

Variante a solo do Hadara

Nesta variante, o participante joga o Hadara sozinho contra um jogador imaginário criado por ele. São usadas as regras normais, salvo indicação em contrário.

O tabuleiro de jogo **não é necessário** e as alterações às regras normais são as seguintes:

Cartas de Época:

- Embaralhe os 5 baralhos da época I (separados por cor) e ponha de lado 2 cartas de cada cor, que serão colocadas no centro da mesa.
- Tire mais 2 cartas de cada cor e embaralhe-as todas juntas. Este baralho é composto de cartas com dorsos **diferentes** e vai ser necessário na fase B do jogo.
- Guarde as restantes cartas da época I na caixa.



Regiões:

- Separe as 25 regiões de acordo com as regras normais.
- Embaralhe as pilhas de regiões separadamente e coloque 2 regiões de cada variedade no centro da mesa.
- Guarde as restantes regiões na caixa.



Componentes:

- Coloque 2 tabuleiros individuais à sua frente; um para você e outro para o seu "adversário".
- Embaralhe as 5 cartas iniciais e tire uma para você e uma para o seu "adversário". Escolha o lado da carta inicial (A ou B) com que quer jogar, prepare ambos os tabuleiros individuais de acordo com as respectivas cartas e receba as suas moedas da reserva. O "adversário" não recebe moedas durante o jogo e nunca tem de pagar nada.
- Embaralhe as 8 fichas de bonificação do "adversário", faça uma pilha com elas **viradas para baixo** (1) e coloque-a ao lado do tabuleiro individual dele.



o seu tabuleiro individual



o tabuleiro individual do seu "adversário"

Nota: ao longo do jogo, o "adversário" irá acumular muitas cartas. Por isso, deixe bastante espaço para elas por baixo do tabuleiro individual dele.

Curso do jogo e fases da época:

O jogador é sempre o primeiro em todas as épocas, independentemente da iniciativa mostrada na sua carta inicial.

Fase A:

Em vez de montar a roda, pode escolher de qual dos **5 baralhos** quer tirar primeiro. **A carta** que normalmente é colocada na parte exterior do tabuleiro, é agora colocada **sob** a cor correspondente por baixo do tabuleiro individual do "adversário". Ele recebe a carta sem ter de gastar moedas e, portanto, os contadores nos seus marcadores têm de ser atualizados de acordo com os valores da carta.

Como de costume, pode decidir se quer comprar ou vender a outra carta que tirou.

Repita o procedimento até ter usado todos os 5 baralhos.

Renda:

O "adversário" **não recebe** nenhuma moeda.

Ocupar uma região:

O jogador segue as regras normais.

Se o “adversário” cumprir o requisito para ocupar uma região, ele tem de escolher a com o poder militar **mais alto** do seu tabuleiro individual e **anexá-la**. Vire a região e atualize o contador do “adversário” de acordo com os valores mostrados.

Esculpir um busto:

O jogador segue as regras normais.

Se o “adversário” cumprir o requisito para esculpir um busto, ele tem de esculpir o que, no seu tabuleiro individual, tem o nível de cultura **mais alto**. Para o fazer, escolha uma das fichas de bonificação viradas para baixo, vire-a e coloque-a no espaço do busto. Atualize o contador do “adversário” de acordo com os recursos obtidos.

Fase B:

Em vez de tirar cartas da zona exterior do tabuleiro, tire as 2 cartas superiores do baralho de cartas criado anteriormente para o efeito (ver “Cartas de Época”). Como o baralho é composto de cartas de todas as 5 cores, pode ser que lhe saiam 2 cartas de cores diferentes.

Nota: pode sempre observar a ordem em que as cartas são tiradas.

Tal como na **Fase A**, terá que colocar uma carta sob a cor correspondente por baixo do tabuleiro individual do “adversário” e decidir se quer comprar ou vender a outra.

Tire as **2 cartas seguintes** e continue a fazê-lo até ter usado as 10 cartas.

Nota: o “adversário” recebe 5 cartas, tanto nas Fases A como nas B. No fim da partida, deverão existir **30 cartas** por baixo do seu tabuleiro individual.

Alimentar a população:

O “adversário” não tem de alimentar a sua população; por isso, o seu nível de comida não precisa de ser igual ou superior ao total das suas cartas.

Comprar selos dourados ou prateados:

Para determinar o número e tipo de selos que o “adversário” recebe, veja a secção “**Nível de dificuldade**” na pág. 3.

Assim que o “adversário” recebe um selo prateado, tire uma ficha de bonificação ao acaso e coloque-a, virada para cima, num espaço para selos prateados vazio do seu tabuleiro individual.

É possível que o “adversário” chegue a precisar de mais do que 8 fichas de bonificação. Nesse caso, tire da caixa os componentes destinados a outro jogador e use essas 8 fichas de bonificação.

Início de uma nova época:

A preparação e a passagem das épocas II e III são iguais às da época I, com a exceção de que agora vai ter de usar as cartas correspondentes a cada época.

Fim da partida e pontuação final

Como de costume, a partida termina quando se completa a Fase B da época III. Some os seus pontos e os do “adversário”.

Pode encontrar as regras relativas às cartas violeta e aos diferentes níveis de dificuldade na página 3.

Cartas violeta

O “adversário” não pode usar as cartas violeta ativamente. Por isso, existem algumas cartas cujos efeitos são inúteis para o adversário, dando uma vantagem ao jogador!

No entanto, as seguintes cartas violeta também são válidas para o “adversário”:



Coloque aqui uma ficha de bonificação tirada ao acaso e atualize o contador correspondente no marcador do “adversário”.

Nível de dificuldade

Os jogadores mais experientes podem ignorar o Nível 1 e passar diretamente ao Nível 2.

As seguintes alterações referem-se ao “adversário”:

Nível 1: começa a partida com: 1 selo prateado (renda)

Nível 2: começa a partida com: 1 selo prateado (renda), 1 selo prateado (comida), sem carta inicial

Nível 3: começa a partida com: 2 selos prateados aleatórios

Nível 4: começa a partida com: 1 selo prateado aleatório , recebe no fim da época I: 1 selo prateado aleatório

Nível 5: começa a partida com: 3 selos prateados aleatórios , sem carta inicial

Nível 6: recebe no fim de cada época: 1 selo prateado aleatório

Nível 7: começa a partida com: 1 selo prateado de cada cor

Nível 8: começa a partida com: 1 selo dourado , 1 selo prateado (comida)

Nível 9: começa a partida com: 1 selo dourado , recebe no fim da época II: 2 selos prateados aleatórios

Nível 10: começa a partida com: 2 selos dourados , sem carta inicial

Nível 11: começa a partida com: 2 selos dourados , recebe no fim da época I: 2 selos prateados aleatórios

God mode: começa a partida com: 2 selos dourados , recebe no fim de cada época: 1 selo prateado aleatório



© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 Múnich



Editado em Portugal por:
Devir Livraria, Lda
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4 – Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo Palmela
Portugal
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918

