

Benjamin Schwer



Hadara




MINDOK

Herní materiál

162 hracích karet

(5 barev, 3 epochy – po 14 fialových a po 10 v ostatních barvách pro každou epochu)


5 startovních karet 


5 přehledových karet


20 dřevěných figurek (po 5 v 4 barvách)

62 mincí (34x v hodnotě 1, 18x 5, 10x 10)

40 bonusových žetonů (po 10 v 4 barvách) 

48 žetonů pokroku +10 

25 kolonií 

10 zlatých pečeti 

5 desek hráčů

1 hrací plán (složený z 5 dílů a otočného kola)

1 bodovací zápisník



Úvod a cíl hry

Hra **Hadara** vás zavede do světa různých kultur a zemí. Ve třech epochách prožijete vzestup nového světa z malé osady až k výšinám civilizace.

Své území zabydlíte rozličnými osobnostmi, pocházejícími z různých kulturních oblastí, kontinentů i časových období. Abyste své říši zajistili co největší čest a slávu, musíte si osobnosti vybírat pečlivě. Nesmíte ovšem zanedbat ani oblast zemědělství, kulturního rozvoje či vojenské síly, jinak vás předstihnou říše konkurenční. Komu se podaří vytvořit novou, kvetoucí kulturu nejvyšší úrovně?


Poznámka: Před první partií připevněte do středu hracího plánu otočné kolo pomocí velkého plastového nýtu podle obr. na str. 11.




Příprava hry


1 Sestavte hrací plán z 5 jednotlivých dílů v libovolném uspořádání a položte jej doprostřed stolu.

2 Zamíchejte zvlášť karty každé barvy pro epochu I, vezměte od každé barvy po 2 karty na každého hráče účastnícího se partie a takto vytvořené doplňovací balíčky jednotlivých barev položte doprostřed hracího plánu na vyznačená místa. Zbylé karty vraťte do krabice, aniž by se na ně kdokoli díval. Karty pro epochy II a III přijdou do hry později (viz str. 10).



Pozor: Fialových karet je více. Zpočátku používejte pouze karty bez symbolu hvězdičky dole uprostřed .

Až se s hrou obeznámíte, můžete použít všechny fialové karty. 



3 Roztřídte destičky kolonií podle hodnot uvedených vlevo dole  a každý sloupeček zvlášť zamíchejte horní stranou vzhůru (se symboly mincí vlevo nahoře). V každém sloupečku ponechte do hry tolik destiček, kolik je hráčů ve hře, přebytečné vraťte do krabice, aby nikdo neviděl spodní stranu. Sloupečky vyložte poblíž hracího plánu stále horní stranou vzhůru.
Popis destiček kolonií viz str. 6.



4 Na vhodném místě na stole vytvořte zásobu žetonů pokroku +10  a také bank mincí . Bodovací zápisník budete potřebovat až při závěrečném vyhodnocení (viz str. 10), takže ho můžete zatím nechat stranou.

Hrací potřeby jednotlivých hráčů

Každý hráč obdrží 1 desku hráče se zvoleným erbovním zvířetem (opice, drak, lev, okřídlený kůň, skarabeus) a položí ji před sebe na stůl.

Zamíchejte startovní karty a každému hráči náhodně rozdejte jednu (zbylé vraťte do krabice).

V první partii všichni použijte stranu karty s písmenem A v pravém dolním rohu, v dalších partiích si každý může stranu zvolit libovolně.



Dále obdrží každý hráč:

- 1 přehledovou kartu
- 2 zlaté pečete 
- 8 bonusových žetonů (2 v každé barvě) 
- 4 figurky (po 1 v každé barvě) 

Popis desky hráče a rozložení materiálu na stole

startovní karta

bonusové žetony

2 stříbrné pečete, každá s 1 polem pro bonusový žeton

2 pole pro koupené zlaté pečete

přehledová karta

erb

Místo pro získané destičky kolonií

Oblast 4 soch, u každé 1 pole pro bonusový žeton

ekonomika 7 8 9 10

vojenská síla 7 8 9 10

kulturní rozvoj 7 8 9 10

zemědělství 7 8 9 10

Každou figurku postavte na první místo odpovídající stupnice.

Místa pro vykládání karet (ponechte si pod deskou dostatek prostoru)

Počáteční kapitál a úvodní nastavení hodnot

Startovní karta udává počáteční hodnoty každého hráče:

Peníze

Toto množství peněz si vezmete do začátku z banky.

Zde 8 mincí.

Iniciativa

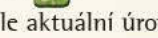
Toto číslo má význam pro stanovení začínajícího hráče, viz str. 4 „Začínající hráč a nastavení kola“.

Zde je iniciativa 2.



Pokrok

Ve hře budete sledovat úroveň pokroku ve 4 oblastech: ekonomika , vojenská síla , kulturní rozvoj  a zemědělství .

Dřevěné figurky  slouží jako ukazatele aktuální úrovně. Na začátku partie nastavte své figurky na hodnoty určené startovní kartou.

V tomto případě ekonomika 2, vojenská síla 1, kulturní rozvoj 3 a zemědělství 4.



Průběh hry

Hra **Hadara** se hraje na **3 epochy**. Každá epocha se dělí na **2 fáze**.

Ve **fázi A** si hráči současně dobírají karty z balíčků, ve **fázi B** si každý hráč vezme jednu z karet vyložených na hracím plánu (*podrobnosti viz dále*). Pomocí karet můžete zvyšovat svou úroveň pokroku ve všech oblastech, získávat kolonie, tesat sochy, živit obyvatelstvo a získávat vítězné body. Fialové karty vám navíc umožní využít speciální efekty.



Po **epoše III** následuje **závěrečné vyhodnocení** a kdo získá celkem nejvíce bodů, vyhraje.

Popis karet

Na každé kartě epochy najdete následující symboly:

Barva karty a epocha

Jak bylo uvedeno, ve hře se vyskytují karty pěti barev. Zde *modrá*. Každá karta je určena jen pro jednu ze 3 epoch. Označení najdete na obou stranách karet. Zde *karta pro epochu I*.

Cena

Toto číslo udává cenu pořízení karty. Zde *3 mince*.
Poznámka: Červená barva čísla znamená, že obnos zaplatíte.



Pokrok

Zde je pomocí symbolů uvedeno, o kolik stupňů vzroste vaše úroveň v dané oblasti.

Zde *kulturní rozvoj* o 2 a *zemědělství* o 1.

Vítězné body

Vítězné body (zde 2), které za kartu získáte při závěrečném vyhodnocení.

Efekt

Fialové karty vám umožní využívat určitý speciální efekt.

Popis všech efektů najdete na str. 12.



Průběh epochy

Fáze A

V této fázi proběhne postupně následujících 5 kroků:

Začínající hráč a nastavení kola

V **epoše I** je začínajícím hráčem ten, jehož číslo iniciativy vyznačené na startovní destičce je nejnižší.

V **epoše II** začíná hráč s druhým nejnižším číslem iniciativy, v **epoše III** hráč s dalším nejnižším číslem. Každý hráč, který nebude v průběhu hry ani jednou začínajícím hráčem, dostane ještě před začátkem hry 1 minci z banku.

Speciální případ: Při hře ve dvou bude hráč s nižším číslem iniciativy začínat v **epoše I** a **III**, soupeř v **epoše II**. Tento soupeř dostane na začátku hry jednu minci z banku za to, že začíná méněkrát.

Začínající hráč před začátkem epochy natočí kolo dle svého uvážení, ale tak, aby přesně ke každému balíčku ukazoval jeden erb.



Kolo natočené tak, aby na každý balíček ukazoval jeden erb.



Dobráni dvou karet z balíčku

Všichni hráči současně si doberou po právě 2 kartách z balíčku, na nějž ukazuje jejich erb.

Příklad: Erb s opicí ukazuje na červený balíček, příslušný hráč si tedy dobere 2 vrchní karty z tohoto balíčku.



Z těchto dvou karet **MUSÍ** každý hráč jednu vyložit na vykládací pole při obvodu hracího plánu (1), druhou si musí buď pořídít (2a), nebo prodat (2b).

Pozor: Není možné vyložit na hrací plán obě nebo si obě pořídít, obě prodat či jednu si pořídít a druhou prodat.

(1) Vyložení karty

Karta se vykládá lícem vzhůru na pole odpovídající barvy na okraji hracího plánu.

(2a) Pořízení karty

Chcete-li si kartu pořídít, musíte do banku zaplatit cenu pořízení uvedenou v levém dolním rohu karty.

Poznámka: Rozpětí cen pořízení karet v každé etapě najdete na str. 12 a na přehledvé kartě.

(1) Vykládací pole pro červenou kartu.



Druhou dobranou kartu musíte buď:
(2a) pořídít si nebo (2b) prodat.



Příklad: Jednu ze dvou dobraných červených karet vyložíte lícem nahoru na vykládací pole pro červenou kartu.



Pozor, na karty můžete dostat i slevu.

Cena pořizované karty se vždy snižuje o 1 (do minima 0) za každou kartu téže barvy, kterou již máte.

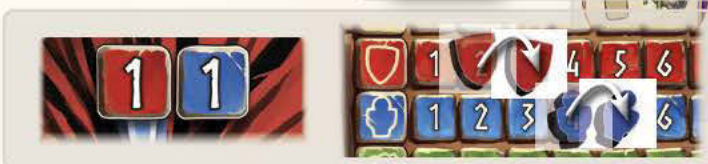
Příklad: Máte-li již dvě modré karty, bude vás pořízení této třetí stát jen 3 mince místo 5.



Pořízenou kartu vyložte před sebe na stůl ke spodnímu okraji své desky, k místu vyznačenému odpovídající barvou. Pořídíte-li si později více karet téže barvy, vykládejte je kaskádovitě přes sebe tak, aby byly vidět hodnoty pokroku na jejich horních okrajích, případně i symboly efektů.



Hned po vyložení karty upravte pozice figurek na stupnicích na své desce dle hodnot pokroku na nově vyložené kartě.



Poznámka: Budete-li karty vykládat tak, aby byly vidět hodnoty pokroku na všech vašich kartách, můžete si stavy na stupnicích kdykoli zkontrolovat.

Jak již bylo uvedeno, na fialových kartách může být kromě pokroku uveden i nějaký efekt. Ten můžete začít využívat hned od okamžiku, kdy si takovou kartu pořídíte a vyložíte ji ke své desce. Přehled všech efektů fialových karet viz str. 12.

Překročení hodnoty 10 na stupnici

Překročí-li vaše úroveň pokroku na kterékoli stupnici 10, položte k ní žeton s hodnotou +10 a figurku posuňte zase na začátek stupnice.




Takto můžete v případě potřeby k jedné stupnici přiložit i více žetonů s hodnotou +10.



(2b) Prodej karty

Rozhodnete-li se kartu prodat, vyřadíte ji ze hry, nebude jí už zapotřebí.

Za to dostanete z banku prodejní cenu (uvedenou též na rubu každé karty):

- epocha I: 2 mince 
- epocha II: 3 mince 
- epocha III: 4 mince 

Pootočení kola

Jakmile si všichni hráči doberou po dvou kartách z balíčku určeného pozici jejich erbu na kole a provedou výše uvedené kroky, otočte kolo právě o 1 segment ve směru hodinových ručiček.

Poté si opět všichni hráči doberou po dvou kartách z nově určeného balíčku a provedou znovu výše uvedené kroky (jednu kartu vyloží na plán, jednu si pořídí nebo prodají). To se opakuje tak dlouho, dokud nejsou všechny balíčky úplně rozebrány a dokud si každý hráč nevzal 2 karty z každého balíčku (tedy vždy celkem 5 různých pozic kola bez ohledu na počet hráčů).

Příklad:

Při prodeji této karty v epoše I dostanete 2 mince.



Kartu poté vyřadíte ze hry.



Erb s opicí ukazuje na červený balíček, příslušný hráč si tedy dobírá 2 červené karty. Po pootočení bude ukazovat na žlutý balíček a jako další si tedy daný hráč dobere 2 žluté.



Příjem

Každý hráč dostane z banku tolik mincí, kolik odpovídá jeho aktuální hodnotě na stupnici ekonomiky. Zásoba mincí v banku je neomezená, pokud by vám mince měly dojít, použijte vhodnou náhradu.

Stav na stupnici ekonomiky se tímto krokem samozřejmě nijak nemění.

Příklad: Tento hráč dostane z banku 12 mincí.



Kolonie

V tomto kroku si můžete vzít 1 destičku kolonie. Jako první si destičku volí začínající hráč, ostatní následují postupně po směru hodinových ručiček.


Popis destičky kolonie – Horní strana

Výnos / náklad

Zde výnos z vyplnění 3 mince / náklad za připojení 1 mince.



Podmínka k získání

Chcete-li kolonii získat, vaše vojenská síla  musí odpovídat tomuto číslu či jej převyšovat.

Vítězné body

Tyto vítězné body (zde 2) si za destičku přičtete při závěrečném vyhodnocení.

Poznámka: Hodnota vítězných bodů na spodní straně destičky může být stejná nebo vyšší.

Spodní strana

Pokrok

(zde ekonomika 1 a vojenská síla 1)



Vítězné body (zde 2)

Pozor: Abyste si mohli destičku kolonie vzít, musíte splňovat předepsané podmínky, tj. vaše aktuální hodnota vojenské síly musí být rovna podmínce uvedené v levém dolním rohu destičky kolonie nebo ji převyšovat.

Stav na stupnici vaší vojenské síly se tímto krokem nijak nemění. Destička kolonie vám už trvale zůstane, i kdyby vaše vojenská síla v budoucnu klesla (viz „Výživa lidu“ na str. 9).

Poté se musíte rozhodnout, zda kolonii **vypleníte**, nebo ji **připojíte** ke své říši. Před rozhodnutím nesmíte destičku otáčet a dívat se na spodní stranu! Toto rozhodnutí není možné do konce hry nijak přehodnotit ani vzít zpět.



Vyplenění kolonie

Destičku vyložíte horní stranou vzhůru před sebe na stůl, vlevo vedle své desky. Z banku dostanete **výnos z plenění** uvedený vlevo nahoře. Při **závěrečném vyhodnocení** si přičtete vítězné body uvedené vpravo dole. Po zbytek hry již destičku neotáčejte (*u vypleněné kolonie se již nedozvíte, co by vám bylo přineslo její připojení!*)



Příklad: Vaše aktuální vojenská síla 🇬🇧 je 19. Můžete si proto vzít jakoukoli destičku kolonie s podmínkou získání až 15. Kolonie s podmínkou 🇬🇧 a 🇬🇧 už máte, vezmete si tedy kolonii s podmínkou 🇬🇧 a rozhodnete se ji vyplenit. Z banku hned dostanete 5 mincí a při závěrečném vyhodnocení za tuto kolonii získáte 8 bodů.



Připojení kolonie

Nejprve zaplatíte do banku cenu za připojení, poté destičku otočíte spodní stranou vzhůru a vyložíte před sebe na stůl, vlevo od své desky. Následně upravíte stavy na stupnicích podle vyznačených hodnot pokroku. Při závěrečném vyhodnocení získáte body uvedené vpravo dole.



Příklad: Vaše aktuální vojenská síla 🇬🇧 je 12. Můžete si proto vzít destičku kolonie s podmínkou 🇬🇧. Rozhodnete se ji připojit, zaplatíte 1 minci a otočíte destičku spodní stranou vzhůru. Vaše vojenská síla 🇬🇧 vzroste o 2 a kulturní rozvoj 🇬🇧 o 1, což hned zaznamenáte posunutím figurek na stupnicích na své desce. Při závěrečném vyhodnocení získáte za tuto kolonii 5 bodů.



SHRNUTÍ

- V každém kroku „Kolonie“ si směte vzít nejvýše 1 destičku kolonie.
- V průběhu hry si můžete vzít nejvýše 1 destičku každé hodnoty 🇬🇧 🇬🇧 🇬🇧 🇬🇧 🇬🇧 🇬🇧 🇬🇧.
- Destičky si můžete brát v libovolném pořadí, nemusíte si vzít tu, jejíž podmínku splňujete nejtěsněji.
- Stav vaší kolonie (vypleněná/připojená) se do konce hry nemění.
- Před rozhodnutím o vyplenění či připojení není dovoleno nahlížet na spodní stranu destičky kolonie.

Sochy



V tomto kroku můžete vytesat 1 sochu ze čtyř možných, předtěstěných na každé desce hráče. Tento krok mohou provádět všichni hráči současně.



Popis sochy

Podmínka

Zde musí být hodnota vašeho kulturního rozvoje 🇬🇧 alespoň 6, abyste mohli sochu vytesat.



Vítězné body

Tyto body obdržíte za vytesanou sochu při závěrečném vyhodnocení. Zde 4.






Odměna

Sem musíte umístit svůj bonusový žeton. Podle něj získáte odměnu.

Abyste mohli sochu vytesat, musíte splňovat předepsané podmínky, tj. váš **kulturní rozvoj** musí aktuálně odpovídat uvedenému číslu nebo jej převyšovat.

Stav na stupnici kulturního rozvoje se tímto krokem nijak nemění. Socha vám už trvale zůstane, i kdyby váš kulturní rozvoj v budoucnu klesl (viz „**Výživa lidu**“ na str. 9).




V okamžiku vytesání sochy musíte na vyznačené políčko umístit jeden svůj bonusový žeton, který máte dosud k dispozici.

Můžete se rozhodnout, zda bonusový žeton vyložíte na políčko sochy vzhůru **licovou stranou** (ekonomika , vojenská síla , kulturní rozvoj , zemědělství , nebo stranou **rubovou** (vítězný bod ).

Žeton v políčku označuje vytesanou sochu a zůstane zde ležet do konce hry – toto rozhodnutí není možné po zbytek hry nijak přehodnotit ani vzít zpět.

Licová strana: Bonusový žeton určuje, v jaké oblasti vám vytesaná socha přinese pokrok. Hned posuňte patřičnou figurku o počet polí určený číslem vedle políčka pro žeton.

Rubová strana: V tuto chvíli žádný bonus nedostanete. Při **závěrečném vyhodnocení** obdržíte navíc k bodům za sochu samotnou i tolik vítězných bodů, kolik udává číslo vedle políčka pro žeton. Viz **závěrečné vyhodnocení na str. 10**.

Příklad: Váš kulturní rozvoj  je na úrovni 15. Rozhodnete se vytesat sochu s podmínkou . Na políčko pro bonusový žeton vyložíte žeton ekonomiky  a hned posunete figurku na svoji stupnici ekonomiky o 3 pole dále, na hodnotu 18.



Příklad: Váš kulturní rozvoj  je na úrovni 20. Rozhodnete se vytesat sochu s podmínkou  a použít žeton vojenské síly , avšak rubovou stranou  vzhůru. Při závěrečném vyhodnocení za tuto sochu získáte jak 14 bodů předtištěných na desce, tak i další 4 body díky bonusovému žetonu.



SHRnutí

- V každém kroku „Sochy“ smíte vytesat nejvýše 1 sochu.
- Každou svoji sochu můžete v průběhu hry vytesat **maximálně jednou**.
- Sochy můžete tesat v libovolném pořadí, není třeba vytesat vždy tu, jejíž podmínku splňujete nejtěsněji.
- Jednou vytesanou sochu nelze do konce hry měnit.

Tím končí fáze A. Začínající hráč se nemění.

Fáze B

Tato fáze probíhá v následujících 6 krocích:

Dobráni vyložených karet

V tomto kroku nemá natočení kola žádný význam. Začínající hráč si vybere 1 kartu libovolné barvy z 5 vrchních karet vyložených na hracím plánu. **JE POVINNÉ** si brát vždy vrchní kartu a **NENÍ DOVOLENO** nahlížet, jaké karty leží pod ní.


Podle pravidel uvedených výše (viz str. 4–6) si musí vybranou kartu buď **pořídít**, nebo ji **prodat**. Poté je na řadě další hráč po směru hry. Takto postupujte, dokud nejsou všechny karty na plánu rozebrány (každý hráč tedy přijde na řadu přesně 5x).


Příklad: Hráč si bere vrchní vyloženou fialovou kartu.




Kartu si musí buď pořídít, nebo prodat.



Příjem (dle stejných pravidel jako ve fázi A, viz str. 6) 

Kolonie (dle stejných pravidel jako ve fázi A, viz str. 6 a 7) 

Sochy (dle stejných pravidel jako ve fázi A, viz str. 7 a 8) 

Výživa lidu

Nyní musíte populaci své říše živit. Spočítáte všechny své karty vyložené pod deskou hráče (*startovní karta se pochopitelně nepočítá*) a porovnáte se svou aktuální úrovní **zemědělství**.



Je-li vaše úroveň **zemědělství** **shodná** s počtem vašich vyložených karet **nebo vyšší**, lid jste uživilí a tento krok pro vás končí.

Příklad: *Populace tohoto hráče hladem nestrádá, neboť jeho aktuální stav zemědělství je 9 a na stole má 6 vyložených karet.*



Je-li úroveň **zemědělství** **nižší**, musíte odhodit libovolnou svou kartu či karty, aby počet zbylých karet odpovídal aktuální úrovni. Odhozené karty vyřadíte ze hry.

Příklad: *Tento hráč svůj národ neuživí – aktuální stav jeho zemědělství je 6, ale na stole má 7 karet. Jednu z nich musí odhodit.*



Pozor: *Při odhození karet musíte také náležitě zmenšit aktuální úroveň na svých stupnicích! Odhodíte-li kartu umožňující využití určitého efektu, nemůžete jej samozřejmě nadále využívat.*

Za karty odhozené v tomto kroku pochopitelně nedostanete žádné peníze.



Příklad: *Hráč musí odhodit jednu kartu a rozhodl se odhodit tuto žlutou. Musí proto posunout figurky na červené a žluté stupnici každou o 1 pole zpět.*



Strategický tip: *Není radno odhazovat kartu s pokrokem v oblasti zemědělství, protože byste v důsledku toho mohli být nuceni odhazovat další karty!*

Pečetě

Ve hře se vyskytují dva druhy pečetí, za něž při závěrečném vyhodnocení získáte body různými způsoby:

-  **Stříbrné pečetě** (*předtištěné na deskách hráčů*): Body dle úrovně v konkrétní oblasti.
-  **Zlaté pečetě** (*samostatné žetony*): Body za sady karet.



Během celé hry můžete nakoupit celkem až **dvě stříbrné** a **dvě zlaté pečetě**, ale můžete je nakoupit klidně všechny najednou v jediném kroku. I tento krok mohou provádět všichni hráči současně. Kupní cena pečetí se mění v závislosti na probíhající epoše a najdete ji v tabulce na přehledové kartě.



Stříbrná pečeť

Koupíte-li si stříbrnou pečeť, musíte ji ihned přiřadit jeden ze svých **bonusových žetonů** lícovou stranou vzhůru (*ekonomika*, *vojenská síla*, *kulturní rozvoj* či *zemědělství*). Při závěrečném vyhodnocení získáte body odpovídající **polovině aktuálního stavu vašeho pokroku v dané oblasti** (zaokrouhлено nahoru).

Poznámka: *Oběma svým stříbrným pečetím můžete přiřadit žeton těžší barvy.*

Příklad: *Koupíte si stříbrnou pečeť a přiřadíte ji žeton červené barvy. Na konci hry je vaše vojenská síla 29, takže za tuto stříbrnou pečeť získáte 15 bodů.*



Zlatá pečeť

Na začátku hry obdržíte dvě zlaté pečetě, ty se však zatím nepočítají. Rozhodnete-li se koupit si zlatou pečeť, **položíte ji na vyznačené místo na své desce**. Při závěrečném vyhodnocení získáte **7 bodů za každou svoji úplnou sadu 5 karet různých barev** (koupíte-li si obě pečetě, získáte tedy za každou sadu 14 bodů).

Příklad: *Koupíte si zlatou pečeť a položíte ji na svou desku. Na konci hry máte 3 úplné sady po 5 kartách různých barev, získáte tedy 21 bodů.*



Začátek nové epochy

Po ukončení epochy I následuje epocha II a po ní epocha III. Pro novou epochu musíte připravit na hrací plán nové karty, postupujte přesně podle popisu v odst. **Příprava hry** na str. 2. V balíčku každé barvy musejí být přesně 2 karty na hráče. Všechny nepoužité karty nechte v krabici.

Průběh epoch II a III je stejný jako u epochy I, proběhnou postupně všechny kroky popsané výše, počínaje krokem **Začínající hráč a nastavní kola** (viz str. 4).

Poznámka: Stejně jako v epoše I je i v dalších epochách fialových karet více než ostatních. I zde platí, že byste měli v první partii vynechat karty označené hvězdičkou ★ a používat je, teprve až se s hrou více obeznámíte.

Po dohrání epochy III následuje závěrečné vyhodnocení.

Hra 4 hráčů – na začátku epochy II leží na hracím plánu v balíčku každé barvy opět 8 karet.



Závěrečné vyhodnocení

Po úplném ukončení epochy III sečtete získané body a запиšete je každému hráči do zápisníku. Postupujte po jednotlivých bodovacích kategoriích, jak jsou naznačeny symboly na rádcích zápisníku:

🏠	
🗿	
🪙	
🏰	
📜	
🏆	
🏠	
🗿	
🪙	
🏰	
📜	
🏆	

- **Kolonie** 🏠

Sečtete body v pravém dolním rohu získaných destiček kolonie.



$$2 + 5 + 8 + 11 = 26 \text{ bodů}$$

- **Sochy** 🗿

Sečtete body uvedené u soch, které jste vytesali. Pokud jste k některé soše položili bonusový žeton rubovou stranou 🏠 vzhůru, přičtete i číslo vedle žetonu.



$$4 + 8 + 14 + (4 \times 1) = 30 \text{ bodů}$$

- **Stříbrné pečetě** 🪙

Za své stříbrné pečetě získáte body dle umístění žetonu 🏠, 🗿, 🏰, 📜 v hodnotě poloviny vaší úrovně v dané oblasti, zaokrouhlena nahoru.



Vojenská síla 🗿 27; $27 / 2 = 13,5$.
Zaokrouhлено = 14 bodů.



Ekonomika 🏠 18; $18 / 2 = 9$ bodů.

- **Zlaté pečetě** 🏆

Díky každé své zlaté pečetě získáte 7 bodů za každou svoji úplnou sadu karet 5 různých barev.



3 sady; $3 \times 7 = 21$ bodů.

- **Pořízené karty** 📜

Sečtete body na všech svých kartách (uvedené vpravo dole).



$$3 + 2 + 4 + 4 + 4 + 4 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 + 4 + 3 + 5 + 2 + 6 + 2 = 47 \text{ bodů}$$

- **Zbývající peníze** 🪙 (1)

Za každých 5 mincí, které vám zbyly, získáte 1 bod. Obodované mince vraťte do banku.



Máte 11 mincí. Vraťte do banku 2×5 mincí a dostanete za ně 2 body. (1 zbylou minci si nechte kvůli možné bodové shodě.)


Poté sečtete body ze všech kategorií. Hráč, jenž dosáhl nejvyššího součtu, vítězí. V případě shody rozhoduje, komu i po závěrečném vyhodnocení zbylo více peněz. Trvá-li shoda, končí partie remízou.

Uspořádání materiálu v krabici

Mince  (ideálně v uzavíratelném sáčku) do této přihrádky.


Index karet pro rychlejší třídění. Pak pro vás bude příprava hry hračkou.






Destičky kolonií položte špičkou dolů do této přihrádky, roztříděné podle hodnot .



Hrací karty roztříděné dle epoch a barev. Některou z 5 volných přihrádek můžete využít pro přehledové a startovní karty.

Žetony s hodnotou +10  (ideálně v uzavíratelném sáčku) do této přihrádky.

Doporučujeme zabalit zvlášť materiál pro každého hráče, do jednoho sáčku vždy 4 dřevěné figurky , 8 bonusových žetonů  a 2 zlaté pečeti , vše do této přihrádky. Navrch položte bodovací zápisník.

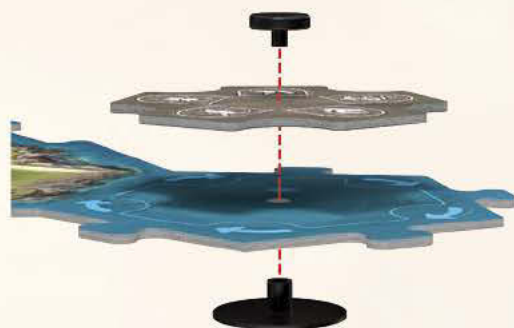


Do vybrání nahoře uložte desky hráčů po dvou vedle sebe.

Úplně nahoru položte 5 dílů hracího plánu.



Sestavení kola



Autor hry Benjamin Schwer spatřil světlo světa v Berlíně v roce 1982 a odmala měl rád hry všeho druhu. Studia ho zavedla do Lipska. Tam kromě hraní studoval filosofii a germanistiku na Učitelském ústavu (Lehramt). Jeho nadšení pro hry našťástí sdílí i manželka a tři děti. To ho motivuje a pohání, aby se hrami zabýval dál a hlouběji. **Hadara** je již jeho 13. uveřejněná hra.



© 2019 Hans im Glück Verlags GmbH, Birmauer Str. 15, 80809 München
Českou verzi vydal MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha
www.hans-im-glueck.de www.mindok.cz facebook.com/hry.mindok

MINDOK

Autor hry Benjamin Schwer
Ilustrace Dominik Mayer
Pravidla Gregor Abraham, Jochen Grasse, Klaus Knechtskern

Český překlad Karel Vlasák
Grafická sazba Michal Stárek

Je-li s Vaší hrou něco v nepořádku, prosíme, ozvěte se nám:
info@mindok.cz nebo tel. (+420) 272 656 610. Rádi poradíme či zašleme náhradní materiál.



Přehled fialových karet

Efekty fialových karet můžete využívat hned, jakmile si danou kartu pořídíte. Jakmile kartu odhodíte, efekt využívat dále nemůžete.

Karty pro hru pro pokročilé jsou označeny hvězdičkou ★

Kupní ceny karet v epochách (všechny barvy):



Epocha I: základní hra



Když při dobírání karet (2. krok fáze A a 1. krok fáze B) prodáváte kartu, dostanete o 1 minci víc, než udává rub karty.



Této kartě musíte hned přiřadit jeden ze svých bonusových žetonů dosud k dispozici, lícem vzhůru (☀️, 🍷, 🌊, 🌿). Za to se zvýší vaše aktuální úroveň v dané oblasti o 2.

Poznámka: Pokud o tuto kartu přijdete, úroveň v dané oblasti snižte zpět, ale žeton jí původně přiřazený můžete znovu použít.

Epocha I: hra pro pokročilé



Existuje fialová karta tohoto typu pro každou z ostatních barev.

Za každou vaši kartu dané barvy se zvýší vaše aktuální úroveň v odpovídající oblasti (☀️, 🍷, 🌊, 🌿) o 1. To platí i pro všechny karty této barvy, které získáte později!

Příklad: V okamžiku pořízení této fialové karty máte 2 zelené karty. Vaše úroveň zemědělství se zvyšuje o 2 a při pořízení každé další zelené karty se rovněž zvýší o 1.



Pozor: Nezapomínejte adekvátně snižovat svou úroveň pokroku, když přicházíte o karty, jichž se efekt týká!



Epocha II: základní hra



Za každý žeton (☀️, 🍷, 🌊, 🌿) přiřazený soše lícem vzhůru zaznamenáte v dané oblasti pokrok o 2 navíc, za žeton lícem dolů (🌊) získáte o 2 body víc. Platí pro sochy již vytesané i ty, jež vytesáte později.



Kupní cena pečeti je pro vás nižší.

Stříbrné pečeti (🌙) můžete kupovat v epoše II za 4 a v epoše III za 15 mincí.

Zlaté pečeti (🌞) můžete kupovat v epoše II za 6 mincí a v epoše III za 22 mincí.

Epocha II: hra pro pokročilé



Musíte-li v kroku „Výživa lidu“ fáze B odhodit nějaké karty, můžete za každou zaplatit 2 mince a nechat si ji (v každém kroku si smíte takto nechat nejvýše 6 karet, tedy platit maximálně 12 mincí).

Příklad: Aktuální úroveň vašeho zemědělství v kroku Výživa lidu je 9, máte však 11 karet. Můžete zaplatit 2, resp. 4 mince a jednu, resp. obě „přebytečné“ karty si ponechat.

Epocha II: hra pro pokročilé



Je-li v kroku „Výživa lidu“ fáze B vaše úroveň zemědělství vyšší než počet vašich karet, za každý bod rozdílu dostanete 3 mince z banku (v každém kroku maximálně 12 mincí).



V každém kroku „Příjem“ obou fází dostanete 2 mince za každou oblast (🍷, 🌊, 🌿), v níž je vaše aktuální úroveň vyšší než v oblasti ekonomiky (☀️) (v každém kroku tedy maximálně 6 mincí).



Kdykoli si v kroku „Kolonie“ obou fází vezmete destičku kolonie, dostanete za každou navíc 4 mince. Je lhostejné, zda kolonii vypleníte nebo připojíte.

Epocha III: základní hra



Za JEDNU svou stříbrnou pečeti získáte při závěrečném vyhodnocení plný počet bodů odpovídající vaší úrovni v dané oblasti (namísto poloviny).

Tyto body připište v zápisníku do řádku pro stříbrné pečeti.



Při závěrečném vyhodnocení získáte 4 body za každou svoji úplnou sadu 5 karet různých barev (body připište do řádku pro zlaté pečeti). Počítají se všechny sady, i pokud jste za ně získali již body za zlaté pečeti.

Epocha III: hra pro pokročilé



Tento efekt funguje jako 1 barevný žolík: Při závěrečném bodování každé své zlaté pečeti (🌞) si můžete JEDNU sadu pouze 4 karet různých barev počítat jako kompletní.



V každém kroku „Kolonie“ a „Sochy“ obou fází si můžete vzít 2 destičky kolonií a vytesat 2 sochy namísto jedné. Podmínky ovšem musíte splňovat normálně.



Podmínky pro získávání destiček kolonií (vojenská síla 🍷) a tesání soch (kulturní rozvoj 🌊) se pro vás snižují o 4.



Nesplňujete-li podmínku pro získání destičky kolonie či pro vytesání sochy, můžete chybějící vojenskou sílu či kulturní rozvoj vyplatit. Za každé zaplacené 3 mince se pro vás podmínka snižuje o 1. V jednom kroku smíte vyplatit max. 10 chybějících bodů (tedy utratit nejvýše 30 mincí).

Příklad: Vaše vojenská síla (🍷) je 14. V kroku „Kolonie“ se rozhodnete se vzít destičku s podmínkou 🍷🌊 a zaplatíte 3 mince.