



RAGNAR  
BROTHERS



# HISTORY OF THE WORLD

Játékszabályok

**A Brief History of the World** hat korszakot ölel fel. Az egyes korszakok során minden játékos egy-egy birodalmat irányít. A birodalom megalapul, más területek felé terjeszkedik, és hatással van a világ civilizációjára. Fővárosok, városok, alkotások és területek irányításával a játékos aranyat gyűjt. Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb arannyal rendelkezik az utolsó korszak végén.

## Komponensek



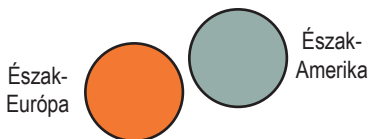
Minden játékos egy készlet színes figurákból álló **sereget** és **Aranyjelölőként** egy színes korongot használ.



A további játékelemek **erődök**, **flották**, **alkotások**, valamint kétoldalas jelzők, melyek egyik oldalán **főváros**, a hátoldalukon pedig **város** látható.

A **játéktábla** egy térképet ábrázol, amelyik *területekből*, sötétkék *óceánokból* és világoskék *tengerekből* tevődik össze. Minden terület egy színnel van jelölve, amely azt mutatja, hogy melyik térséghez tartozik. pl. *Libia színe a barna, ami azt mutatja, hogy Észak-Afrika része.*

Emellett létezik nyolc *elhagyatott terület* is (fehér).

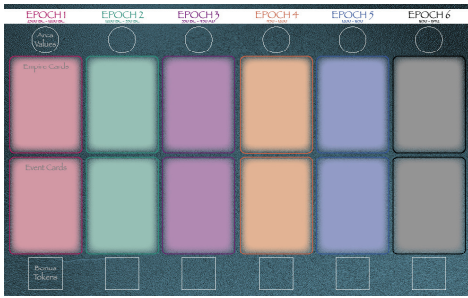


A **Térségkörök** a hozzájuk tartozó térségek közelében találhatóak, és az adott térség színével kerültek kitöltésre.

A játéktábla széle mentén egy **Aranszámláló** fut körbe.







A **Korszaktábla** segít a tájékozódni a játékban. Térségértékek, Birodalomkártyák, Eseménykártyák és Bónuszjelzők kerülnek erre a táblára.



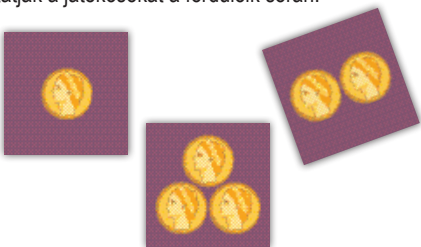
A **Térségértékek** jelzik minden térség relatív fontosságát a játék folyamán.



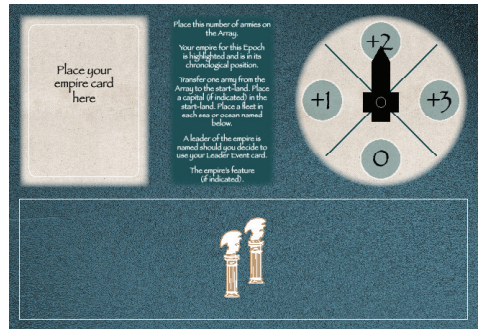
A **Birodalomkártyák** információkat nyújtanak a különböző birodalmakról.



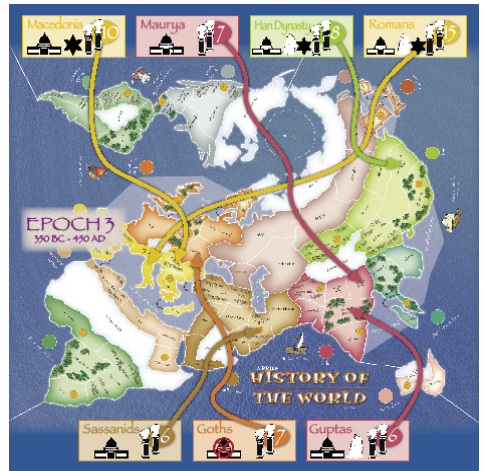
Az **Eseménykártyák** különféle előnyökhöz juttatják a játékosokat a fordulók során.



A **Bónuszjelzőket** a legjobban teljesítő játékosok kapják minden korszak végén.



A **Rendezőtáblát** az a játékos használja, akinek a birodalma aktív éppen.



A hat **Korszaktérkép** játékos-szédletként szolgál: összefoglalást adnak az egyes korszakokban megjelenő birodalmakról és a kezdőterületeik helyzetéről.

A hat **dobókocka** az inváziók rendezésére szolgál.

## Előkészületek

1. Helyezd a játéktáblát az asztal közepére, és tedd mellé a Korszaktáblát.
2. A fővárosokat, városokat, alkotásokat és flottákat helyezd a készletmezőre az Északi-sarkon.
3. Minden játékos elvesz egy hadsereg készletet és egy Aranyjelölőt. A hadseregek a térképen kívülre kerülnek, ameddig nincs rájuk szükség és a játékos 'készletként' hivatkozunk rájuk.

4. Sorshúzással válasszatok ki egy játékost. Az a játékos az Aranyszámáláló '1' mezőjére helyezi az Aranyjelölőjét, a tőle balra ülő játékos a '2'-re teszi a jelölőjét, az ő balján ülő a '3'-ra, és így tovább, míg minden játékos jelölője a számlálóra nem kerül.

5. Minden játékos kap egy *Vezető* és egy *Fegyverzet* kártyát az Esemény pakliból. A megmaradt *Vezető* és *Fegyverzet* kártyákat ki kell venni a játékból.

6. A Korszaktábla előkészítése:

! Helyezd a Térségértékeket képpel lefelé a táblára a megfelelő korszakokhoz.

! Válogasd szét a Birodalomkártyákat korszakok szerint, és paklikat keverd meg külön-külön. Minden egyes korszakhoz vegyél ki a pakliból a játékosok számával megegyező számú lapot és helyezd őket képpel lefelé a táblára. A megmaradt Birodalomkártyákat ki kell venni a játékból.

! A Birodalomkártyákéval megegyező módon járj el az Eseménykártyákkal is. Helyezd őket képpel lefelé a tábla megfelelő mezőire. A megmaradt Eseménykártyákat ki kell venni a játékból.

! Fordítsd képpel lefelé a Bónuszjelzőket, keverd meg őket, majd hármat-hármat helyezz mindegyik Bónuszjelző mezőre.

A Korszaktáblán található játékelemeket nem lehet megnézni mindaddig, amíg azok játékba nem kerülnek. A játékból kikerült kártyákat sem lehet megnézni.

## A Korszak

Minden korszak három részből áll:

*Rendezés és Elosztás* – a Térségértékek játékba kerülnek és a játékosok kártyákat kapnak.

*Birodalom fordulók* – minden játékos egymás után birodalmat alapít és terjeszkedik; az újrászervezés után az aranyak begyűjtése következik. Tetszőleges számú Eseménykártya játszható ki.

*Következmény* – a jelzők mozgatása az Aranyszámálálón és a Bónuszjelzők kiosztása.

## Rendezés és Elosztás

Minden korszak kezdetén:

1. Helyezd a Térségértékeket a térkép megfelelő Térségköreire. A körökben jelenleg található Térségértékeket dobd el.

2. Az utolsó helyen tartózkodó játékos (az, aki a legkevesebb arannyal rendelkezik) elveszi a Birodalomkártyákat, kiválaszt egyet és a maradékot továbbadja a hátulról második játékosnak. Ez mindaddig folytatódik, amíg minden játékos el nem vett egy Birodalomkártyát.

Ezzel egyidejűleg az első helyen lévő játékos (az, aki a legtöbb arannyal rendelkezik) elveszi az Eseménykártyákat, kiválaszt egyet és a maradékot továbbadja a második helyen álló játékosnak. Ez mindaddig folytatódik, amíg minden játékos el nem vett egy Eseménykártyát.

A Birodalomkártyák és az Eseménykártyák kiválasztása történhet egyidejűleg.

*pl. Egy négy-játékos játékban a negyedik helyen álló játékos kiválaszt egy Birodalomkártyát, miközben az első játékos egy Eseménykártyát választ ki. Ezután a harmadik játékos választ Eseménykártyát, mialatt a második játékos Birodalomkártyát választ, és így tovább.*

! Három és öt-játékos játékban a 'középső' játékosnak először az egyik pakliból kell választania, mielőtt átnézi a másik paklit.

! A Birodalomkártyákat és az Eseménykártyákat nem szabad megmutatni a többi játékosnak, amíg azok nem kerülnek bejelentésre és kijátzásra.

# Birodalom Fordulók

## A játéksorrend meghatározása

A korszak hét birodalmának listája minden Birodalom-kártya felső részén megtalálható. Jelentsd be az első birodalmat a felsorolásból; ha valamelyik játékosnak a birtokában van az a Birodalomkártya, akkor azt közölnie kell, majd le kell játszania a birodalom fordulóját.

Amikor az a birodalom lejátszásra került, vagy ha senki sem választotta azt a birodalmat, akkor be kell jeleníteni a listáról a következő birodalmat. Ez így folytatódik, minden birodalom lejátszásával, vagy kihagyásával (amennyiben az senkinél sincs).

Az összes birodalom bejelentése után (amely vagy lejátszásra, vagy kihagyásra került), a korszak véget ér.

## A birodalom forduló

Minden birodalom forduló négy lépésből áll:

- a birodalom megalapítása
- a birodalom terjeszkedése
- a birodalom újrászervezése
- az arany begyűjtése.

## A birodalmad megalapítása

Vedd el a Rendezőtáblát megbizonyosodva arról, hogy a tárcsa a '0'-án áll. Helyezd a Birodalom-kártyádat a tábla megfelelő helyére és a kártyára írtak szerint hajtsd végre következőket:

- Helyezd a megfelelő számú sereget a hadsereg mezőre a Rendezőtábla alsó részén.
- Tegyél át egy sereget (az állót) a Rendezőtábláról a kezdőterületre.
- Vegyél le minden sereget, fővárost, várost, alkotást és erődöt, amelyek jelenleg ezen a területen található. Helyezz egy fővárost (amennyiben szükséges) a kezdőterületre.
- Helyezz egy-egy flottát minden megadott tengerre, illetve óceánra. Mindig, amikor egy óceánra helyezel flottát, akkor az a vele szomszédos tengereken is használható.

*pl. Ha az Atlanti-óceán van a listán, akkor az odahelyezett flotta az Északi-tengeren és a Földközi-tengeren is használható.*

- A birodalom Jellemzője (ha van ilyen) a terjeszkedés során használható.

## A birodalmad terjeszkedése

Minden olyan sereg, amelyik a jelenlegi birodalmadhoz tartozik, 'aktív' minősül és ezt a sereg álló helyzetbe helyezésével kell jelezni. Minden olyan terület, amelyen aktív sereg tartózkodik, a birodalmad részének tekintendő. A birodalmaddal úgy terjeszkedhetsz, hogy egy alkalommal legfeljebb egy seregedet elveszed a Rendezőtábláról és valamelyik aktív seregeddel, vagy flottáddal szomszédos egyik területre helyezed.

Aktív seregek a következők egyikére helyezhetők:

egy üres terület.

egy olyan terület, amelyiken egy másik játékos egy serege tartózkodik (más néven ez az *invázió*).

egy olyan terület, amelyiken egy saját 'leszerelt' (fekvő helyzetű) sereged tartózkodik (más néven ez az *átadás*).

▮ A térképre helyezése után egy sereg már nem mozgatható.

▮ Elhagyott területre nem helyezhető sereg.

▮ A tengerszorosok (duplafejes nyilak) azt jelentik, hogy a két terület szomszédos.

▮ Minden egyes területre legfeljebb egy sereg helyezhető.

## Invázió

Invázió akkor történik, amikor egy aktív seregedet egy olyan területre helyezed, ahol egy másik játékos serege tartózkodik.

Te dobsz először a kockákkal, majd a másik játékos (azaz a védő), aki a területen jelenleg tartózkodó sereget birtokolja. Ha az invázió sikeres, akkor a védő leveszi a seregét, ellenkező esetben te veszed vissza a seregedet.

## A dobókockák száma

Te rendszerint két kockával dobsz, védő pedig egy kockával dob.

Amennyiben az egyik flottádat használtad az invázióhoz, akkor csökkentsd a kockáid számát eggyel.

Amennyiben a területen erőd található, akkor a védő két kockával dob.

Egyes Eseménykártyák extra kockák használatát teszik lehetővé.

## A kockadobás

A dobott kockák közül a legmagasabb értékű kockáé a pontszámod; a többi kocka eredményét figyelmen kívül kell hagyni. Ugyanez igaz a védőre is.

*pl. Ha egy '4'-est és egy '3'-ast dobsz, akkor a pontszámod 4.*

Ha a pontszámod magasabb a védőénél, akkor a két pontszám közötti különbséggel megegyező számú inváziópontot kapsz.

*pl. Egy '6'-ost és egy '2'-est dobsz, a védő (akinek a serege egy erődben van) egy '4'-est és egy '3'-ast dob. A pontszámok között kettő a különbség a javadra (a te '6'-osod szemben a védő '4'-esével), ezért két inváziópontot kapsz.*

## A terület elfoglalása

Ha a védő serege üres terepen tartózkodik, akkor egy inváziópontba kerül az, hogy eltávolítsd a seregét arról a területről.

Ha a védő serege hegyen, vagy erődben tartózkodik, akkor két inváziópontba kerül az, hogy eltávolítsd a seregét arról a területről (lásd a Római példát a következő oldalon).

Ha nincs elegendő inváziópontod ahhoz, hogy eltávolítsd a védő seregét, akkor a saját seregedet kell visszavenned arról a területről.

A seregek mindig a játékos készletébe kerülnek vissza.

## Az invázió folytatása

Ha sikertelen kísérlet tétlél egy terület inváziójára, akkor dönthetsz úgy, hogy folytatod az inváziót. Ahelyett, hogy visszavennéd a sereged a területről, a Rendezőtábláról távolítsd el egy sereget; ekkor +1-et adhatsz az Inváziós tárcsához. Ez bónuszt jelent számodra, amit a hozzáadhatsz a legközelebbi kísérlethez, amikor inváziót indítasz azon a területen.

*Pl. Inváziót indítasz egy terület ellen, és 4-est, valamint 1-est dobsz, a védő pedig 5-öst dob. Elveszel egy sereget a Rendezőtábláról és +1-et adsz az Inváziós tárcsádhoz.*

*Folytatod az inváziót. Ezúttal 6-ost és 2-est dobsz, a védő pedig 6-ost. Az Inváziós tárcsa +1-ének köszönhetően a pontszámod 7: kapsz egy inváziópontot.*

Amennyiben az invázió bónusz +1-gyel növekszik (legfeljebb +3-ig) minden egyes alkalommal, amikor úgy döntesz, hogy folytatod a terület invázióját.

Ha sikeresen elfoglalsz egy területet, akkor az Inváziós tárcsát vissza kell állítani '0'-ra.

Ha felhagysz az invázióval (azaz nem a Rendezőtábláról veszel el újabb sereget, hanem a területről távolítod el), akkor az Inváziós tárcsát vissza kell állítani '0'-ra.

## Túlfutás

Amennyiben egy terület megszerzése után maradtak felhasználatlan inváziópontjaid, akkor azokat a pontokat újabb területek elfoglalására használhatod (ezt nevezzük túlfutasnak).

Egyszerűen helyezz egy sereget arra a területre, amelyiket el szeretnéd foglalni, kötsd el a megfelelő számú inváziópontot (egy pont, ha a terület üres, kettő, ha a terület hegyet, vagy erdőt tartalmaz) és vedd le a védő seregét. Kockadobás nem történik.

A kiválasztott területet illetően:

olyan sereget kell tartalmaznia, amelyik ugyanahhoz a védő játékoshoz tartozik.

szomszédosnak kell lennie azzal a területtel, amelyet az imént szereztél meg (azt a területet, amelyiket eredetileg foglaltál el, de túlfutas történt).

nem állhat rajta erőd (az erőd útját állja a túlfutasnak).

Amennyiben a flották nem képesek a túlfutasra.

Gyakran nem lehetséges felhasználni az összes inváziópontot; a fel nem használt inváziópontok elvesznek.





pl. A Rómaiakkal vagy és egy sereget helyezel a Balkánra. Egy 6-ost, valamint egy 5-öst dobsz, és mivel +2 invázió bónuszod van, ezért a pontszámod 8. A kék játékos (a védő) 3-ast dob. Tehát öt invázióponthoz van. Két pontot kell fizetned, hogy levedd a védő seregét a Balkánról (a területen hegy található), és így három invázióponthoz marad, amelyet máshová költthetsz el.

Nem szerezheted meg:

A Rajna-vidéket (mert az egy másik játékosé)

A Pindoszt (mert erőd áll rajta) és

Krétát (mert az a tenger túloldalán terül el)

Amelyeket megszerezhetsz:

Danubia, vagy

Anatólia

Elfoglalod Anatóliát (amely a hegy miatt két invázióponthoz kerül), majd az utolsó pontot Levante megszerzésére használod fel.

! Az utolsó pontot nem költtheted volna Danubia elfoglalására (nem szomszédos Anatóliával).

### Átadás

Átadás mindig akkor történik, amikor egy olyan területre helyezel aktív sereget, ahol egy saját leszerelt sereged tartózkodik. Az inváziótól eltérően, ilyenkor nincs kockadobás; a védő sereget egyszerűen le kell venni a területről.

### Visszafejlődés

Minden alkalommal, amikor egy olyan területet foglalsz el, ahol főváros, város, vagy alkotás található, akkor visszafejlődés történik.

ha a területen főváros található, akkor azt le kell venni és a helyére várost kell tenni.

ha a területen város található, akkor azt le kell venni.

ha a területen csak egy alkotás található, akkor azt le kell venni.

Ha egy területen egy főváros, vagy egy város mellett egy alkotás is található, akkor vagy a főváros, vagy pedig a város fejlődik vissza; az alkotás a térképen marad.

Egy erőd mindig eltávolításra kerül, amikor egy másik játékos birtokába jut a területe.

A visszafejlődés akkor is bekövetkezik, ha a játékos átadja a területet.

### Erődök építése

A fordulód során bármikor építhetsz egy erődöt a térképen, egy sereget elkölve a Rendezőtábláról. Ez az erőd bármelyik olyan területre épülhet, amelyik aktív sereget tartalmaz, beleértve olyat is, amelyen főváros, város, vagy alkotás áll.

Egy forduló során tetszőleges számú sereg költethető el erődök építésére.

Egy területen sohasem állhat egynél több erőd.

Az erődök sohasem válthatók vissza seregekké.

### Alkotások építése

Minden alkalommal, amikor a birodalmad a két forrás szimbólum közül elfoglalja a másodikat is, akkor azonnal épít egy alkotást a térképre.

Egy leszerelt (fekvő) sereg fennhatósága alá tartozó területen található forrás szimbólum nem számít bele az alkotás megépítésének feltételeibe.

Alkotás csak aktív sereg fennhatósága alá tartozó, valamint a következők valamelyiklét tartalmazó területre épülhet (fontossági sorrendben):

1. egy főváros
2. egy város
3. egy forrás szimbólum.

Nem építhetsz alkotást, amennyiben nincs alkalmas terület, vagy nincs elérhető alkotás. Egyetlen területen sem állhat egynél több alkotás.

### A birodalom Jellemzője

A fordulód során használhatod az egyes Birodalmokkártyák alján található Jellemzőt.

### Eseménykártyák kijátszása

A fordulód során tetszőleges számú Eseménykártyát játszhat ki.

Az Eseménykártyák többségénél az Esemény kijátszásához aranyat kell fizetni; az arany mennyisége az Eseménykártya felső részén található. Egyszerűen fedd fel a kártyát és mozgasd vissza az Aranyjelölődet az megfelelő számú mezővel.

Egy időben csak egy Eseménykártya lehet 'játékban'; az Eseménykártyát a használat után el kell dobni.

*pl. Ha a birodalmad egy Fegyverzet kártyát használ, akkor mindaddig nem játszhat ki másik Eseménykártyát, amíg a Fegyverzet nem kerül eldobásra.*

Új Eseménykártyát nem lehet kijátszani miután egy invázió során a kockadobás már megtörtént, sem pedig az extra inváziópontok felhasználásakor, túlfutás esetén.



Vörös színű korszak számot tartalmazó Eseménykártyák, csak a jelzett korszakban használhatók. A kártyát az adott játékos fordulójának elején kell kijátszani, még a birodalom alapítása előtt. Ha akkor nem kerül kijátszásra, akkor a kártyát el kell dobni.



Fekete színű korszak számot tartalmazó Eseménykártyák a jelzett korszakban, valamint az utána következő korszakokban is kijátszhatók. Egy játékos fordulója során bármilyen megengedett alkalommal kijátszhatók.



Eseménykártya hatására lehelyezett seregeket mindig a játékos készletéből kell elvenni, sohasem a játékos Rendezőtáblájáról.

Egyes Eseménykártyák lehetővé teszik, hogy az Esemény folyamatosan használatban legyen (például a Vezető és az Ostromgép); a többi Esemény csak egyszer használható (például az Árulás és a Fekete Halál).

## A birodalmad újraszervezése

Amikor felhasználtad a Rendezőtáblán található összes sereget, akkor kezdetét veszi az újraszervezés:

minden flottát le kell venni a térképről.

minden álló sereg leszereltté válik.

az Eseménykártya eldobásra kerül.

## Az aranyad begyűjtése

Az arany az Aranyszámlálón halmozódik.

Ha egy Aranyjelölő egy olyan mezőre kerül, amelyen már egy, vagy több jelölő található, akkor a jelölő az oszlop tetejére kerül.

Ha az aranyaid száma '100' fölé kerül, akkor haladj tovább körbe a jelölőddel; a játékosok rendszerint 100 és 200 közötti számú aranyat gyűjtenek.

Arany a következőkért jár:


minden alkalommal, amikor visszafejlődés történik egy barbár birodalom fordulóban, vagy a Barbár Esemény során.

a birodalom fordulód végén, amikor összesíted a fővárosok, városok és alkotások birtoklásáért járó aranyakat.

a birodalom fordulód végén, amikor összesítet a területek birtoklásáért járó aranyakat.

a játék végén, amikor összesítet a Bónusz-jelzőkért járó aranyakat.

## Barbár visszafejlődés

Minden olyan birodalom barbárnak minősül, amelyik nem kap fővárost . Egy barbár birodalom minden olyan alkalommal kap egy aranyat, amikor visszafejlleszt egy fővárost, várost, vagy alkotást. Ez az arany azonnal hozzáadódik a játékos aranyaihoz az Aranyszámlálón.

!Egyes Események eredményeképpen lehetséges a barbárrá válás; ilyenkor szintén egy arany jár minden okozott visszafejlődésért.

## Fővárosokért, városokért, alkotásokért járó aranyak

Összesítsd a fővárosaid, városaid és alkotásaid értékét és add hozzá az aranyaidhoz az Aranyszámlálón.

A begyűjthető aranyak:

két arany minden általad birtokolt fővárosért.

egy arany minden általad birtokolt városért.

egy arany minden általad birtokolt alkotásért.

!Az említett jelzők mindegyikén fel van tüntetve a megfelelő számú arany.

## A területekért járó arany

Minden játékban lévő Térségérték '1'-től '3'-ig mutat egy értéket. Amennyiben egy Térségkörben nincs feltüntetve Térségérték, akkor annak értéke '0'.

Egy területről három szinten gyűjthető arany: jelenlét, dominancia és fölény. Sorban meg kell vizsgálni minden területet, és be kell gyűjteni a megfelelő számú aranyat.

Megjegyzés: a Térségkörök spirális alakzatban helyezkednek el, Észak-Európával kezdve és Dél-Amerikával befejezve. A legcélszerűbb az, ha ezt a spirált követjük, hogy ne maradjon ki egyetlen terület sem.

### Jelenlét

Ha legalább egy sereged tartózkodik a területen, akkor ott jelen vagy, és a Térségértékkel megegyező számú aranyat gyűjtesz be.

### Dominancia

Ha legalább két sereged tartózkodik a területen, és több sereged van ott, mint bármelyik másik játékosnak, akkor ott dominálsz, és a Térségérték kétszeresével megegyező számú aranyat gyűjtesz be.

## Főlény

Ha legalább három sereged tartózkodik a területen, és csak te rendelkezel ott sereggel, akkor ott főlényben vagy, és a Térségérték háromszorosával megegyező számú aranyat gyűjtesz be.

! A Térségértékek korszakról korszakra változnak, ahogyan az egyes térségek történelmi súlya is eltolódik.

## Következmény

### Mozgások az Aranyzámlálón

Minden korszak végén, amikor minden birodalom lejátszásra, vagy kihagyásra került, akkor az Aranyzámlálón található jelölőkkel esetleg mozogni kell. Minden olyan jelölő, amelyik egy másik tetején van, egyszerűen továbblép a következő üres mezőre.

! Ha egynél több olyan mező is van, amelyiken több jelölő található, akkor mindig az alacsonyabb mezőszámúval kell lépni először.

### Bónuszjelzők

A Bónuszjelzőket ilyenkor kell kiosztani. A legtöbb aranyat gyűjtő játékos elvesz három Bónuszjelzőt, kiválaszt egyet, majd a maradék két jelzőt továbbadja a második legtöbb aranyat gyűjtőnek. Az a játékos kiválasztja az egyik jelzőt, a másikat pedig továbbadja a harmadik helyezettnek.

! A Bónuszjelzőket képpel lefelé fordítva kell tartani a játék végéig.

## Győzelem

A 6. Korszak végén, amikor az utolsó Bónuszjelzők is kiosztásra kerültek, akkor minden játékos felfedi a saját Bónuszjelzőit és az összesített értékeiket hozzáadja az eddig gyűjtött aranyaihoz.

A legtöbb arannyal rendelkező játékos nyeri a játékot.

! A döntetlen az döntetlen.

## Egyéb

### Asszíriaiak, Hunok, Mongolok

Ezek a birodalmak a Rettegett Jellemzővel rendelkeznek. Ez, sikeres invázió után, bónusz biztosít.



pl. Az Asszíriaiak elfoglalják Levantét. 6-ost és 2-est dobnak; a védő 4-est dob, tehát az invázió sikeres. A Rettegett bónusz +1, tehát az Asszíriaiaknak így három inváziópontjuk van.

Az Asszíriaiak most az Alsó-Tigrisvidéket támadják meg. 4-est és 2-est dobnak; a védő 4-est dob. Az invázió nem sikerült, a Rettegett bónusz tehát nem érvényesül.

### Viking Birodalomkártya



Csak **egyetlen** sereg uralhatja az Atlanti-óceánt a Vikingek fordulója során. Semmilyen más sereg nem kelhet át az Atlanti-óceánon, még akkor sem, ha egy invázió sikertelen, vagy ha extra túlfutás pontokat szereznek.

Ha a tenger felől történik az invázió, akkor egy 'automatikus sikerhez' 5-ös, vagy 6-os dobás szükséges.

### Inkák és Aztékok Birodalomkártya



Ez a kártya két különböző birodalmat ábrázol. Először az Inka birodalmat játszod le, majd az Azték birodalmat.

### Franciaország Birodalomkártya



Egyetlen alkotást sem kell visszafejleszteni egy sikeresen elfoglalt területen. Ehhez hasonlóan a Gallia kezdőterületen található alkotások sem fejlődnek vissza.

## Egyesült Államok Birodalomkártya



A Vikingek Jellemzőjéhez hasonlóan, a két Befolyás alatt álló sereg egyike sem terjeszkedhet (hacsak nincs kijátszva a Csillagzat Eseménykártya).

## Terminológia

Számos Eseménykártyán a 'támad meg' kifejezés található. A játékos seregét egy olyan területre kell helyezni, amelyen egy másik játékos serege található.

## 'Azonnal szereld le ezeket a seregeket'

Ez az utasítás számos Eseménykártya alján megtalálható. Az Esemény seregei csak azután szerelnek le, miután az Esemény teljes egészében végrehajtásra került.

## Kisebb Birodalmak



Minden ilyen Eseménykártya a többi birodalomhoz hasonló módon használja a Rendezőtáblát: használhatók a túlfutasok. Építhetők alkotások és erődök.

## Királyságok



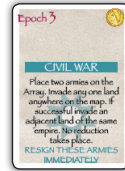
Minden ilyen Eseménykártya egy várost helyez a kezdőterületre.

## Izrael Eseménykártya



Ez az egyetlen Királyság, amelyik kijátszható a jelzett és az utána következő korszakokban is. Továbbra is egy játékos fordulójának a kezdetekor kell kijátsszani, még maga a birodalom megalapítása előtt.

## Polgárháború



Polgárháborúban használhatók a túlfutasok. Építhetők alkotások.

## Két-játékos változat

A Brief History of the World háromtól hat játékos számára készült. Amennyiben ketten szeretnétek játszani, akkor a következő szabályokat javasoljuk:

minden játékos két színnel játszik, két készlet sereggel és két Aranyjelölővel.

a játék végén a magasabb összesített aranyértékkel rendelkező játékos győz.

egy játékos dönthet úgy, hogy megadja magát a másik saját színű seregének, csakúgy, mint ahogy egy leszerelt sereg adja át a területet egy saját aktív seregének.

minden más esetben a két színnel úgy kell játszani, mintha különálló birodalmak lennének.

minden más szabály érvényben marad.





## Készítők

### Tervezés

Steve Kendall, Phil Kendall, Gary Dicken.

### Illusztráció

A doboztetön található illusztráció Peter Dennis munkája.

### Grafikus Tervezés és Gyártás

Creative Design Partnership 07703 404886  
steve@thecreative.demon.co.uk

### Fordította

Zsolt Farkas (fki@freemail.hu)  
v.1.0

## Tervezői megjegyzések

A Brief History of the World tervezői megjegyzései a megtalálhatók a Ragnar Brothers honlapján, csakúgy, mint az esetleges további szabálymagyarázatok.

További információkért lásd:  
[www.ragnarbrothers.co.uk](http://www.ragnarbrothers.co.uk)

A Brief History of the World  
© Ragnar Brothers 2009

