


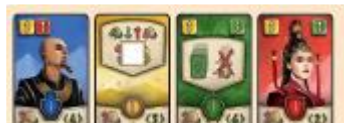
# Hadara – Nobles & Inventions

« Le temps passe et de nouveaux nobles sont en route. Ils apportent avec eux de nouvelles inventions pour accélérer votre Evolution. »

Toutes les cartes de cette mini-extension sont marquées d'une couronne afin que vous puissiez les retrouver facilement. 

## Matériel

- 48 nouvelles cartes d'époque (4 cartes chacune par époque et couleur (sauf pour le violet)
- Couverture et carte arrière (non utilisées dans le jeu)



## Mise en place :

Mélangez les nouvelles cartes avec les cartes du jeu de base en respectant la couleur et l'époque.

Ensuite la mise en place est identique au jeu de base.

## Quelles sont les nouvelles cartes?

Il y a 4 nouveaux types de cartes.

Par époque et couleur il y a toujours 1 carte de chaque type:

### 1. Nouvelles combinaisons

Vous utilisez les cartes de la même manière que dans le jeu de base. Vous les placez en fonction de leur couleur sous votre plateau de joueur et déplacez votre/vos marqueurs sur votre plateau selon la/les valeurs indiquées sur la carte.

#### Exemple:

Vous souhaitez acheter cette carte. Vous la placez sur l'emplacement bleu sous votre plateau de joueur. Vous augmentez votre le revenu de 1 et votre valeur militaire de 1 également sur votre piste « Ressources ».



### 2. Cartes avec des Valeurs négatives

Ces cartes font perdre certaines ressources.

Vous devez, après l'achat, réduire la ressource indiquée (couleur) en déplaçant le marqueur correspondant sur votre piste.

**Remarque:** Si vous ne pouvez pas reculer suffisamment dans la couleur requise, vous ne pouvez pas acheter cette carte.

#### Exemple:

Vous souhaitez acheter cette carte.

En plus du prix normal (4 pièces), vous devez aussi diminuer de 1 votre marqueur sur la piste alimentaire.

Vous pouvez augmenter ensuite de 4 votre marqueur sur votre piste culturelle.



### 3. Pas de réduction de prix



Après avoir acheté une carte de ce type, le prix des cartes suivantes de la même la couleur ne diminue plus, c'est-à-dire que vous devrez toujours payer le prix fort.

**Remarque:** Lorsque vous achetez de telles cartes, le prix de celles-ci diminue comme d'habitude. Le « malus » s'applique après.

#### Exemple:

Vous souhaitez acheter cette carte. Vous recevez les ressources indiquées (+3 Culture et +1 piste Alimentation). Cependant, le prix de vos futures cartes bleues ne diminuera plus. A partir de maintenant, vous devrez toujours payer le plein prix des cartes bleues.



### 4. Capacités spéciales

Chacune des 4 couleurs de carte a des capacités spéciales différentes. Selon l'époque, ils sont plus forts ou plus faibles.



#### Pendant la Phase « alimentation »:

Après avoir vérifié votre capacité d'alimentation, vous obtiendrez soit 1 ou 2 cartes (selon le bonus). Vous pouvez choisir la couleur de chaque carte obtenue. Vous prenez la carte(s) de la boîte parmi celles non utilisées (l'époque n'a pas d'importance – seul la couleur est importante). Ces cartes sont placées, face cachée (sans obtenir les PV, ni les Ressources), sous votre plateau joueur. Ces cartes comptent, lors de vos phases « Alimentation » et elles comptent aussi pour la réduction de prix pour chaque carte suivante de cette couleur et comptent aussi pour vos séries de cartes en fin de partie.

#### Exemple:



Vous achetez la carte verte avec la compétence spéciale et vous augmentez de 1 la valeur sur votre piste de nourriture. Lors des prochaines phases « Alimentation » vous prenez 1 carte Bleu inutilisée de la boîte que vous placez sous votre plateau (face cachée). Cette carte réduit de 1 le prix pour vos futures cartes bleues. Elle comptera aussi lors de la prochaine phase Alimentation.



Avec ce Bonus : quand on sculpte un Buste, on obtient le nombre de pièce indiqué (ici 2 pièces avec cette illustration).



Vous devez poser immédiatement sur cette carte l'une de vos tuiles bonus. (Peu importe si vous prenez la face couleur ou la face PV)  
Vous récupérez alors le nombre de pièces indiqué par la flèche verte (ici 3 pièces).

Vous pouvez racheter votre tuile bonus à tout moment en échange du prix indiqué par la flèche rouge (ici 4 pièces). La tuile bonus est à nouveau disponible. Vous ne pouvez pas réutiliser la compétence spéciale de cette carte et elle reste vide jusqu'à la fin de la partie.

**Remarque:** Si vous retirez la carte (à cause d'un manque lors de la Phase Alimentation), vous devez également retirer la tuile bonus et la remettre dans la boîte.



Vos colonies (pillées ou non) vous rapportent 1 Ressource supplémentaire pour chaque Ressource gagnée.

Cela vaut aussi pour les colonies déjà placées ainsi que pour vos futures colonies. Vous augmentez donc de +1 les valeurs des gains indiquées sur les cartes Colonies conquises et futures colonies.

**Exemple:**

Votre colonie conquise montre:



Par conséquent, vous obtiendrez 3 ressources Revenu (2+1) et 2 forces Militaire (1+1).

Traduction **LudiKev**,  
Janvier 2020  
Breizh Copyright ;-)