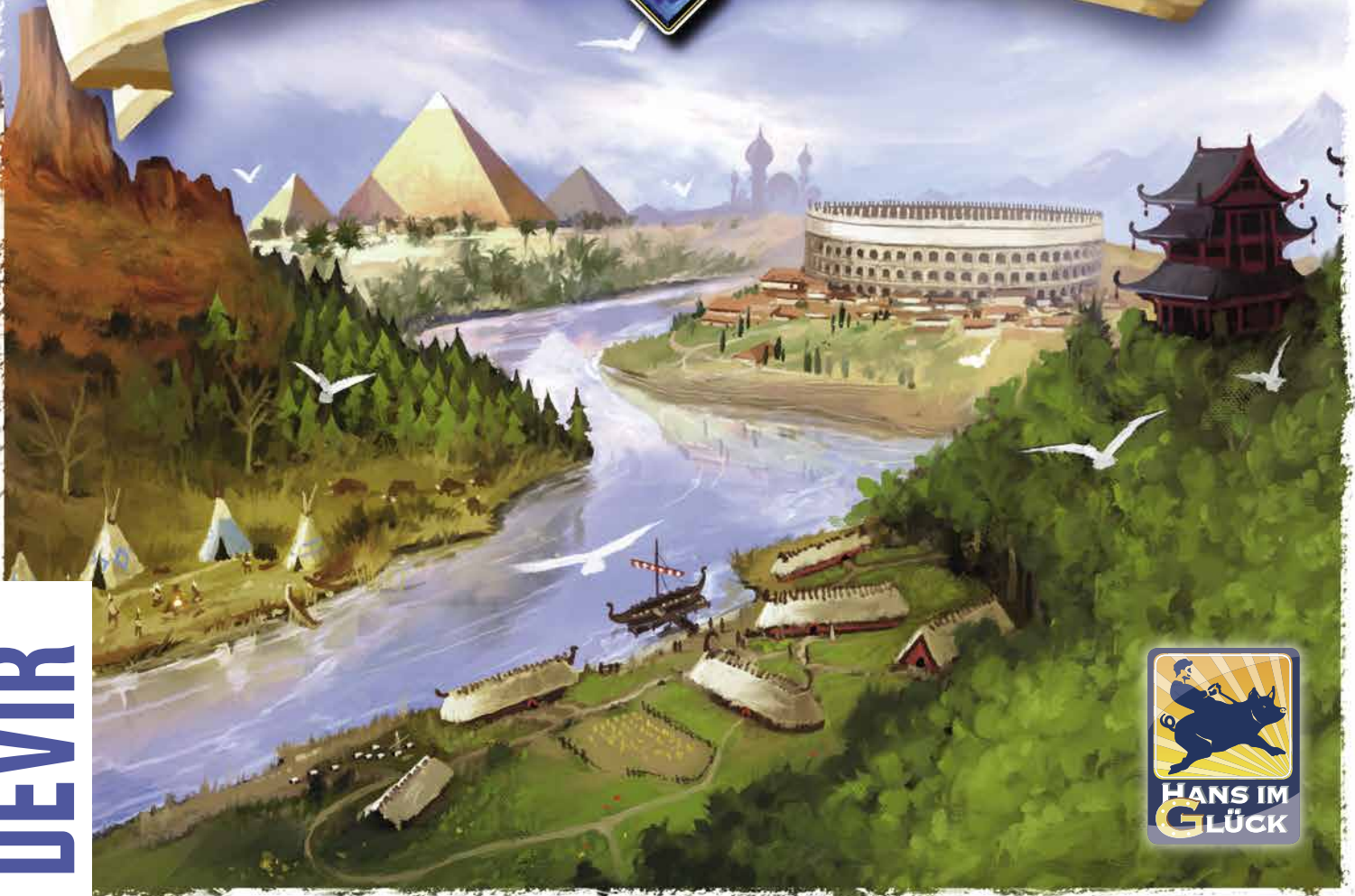


Benjamin Schwer



Hadlara



DEVIR



Material e preparação do jogo

Atenção: quando for jogar pela primeira vez, terá que fixar a roda ao tabuleiro mediante o fecho de pressão incluído (pode ver a instrução de montagem na página 11 deste manual).



1 Monte o tabuleiro com as suas 5 partes na disposição que quiser e coloque-o no centro da mesa.

2 Tire da caixa todas as cartas da Época I (há um total de três épocas). O símbolo da época pode ser visto na parte central de cada carta (ver p. 4, “Elementos de uma carta”).



Separe as cartas por cores e embaralhe-as separadamente. A seguir, coloque 2 cartas por jogador, viradas para baixo, nos espaços da cor correspondente existentes na zona interior do tabuleiro. Por agora, deixe o resto das cartas na caixa do jogo.

Atenção: existem mais cartas da cor violeta do que das outras cores. Se já jogou *Hadara* várias vezes, pode usar todas as cartas da cor violeta.

Na sua primeira partida:

embaralhe e use apenas as cartas violeta que não tenham um símbolo.

As cartas para a versão avançada do jogo têm um no verso.



3 Separe as 25 regiões segundo o valor ilustrado na sua parte inferior esquerda () e embaralhe cada uma das pilhas separadamente. A seguir, deixe junto ao tabuleiro um número de regiões por pilha igual ao número de jogadores existente na partida. Certifique-se de que o lado com as moedas fique visível e de que nenhum jogador tenha visto o outro lado das regiões. Deixe o resto das regiões na caixa do jogo de maneira a que nenhum jogador as possa examinar (o modo de obter uma região é explicado na página 6).



4 Deixe as moedas e as fichas de dezena numa reserva comum ao pé do tabuleiro. O bloco com as folhas de pontuação não é necessário até à contagem final dos pontos (ver p. 10), por isso também o pode deixar de lado.



Material

- 162 cartas de época (que passamos a referir unicamente como “cartas”), com 10 cartas de cada cor por época (exceto as cartas violeta, que contam com 14 por época)
- 5 cartas iniciais
- 5 ajudas de jogo
- 20 contadores (5 figuras de cada cor)



- 62 moedas (34 de valor 1; 18 de valor 5; e 10 de valor 10)
- 40 fichas de bonificação (10 de cada cor)
- 48 fichas de dezena
- 25 regiões
- 10 selos dourados
- 5 tabuleiros individuais
- 1 tabuleiro comum (com 5 peças e uma roda central)
- 1 bloco com folhas de pontuação

Sumário do jogo

Hadara decorre durante 3 épocas. Por sua vez, cada época é dividida em 2 fases.

Durante a Fase A todos os jogadores irão tirar, à vez, 2 cartas de época da pilha virada para baixo correspondente. Só poderão ficar com 1 destas 2 cartas. Este processo se repetirá até que todos os jogadores tenham tirado 2 cartas de cada pilha. Depois, passamos à seguinte fase da época.

Durante a Fase B cada jogador irá escolher uma carta, por turnos da pilha virada para cima. Isto continua até não haver mais cartas disponíveis. Em seguida, seguem as restantes etapas da Fase B, após isto concluirá uma era e passará para a próxima.

Com todas estas cartas poderá aumentar a sua renda, ocupar regiões, esculpir bustos, alimentar a sua população e obter pontos de vitória. Além disso, as cartas violeta lhe darão habilidades especiais.

Passadas as 3 épocas irá se proceder à contagem final. O que obteve mais pontos de vitória no fim da contagem, será o vencedor.



Elementos de uma carta

Em cada carta aparecem os seguintes elementos:

Cor da carta

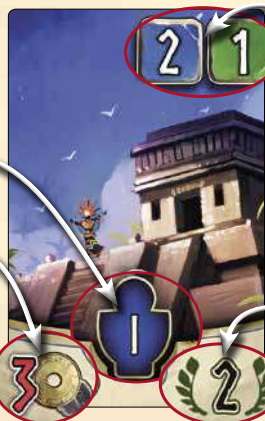
(azul, verde, amarelo, vermelho ou violeta) Neste exemplo, uma carta azul. Época (I-III).

Neste exemplo, Época I.

Preço

A quantidade de moedas que deverá pagar para poder utilizar este personagem. Neste exemplo, 3 moedas.

Atenção: quando um número aparece em vermelho, significa que se deve pagar essa quantidade.



Recursos

Existem 4 recursos distintos: renda (moeda amarela), poder militar (coração vermelho), cultura (escudo azul) e comida (maçã verde).

Esta carta vale 2 de pontos de cultura e 1 de comida.

Pontos de vitória

Estes pontos são obtidos durante a contagem final. Neste exemplo, 2 pontos.

Habilidades

As cartas violeta podem dar habilidades especiais ou recursos.

Pode ver uma explicação detalhada de cada habilidade na página 12.



Curso de uma época

Na Ajuda de jogo há um resumo do curso de uma época. As fases decorrem da seguinte maneira:

Fase A

A fase A é composta por 4 passos:

Determinar o jogador inicial e girar a roda

Na **Época I**, o jogador que tenha a iniciativa mais baixa na sua carta de início será o jogador inicial.

Na **Época II**, será o jogador com a segunda iniciativa mais baixa.

Na **Época III**, será o jogador com a terceira iniciativa mais baixa.

Os jogadores que nunca serão o jogador inicial em toda a partida recebem, antes de começar, 1 moeda da reserva.

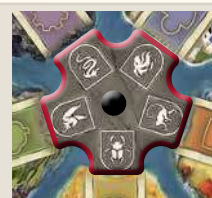
Caso especial: nas partidas com dois jogadores, o que tiver a iniciativa mais baixa será o jogador inicial nas épocas I e III. O outro (que será jogador inicial apenas uma vez) receberá 1 moeda ao começar.

Depois de determinar o jogador inicial, este girará a roda para a deixar como quiser (mas sempre de modo a que cada escudo aponte para uma pilha de cartas).



Iniciativa

A roda deve ficar de maneira a que cada escudo aponte para uma zona distinta.



Tirar duas cartas

Este passo é levado a cabo de forma simultânea. Cada jogador tira 2 cartas da pilha a que o seu escudo aponta.

Exemplo: o seu escudo (o macaco) ficou a apontar à pilha vermelha. Sendo assim, deve tirar 2 cartas da pilha vermelha sem que ninguém as veja.



A seguir, começando pelo jogador inicial, cada participante vai colocar uma carta, virada para cima, na zona exterior do tabuleiro (1). A segunda carta poderá ser mantida (2a) ou vendida (2b).

Não é permitido colocar as duas cartas na zona exterior, nem usar as duas, nem vender as duas.

(1) Colocar uma carta na zona exterior

Colocar uma carta na zona exterior significa devolver uma das cartas que tenha tirado, deixando-a virada para cima num espaço exterior do tabuleiro. A cor da carta indica em que espaço ela deve ser colocada (isto é, uma carta de cor vermelha deve ser colocada num espaço vermelho; uma carta violeta num espaço violeta, etc.). Sendo assim, coloque a carta no espaço que esteja junto à pilha de cartas de onde a tirou.

(1) Espaço exterior para as cartas vermelhas.



A segunda carta pode ser (2a) mantida ou (2b) vendida.

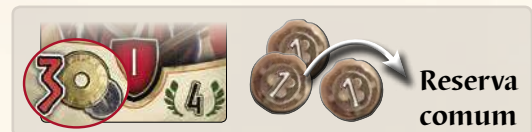


Exemplo: como se trata de uma? carta vermelha, deixaria esta carta virada para cima no espaço exterior vermelho.



(2) Ficar com uma carta

Para ficar com uma carta vai ter que pagar o número de moedas indicado no preço da carta. Quando o fizer, devolva as moedas à reserva comum.



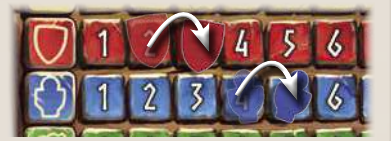
Atenção: a diferença de preços das cartas varia em função da época do jogo (ver o verso da Ajuda de jogo).

Se ficou com uma carta, coloque-a debaixo do seu tabuleiro individual junto à cor correspondente. Se posteriormente obtiver mais cartas da mesma cor, empilhe-as de modo a que os símbolos ou recursos existentes na parte superior sejam visíveis.

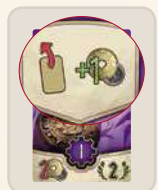
A maioria das cartas mostra vários recursos na parte superior. Assim que ficar com uma carta, avance o contador correspondente tantas casas como o valor indicado na carta.



Atenção: a qualquer momento do jogo, pode rever os seus valores para ter a certeza de que estão corretos.



As cartas violeta podem valer recursos ou habilidades. Se a carta com que ficou tem uma habilidade concreta, poderá fazer uso dela enquanto tiver a carta à sua frente. Há uma explicação acerca destas habilidades na página 12.



O que acontece se ultrapassar os 10 pontos num marcador?

Assim que um contador ultrapasse a casa 10 de um marcador, tire uma das fichas de dezena da reserva e coloque-a no encaixe existente no fim desse marcador.

Depois, continue a contar desde o princípio do mesmo.



Importante: o preço de algumas cartas pode ser inferior ao indicado.

Cada carta de uma cor que já tenha diminuí, por 1, o preço ao comprar uma carta da mesma cor. Este desconto nunca pode ser inferior a 0 (isto é, não poderá cobrar moedas por alcançar um número negativo).




O preço desta carta (5 moedas) teria um desconto de 2 moedas devido às 2 cartas azuis que obtidas anteriormente.

Sendo assim, para ficar com esta carta só teria que pagar 3 moedas.



(2b) Vender uma carta

Em vez de ficar com uma carta, pode a vender. Para o fazer, deverá colocar a carta, virada para baixo, na pilha de descarte existente ao pé do tabuleiro. Estas cartas ficarão fora da partida e não podem ser usadas novamente. Depois, tire moedas correspondentes da reserva (indicadas no verso da carta):

- **Época I:** 2 moedas 
- **Época II:** 3 moedas 
- **Época III:** 4 moedas 

Girar a roda

Depois de todos os jogadores decidirem o que fazer com as cartas que tiraram, o jogador inicial deve girar roda central um segmento no sentido horário. Deste modo, cada escudo irá apontar a uma pilha de cartas diferente. A seguir, voltamos ao passo “Tirar duas cartas”. Este processo repete-se até que não restem mais cartas viradas para baixo na zona interior do tabuleiro.

Importante: assim, cada jogador acaba por tirar 2 cartas de cada uma das pilhas.

Exemplo: quando vender esta carta a deixa na pilha de descarte junto ao tabuleiro.

Como é uma carta da Época I, cobra 2 moedas da reserva.



O escudo de macaco apontava para a pilha de cartas vermelhas. Depois de girar, aponta para a pilha de cartas amarelas.



Depois, e começando pelo jogador inicial, cada participante deve seguir os passos indicados abaixo (resumidos na Ajuda de jogo).

Renda

O jogador inicial cobra primeiro o número de moedas indicado pelo contador de renda do seu tabuleiro individual. Depois, o resto dos jogadores cobra as moedas correspondentes, segundo o respetivo marcador de renda.

Exemplo: o contador indica que seu nível de renda é 12. Então, cobra 12 moedas da reserva.



Atenção: ao receber a renda, o contador não retrocede.

Ocupar uma região


Começando pelo jogador inicial e seguindo com o resto dos jogadores, cada um poderá ocupar uma região se cumprir o requisito necessário. Se a ocupa, vai ter que decidir se a saqueia ou anexa.

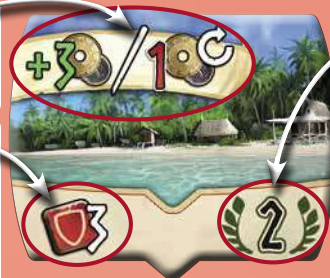
Elementos de uma região

Saque/Anexação

O número de moedas que recebe (3) ou paga (1).

Requisito

O poder militar  necessário para poder ocupar a região. Neste exemplo, 3.



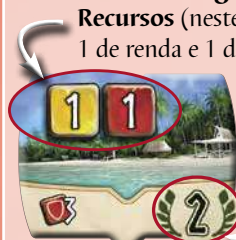
Pontos de vitória

Os pontos que conseguirá obter na contagem final da partida. Neste exemplo, 2.

Atenção: o verso de uma região pode dar mais pontos, mas nunca menos.

Verso de uma região

Recursos (neste exemplo, 1 de renda e 1 de poder militar) **Pontos de vitória** (neste exemplo, 2)



Para cumprir o requisito, deve possuir um poder militar igual ou maior do que o indicado na região.

Atenção: o seu poder militar não diminui quando ocupa uma região; só é necessário cumprir com o requisito.

Atenção: não é possível perder uma região, mesmo se o seu poder militar se reduza (ver a secção “Alimentar a população”, p. 9).

Também deverá levar em conta o seguinte:

- Em cada passo “Ocupar uma região” não poderá ocupar mais do que 1 região.
- Só poderá possuir uma região por cada requisito diferente (3, 9, 15, 21, 30). Isto é, não pode ter mais de uma região com o mesmo requisito.
- Desde que cumpra o requisito, pode ir ocupando as regiões pela ordem que preferir.

Saquear ou anexar



Pode optar por saquear a região, em cujo caso receberá as moedas indicadas da reserva. Enquanto ocupar uma região, deixe-a à esquerda do seu tabuleiro individual sem olhar para o seu verso. Então vai ter que escolher uma de duas opções:



Exemplo: o seu poder militar é 19. Poderia ocupar qualquer região com um requisito máximo de 15. No entanto, já possui as regiões de 3 e 9, pelo que só pode ocupar a de 15, que decide saquear. Com isso, recebe 5 moedas da reserva.

No final da partida, recebe 8 pontos por esta região..



Ou pode anexá-la, devendo pagar as moedas indicadas e virando-a em seguida.

Ao virar uma região, avança de imediato os valores indicados dos recursos correspondentes.



Exemplo: o seu poder militar é 12. Por isso, pode ocupar uma região de 9. Decide anexá-la pagando 1 moeda, e virando-a de seguida. Ao fazê-lo, o seu poder militar aumenta imediatamente por 2 e a sua cultura por 1.



Importante: não é permitido examinar as regiões antes de virá-las. Por isso, não saberá quais os recursos que pode chegar a obter. Do mesmo modo, também não pode mudar de opinião mais tarde: uma vez saqueada ou anexada, a região mantém-se assim até ao final da partida.

Esculpir bustos



No tabuleiro individual de cada jogador estão representados 4 bustos.

Começando pelo jogador inicial e seguindo com o resto, cada jogador terá a opção de esculpir um busto sempre e quando cumprir esse requisito.



Elementos de um busto

Requisito

O nível que necessita ter alcançado no seu marcador de cultura para poder esculpir o busto. Neste exemplo, 6.



Pontos de vitória

Os pontos que conseguirá obter na contagem final da partida. Neste caso, 4.

Recompensa






Aqui, vai ter que colocar uma ficha de bonificação, que lhe dará algum tipo de recompensa.

Para cumprir o requisito é necessário que o seu nível de cultura seja igual ou maior do que o valor do requisito.

Atenção: não deve retroceder nenhuma casa no seu marcador de cultura; só é necessário ter alcançado esse nível.

Atenção: não é possível perder um busto, mesmo se o seu nível de cultura se reduza (ver a secção “Alimentar a população”, p. 9).

Quando construir um busto, deverá colocar imediatamente uma das suas fichas de bonificação disponíveis junto a ele.

Pode escolher se coloca a ficha de bonificação mostrando a parte da frente (renda , poder militar , cultura  ou comida ) ou o verso (pontos de vitória ).

A ficha de bonificação é colocada no espaço existente junto ao busto. Deste modo, indica-se que esse busto já foi esculpido e que vale alguma recompensa.

Frente: a ficha de bonificação indica os recursos que vai obter. Deve avançar o seu contador nos marcadores correspondentes tantas casas como as indicadas no busto.





Verso: não produz um efeito imediato. Em vez disso, aparte dos pontos normais dados por um busto, receberá os pontos indicados no busto durante a contagem final (ver “Contagem final”, p. 10).

Tenha em conta que:

- Em cada passo “Esculpir um busto” só poderá esculpir um único busto.
- Cada busto só pode ser esculpido uma vez.
- Pode esculpir os bustos pela ordem que preferir, sempre e quando cumprir os requisitos necessários.
- Assim que tiver esculpido um busto, não poderá alterá-lo mais pelo resto da partida.

Exemplo: o seu nível de cultura  é 13 e decide esculpir o busto . Opta por usar a ficha de bonificação , colocando-a no espaço junto ao dito. Ao fazê-lo, avança 3 casas no seu marcador de renda.



Exemplo: o seu nível de cultura  é 20 e decide esculpir o busto . Opta por usar a ficha de bonificação , mas colocando-a com o verso para cima , que mostra 1 ponto de vitória. No fim da partida irá receber, além dos 14 pontos normais, 4 pontos a mais.



Com isto termina a **Fase A** e começa a **Fase B**. O jogador inicial continua a ser o mesmo.

Fase B

Ficar com uma das cartas visíveis da zona exterior (nesta fase, a orientação da roda não é importante).

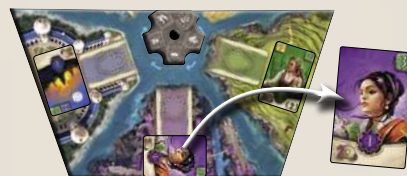
O jogador inicial começa ao tirar uma carta de uma das 5 pilhas existentes na zona exterior.

Atenção: não é permitido examinar a pilha de cartas; deve sempre tirar a carta superior da pilha.

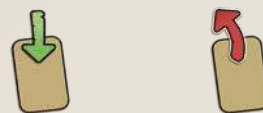
Da mesma maneira que no passo “Tirar duas cartas” da Fase A, terá que decidir se fica com a carta ou a vende, seguindo as mesmas regras (ver pp. 4-6). Seja como for, não pode voltar a colocar a carta na zona exterior.

Depois de manter ou vender a carta, será o turno do jogador seguinte. Este processo repete-se até que não restem mais cartas no tabuleiro. Sendo assim, cada jogador realizará 5 vezes esta operação.

Exemplo: tira a carta superior da pilha violeta.





Terá que decidir se a guarda ou a vende.



Depois, e começando pelo jogador inicial, cada jogador deve seguir os 3 passos indicados abaixo (resumidos na Ajuda de jogo).

Renda (como na Fase A, p. 6) 



Ocupar uma região (como na Fase A, pp. 6-7) 



Esculpir um busto (como na Fase A, pp. 7-8) 



Alimentar a população

Cada carta aumenta em 1 as suas necessidades alimentares. Conte o número de cartas que possui na sua zona (sem contar a carta inicial) e compare o número resultante com o seu nível de comida.

 **Se o seu nível de comida  for igual ou superior** ao número de cartas que possui, considera-se que a sua população dispõe de comida suficiente e este passo termina para si.


 **Se o seu nível de comida  for inferior**, terá que descartar o número necessário de cartas da sua zona para que o seu nível de comida seja igual ou superior ao número de cartas que possui. Coloque as cartas na pilha de descarte existente junto ao tabuleiro.

Exemplo: a sua população dispõe de comida suficiente, já que o seu nível de comida (9) é maior do que o número de cartas que possui (6).




Exemplo: tem falta de comida, porque o seu nível de comida (6) é menor do que o seu número de cartas (7). Por isso, vai ter que se livrar de 1 carta.



 **Importante:** ao descartar uma carta também perderá os recursos que essa carta valia, pelo que terá que ajustar os seus marcadores. Se descarta uma carta com alguma habilidade especial, já não a terá à disposição. Descartar uma carta não dá direito a qualquer moeda (é diferente da ação "Vender uma carta").



Exemplo: tem que se livrar de 1 carta e decide que seja uma carta amarela. Ao fazê-lo, retrocede 1 casa nos marcadores de renda e de poder militar.



Atenção: não é aconselhável livrar-se de cartas que lhe dão comida  já que com isso deveria retroceder no marcador de comida, o que o faria perder ainda mais cartas.

Comprar selos dourados ou prateados

Há 2 tipos de selos:

-  **Selo prateado:** dá pontos em função de determinados recursos.
-  **Selo dourado:** dá pontos por conjuntos obtidos.

Neste passo, e começando pelo jogador inicial, cada um pode comprar selos. No verso da Ajuda de jogo está indicada a quantidade de moedas que deverá pagar para comprar um selo. O preço aumenta a cada época.

Importante: num mesmo passo, pode chegar a comprar 2 selos dourados e 2 selos prateados.

Selo prateado

Se comprar um selo prateado, deve colocar uma das suas fichas de bonificação (renda [zz], poder militar [zz], cultura [zz] ou comida [zz]) no espaço para os selos prateados no seu tabuleiro individual. Durante a contagem final (ver p. 10) irá receber o número de pontos igual à metade do valor alcançado nesse recurso (arredondando acima).



Atenção: só pode comprar um máximo de 2 selos prateados em toda a partida.

Selo dourado


Os dois selos dourados estão junto ao seu tabuleiro individual desde o início da partida. Se decidir comprar um, deve colocá-lo num dos espaços indicados no tabuleiro individual. Ao fazê-lo, irá receber, durante a contagem final (ver p. 10), 7 pontos por cada conjunto composto por 5 cartas de cores diferentes. Se conseguir comprar os dois selos, receberá 14 pontos por cada set.

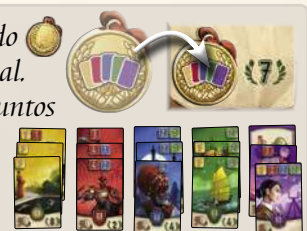
Atenção: só pode comprar um máximo de 2 selos dourados em toda a partida.



Exemplo: comprou um selo prateado e decide colocar a ficha de bonificação  para receber pontos em função do seu poder militar . Por isso, se no final da partida tiver um poder militar de 30, irá obter 15 pontos.



Exemplo: comprou um selo dourado  e o coloca no seu tabuleiro individual. Se, no final da partida, tiver 3 conjuntos de 5 cartas com cores diferentes, irá receber 21 pontos.



Início de uma nova época

Depois da Época I passamos à Época II e, finalmente, à Época III. Ao começar uma nova época deve distribuir as novas cartas, do mesmo modo que fez na Época I. Para isso, tire as cartas da época correspondente (II ou III) e coloque 2 cartas por jogador, viradas para baixo, em cada um dos espaços dessa cor na zona interior do tabuleiro.

Atenção: como na Época I, nas restantes épocas também existem mais cartas violeta do que o resto das cores.

Para a primeira partida: da mesma maneira que na Época I, só use as cartas violetas que não tenham o símbolo ★. As cartas com este símbolo são para a versão avançada do jogo.

Deixe o resto das cartas na caixa do jogo sem as examinar; não vão ser usadas durante o resto da partida.

Cada época nova se inicia com o passo “Determinar o jogador inicial e girar a roda” da Fase A (ver p. 4). Logo se seguem os mesmos passos indicados nas fases A e B (ver a Ajuda de jogo). Quando a Época III termina, procede-se à contagem final da partida.

Numa partida com 4 jogadores voltar-se-ia a colocar 8 cartas de cada cor na Época II.



Fim da partida e contagem final

A partida termina quando a Fase B da Época III esteja finalizada. Depois disso, passamos à contagem final. Nesta contagem irão se obter mais pontos de vitória; use uma folha de pontuação para os anotar. Na linha superior da folha deve escrever o nome de cada jogador e, a seguir, anotar em cada uma das linhas inferiores os pontos que cada um obteve nas categorias indicadas abaixo:



- **Regiões** Os pontos indicados no canto inferior direito de cada região. $2+5+8+11=26$ pontos



$$2+5+8+11 \text{ pontos} = 26 \text{ pontos}$$

- **Bustos** Os pontos pelos bustos esculpidos. Se colocou uma ficha de bonificação no seu lado de pontos também receberá estes pontos. $4+8+14+(4 \times 1)=30$ pontos



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

- **Selos prateados** Os pontos dos seus selos prateados (a metade, em pontos, do nível alcançado no recurso correspondente por cada ficha de bonificação colocada, arredondando acima).



Poder militar 27. $27 / 2 = 13,5$.
Arredondando acima = 14 pontos



Renda 18. $18 / 2 = 9$ pontos

- **Selos dourados** Os pontos pelos seus selos dourados (7 pontos por cada conjunto de 5 cartas de cores diferentes).



$$3 \text{ Sets}; 3 \times 7 = 21 \text{ pontos}$$

- **Cartas adquiridas** Os pontos de todas as suas cartas (indicados no canto inferior direito).



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

- **Dinheiro restante** Um ponto por cada 5 moedas que lhe sobraram.



Possui 11 moedas, com o que obtém 2 pontos a mais (5 x 2). A moeda restante poderia ser útil em caso de empate.

A seguir, some os pontos de cada jogador e anote o total na linha inferior da folha de pontuação. O jogador com mais pontos será o vencedor.

Empates

No caso de empate entre jogadores, ganhará o que tiver mais moedas de sobra. Se o empate persiste, se considera que há mais que um vencedor.

Organização do espaço

Guarda as moedas neste espaço (se possível dentro de um saco)



As tiras de classificação servem para assinalar uma ranhura para cada conjunto de cartas.



Ordena as regiões segundo o seu valor (3, 9, 15, 21, 30) para que já estejam preparadas para a próxima partida neste espaço, com a ponta virada para baixo.

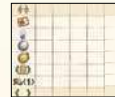


Separa as cartas de época segunda a sua época e cor. Há 5 ranhuras que ficam vazias.

Guarda as fichas de dezena neste espaço (se possível dentro de um saco).



Recomendamos que tenha uma bolsa para cada jogador com os seguintes componentes: 4 contadores (yellow, red, blue, green), 8 fichas de bonificação (yellow, red, blue, green) e 2 selos dourados. Deixe as bolsas juntamente com as ajudas de jogo neste espaço e coloca o bloco de pontuação em cima.



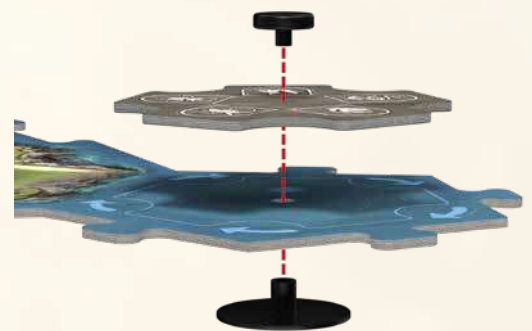
há um espaço para os tabuleiros individuais; em cada lado cabem dois.



As 5 peças do tabuleiro são deixadas acima de tudo.



Montagem da roda



DEVIR

Tradução: Rui Ferrão
Revisão da versão portuguesa: Marcelo Fernandes
Adaptación gráfica: Bascu

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

O grupo editorial deseja agradecer o excelente trabalho dos jogadores de teste, que contribuíram com tantas críticas e sugestões em vários encontros lúdicos. Fizemos contribuições fantásticas e ficamos com imensa vontade de voltar a jogar novamente. Muito obrigado! Benjamin Schwer também quer agradecer o esforço de todos os jogadores de teste e, especialmente, da sua família.

Se tiver qualquer dúvida ou se lhe falta alguma peça, visite a nossa página web: www.devir.es

Revisão das regras: Gregor Abraham, Jochen Grasse, Klaus Knechterskern



Explicação das cartas violeta

Assim que obtiver uma carta violeta, irá dispor da habilidade indicada. Enquanto a possuir, também dispõe da habilidade.





As cartas para a versão avançada estão assinaladas com o símbolo .

Época I – Jogo básico



Cada vez que vende uma carta recebe 1 moeda a mais do que o normal para essa época.



Coloque imediatamente nesta carta uma das suas fichas de bonificação no lado que mostra o recurso (, , , ) e avance as casas no marcador correspondente a esse recurso.

Atenção: se perder esta carta, deve voltar também no marcador correspondente, mas vai recuperar a ficha de bonificação, que poderá usar novamente mais tarde.

Época I – Jogo avançado



Há uma carta violeta com esta habilidade para cada uma das

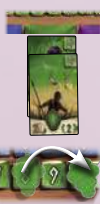
quatro cores (azul, amarelo, verde e vermelho).

Avance imediatamente uma casa no marcador correspondente por cada carta que possuir dessa cor. A partir desse momento, cada vez que fique com uma carta dessa cor,








também avançará uma casa a mais no marcador correspondente.

Exemplo: ficou com esta carta violeta. Como possui 2 cartas verdes, avança 2 casas no marcador de comida.



Época II – Jogo básico



Cada busto esculpido e cada busto que esculpa a partir de agora o fará avançar 2 casas a mais no marcador correspondente (, , , ). Os bustos que lhe dão pontos de vitória (no verso da ficha de bonificação ), não contam para este caso.



A partir deste momento custará menos comprar um selo. Poderá comprar selos prateados por 4 moedas na Época II e por 15 moedas na Época III. Poderá comprar selos dourados

por 6 moedas na Época II e por 22 moedas na Época III.

Época II – Jogo avançado



Se, durante o passo “Alimentar a população” (ver p. 9) tiver que se livrar de cartas (porque possui mais cartas que comida), pode pagar 2 moedas para evitar perder uma carta (até um máximo de 6 vezes em cada passo).

Exemplo: o seu nível de comida é 9, mas possui 11 cartas na sua zona. Em vez de perder 2 cartas, decide pagar 4 moedas.

Faixa de preços de todas as cartas







Época II – Jogo avançado



Se, no passo “Alimentar a população” da Fase B tiver mais comida do que a necessária, pode receber 3 moedas por cada comida que sobre (até um máximo de 12 moedas em cada passo).



Durante o passo “Renda” (p. 6) recebe 2 moedas por cada um dos marcadores (poder militar , cultura  e comida ) que ultrapasse o seu marcador de renda  (por isso, um máximo de 6 moedas).



A partir de agora, cada vez que ocupe uma região receberá 4 moedas a mais, independentemente se a saqueou ou anexou.

Época III – Jogo básico



Na contagem final, um dos selos prateados que tenha adquirido lhe dará 1 ponto (em vez de meio ponto) por cada casa avançada no marcador correspondente (em função da ficha de bonificação). Anote estes pontos junto com o resto dos pontos dos selos prateados.



Na contagem final, cada conjunto de 5 cartas de cores diferentes dar-lhe-á 4 pontos. Anote estes pontos junto com o resto dos pontos dos selos dourados.

Época III – Jogo avançado



Esta habilidade conta como uma carta que necessite de modo a completar um conjunto para os selos dourados (p. 9).





Em cada passo “Ocupar uma região/Esculpir um busto” pode ocupar 2 regiões e esculpir 2 bustos, sempre e quando cumprir os requisitos necessários (pp. 6-8).



Os requisitos, na hora de ocupar regiões e esculpir bustos, são diminuídos por 4 para si.



Se não dispõe de poder militar suficiente para ocupar uma região, poderá pagar 3 moedas para diminuir o requisito por 1 ponto (um máximo de 30 moedas por passo). O mesmo se aplica na hora de esculpir um busto.
Exemplo: o seu poder militar  é 14 e deseja ocupar uma região de , por isso paga 3 moedas para diminuir por 1 o requisito da região.