speler een kaart houdt, zet hij de markeerstenen van de betreffende kleuren zoveel velden vooruit als de kaart aangeeft.



Opmerking: een speler kan zijn waarden op elk moment tijdens het spel controleren, natellen en indien nodig herstellen.

Paarse kaarten hebben waarden of eigenschappen. De eigenschap van een kaart staat de speler pas ter beschikking als hij deze houdt en voor zich heeft gelegd.
Zie blz. 12 voor een overzicht van de eigenschappen.



Wat gebeurt er als een markeersteen veld 10 passeert?

Zodra één van de markeerstenen op een spoor veld 10 passeert, neemt de speler een "waarde 10"-fiche uit de voorraad en legt het aan de uitsparing aan het einde van het betreffende spoor. Hij telt dan met zijn markeersteen aan het begin van het spoor verder.



Let op:

Heeft een speler al kaarten van een kleur die hij wil houden, dan wordt de prijs van de nieuwe kaart **1 munt lager**. De prijs kan nooit lager dan 0 worden. Een speler krijgt dus nooit geld terug.

Voorbeeld: de prijs van deze kaart (5 munten) is 2 munten lager, omdat de speler al 2 blauwe kaarten heeft liggen. Voor het houden van deze kaart hoeft hij dus maar 3 munten te betalen.



(2b) Kaart verkopen

In plaats van de kaart te houden, mag de speler deze ook verkopen. Hij legt de kaart dan **gedekt op een aflegstapel naast het speelbord**. Op deze manier afgelegde kaarten zijn definitief uit het spel. De speler neemt daarna zoveel munten uit de voorraad als op de achterkant van de kaart is aangegeven.

- **Tijdperk I:** 2 munten  
- **Tijdperk II:** 3 munten  
- **Tijdperk III:** 4 munten  

Rad draaien

Nadat iedere speler een kaart op het speelbord heeft gelegd en de andere heeft gehouden of verkocht, draait de startspeler het rad in het midden van het speelbord 1 segment met de klok mee. Elk dier wijst daardoor naar een andere stapel kaarten. De spelers starten dan weer met de stap **Twee gedekte kaarten trekken**. Herhaal de genoemde stappen totdat er **geen gedekte kaarten** meer op het binnenste deel van het speelbord liggen.

Opmerking: iedere speler heeft aan het einde van deze fase van elke kleur 2 kaarten getrokken.

Neem nu het tijdperkenoverzicht en voer de volgende stappen één voor één uit. De startspeler begint in elke stap, met de klok mee gevolgd door de andere spelers.

Voorbeeld: de speler verkoopt deze kaart en legt deze op de aflegstapel naast het speelbord. Omdat het om een kaart uit

tijdperk I gaat, neemt hij **2 munten** uit de voorraad.



De aap wijst vóór het draaien naar de stapel rode kaarten. Na het draaien wijst de aap naar de stapel gele kaarten.



Inkomen

De startspeler begint en neemt zoveel **munten** als zijn markeersteen op het **inkomstenspoor** aangeeft. Daarna zijn met de klok mee de andere spelers aan de beurt. Zij nemen ook zoveel munten als de markeerstenen op hun inkomenssporen aangeven.

Let op: een speler zet zijn markeersteen bij het nemen van inkomen **niet** terug.

Voorbeeld: het inkomstenspoor toont waarde 12. De speler neemt dus 12 munten uit de voorraad.



Kolonie nemen

Voldoet de startspeler aan de **voorwaarden** van een kolonie, dan mag hij deze nemen (niet meer dan één kolonie per fase). Hij mag de kolonie **plunderen** of er een **verbond mee sluiten**. Daarna zijn met de klok mee de andere spelers aan de beurt, die eveneens één kolonie mogen plunderen of er een verbond mee mogen sluiten.

Hoe is een kolonie opgebouwd?

Plunderen/Verbond sluiten

Zoveel munten ontvangt de speler of moet hij betalen.

Voorwaarde

De waarde op het militaire spoor  van de speler moet ten minste zo hoog zijn als die op de kolonie om deze te mogen nemen. Hier is die waarde 3.



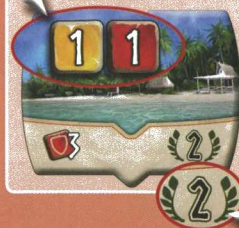
Punten

De speler krijgt deze punten bij de eindtelling. Hier zijn dat 2 punten.

Opmerking: de punten op de achterkant van een kolonie kunnen hoger zijn dan die op de voorkant, nooit lager.

Achterkant kolonie

Waarden (hier 1 inkomen en 1 militair)



Punten (hier 2)

Let op: een speler zet bij het nemen van een kolonie zijn markeersteen op het militaire spoor **niet** terug.

Let op: een speler kan een eenmaal genomen kolonie niet meer verliezen, ook niet als de waarde op zijn militaire spoor later in het spel daalt (zie blz. 9, Voedsel).

De speler moet zich verder aan de volgende spelregels houden:

- Hij mag in elke stap *Kolonie nemen* **niet meer dan één kolonie** nemen.
- Hij mag **kolonies met gelijke voorwaarden**      niet meer dan **één keer per spel** nemen.
- Hij mag kolonies in een volgorde naar keuze nemen, zolang hij aan de voorwaarden ervan voldoet.



Kolonie plunderen of er een verbond mee sluiten?

Zodra een speler een kolonie neemt, legt hij deze links naast zijn spelertableau zonder de achterkant ervan te bekijken. Daarna moet hij **direct** beslissen:

Hij mag de kolonie **plunderen**. Hij neemt dan het **aangegeven aantal munten**.



Voorbeeld: de militaire waarde  van de speler is 19. Hij kan kolonies nemen tot en met **voorwaarde 15**. Hij heeft kolonies  en  al. Hij neemt daarom  en besluit de kolonie te **plunderen**. Hij neemt **5 munten** uit de voorraad. Aan het einde van het spel krijgt hij **8 punten** voor deze kolonie.



Of hij **sluit een verbond** met deze kolonie. Hij moet dan het **aangegeven aantal munten betalen** en de kolonie daarna omdraaien. Hij zet zijn markeerstenen dan **direct** het op de kolonie aangegeven aantal velden vooruit.



Voorbeeld: de militaire waarde  van de speler is 12. Hij kan daardoor kolonie  nemen. Hij wil er een **verbond mee sluiten** en **betaalt 1 munt**. Daarna draait hij de kolonie om. Hij zet zijn markeersteen op het militaire spoor  2 velden en op het cultuurspoor  1 veld vooruit.

Aan het einde van het spel krijgt hij **5 punten** voor deze kolonie.



Let op: de speler mag de kolonie vóór het omdraaien ervan **niet bekijken!** Hij weet dus niet welke waarden er worden verbeterd. Na het omdraaien mag hij zijn beslissing **niet herzien!** De status van de kolonie blijft na de beslissing tot het einde van het spel gelijk.

Borstbeeld maken

De startspeler begint en mag een borstbeeld maken. Zijn spelertableau toont **4 borstbeelden**.

Om een borstbeeld te kunnen maken, moet hij aan bepaalde **voorwaarden** voldoen. Daarna zijn met de klok mee de andere spelers aan de beurt, die ook één borstbeeld mogen maken.



Hoe is een borstbeeld opgebouwd?

Voorwaarde

De speler heeft ten minste de aangegeven waarde op zijn cultuurspoor  nodig om een borstbeeld te mogen maken. Hier is dat 6 cultuur.



Punten

De speler krijgt deze aan het einde van het spel. Hier zijn dat 4 punten.

Beloning

De speler moet hier een bonusfiche leggen. Afhankelijk van het gekozen fiche krijgt hij een bepaalde bonus.

Let op: bij het maken van een borstbeeld zet de speler zijn markeersteen op het cultuurspoor **niet** terug.

Let op: een speler kan zijn borstbeeld niet meer verliezen, ook niet als de waarde op zijn cultuurspoor later in het spel daalt (zie blz. 9, Voedsel).

Maakt de speler een borstbeeld, dan moet hij er **één van zijn ongebruikte bonusfiches** bij leggen.

Hij mag kiezen of hij het bonusfiche met de **voorkant** (inkomen , militair , cultuur  of voedsel ) of de **achterkant** (punt ) naar boven legt.

Hij legt het fiche in de uitsparing bij het borstbeeld. Zo geeft hij aan dat dit borstbeeld gemaakt is. Hij krijgt de bonus van het fiche direct.

Voorkant: het fiche geeft aan op welk spoor de speler zijn markeersteen vooruit mag zetten. Hij zet zijn markeersteen het op het borstbeeld aangegeven aantal velden vooruit.

Voorbeeld: de cultuurwaarde  van de speler is 13. Hij wil borstbeeld  maken. Hij kiest voor het -bonusfiche en legt het in de uitsparing van het borstbeeld. Hij zet zijn markeersteen op het inkomstenspoor dus 3 velden vooruit.



Achterkant: er gebeurt verder niets. De speler krijgt bij de **eindtelling** naast de standaard punten voor het borstbeeld zoveel punten als bij de beloning op het borstbeeld is aangegeven (zie blz. 10, Eindtelling).

De speler moet zich verder aan de volgende spelregels houden:

- Hij mag per stap *Borstbeeld maken* er **niet meer dan één** maken.
- Hij kan elk van zijn borstbeelden **niet meer dan één keer** maken.
- Hij mag borstbeelden in een volgorde naar keuze maken, zolang hij aan de **voorwaarden** ervan voldoet.
- Een eenmaal bij een borstbeeld gelegd bonusfiche kan hij de rest van het spel niet meer verwijderen of omdraaien.

Voorbeeld: de cultuurwaarde  van de speler is 20. Hij wil borstbeeld  maken. Hij kiest voor het , maar legt het met de achterkant  naar boven in de uitsparing van het borstbeeld. Aan het einde van het spel krijgt hij er naast de standaard **14 punten** nog **4 punten** bij.



Fase A is daarna afgelopen. De spelers starten nu met **fase B**. De startspeler blijft gelijk.

Fase B

Een open kaart nemen (het is nu **niet** van belang hoe het rad is ingesteld)

De startspeler begint en neemt **één kaart** naar keuze van de kaarten die **open** op één van de 5 stapels aan de rand van het speelbord liggen.

Let op: het is nooit toegestaan om de stapels door te kijken. De speler moet altijd een kaart nemen die bovenop ligt.

De speler beslist dan direct of hij de kaart wil **houden** of **verkop** (volgens dezelfde spelregels als in stap *Twee gedekte kaarten trekken* van **fase A**, zie blz. 4-6). Het is niet toegestaan om de kaart op het speelbord terug te leggen. Nadat de speler de kaart heeft gehouden of verkocht, is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Dit gaat zo door totdat er **geen kaart** meer op het speelbord ligt. Iedere speler komt dus 5 keer aan de beurt.

Voorbeeld: de speler neemt 1 kaart van de stapel open paarse kaarten.



De speler moet de kaart **houden of verkopen**.



Neem nu het tijdperkenoverzicht weer. De spelers handelen de volgende **3 stappen** op dezelfde manier af als in **fase A** (zie blz. 6-8). Daarna gaat het verder zoals op het tijdperkenoverzicht beschreven.

Inkomen (gelijk aan fase A, zie blz. 6)



Kolonie nemen (gelijk aan fase A, zie blz. 6 en 7)



Borstbeeld maken (gelijk aan fase A, zie blz. 7 en 8)



Voedsel

Elke kaart verhoogt de hoeveelheid voedsel die een speler nodig heeft met 1. De startspeler telt het aantal kaarten onder zijn spelertableau (de startkaart telt niet mee) en vergelijkt dit aantal met de waarde van zijn voedselspoor.

 Is de **waarde van zijn voedselspoor**  **gelijk aan of hoger dan** het aantal kaarten, dan heeft hij zijn volk van voedsel voorzien en is deze stap voor hem afgesloten.

Voorbeeld: het volk van de speler is van voedsel voorzien! De waarde van het voedselspoor (hier 9) is **hoger** dan het aantal kaarten (hier 6).



 Is de **waarde van zijn voedselspoor**  **lager dan** het aantal kaarten, dan moet hij zolang kaarten van onder zijn spelertableau verwijderen totdat de waarde van het voedselspoor gelijk is aan het aantal kaarten. De speler mag **vrij kiezen** welke kaarten hij verwijderd. Hij legt deze op de gedekte aflegstapel naast het speelbord. De andere spelers vergelijken nu ook één voor één (met de klok mee) hun waarde van het voedselspoor met het aantal kaarten onder hun spelertableau en verwijderen eventueel kaarten.

Voorbeeld: het volk van de speler is **niet** van voedsel voorzien! De waarde van het voedselspoor (hier 6) is **lager** dan het aantal kaarten (hier 7). De speler **moet 1 kaart** verwijderen.



 **Let op:** bij het verwijderen van een kaart moet de speler **alle waarden erop inleveren** door zijn markeerstenen op de betreffende sporen terug te zetten.

Verwijdert een speler een kaart met **eigenschappen**, dan mag hij deze per direct **niet** meer gebruiken of moet hij de **waarden** die hij erdoor kreeg direct **terugzetten**. Voor het verwijderen van kaarten krijgt een speler **geen munten**.

Voorbeeld: de speler moet 1 kaart verwijderen en kiest een gele kaart. Hij moet 1 militair en 1 inkomen op zijn sporen terug.



Tip: het is niet verstandig om kaarten te verwijderen die voedsel  geven. Daardoor zakt de waarde op het voedselspoor nog verder, waardoor de speler nog meer kaarten moet verwijderen.

Zilveren en/of gouden zegels kopen

Er zijn 2 soorten zegels:

-  **Zilveren zegel:** punten voor de waarden van een bepaald spoor.
-  **Gouden zegel:** punten voor sets kaarten.

In deze stap mag een speler zegels kopen. De startspeler begint. Het tijdperkenoverzicht laat zien hoeveel munten hij moet betalen om een zegel te kopen. Elk tijdperk stijgt deze prijs. Daarna volgen (met de klok mee) de andere spelers, die ook zegels mogen kopen.

Let op: een speler mag in het hele spel ten hoogste 2 zilveren en ten hoogste 2 gouden zegels kopen. Hij mag meer zegels tegelijkertijd kopen.

Zilveren zegels:

Koopt een speler een zilveren zegel, dan legt hij een bonusfiche (inkomen , militair , cultuur  of voedsel ) in de bijbehorende uitsparing op zijn spelertableau. Hij krijgt dan bij de eindtelling (zie blz. 10) **de helft van de waarde van het met het bonusfiche gekozen spoor** aan punten (rond halve punten naar boven af).

Gouden zegels:

De 2 gouden zegels van een speler liggen aan het begin van het spel naast zijn spelertableau. Koopt hij een gouden zegel, dan legt hij het op één van de daarvoor bedoelde velden op zijn spelertableau. Bij de eindtelling (zie blz. 10) krijgt hij voor elke set van **5 kaarten van verschillende kleuren 7 punten**. Heeft een speler beide gouden zegels gekocht, dan krijgt hij 14 punten per set.

Voorbeeld: de speler koopt een zilveren zegel . Hij legt zijn -bonusfiche in de uitsparing. Aan het einde van het spel krijgt hij punten voor de waarde van zijn -spoor. Aan het einde van het spel is de waarde van zijn **militaire spoor 30**, dus hij krijgt **15 punten** voor dit zilveren zegel.



Voorbeeld: de speler koopt een gouden zegel  en legt het op zijn spelertableau. Aan het einde van het spel heeft hij **3 sets** van 5 kaarten in verschillende kleuren. Hij krijgt dus **21 punten** voor zijn gouden zegel.



Een nieuw tijdperk

Na **tijdperk I** vervolgen de spelers het spel met **tijdperk II** en daarna met **tijdperk III**. Na tijdperk III is het spel afgelopen.

De spelers moeten vóór het begin van een nieuw tijdperk nieuwe kaarten op het speelbord leggen. Dit verloopt identiek aan **tijdperk I**. De spelers nemen de kaarten van het betreffende tijdperk (II of III) en leggen weer voor **iedere speler 2 kaarten** gedekt op het binnenste deel van het speelbord.

Leg de resterende kaarten zonder ze te bekijken in de doos terug.

Opmerking: er zijn, net als in **tijdperk I**, meer paarse kaarten dan kaarten met andere kleuren.

1^e spel: gebruik net als in **tijdperk I** de paarse kaarten zonder symbool. Gebruik in latere spellen **ook** de kaarten met ★.

Het nieuwe tijdperk start weer met **fase A**, te beginnen met de stap *Startspeler bepalen en rad instellen* (zie blz. 4). Daarna lopen de spelers de afzonderlijke stappen van fasen A en B weer door (zie *Tijdperkenoverzicht*). Is **tijdperk III** helemaal afgehandeld, dan is het spel afgelopen en volgt de **eindtelling**.

In een spel met 4 spelers: leg voor **tijdperk II** weer voor elke kleur 8 kaarten neer.



Einde van het spel en Eindtelling

Het spel is afgelopen nadat **fase B** van **tijdperk III** is afgehandeld. Daarna volgt de eindtelling. Eén van de spelers neemt het **scoreblok** en vult de namen van de spelers op de bovenste regel in. Daarna vult hij voor elke speler de behaalde punten in de aangegeven categorieën in:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Kolonies

Een speler krijgt de rechtsonder op zijn kolonies aangegeven punten.



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

Borstbeelden

Een speler krijgt de bij zijn gemaakte borstbeelden aangegeven punten. Heeft hij bij een borstbeeld een bonusfiche met de puntenkant (W) naar boven gelegd, dan krijgt hij de bijbehorende punten nu ook.



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

Zilveren zegels

Een speler krijgt punten voor zijn zilveren zegels (de helft van de waarde van het bij het bonusfiche (W, R, B, G) horende spoor). Rond bij halve punten voor elk zilveren zegel afzonderlijk naar boven af.



Militaire waarde (R) 27;
 $27 \times 0,5 = 13,5$; afronden = **14 punten**



Inkomen (G) 18; $18 \times 0,5 = 9$ punten

Gouden zegels

Een speler krijgt punten voor zijn gouden zegels (per zegel 7 punten voor elke set bestaande uit 5 kaarten van verschillende kleuren).



3 sets; $3 \times 7 = 21$ punten

Kaarten onder het tableau

Een speler telt de punten (rechtsonder) op alle kaarten onder zijn tableau bij elkaar op.



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

Resterend geld

Een speler krijgt 1 punt voor elke 5 munten die hij nu afgeeft.



De speler heeft 11 munten. Hij geeft 2 x 5 munten af en krijgt **2 punten** (hij bewaart de ene munt voor een mogelijke gelijke stand).

Tel nu voor iedere speler diens punten in de verschillende categorieën bij elkaar op en vul het totaal op de onderste regel van het scoreblok in. De speler met de meeste punten wint het spel.

Gelijke stand

Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste munten overheeft. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

Hoe het spel op te ruimen

Leg de munten (bij voorkeur in een plastic zakje) in dit vak.

Zet alle kolonies met de punt naar beneden in dit vak.

Sorteer ze op waarde:
3 9 15 21 30.
Dan staan ze vast klaar voor het volgende spel.

De sorteerstrook helpt bij het sorteren van de kaarten.

Sorteer de tijdperkkaarten op kleur en tijdperk. Er blijven 5 kaartvakken leeg.

Leg de "waarde 10"-fiches (bij voorkeur in een plastic zakje) in dit vak.

We raden aan om per speler een plastic zakje met het volgende speelmateriaal te vullen: 4 markeerstenen, 8 bonusfiches en 2 gouden zegels.

Leg deze samen met de startkaarten in dit vak.
Leg het scoreblok daar bovenop.

Er is een verdieping voor de spelertableaus.
Leg daar steeds 2 spelertableaus naast elkaar (zie afbeelding).



Leg de 5 delen van het speelbord daar bovenop.



Het rad monteren



© 2019 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Auteur: Benjamin Schwer
Illustraties: Dominik Mayer
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Overzicht van de paarse kaarten

Zodra een speler een paarse kaart voor zich neerlegt, staat de eigenschap ervan tot zijn beschikking. Deze geldt zolang de kaart voor hem ligt. (1^e spel: alleen paarse kaarten **zonder symbool**. Latere spellen: alle paarse kaarten, ook ★).

Prijksbereik van alle kaarten (ook andere kleuren):



Tijdperk I: eerste spel



Elke keer dat je **1 kaart verkoopt**, neem je **1 munt meer** dan op de achterkant van de kaart is aangegeven.



Je moet direct één van je **bonusfiches** met de voorkant naar boven aan deze kaart toekennen. Je krijgt dan direct **2 stappen** op het betreffende spoor.

Opmerking: verwijder je deze kaart, dan moet je de gemaakte stappen weer inleveren. Je mag het bonusfiche weer voor je neerleggen en later eventueel opnieuw inzetten.

Tijdperk I: latere spellen



Voor elk van de 4 kleuren (geel, rood, blauw, groen) is er

1 paarse kaart met deze eigenschap. Elke al voor je liggende kaart van de betreffende kleur en elke toekomstige geeft je **1 extra stap** op het bijbehorende spoor ().



Voorbeeld: je houdt deze paarse kaart. Nu tel je hoeveel groene kaarten er voor je liggen. Dat zijn er 2, dus je krijgt 2 stappen op het voedselspoor.



Tijdperk II: eerste spel



Elk al gemaakt en elk toekomstig borstbeeld geeft je **2 extra stappen** op het bijbehorende spoor ().

Een borstbeeld met een bonusfiche waarvan de puntenkant naar boven wijst, geeft **2 extra punten**.



Zegels zijn voor jou goedkoper. Je mag zilveren zegels in **tijdperk II** voor **4 munten** en in **tijdperk III** voor **15 munten** kopen. Je mag gouden

zegels in **tijdperk II** voor **6 munten** en in **tijdperk III** voor **22 munten** kopen.

Tijdperk II: latere spellen



Moet je in de stap **Voedsel** (zie blz. 9) kaarten verwijderen (waarde op het voedselspoor lager dan je aantal kaarten), dan mag je in plaats van het verwijderen van kaarten **2**

munten per kaart betalen om je volk te voeden (max. 12 munten, dus 6 kaarten per stap).

Voorbeeld: de waarde van je voedselspoor is 9. Je hebt echter 11 kaarten. In plaats van het verwijderen van 2 kaarten betaal je 4 munten.

Tijdperk II: latere spellen



Heb je in de stap **Voedsel** in fase B meer voedsel dan je nodig hebt, dan neem je voor **elk overtollig voedsel 3 munten** (max. 12 munten per stap).



Je krijgt in de stap **Inkomen** (blz. 6) voor elk spoor (militair , cultuur en voedsel) met een **hogere** waarde dan die van je inkomenspoor **2 munten** (max. 6 munten).



Elke keer dat je vanaf nu een kolonie neemt, krijg je **direct 4 munten** extra. Het is niet van belang of je de kolonie daarna plundert of er een verbond mee sluit.

Tijdperk III: eerste spel



Eén van je **zilveren zegels** geeft je bij de eindtelling **1 punt** (in plaats van een half punt) per stap op het gekozen spoor (bonusfiche). Vul deze punten samen met die voor zilveren zegels op het scoreblok in.

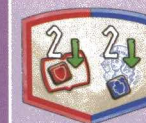


Je krijgt bij de eindtelling per **set kaarten van 5 verschillende kleuren 4 punten**. Vul deze punten samen met die voor gouden zegels op het scoreblok in.

Tijdperk III: latere spellen



Voor je gouden zegels (blz. 9) mag je deze kaart gebruiken als **vervangende kaart** voor een ontbrekende kaart in één van je sets.



Je mag per stap **Kolonie nemen** en **Borstbeeld maken** 2 kolonies nemen en 2 borstbeelden maken (in plaats van 1), zolang je aan alle voorwaarden voldoet (zie blz. 6-8).



De **voorwaarden** om een **kolonie** te nemen en/of een **borstbeeld** te maken zijn voor jou vanaf nu **4 lager**.



Voldoe je niet aan de voorwaarde om een kolonie te nemen, dan mag je ontbrekende militaire waarde compenseren. Voor **3 munten verlaag je de benodigde waarde met 1** (max. 30 munten per stap). Hetzelfde geldt voor het maken van **borstbeelden** (ook max. 30 munten per stap).

Voorbeeld: je militaire waarde is 14. Je wilt kolonie nemen. Je betaalt daarom 3 munten om de voorwaarde voor deze kolonie met 1 te verlagen.