



# Hadara - Nobles & Inventions

Nur mit Hadara spielbar.

Die Zeit vergeht: Neue Adelige finden den Weg zu dir. Sie bringen auch neue Erfindungen mit, die deinen Fortschritt beschleunigen. Alle Karten dieser Minierweiterung sind mit einer Krone gekennzeichnet. Ihr könnt die Karten jederzeit wieder aussortieren.

## Inhalt

- 48 neue Epochenkarten (jeweils 4 Karten pro Epoche und Farbe (außer lila))
- Deck- und Endblatt (wird für das Spiel nicht benötigt.)



## Aufbau

Vor dem regulären Spiel Aufbau mischt ihr die neuen Karten, nach Farben und Epochen sortiert, mit den Karten des Grundspiels zusammen. Nun startet ihr mit dem normalen Spiel Aufbau, es gibt keine weiteren Änderungen.

## Was gibt es für neue Karten?

Wir unterscheiden 4 neue Kartentypen. Pro Epoche und Farbe gibt es jeweils 1 Karte jedes Kartentyps:

### 1. Neue Kombinationen

Du behandelst diese Karten genauso wie Karten des Grundspiels. Du legst sie also ihrer Farbe entsprechend an deinem Spielertableau an und rückst die angegebenen Werte mit deinen Holzfiguren weiter.

**Achtung:** Auf diesen Karten befinden sich keine Werte der Kartenfarbe.

**Beispiel:** Du willst diese Karte anwerben. Du legst sie bei Blau an deinem Spielertableau an. Du erhöhst dein Einkommen und deinen Militärwert um jeweils 1.

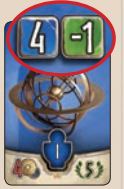


### 2. Negative Werte

Du **musst** neben dem regulären Preis auch noch Werte in der angegebenen Farbe abgeben. Dazu rückst du die Holzfigur der entsprechenden Farbe um die angegebenen Felder zurück.

**Achtung:** Kannst du in der Farbe nicht genügend Felder zurückziehen, darfst du die Karten **nicht anwerben**.

**Beispiel:** Du willst diese Karte anwerben. Zusätzlich zum regulären Preis (4 Münzen) **musst** du 1 Feld auf deiner Nahrungsleiste zurückziehen. Dafür darfst du 4 Felder auf deiner Kulturleiste vorrücken.



### 3. Keine Reduzierung des Preises



Nachdem du eine Karte dieses Kartentyps angeworben hast, reduziert sich der Preis für weitere Karten dieser Farbe **nicht** mehr. Das heißt, du **musst** immer den vollen Preis bezahlen.

**Beispiel:** Du willst diese Karte anwerben. Du erhältst die angegebenen Werte. Allerdings reduziert sich der Preis für blaue Karten nicht mehr. Du **musst** ab sofort immer den vollen Preis für blaue Karten bezahlen.



**Achtung:** Beim Anwerben der Karte selbst reduziert sich der Preis noch normal, sofern noch keine andere Karte mit gleichem Effekt und Farbe an deinem Spielertableau ausliegt.

### 4. Sonderfähigkeiten

Jeder der 4 Kartenfarben hat unterschiedliche Sonderfähigkeiten. Je nach Epoche sind diese unterschiedlich stark:



**Ernährungsphase:** Nachdem du deine Ernährung überprüft hast, erhältst du in der aktuellen und in folgenden Ernährungsphasen die angegebene Anzahl Karten (1 oder 2). Bei jeder Karte darfst du die Farbe frei wählen. Die Karten nimmst du aus der Schachtel (die Epoche spielt dabei keine Rolle, nur die Farbe). Die Karten legst du mit der **Rückseite** nach oben an die entsprechende Farbe deines Spielertableaus. Diese Karten zählen wie jede andere Karte dieser Farbe, jedoch ohne Werte, Preis oder Siegpunkte. Du **musst** sie in zukünftigen Ernährungsphasen ernähren. Sie **reduzieren** aber den **Preis** für jede weitere Karte dieser Farbe und zählen als **Karten für deine Sets**.

**Beispiel:** Du erwirbst die grüne Karte mit Sonderfähigkeit und rückst auf deiner Nahrungsleiste um 1 Feld vor.  
In jeder **Ernährungsphase**, nach der Überprüfung: Nimm dir 1 Karte aus der Schachtel. Du entscheidest dich jetzt für blau und legst diese verdeckt bei Blau an dein Spielertableau an. Sie reduziert den Preis zukünftiger blauer Karten um 1. Aber du **musst** sie ab der nächsten Epoche ernähren.



Immer, wenn du zukünftig eine Statue meißelst, bekommst du sofort die angegebene Anzahl Münzen: hier 2.



Du **musst** dieser Karte sofort eines deiner Bonusplättchen zuordnen. (Es spielt keine Rolle, ob du die Vorder- oder die Rückseite wählst.) Du nimmst dir dann **einmalig** die angegebene Anzahl Münzen (hier 3). Du darfst das

Bonusplättchen in einem späteren Zug **jederzeit zurückkaufen**. Dazu gibst du die angegebene Anzahl Münzen zurück (hier 4). Das Bonusplättchen ist wieder verfügbar. Du darfst die Sonderfähigkeit nicht noch einmal nutzen und die Karte bleibt bis zum Spielende leer.

**Hinweis:** Entfernst du die Karte, **musst** du auch das Bonusplättchen zurück in die Schachtel legen.



Die angegebenen zwei **verbündeten Kolonien** geben dir jeweils Extrawerte. Dies gilt für bereits ausliegende als auch zukünftige Kolonien. Du erhöhst die auf der jeweiligen Kolonie abgebildeten Werte um die auf der Karte angegebene Zahl.

**Beispiel:** Deine -Kolonie zeigt hier: Du bekommst also **zusätzlich** jeweils einen Schritt auf deiner Einkommens- und Militärleiste .

