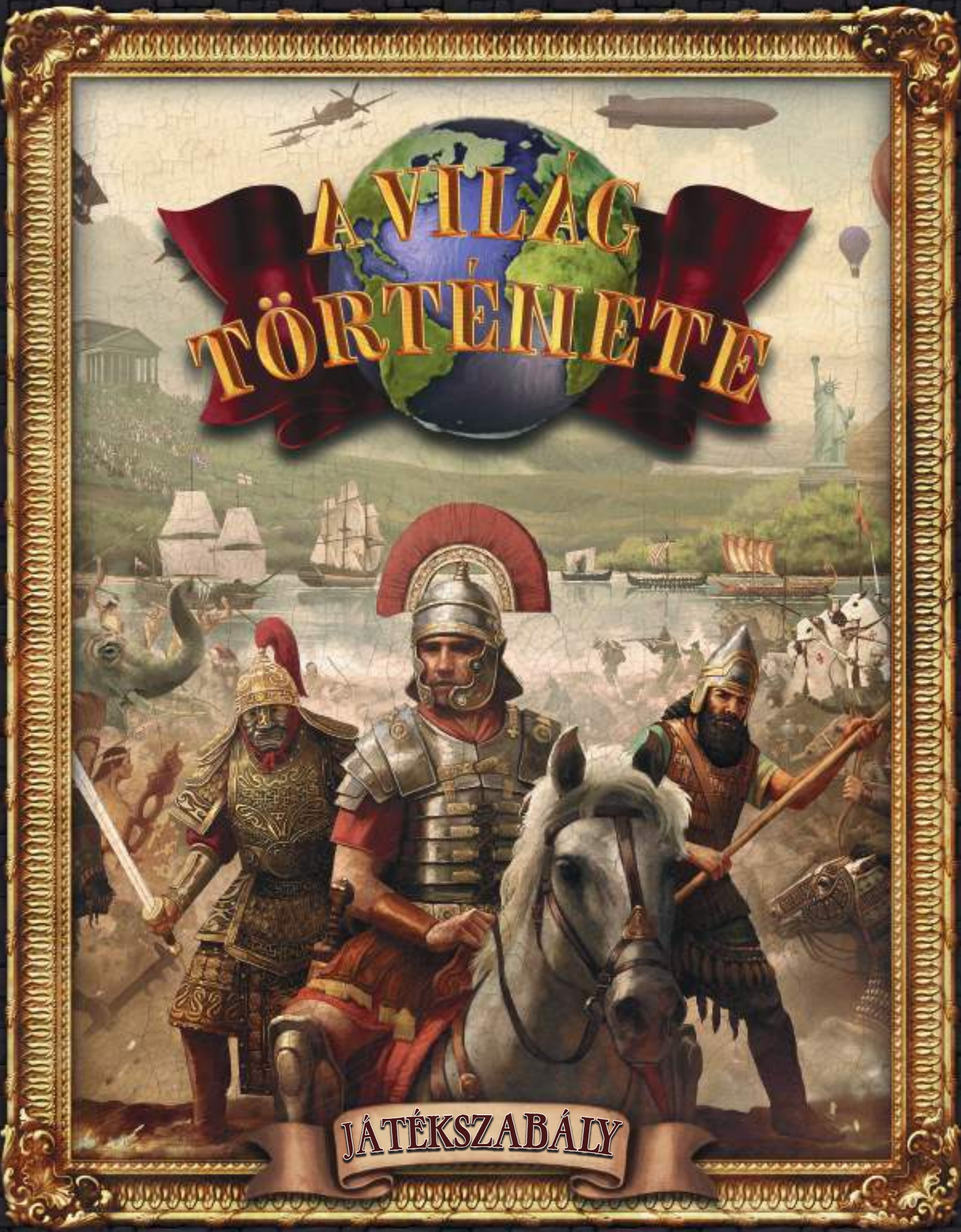




A VILÁG TÖRTÉNETE

JÁTÉKSZABÁLY

Bevezető

„Bronztükörbe nézve javíthatunk a megjelenésünkön; a történelem tükrében megérthetjük egy nép felemelkedését és bukását; ha pedig jó emberek tartanak tükröt elénk, meg tudjuk különböztetni a jót a rossztól.”

– Tang Taj-cung, a Tang-dinasztiából származó kínai császár

A világ története 3 – 6 játékost vezet végig az emberiség történetén. A civilizáció hajnalától a huszadik századig megfigyelhetitek az emberiséget a maga csodálatos valójában. Lángelmék hatására állandó a technológiai fejlődés, hatalomra törő vezetők gyakorolnak nagy hatást polgáraikra, és kiszámíthatatlan csapások történnek – mindez a birodalmak felemelkedése és bukása közben.

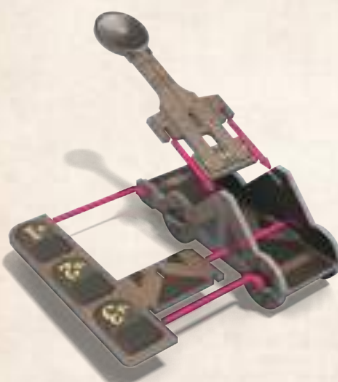
Egy játszma öt korszakból áll, amelyek során a játékosok különböző, hatalmuk csúcspontján álló birodalmakat irányítanak. A körök során terjeszted a hatalmadat a Földön, és pontokat szerzel a hódításaiddal. Virágoztass fel birodalmakat és győzd le az ellenségeidet, mert a játék végén csak a legtöbb pontot elérő játékos halhatatlan nevét vésik bele a történelemlékönyvekbe!

A katapult és az erődítmény összeszerelése

Megjegyzés: a katapult világosabb oldalainak mindig fölfelé és kifelé kell nézniük.



1. Helyezd a kerék elemeit az alapzatba, és csúsztasd előre, hogy rögzítsd a helyén.



2. Helyezd be az ostromsávot és a kilövőelemet; csúsztasd előre az ostromsávot, hogy rögzítsd a helyén.



3. A képnek megfelelően csúsztasd be a szeget a kilövőelemen, az ostromsávon és az alapzaton keresztül.



Minden erődítmény összeállításához csúsztass be kettő felső erődítményelemet kettő alsó erődítményelembe a képeknek megfelelően (összesen 14 erődítményt hozva létre így).

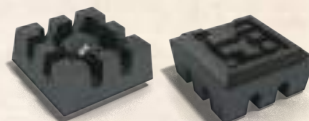
A doboz tartalma



1 játéktábla



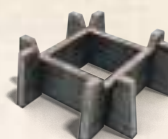
150 hadsereg
(25-25 db 6 színben)



24 főváros/város
(kétoldalas)



20 emlékmű



14 erődítmény



1 katapult



40 birodalomkártya
(8-8 db mind az 5 korszakhoz)



40 eseménykártya
(8-8 db mind az 5 korszakhoz)



4 kocka



32 régiólapka



6 pontszámjelző



6 flotta-/karavánkorong
(kétoldalú)



15 ostromjelző

Fontos megjegyzés a tároláshoz

Hogy a katapultnak ne essen baja két játszma között, a dobozban a képen látható módon, fejjel lefelé fordítva tároljuk.



Előkészületek (4 játékos esetén)

- Játékoszínnek kiválasztása:** Minden játékos választ egy színt, majd elveszi a pontszámjelölőt és minden sereget ebben a színben. A nem használt pontjelzőket és seregeket tegyék vissza a dobozba.



- A tábla elhelyezése és a pontszámjelölők előkészítése:** Helyezzék a táblát az asztal közepére.

Egy játékos a kezébe veszi az összes pontszámjelölőt, és véletlenszerűen húz belőlük egyesével, lerakva azokat a „100+” oldalukkal lefelé a pontozósáv megfelelő helyére. Az első kihúzott jelölő az 1-es, a második a 2-es, a harmadik a 3-as számra kerül, és így tovább, amíg minden pontszámjelölő fel nem került.



- Paklik előkészítése:** A birodalomkártyákat korszakokként válasszátok külön kupacokba, és keverjétek meg külön-külön minden kupacot. A kártyakupacokat tegyék **képpel lefelé** a tábla mellé, I-től V-ig, sorrendben. Tegyék meg ugyanezt az eseménykártyákkal, minden kártyakupacot a megfelelő korszakhoz tartozó birodalomkártyák közelébe lehelyezve.

Ezután, **anélkül, hogy megnéznétek**, a kupacokból tegyetek vissza annyi lapot a dobozba, hogy minden kupacban csak **annyi kártya maradjon, amennyi a játékosok száma**.



Minden kupacban 4 kártya van (4 személyes játék)

- Régiólapkák előkészítése:** csoportosítsátok a régiólapkákat kupacokba a hátlapjukon látható római számok szerint. Mindegyik ilyen kupacot tegyék a megfelelő korszak birodalomkártyái mellé.



- A készlet előkészítése:** A megmaradt játékelemeket csoportosítsátok típus szerint, és helyezzék ezeket a tábla mellé.



A játékmenet fő elemei

„Vagy talállok utat, vagy építék magamnak egyet.”

– Hannibál, karthágói hadvezér

A világ története játékmenetének megértéséhez érdemes először pár alapvető játékelemmel megismerkedni.

Régiók és tartományok

A játéktábla 13 színes régióból áll, amelyek a világ nagy területeit jelképezik. Minden régió egy vagy több, fekete határvonallal körülvett területi egységből áll, amelyekre a szabály hátralévő részében az egyszerűség és egyértelműség kedvéért egységesen a „tartomány” elnevezést használjuk. A tartományokat körülvéő fekete határvonal egy vagy több szomszédos, azonos vagy különböző régióhoz tartozó tartománnyal közös lehet.

A játék előrehaladtával meghódítod és elfoglalod ezeket a tartományokat, pontot szerezve annak megfelelően, hogy mennyi tartományt foglaltál el a táblán. Általánosságban elmondható, hogy minél több tartományt foglalunk el egy adott régióban, annál több pontot fogunk szerezni.



Példarégió: Közel-Kelet

Közel-keleti tartományok: Arab-félsziget, Levante, Anatólia, Mezopotámia, Tigris, Zagrosz, Perzsa-fennsík



Pár mondat a történelmi hitelességről

„A történelmet nem írni, hanem csinálni kell.”

– Otto von Bismarck, a Német Birodalom kancellárja

Mindenki, akinek bármi köze is volt ennek a játéknak az elkészítéséhez, az eredeti tervezőktől az ezen a kiadáson dolgozó művészekig, sőt a fordítóig, célul tűzte ki maga elé, hogy a civilizációkat, vezetőket, dátumokat, neveket, idézeteket, eseményeket stb. olyan pontosan mutassák be, amennyire csak lehetséges. Persze bizonyos témák már olyan elavultak, hogy még a legjobb források is gyakran csak pusztá bepillantást jelenthetnek a múlt homályos árnyaiba. Mindezek mellett ez itt elsősorban egy játék, és lehetséges, hogy egy pár kisebb engedményt kellett tennünk a téma, a működés, letisztultság, játékegyensúly érdekében, és azért, hogy a lehető legjobb játékelményt nyújtsuk.

Végül is, a történelem, mindennekfölött, az emberek nagyszabású története – kik voltak, honnan jöttek és mi hajtja őket. Reméljük, élvezni fogjátok a történelem „újracsinálását” újra és újra, és a játék során felszedett ismeretek felkeltik érdeklődésedet, hogy többet tanuljatok azokról a különleges személyiségekről, akik kitörölhetetlen nyomokat hagytak az emberiség történelmében. Mi mind miattunk vagyok azok, akik.

Seregek

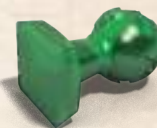
A játék során számos birodalmat irányítotok a ti játékoszínetekben lévő seregek felhasználásával. Terjeszkedéskor a seregjelzők állítva vannak a táblán, ez jelzi, hogy a birodalom és a seregei **aktívak**.

A játék előrehaladtával a korábbi birodalmak seregei szétszórva hevernek a tábla tartományain, csupán addig maradva ott, amíg azt a tartományt le nem rohanja egy másik játékos. Ezek a seregek az oldalukra vannak döntve, és már **inaktívak**. Bár nem használhatók további terjeszkedésre, két célt is szolgálnak:

- * Egy másik játékos inaktív serege által elfoglalt terület hódításakor részt vesznek egy csatában, ami megakadályozhatja a hódítás sikerét.
- * A köröd végén azokért a tartományokért és régiókért kapsz pontokat, amelyeken a seregeid vannak, beleértve az **inaktív hadseregeidet** is.



Aktív sereg



Inaktív sereg

A játék menete

„Az emberi faj minden generációja állandóan harcban állt, harcban a félelemmel. Azok, akik elég bátrak ahhoz, hogy legyőzzék, szabadbá válnak. Azoknak viszont, akiket legyőz, szenvedniük kell, amíg össze nem gyűjtik a bátorságot, hogy legyőzzék, vagy amíg a halál el nem viszi őket.”

– III. Alexandrosz („Nagy Sándor”) makedón király

A világ története 5 fordulóból áll, amelyeket korszakoknak nevezünk. Ezeket az I–V római számokkal jelezzük, és ebben a sorrendben játszunk le őket.

Minden korszak egy olyan történelmi időszakot jelképez, amelyben számos birodalom emelkedik fel vagy bukik el. Minden korszak elején minden játékos választ egy birodalmat, amelyet abban a korszakban fog irányítani, és egy eseménykártyát, amely különleges, erőteljes hatást okoz.

Ez után, ebben a korszakban, minden játékosnak **egy köre van**, hogy az általa választott birodalommal új tartományokat szerezzen és pontokat gyűjtsön.

Egy korszak kezdete

„Nem érdekelnek bennünket a veszítés eshetőségei. Ilyenek nem léteznek.”

– Viktória brit királynő

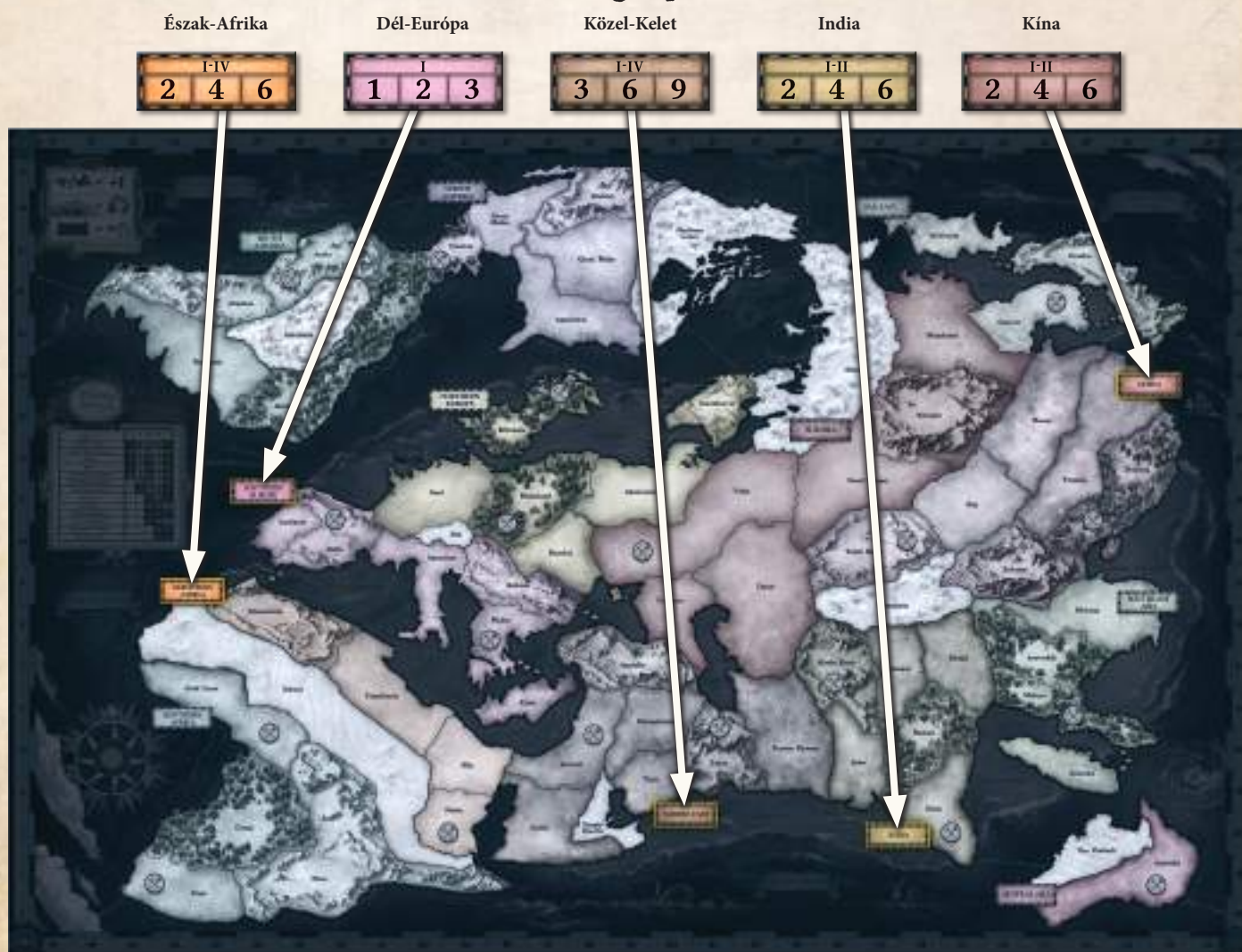
Minden korszak néhány előkészületi lépéssel kezdődik: régiólapkák frissítésével és a birodalmi és eseménykártyák kiválasztásával.

A régiólapkák frissítése

A régiólapkák a régiók pontértékét jelzik az adott korszakban. A lapka hátlapja a régió nevét jelzi és azt a korszakot, amelyben a lapka játékba kerül. A lapka előlapja azt mutatja, hogy mennyi korszakon keresztül marad játékban ez a lapka, és három pontértéket, amelyeket később részletezünk (ld. 7. oldal: „7. Pontozás”).

A régiólapkák frissítéséhez az új korszak jelzőkupacából mindegyik jelzőt tegyék a táblán a megfelelő régiónévtáblára, a pontokat mutató oldalával felfelé. Ha van már lapka a megfelelő névtáblán, ezt a régiólapkát tegyék vissza a dobozba, és cseréljék ki az újra.

Az I. korszak régiólapkáinak lerakása



Birodalmak és események kiválasztása

Ebben a lépésben minden játékos kiválaszt egy eseménykártyát és egy birodalomkártyát. Az eseménykártyák különleges képességeket biztosítanak, a birodalomkártyák pedig meghatározzák, hogy a játékos melyik történelmi birodalommal fog játszani a köre során.

A **legtöbb ponttal** rendelkező játékos (aki a pontozásávon legelől jár) a kezébe veszi a korszakhoz tartozó eseménykártya-kupacot, megnézi a kártyákat, és titokban kiválaszt egyet. Ezt követően a maradék kártyákat továbbadja annak a játékosnak, akinek a **második legtöbb pontja** van. Ez a játékos szintén választ egyet, majd a maradék kártyákat továbbadja a harmadik helyen álló játékosnak és így tovább.

Eközben az a játékos, akinek a **legkevesebb pontja** van, a kezébe veszi a korszakhoz tartozó birodalomkártya-kupacot, megnézi a kártyákat, és titokban kiválaszt egyet. Ezt követően a maradék kártyákat továbbadja a **második legtöbb ponttal** rendelkező játékosnak és így tovább.

Különböző játékosok választanak így esemény- és birodalomkártyákat egyszerre, és a maradék kártyákat mindig csak akkor adják tovább, ha már mindkettő játékos választott. Három- és ötszemélyes játékokban a „középső” játékosnak egyesével kell megnéznie a paklikat, és választani egy-egy kártyát ezek közül, mielőtt továbbadná a paklikat a soron következő játékosoknak.

A játékos köre

„A jövő megőrlésének legbiztosabb módja az, ha mi magunk hozzuk azt létre.”
– Abraham Lincoln, amerikai elnök

A birodalmak és események kiválasztása után következik a játékosok köre, amelyben a hadseregükkel segítik az általuk választott birodalom terjeszkedését. Egy játékosnak teljesen be kell fejeznie a körét – beleértve a hódítást és a pontozást –, mielőtt a következő játékosra kerülne a sor.

Játékosrend

A játékosok az adott korszak birodalomkártyájának hátoldalán látható birodalomsorrendben követik egymást (egy-egy adott birodalom helye a sorrendben a kártya előlapjának bal oldalán is látható). A legtöbb ponttal rendelkező játékos feladata az, hogy egyesével szólítsa a birodalmakat ebben a sorrendben. Amikor a te birodalmaidat szólítják, fordítsd képpel fölfelé a birodalomkártyádat, és hajtsd végre a körödet.

Minden kör után, vagy ha a szólított birodalmat egyetlen játékos sem fedte fel, az első helyezett játékos a kártyán látható sorrendben következő birodalmakat szólítja, és ez így megy tovább, amíg minden játékos végre nem hajtotta a körét.

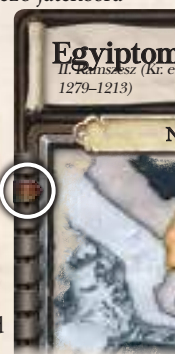
Először a sumérokat szólítják, majd az egyiptomiakat, aztán a minósziakat és így tovább.



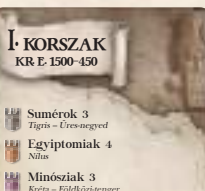
1. korszak eseménykártya



I. korszak birodalomkártya



Az egyiptomiak másodikak az I. korszakban.



Egy kör lépései

A körödben a lépéseket az alábbi sorrendben hajtsd végre.

1. Katapult elvétele

Vedd magadhoz a katapultot, amely azt jelzi, hogy te vagy az aktív játékos, és ez mutatja harcok idején a módosítókat is.



2. Királyság kijátszása

Ha királyság eseménykártyát választottál ebben a korszakban, **azt a királyságot csak ebben a korszakban játszhatod ki.** A királyságok „kis birodalomként” jelennek meg és funkcionálnak. A királyságok megértéséhez szükség van a birodalmak működésének megértésére, ezért a királyságokat csak később részletezzük (ld. „Királyságok”, 10. oldal).

3. Birodalom alapítása

Vegyél magadhoz a készletedből a kártya jobb felső sarkában látható számnak megfelelő darab seregjelzőt, és helyezd ezeket a birodalomkártyádra.

Ezt követően tedd az egyik sereget a kártyáról a táblára, a kártyán jelzett kezdőtartományba. Ha volt ezen a tartományon bármilyen sereg, építmény (főváros, város, műemlék) vagy erődtítmény, vedd le azokat, és tedd vissza a megfelelő készletekbe, mielőtt leraknád ide a seregjelződet. Ha a kártyának a jobb alsó sarkában főváros ikon látszik, tegyél egy fővárost is a kezdőterületre a készletből.



Főváros és sereg a kezdőtartományon



Ha a kártya alján flották vagy karavánok láthatók, helyezd a megfelelő korongot a táblának a jelzett részére.

Flotta



Karaván



4. Hódítás

A birodalomkártyádon lévő seregek felhasználásával bővítsd a birodalmadat további tartományok elfoglalásával. A tartományok elfoglalásáért pontokat szerezhetsz, és annyi megszállást hajthatsz végre, amennyit akarsz, amíg ki nem fogysz a kártyádon álló seregekből vagy amíg úgy nem döntesz, hogy megállsz.

A köröd nagy része a területfoglalásról szól, amit később részletesebben ismertetünk (ld. „Megszállás” a 8. oldalon).

5. Emlékművek építése

Ellenőrizd, hogy az aktív birodalmadnak van-e elég erőforrása emlékművek építéséhez. Minden két olyan, az aktív seregeid által elfoglalt tartomány után, amin erőforrásikon látszik, kötelező építened egy emlékművet.

Minden emlékművet olyan tartományra kell elhelyezni, amelyen az aktív seregeid egyike található, és nincs még rajta emlékmű. Olyan tartományra kell elhelyezni, amelyen a következők egyike megtalálható (fontossági sorrendben):

1. Főváros
2. Város
3. Erőforrásikon

Ha nincs olyan tartomány, amelyen a fenti szabályok szerint lerakható az emlékmű, akkor nem épül meg.

6. Seregek inaktiválása

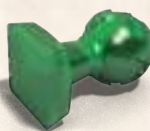
A birodalmad most hanyatlásnak indul: távolítsd el az összes flotta-, karavánkorongot és ostromjelzőt. A seregeid **inaktívvá** válnak – döntsd le őket az oldalukra. A birodalomkártyádat és az esetleg kijátszott eseménykártyát tedd vissza a dobozba.



Erőforrásikon



Emlékmű



A háború bábu

„Vagy királyok vagyunk, vagy csak bábuk más emberek kezében.”

– I. Napóleon, francia császár

Amikor meg akartuk tervezni a seregjelölőt, olyan, vonzó szobrot akartunk formálni, amely a játékban jelen lévő összes kultúrát tudja képviselni, és egyben a játék évszázadokon keresztülívelő történetében is van értelme. Kutatás és több próbálkozás után rendre visszajutottunk a sakk gyalogfigurájának minimalista eleganciájához, amelyhez viszont hozzátettük a Földgolyót magát, amitől egy különösen egyedi művet kaptunk, ami nagyon is a mienk.

Mint a sakkbán, a figura itt is a hadsereg legelemibb egységét, a gyalogságot jelképezi. És mint a sakkbán, ezek a figurák alkotják a játék igazi lényegét. Hiszen ezek, „a háború bábu” egyszerű emberek, akik a király parancsát hajtják végre.

7. Pontozás

A seregeid által elfoglalt tartományok alapján számítsd ki a régiókért és építményekért járó pontokat. Ezt követően, **miután a pontokat kiszámoltad**, lépj előre a pontszámjelölőddel a pontozósávon.

Régiók pontozása

Ellenőrizd **minden régióban** a seregeid hatásfokát: jelenlét, erőfölény vagy fennhatóság. Ezek a fokozatok a régiólapkákon látható számoknak felelnek meg.

* **Jelenlét:** Ha van legalább 1 sereg a régióban, akkor van jelenléted. A régiólapkán látható **bal** oldali számnak megfelelő számú pontot kapsz..



Jelenlét

* **Erőfölény:** Ha legalább 2 sereg van a régióban és több sereg van ott, mint (játékosonként) bármelyik másik ellenfelednek ebben a régióban, akkor erőfölényben vagy. A régiólapkán látható **középső** számnak megfelelő számú pontot kapsz..



Erőfölény

* **Fennhatóság:** Ha legalább 3 sereg van a régióban és egyetlen ellenfelednek sincs serege a régióban, akkor fennhatóságod van. A régiólapkán látható **jobb** oldali számnak megfelelő számú pontot kapsz.



Fennhatóság

Minden régióban csak az ottani legnagyobb szintű hatásodnak megfelelő pontszámot kapod meg. Ha tehát erőfölényben vagy egy régióban, nem kapsz pontokat az ottani jelenlédedért is.

A korai korszakokban bizonyos régiókon még nincs régiólapka. Ezekben a régiókban ennek ellenére elfoglalhatsz tartományokat, de nem hoznak pontokat, amíg a megfelelő régiólapka nem kerül a táblára.

Építmények pontozása

Számítsd ki az általad (most és korábban) elfoglalt tartományokért járó pontokat a következő módon:



Főváros
2 pont



Város
1 pont



Emlékmű
1 pont

Pontszámjelölő

Miután kiszámítottad a régiókért és építményekért járó pontokat, és csak akkor, lépj előre a pontszámjelölővel a pontozósávon a kiszámított összpontszámnak megfelelő lépést.

Ha a pontszámjelölőd a pontozósávon olyan mezőre érkezne, amelyet már elfoglal egy másik játékos jelölője, eldöntheted, hogy **kapsz vagy veszítesz egy pontot** (ami hatással lehet arra, hogy milyen sorrendben választanak birodalom- és eseménykártyákat a következő korszakban). Folytasd a pontok szerzését vagy elvesztését, amíg a jelölőd nem érkezik egy üres mezőre a pontozósávon.

Ha a pontszámjelölőddel a pontozósávon „99”-cel jelölt mezőjén áthaladsz, fordítsd át a jelölőt a „100+” oldalára, így mostantól a sávon jelzett pontszámodhoz hozzá kell adni 100-at.

Hódítás

„A legnagyobb örömet az okozza, ha legyőzhetjük az ellenfelet, ha a lábunk elé borulnak, ha elveszünk tőlük mindent, ami az övék, és városaikat a földdel tesszük egyenlővé...”

– Dzsingisz, mongol nagykan

A köröd nagy része abból áll, hogy tartományokat foglalsz, hogy különböző szintű befolyást szerezhess a különböző régiókban (hogypontot szerezz) és eltávolítsd az ellenfelek seregeit.

Meghódíthatod bármelyik tartományt, amelyik szomszédos az egyik aktív (álló) seregeddel elfoglalt régióval. Két tartomány szomszédosnak számít, ha közös fekete határvonaluk van, vagy ha egy tengerszoros gázlókövei kötik össze őket (ld. „Gázlókövek” a 11. oldalon).

Egy tartomány elfoglalásához, megszállásához helyezz egy sereget a birodalomkártyádról állított helyzetben az adott tartományra, és attól függően, hogy van-e ott másik sereg, tedd a következőt:

- * **Üres:** Ha a tartományon nincs egyetlen ellenfelednek sem jelzője, foglald el az aktív seregeddel.
- * **Tiéd:** Ha a tartományon az egyik saját, inaktív sereged van (egy korábbi birodalomból), visszateszed ezt a sereget a készletedbe, és most elfoglalod a saját aktív seregeddel.
- * **Ellenfélé:** Ha a tartományon egy ellenfél serege van, meg kell harcolnotok azzal a játékkal.

Csata

A csata megvívása dönti el, melyik sereg fog túlélőként a régióban maradni, hogy elfoglalja. Te (mint hódító) **kettő kockával** dobod, a másik játékos (a védő) **egyvel**. Dobás után hasonlítsátok össze az a két kockádon látható (leg)magasabb értéket a védekező dobásával:

- * **Veszítéttel:** Ha az eredményed alacsonyabb, döntened kell, hogy ostromot indítasz vagy meghátrálsz.
- * **Győztél:** Ha az eredményed magasabb, a védő seregét leveszitek a tábláról. Az odatett seregeddel most elfoglalod a tartományt.
- * **Döntetlen:** Ha a legmagasabb eredmények döntetlenek, mindkettő sereget leveszitek. A tartomány üres, és el lehet foglalni.

Ostrom

Ostrommal további csatákat vívhat az ugyanazért a területért, erősítést hívva a hódításhoz. Ehhez szükség van arra, hogy legyen még legalább egy sereg a birodalomkártyádon.

Amikor ostromot indítasz, **tartsd a hódító seregedet a védő tartományán**. Helyezz egy sereget a birodalomkártyádról a katapult „+1” mezőjére. Vívjatok meg egy újabb csatát, és adj 1-et a legmagasabb értékű kockához.

Ha veszítesz, döntened kell, hogy folytatod az ostromot vagy meghátrálsz. Ha folytatod, tegyél egy sereget a birodalomkártyádról a katapult következő szabad („+2”) mezőjére. Vívjatok meg egy újabb csatát, most ezt az értéket adva a legmagasabb értékű kockához.

Folytathatod az ostromot, amíg meg nem nyered a csatát (győzelem esetén a szokásos lépésekkel) vagy meghátrálhatsz. Ha a „+3” mező már foglalt a katapulton, akkor is folytathatod az ostromot, csak a birodalomkártyáról a seregeidet a katapult helyett egyenesen a készletedbe kell raknod.

Ha győzöl, döntetlent érsz el, vagy meghátrálsz, az ostrom véget ér. Távolítsd el az összes sereget a katapultról, és tedd vissza őket a készletedbe.

Meghátrálás

Ha elveszítesz egy csatát (akár ostrom közben), lehetőség van meghátrálni. Ha elveszítesz egy csatát, és a birodalomkártyádról elfogytak a seregek, kötelező meghátrálnod.

Amikor ez történik, a védő továbbra is elfoglalja a tartományát: el kell távolítanod a seregedet erről a tartományról és minden sereget a katapultról, visszatéve ezeket a készletedbe.

Meghátrálás után, ha a birodalomkártyádon még vannak seregek, folytathatod más területek meghódítását. De lehetőség van arra, hogy újra megpróbáld meghódítani egy olyan tartományt, ahonnan már meghátráltál, ilyenkor az esetleges ostromok is előről kezdődnének.

Építmények lerombolása, erődítmények eltávolítása

A hódítás gyakran a környező terület erős károsodásával jár, beleértve az építményeket (főváros, város, emlékmű). Ha egy olyan tartományban, ahol bármennyi építmény is van, megnyersz egy csatát, vagy az döntetlennel ér véget, ezekből az építményekből az egyiket rombolást kell végrehajtani a következők szerinti fontossági sorrendben:

1. **Főváros:** Fordítsd fel a fővárost; most már csak város.
2. **Város:** vedd le ezt a várost, és tedd vissza a készletbe.
3. **Emlékmű:** Vedd le ezt az emlékművet, és tedd vissza a készletbe.



Egy győzelem vagy döntetlen a csatában eltávolít egy erődítményt is ebből a tartományból, ha van ott ilyen. Ez akkor is megtörténik, ha nem romboltál építményt (emlékeztető: **az erődítmények nem számítanak építménynek**).

Emlékeztetőül: ha a saját tartományodon vagy egy üres tartományon hajtasz végre hódítást, nem vívsz csatát, így rombolás sem történik és erődítményeket sem távolítasz el.

Fosztogatók

Számos birodalom fosztogató, azzal a céllal, hogy a lehető legtöbb pusztítást és rombolást vigye véghez. A fosztogatóknak fáklya látható a birodalomkártyájuk jobb alsó sarkában, és nem kapnak fővárost a kezdőhelyszínükön.



Ha fosztogató birodalommal játszol, egy (győztes vagy döntetlenre végződő) csata után, ha építményt rombolsz, **azonnal kapsz egy pontot**, előrelépve a pontozósávon. Ne felejtőd, veszítesz vagy kapsz egy pontot, ha a pontjelződ olyan mezőre kerülne, amelyen valamelyik másik játékos pontjelzője áll.

Védő hatások

Amikor hódítóként megtámadod, az ellenfeled érvényesíthet különböző hatásokat:

Terep: Ha a tartományban nehezebb a terepen (hegy vagy erdő), a védő **egyett hozzáad** a legmagasabb kockadobásának értékéhez.

Tengeri: Ha flottával hódítasz, a védő **újradobhat egy kockát**.

Erődítménnyel védett: Ha a tartományban van erődítmény, a védő egy helyett kettő kockával dob (ld. „Erődítmény építése” a 11. oldalon).



Ezek közül a hatások közül bármennyi érvényesülhet egyetlen csatán belül is.

Példakör

Gergő (piros) éppen befejezte a körét egyiptomiként. Az I. korszakban a következő birodalom, akit szólítanak, a mítosziak. Senki nem választotta a mítosziakat, ezért a hettitákat szólítják (ezt sem választotta senki), majd az asszírokat. Niki (zöld) az asszírokat választotta, ezért felfordítja képpel felfelé a birodalomkártyáját, és maga elé veszi a katapultot.

1. Nincs királysága, ezért átugorja ezt a lépést, és megalapítja a birodalmát. 6 sereget vesz magához a készletéből, és lerakja ezeket a birodalomkártyájára.

Ezt követően eltávolítja Gergő seregét Mezopotámiáról (a saját kezdőhelyszínéről), és visszatesszi Gergő készletébe. Lerak egy fővárost és a kártyájáról egy sereget arra a tartományra. Lerak egy karavánt is az Üres-negyedbe.



2. Ezt követően megkezdi a tartományok elfoglalását. Az asszírok hatása az erőforrásikonokra épül, ezért meg akar szerezni annyit, amennyit csak lehetséges. Felvesz egy sereget a kártyájáról, és annak felhasználásával elfoglalja Zagroszt. Mivel ez üres volt, nem következik csata, ezért folytatja a terjeszkedést.

A következő tartomány, amit Niki el akar foglalni, Levante. Mivel Gergőnek van ott egy inaktív serege, megvívna egy csatát.



4. Niki, a hódító, kettő kockát vesz a kezébe; Gergő, a védő, egy kockát. Mindketten dobnak, és döntetlent érnek el a legmagasabb dobásaikkal. Mindkettő sereget leveszik a tábláról, és visszatesszik ezeket a megfelelő készletekbe.

A tartomány most már üres, ezért Niki újra nekiáll a hódításnak, immár csata nélkül: felvesz egy újabb sereget a birodalomkártyájáról, és lerakja azt a tartományra.



5. Niki, akinek kettő serege maradt, hódítóként megtámadja a Nílus vidékét, de elveszti a csatát.

Niki úgy dönt, ostromot indít, felrakva az utolsó seregét a katapultra. Ezúttal a legmagasabb dobások döntetlent mutatnak, de a katapultért járó +1 ponttal Niki nyer. Gergő seregét leveszik a Nílusról, és a fővárost egyszerű várossá rombolják, átfordítva azt a város oldalára.



6. Nikinek kettő erőforrásikonja van, ezért épít egy emlékművet Mezopotámiában, és az asszírok képessége miatt erődtímenyt helyezhet el egy-egy régióra minden egyes erőforrásikonért. Úgy dönt, Mezopotámiában és Zagroszban épít erődtímenyt.

Niki inaktívvá teszi a seregeit, és kiszámítja a pontjait. 2 pont jár neki az észak-afrikai jelenlétéért, 6 pont a közel-keleti erőfölényért és 5 pont a seregei által elfoglalt tartományokon lévő építményekért. Összesen tehát 11 pontot kell lelépnie.



Egy korszak vége

„Isten nem adott az embernek hatékonyabb ösztökét a győzelemhez, mint a halál megvetését.”

– Hannibál, karthágói hadvezér

Miután minden játékos végrehajtotta a körét, a korszak véget ér. Ellenőrizzitek, hogy minden kijátszott esemény- és birodalomkártya visszakerült a játék dobozába, és minden ostromjelző (ld. „Ostromjelzők”, 11. oldal), karavánkorong, eltávolított sereg, építmény és erődtítmény visszakerült a megfelelő kupacokba vagy készletekbe.

Ezt követi a sorban következő számú korszak, illetve az V. korszak végén a játék vége.

A játék vége

„Végül, mindennek a végén, csak az számít, milyen tetteket hajtottál végre.”

– III. Alexandrosz („Nagy Sándor”), makedón király

Az V. korszak végével a játék véget ér. A játékosok összehasonlítják a végső pontszámaikat, és az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

További szabályok

„Az eljövendő korok éppúgy megcsodálnak majd bennünket, mint a most élők.”

– Periklész, görög hadvezér

A korszakok és körök alapjain felül még van pár fontos szabály.

Események

Az események erős hatásokat jelenthetnek a játékra, amelyeket **csak a saját körödben játszhat ki**. Az eseményeknek kettő fő fajtája van: fejlesztések és királyságok.

Fejlesztések

A fejlesztéseknek köszönhetően hatékonyabb lehetsz a körödben. Ezek lehetnek egyszeri hatások, például erődtítmény építése egy tartományban, vagy olyan hatások, amelyek a köröd végéig tartanak – például minden csatában újradozhatsz. Akármelyikről is van szó, ezek a hatások csak az aktív birodalmadra vonatkoznak.

Fejlesztést bármikor kijátszhatsz a körödben, kivéve területfoglalás közben. Egy fejlesztés kijátszható abban a korszakban, amelyikben választottad, de bármelyik későbbi korszakban is. Ezt a kártya bal alsó sarkában látható „+” ikon is jelzi.



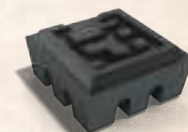
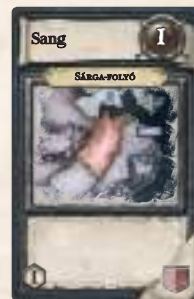
A későbbi korszakokban is használható

Királyságok

A királyság olyan, mint egy kis birodalom, így egy birodalomkártya előlapjának számos eleme megtalálható rajta: kezdőtartomány, seregek, flották stb.

Amikor felfedsz egy királyságot, végrehajtod a kör „Birodalom alapítása”, „Hódítás”, „Emlékművek építése” és „Seregek inaktíválása” lépéseit ezzel a királysággal, mielőtt végrehajtanád az általad választott birodalommal ugyanezt.

Némelyik királyságot főváros helyett várossal kell megalapítani. Ezt mutatja a kártya jobb alsó sarkában a városikon. Amikor várost raksz le, a műanyag elemet a városoldalával fölfelé helyezd le a tartományba.



További tudnivalók:

- * A „Pontozás” lépését a királyság kijátszása után ne hajtsd végre. A lerakott seregekért és építményekért a szokásos „Pontozás” lépésed részeként fogsz pontot kapni, miután a birodalommal lejátszottad a körödet.
- * A fejlesztésekkel ellentétben a királyságokat csak abban a korszakban játszhatod ki, amelyben kiválasztottad; nem tarthatod meg ezeket későbbre.
- * Nem játszhat ki fejlesztéseket, miközben királyságot játszol ki.
- * A birodalmad hatása (ld. „A birodalmak hatásai”, jobbra fent) nem vonatkozik a királyságodra.

A birodalmak hatásai

Számos birodalomnak van valamilyen különleges hatása, ami a kártyáján olvasható. Ezekről a hatásokról **te döntöd el**, hogy használoed-e a körödben.

Sáncok: Minden erőforrásikon után, ami a te tartományaidon van, építs erődítményt egy tartományodra.

Ostromjelzők

Amikor seregeket gyűjtesz egy birodalomhoz (rárakva azokat a birodalomkártyádra), ha elfogy a készleted, minden hiányzó seregért vegyél el egy ostromjelzőt, és tedd azt a birodalomkártyádra. Ebben a körben ostrom során tehetsz sereg helyett ostromjelzőt is a katapultra.

Az ostromjelzőnek ugyanaz a hatása, mint a seregnek a katapulton: ez jelzi a kockadobást módosító, egyre növekvő értékeket. Amikor az ostromnak vége, távolíts el minden ostromjelzőt a katapultról. A köröd végén tegyél vissza minden, a birodalomkártyádon maradt ostromjelzőt a közös készletbe.

Az ostromjelzőket csak ostromhoz lehet használni; nem seregek és nem lehet önmagukban területfoglalásra használni őket.

Erődítmény építése

Egy tartomány erődítménnyel való megerősítése ellenállóbbá teszi azt a hódításokkal szemben, és erős elrettentő hatással bír más játékosok számára. Amikor egy erődítményt tartalmazó tartományt hódítóként megtámadnak, a védő megkapja a „megerősített” tartománynak járó hatást, és egy helyett kettő kockával dobhat.

A körödben, miközben a területfoglalási fázist hajtod végre, eldobhatsz egy sereget a birodalomkártyádról, hogy lerakj egy erődítményt valamelyik aktív sereged által elfoglalt területre.

A birodalmak hatásai és eseménykártyák is lehetővé tehetik számodra, hogy erődítményeket építs. Ezek a hatások nem kerülnek seregbe, de az erődítményt akkor is olyan tartományba kell lerakni, ahol az egyik aktív sereged van.

Egyazon tartományban nem lehet egynél több erődítmény, de egy olyan tartományban, ahol van erődítmény, lehet még emlékmű és város vagy főváros is.



Amikor egy hódító nyer vagy döntetlent ér el ez olyan tartományban, amelyben erődítmény van, a erődítményt le kell venni onnan.

Győzelmi pontok táblázata

„A harcmező az állandó káosz földje. A győztes az lesz, aki uralkodni tud a káosz felett...”

– I. Napóleon, francia császár

Mivel minden régió értéke változik a játék során, lehetséges, hogy a játékosok szeretnék figyelembe venni ezeket a változásokat a következő korszakokra vonatkozó terveikhez. Ezért a játéktábla bal oldalán látható egy győzelmi pont-táblázat.

Epoch	I	II	III	IV	V
MIDDLE EAST	1	3	3	3	2
NORTHERN AFRICA	2	2	2	2	1
CHINA	2	2	2	3	2
INDIA	2	2	2	3	2
SOUTHERN EUROPE	1	2	3	3	2
NORTHERN EUROPE	1	1	2	2	1
SOUTHEAST ASIA	1	1	1	2	2
FAR EAST	1	1	1	1	1
EUROPE	1	2	2	2	2
NORTH AMERICA	1	2	2	2	1
SOUTH AMERICA	1	2	2	2	2
SOUTHERN AFRICA	1	2	2	2	2
AUSTRALASIA	1	2	2	2	2

Ez a táblázat egy-egy számmal jelzi, hogy egy-egy régióban mennyi pontot ér a **jelenlét** egy-egy korszakban.

Ebből a játékosok már kiszámíthatják az erőfölényt (jelenlét szorozva kettővel) és a fennhatóságot (jelenlét szorozva hárommal) értékeit is.

Gázlókövek

Némely tartományokat (képzelt méretük miatt erősen idézőjelesen) gázlóköveknek nevezett szikla-képződmények kötnék össze egymással, amit kis kövek láncolata jelképez két, vízzel elválasztott tartomány között. A gázlókövekkel összekötött tartományok szomszédosnak számítanak. A gázlókövek nem választják el az egybefüggő vízfelületeket.



Flották és karavánok

A tábla sötétkék, világoskék és fehér területei (amelyek óceánokat, tengereket és kopár, kihalt területeket jeleznek) a világ olya helyszíneit jelölik, ahol nem lehetnek seregek. Bizonyos birodalmaknak (a kártya alján jelezve) vannak flottái vagy karavánjai, amelyek lehetővé teszik, hogy áthidalj ezeket az üres területeket; a jelölőket a birodalom vagy királyság alapításakor kell lerakni.

Flotta



Karaván



Területfoglaláskor a flottával kettő, az adott tengerrel vagy óceánnal szomszédos tartományt egymással szomszédosként kezelhetsz, a karavánnal pedig kettő, kihalt területtel szomszédos tartományt kezelhetsz egymással szomszédosként.

Ha a birodalomnak több flottája vagy karavánja van, ezek láncolatot alkothatnak, így lehetővé téve, hogy tengerek, óceánok és kihalt területek kombinációin keresztül foglalhass területeket.

Ha nincs szükség arra, hogy flottát vagy karavánt használj egy elfoglalandó terület eléréséhez (pl. ha a tartományok már így is szomszédosak egy közös határ miatt), akkor is dönthetsz úgy, hogy a hódításhoz flottát vagy karavánt használj (bizonyos birodalmak hatásaihoz szükség van a flottával való hódításra).

Példa a szomszédosságra karavánok és flották esetén



Északi-tenger: A piros játékos (a Rajna-vidéken) a flottája segítségével meghódíthatja Ibériát, Galliát, Britanniát, Alemanniát, Skandináviát és a Volga vidékét.

Tengerek és óceánok

A világoskék területek tengerek, míg a sötétkék területek óceánok, és flották mindkettőben lehetnek. Ha egy birodalomnak flottája van valamelyik óceánon, akkor úgy kell tekinteni, hogy vannak flottáik az óceánnal szomszédos összes tengeren is.



Az óceánok szomszédosak azokkal a másik óceánokkal, amelyektől szaggatott vonal választja el őket.



Emlékeztetőül: ha flottával hódítasz tengeren vagy óceánon keresztül, a védő megkapja a „tengeri” védő hatást, amellyel egy kockát újradobhat (ld. „Védő hatások”, 8. old.).

Kihalt területek

A tábla fehér részei kihalt területek (sivatagok, tundra stb.), ahol csak karavánok létezhetnek. A karavánokat a flottákhoz hasonlóan használhatjuk, de a „Tengeri” hatás nem érvényesül a karavánnal végrehajtott hódításokra.



Himalája: A zöld játékos (a Tarim-medencében) a karaván segítségével meghódíthatja Turánt, Weit, Szecsuant, Iravádit, Bengáliát, Gangeszt és a Hindukust.



Indiai-óceán: A kék játékos (az Arab-félszigeten) meghódíthatja flottájával a Déli-fokot, Afrika szarvát, Núbiát, a Nílus vidékét, a Ghatokat és Ausztráliát; továbbá (az Arab-tengeren keresztül) Tigris, Zagroszt, a Perzsa-fennsíkot, az Indus vidékét és a Dekkán-fennsíkot.

Választható szabály: klasszikus kártyaválasztás

„Nincs mitől félnünk, csak magától a félelemtől.”

– Caius Iulius Caesar, római hadvezér és politikus

Ez a **választható szabály** a birodalmak és események választását

A világ története korábbi (magyarul meg nem jelent) változataiban használt klasszikus módszerre cseréli.

A kártyaválasztás sorrendje nem változik; az eseménykártyák közül az a játékos választ először, akinek a legtöbb pontja van, és továbbadja annak, akinek kevesebb stb., míg a birodalomkártyák közül az választ először, akinek a legkevesebb pontja van és így tovább.

Ám amikor rajtad a sor, hogy válassz egy kártyát, a dolog menete más. A teljes (birodalom- vagy esemény-) kártyakészlet áttekintése helyett felhúzod a kupac legfelső kártyáját, és eldöntöd, hogy megtartod, képpel lefelé fordítva lerakva magad elé, vagy továbbadod másnak.

Ha tovább akarod adni másnak, olyan játékosra kell választanod, aki előtt még nincs kártya a korszaknak ebből a készletéből. Tedd a kártyát képpel lefelé fordítva a játékos elé.

A kártyakészletet ezt követően a sorban következő játékosnak adod, aki húz egy kártyát, és eldönti, hogy megtartja vagy továbbadja. Ez így folytatódik mindaddig, amíg minden játékos előtt nincs egy-egy kártya az aktuális korszak mindkét készletéből.

Alkotók

Az eredeti játékot tervezte: Steve Kendall, Phil Kendall, Gary Dicken

Ennek a kiadásnak a tervezője és fejlesztője: Steven Kimball, Alexandar Ortloff és Justin Kemppainen

Szabály megfogalmazása: Justin Kemppainen és Steven Kimball

Szerkesztés és lektorálás: Andrea Dell'Agnese és Julia Faeta

Fordítás: Molnár László (Lacxox)

Borítókép: Mateusz Leinert

Eseménykártyák illusztrációi: Antonio Mainez

Művészeti vezető: Samuel R. Shimota

Műanyag elemek szobrászati tervezője: Samuel R. Shimota

Grafikus tervezés: Antonio Mainez és Samuel R. Shimota

Kiadó: Steven Kimball

Játékesztelők: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, John Franz-Wichlacz, Grace Holdinghaus, Zach Holmes, Alex Jarvis, Brian Keilen, Mark Larson, Dan Marshall, James Meier, Todd Michlitsch, Lee Peters, Danielle Robb, Brendan Weiskotten

© 2018 Z-Man Games. History of the World, Z-Man Games, és a Z-Man logó a Z-Man Games bejegyzett márkanéve. A Fantasy Flight Supply a Fantasy Flight Games bejegyzett márkanéve. A Z-Man Games az Asmodee North America, Inc. leányvállalata. Z-Man Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. A dobozban lévő komponensek eltérhetnek a képeken szereplőktől. Kínában készült.

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!

Ez nem játékszer. Nem 13 évnél fiatalabbak számára készült.

Z-MANTM
games

WWW.ZMANGAMES.COM

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
info@gemker.hu



WWW.GEMKER.HU

Részletes információk

„Semennyi bűnbánat nem változtathat a múlton. és semennyi aggodás változtathat a jövőn.”

– I. Omár, arab kalifa

Pontosítások és részletek

Itt az alapszabályra vonatkozó pontosítások olvashatók:

- * Ha a hódítónak és a védőnek egyaránt lehetősége van kockát újradobni, mindketten eldönthetik, hogy újradobnak vagy passzolnak, a hódítóval kezdve. Ez többször is megtörténhet, mígnem mindkét játékos felhasználta az összes újradobását vagy passzolt.
- * Abban a ritka esetben, ha a játékosnak még vannak seregei, de nem akar hódítani vagy erődítményt építeni (vagy nem tud), eltávolíthatja a maradék seregeit a birodalomkártyájáról, és áttérhet az emlékművek építésére.

Döntetlenek

- * **Csaták:** Ha mindkét játékos legnagyobb értékű kockája ugyanannyit mutat, mindkettő sereget levesszük a tábláról.
- * **Pontok:** Ha a pontszámjelölő lépése a pontozósáv olyan mezőjén érne véget, amelyet egy másik játékos jelölője foglal el, el kell döntened, hogy **kapsz vagy veszítesz egy pontot**. Ezt folytatod addig, amíg szükséges ahhoz, hogy a jelölő a pontozósáv egy üres mezőjére kerüljön.

Elemsszámok korlátai

- * Minden építmény (főváros, város és emlékmű) és erődítmény csak a készlet erejéig hozzáférhető a játékban. Abban a ritka esetben, ha a játékosnak egy építményt vagy erődítményt kellene építenie, és a készletben már nincs ilyen, a játékos nem építi meg az építményt vagy erődítményt.
- * Minden játékosnak csak 25 serege lehet. Ha a játékos seregeket gyűjt a birodalmához, és kifogy belőlük, minden hiányzó sereg helyett ostromjelzőt vesz magához. Ezeket a jelzőket csak ostromhoz lehet használni.
- * Az ostromjelzők és a flotta-/karavánkorongok számát nem korlátozza a készlet. Ha ezek elfognának, a játékos bármivel helyettesítheti ezeket.

Pontosítások a játéktábla kapcsán

Az alábbiakban néhány, a táblán látható dologról lesz szó:

- * A gázlókövek nem választják két részre az egybefüggő vízfelületeket.
- * A hegyeknek és az erdőknek pontosan **ugyanaz a hatásuk a játékban** („terep” védő hatás).
- * A kihalt területeken látható illusztrációk csupán a vizuális megjelenés kedvéért kerültek oda, és a játék működésére nincsenek hatással.
- * Flotta nem állhat az Északi-tóvidék és Szibéria között.

Pontosítások néhány kártya kapcsán

Eseménykártyák

- * Az olyan eseménykártyákat, amelyekhez a készletben lévő seregeket kell felhasználnod (pl. Forradalom, Barbárok stb.), nem játszhatod ki, ha nincs a készletben elegendő sereg ahhoz, hogy a teljes hatást végrehajthasd.
- * Az olyan hatás, amely egy tartományban lévő sereget kicserél egy seregére a készletből (pl. Diplomácia, Forradalom), nem okoz rombolást az építményekben, sem erődítmények eltávolítását, hacsak ezt a kártya nem jelzi, és a kicserélt sereg visszakerül a tulajdonosa készletébe.
- * Ha egy fosztogató birodalom olyan eseményt játszik ki, amelynek hatására csata nélkül rombolás megy végbe építményekben (pl. Katasztrófa, Barbárok), a birodalom nem kap pontot ezeknek az építményeknek a lerombolásáért.

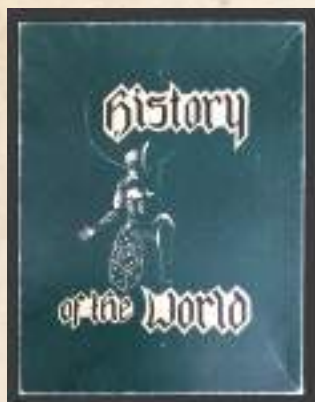
Birodalomkártyák

- * Lehetséges, hogy egyetlen birodalomnak van egy vagy több flottája vagy karavánja, és még valamilyen különleges képessége is. Némelyik birodalomnak nincs képessége, és némelyiknek sem képessége, sem flottája, sem karavánja nincs.
- * **Mezoamerikaiak:** Ez a birodalom egyszerre jelképezi az aztékokat (II. Moctezuma) és az inkákat (Pachacuti). Helyezz egy fővárost és egy sereget mindkét kezdőtartományba, majd bővítsd a birodalmadat a megmaradó két sereggel.
- * **Törökök:** Ez a képesség többször is használható. Ha használod, egymás után használható (vagyis az első csatával szomszédos tartományokat megtámadhatod hódítóként a másodikhoz).



Tervezői jegyzetek: A világ története története

Két évet éltem Indiában, és eközben létre akartam hozni egy olyan játékot, amely az ország történelméről szólna. Az, hogy mindezt a világtörténelem kontextusába helyezzem, csak hat hónappal az Egyesült Királyságba való visszatérésem után jutott eszembe.



Ragnar Brothers,
első kiadás, 1991

meghatározott mennyiségű sereggel. Furcsamód ezek a birodalmak nem kronológiai sorrendben jelentek meg, de a rendszer működött afféle gyors átfutásként a történelmen. Amikor azt a további nagy lépést is bevezettem, hogy nem minden birodalomnak kellett megjelennie, a játék kezdett tényleg formát ölteni. Sőt mi több, A világ története érdekelné kezdte azokat, akik kipróbálták, és kezdtek lelkesedést mutatni iránta.

Ez réges-rég, 1990-ben volt, amikor a társasjátékipar éppen térdre kényszerült a tomboló népszerűségű videójátékok előtt. A játékot gyakran egyedül kellett tesztelni, mivel a barátok hamar elunták, hogy újabb és újabb változatát próbálják ki egy olyan játéknak, amely ósdi kartontáblát használt. Az eredeti History of the Worldöt soha nem teszteltük 5 vagy 6 játékoskal, és a végül elkészült játék mindössze három játékot élt meg (a többszemélyesen és egyedül történt játszmákat együttvéve). Néhány birodalom sosem tudta megmutatni, mire volt képes!

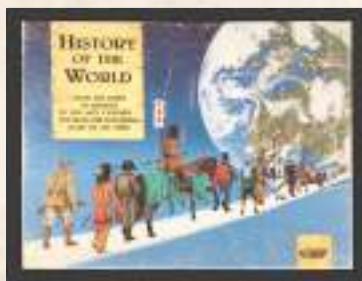
A Ragnar Brothers az akkori lehetőségeink maximumának megfelelő minőségben dobta piacra a játékot. A kártyakészleteket egyesével számoltuk le és a jelölők kartonját kézzel raktuk össze. A gyártmány egyetlen kiemelkedő minőségű eleme az innovatív, textilre nyomtatott térkép volt; egyesével vágtuk, vasaltuk és hajtogattuk ezeket. A vásárlók



Avalon Hill-kiadás, 1993

Az első prototípusok olyan játékokat (Britannia, Ancient Conquest, Diplomacy) idéztek, amelyekben a népek körről körre növekedtek a megszerzett földektől függően. Az egyik verzióban külön táblán kellett megvívni a csatákat. A játékmenet lelassult, és a történelem ritkán ért el a római korig, ezért kipróbáltam olyan változatokat, amelyekben a játékosok India, Kína stb. szerepét játszhatták.

A kétségbeesett próbálkozás egyszer csak igazi áttöréshez vezetett, amikor minden birodalom csak egy kártyát kapott,



Gibson Games kiadás, 1993

imádták, és pár hét alatt eladtuk az összeset.

A Gibson Games és az Avalon Hill hamar megkeresett bennünket, és a játék kezdett továbbfejlődni. Eseménylapok helyett a játék kártyákat használt, ami lehetővé tette kisebb birodalmak és királyságok hozzáadását. Számos

további változás formálta és csiszolta tovább a játékot.

Amikor az Avalon Hill beolvadt a Hasbroba, örömmel vettük, hogy megjelenhet egy új változat. Megjelentek a játékokban a „felsőbbrendűség”-jelzők az agresszív játéktílus jutalmaként, ugyanis a játék azt a kritikát kapta, hogy védekezni kifizetendőbb volt, így a birodalmak csak korlátozottan terjeszkedtek. Mint mindig, a Ragnar Brothers célja az volt, hogy minél inkább sikerüljön a történelmet megidézni a játéktáblán.

Néhány eseménytelen év után úgy döntöttünk, olyan új kiadást

készítünk a játékhoz, amely jobban megfelel az újra népszerűvé váló társasjátékos hobbi jelenlegi trendjeinek. A 4-5 órás játékidő már nem volt divat, így elhatároztuk, hogy megtervezzük A világ rövid történetét (eredeti címén A Brief History of the World).

Amint nekiálltunk, gyorsan jöttek az ötletek, és új irányokba indultunk el. A játékot hat korszakba sűrítettük, nem pedig

hétbe, mint korábban. A tartományok száma jelentősen lecsökkent, és vele együtt a birodalmak seregeinek száma is. A harcrendszert újraterveztük, és bevezettünk egy hódításmechanizmust, hogy csökkentsük a kockadobások számát.

A szerencsefaktor csökkentése érdekében a hódító kockákhoz minden bukott támadás után 1-et adtunk hozzá. A kártyaválasztás korábban „húzz egy kártyát, tartsd meg vagy add tovább” volt; ez most megváltozott: „Nézd meg az összes elérhető kártyát, válassz egyet, és add tovább a maradékot.” Ezt a rendszert alkalmaztuk a birodalom- és eseménykártyák választására is.

És elérkeztünk a Z-Man Games új kiadásához. Az újítások nagy része a Z-Man csapatától jött, és rendkívül elégedettek vagyunk a munkájuk hatékonyságával. Említésre méltó fejlesztéseik közé tartozik az új eseménykártyák széles köre, a karavánok, ostromjelzők, az Arab-tenger navigációja és a játék elkészítésén jól sikerült összetömörítése öt korszakba.

Amint az látható, a Ragnar Brothers továbbra is a szívükhöz közel tartja ezt a játékot, és azt kívánjuk, hozzánk hasonló mértékben élvezzék, hogy tiétek lehet a játszhatjátok A világ történetét.

—Steve Kendall



Avalon Hill/Hasbro-kiadás, 2001



A Brief History of the World, 2009



Z-man Games-kiadás, 2018

Rövid áttekintés

Egy korszak összefoglalója

Régiólapkák frissítése

Keressétek meg az aktuális korhoz tartozó régiólapkák helyét. Tegyétek ezeket a táblára, levéve minden kicserélt lapkát a tábláról.



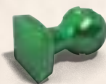
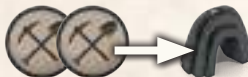
Esemény- és birodalomkártyák kiválasztása

Minden játékos választ egy, a korhoz tartozó eseménykártyát és egy birodalomkártyát. Az eseménykártyák közül választást a legtöbb ponttal rendelkező játékos kezdi és az egyre kevesebb pontnál álló játékosok folytatják sorban. A birodalomkártyák választását a legkevesebb ponttal rendelkező játékos kezdi és az egyre több ponttal rendelkezők folytatják.

A játékos köre

A birodalmak az aktuális korszak birodalomkártyájának sorrendjében kerülnek sorra.

1. **Vedd magad elé a katapultot**
2. **Játszd ki a királyságot** (ha van)
3. **Alapíts birodalmat:** Toborozz seregeket, helyezd le a kezdő-sereget és a fővárost, és tedd le a karaván-/flottakorongokat.
4. **Hódítás:** A seregek segítségével hódíts meg új területeket.
5. **Építs emlékművet:** Építs egy emlékművet minden második (aktív sereg által elfoglalt területen álló) erőforráson után.
6. **A seregek inaktívvá válnak:** Döntsd el a seregbábukat az oldalukra, vedd le a flotta- és karavánkorongokat, az ostromjelzőket, és tedd vissza a kijátszott birodalom- és eseménykártyákat a dobozba.
7. **Pontozás:** Számítsd ki a régiók és építmények után járó pontokat.



Védő hatások

Terep: Adj 1-et a legmagasabb dobásod értékéhez.

Tengeri: Dobj újra egy kockát.

Megerősített: Dobj kettő kockával egy helyett.



Fontos kifejezések

Aktív birodalom: A körét jelenleg végrehajtó játékos birodalma. A seregei állnak.

Csata: Amikor a játékosok kockákkal dobnak hódítás idején.

Karaván: Lehetővé teszi, hogy egy birodalom kihalt földeken keresztül hódítson meg tartományokat.

Flotta: Lehetővé teszi, hogy egy birodalom tengereken és óceánokon keresztül hódítson meg tartományokat.

Kapsz: Bizonyos birodalmak hatásai lehetővé teszik, hogy kapj a készletből seregeket és ostromjelzőket. Ezek a birodalomkártyákra kerülnek. Pontot is kaphatsz, ilyenkor a pontszámjelölőddel előrelépsz a pontozósávon.

Hódítás: A köröd során a birodalom- vagy királyságkártyádról egy sereget leraksz egy olyan (foglalt vagy üres) tartományra, amely szomszédos az egyik olyan tartománnyal, amelyen az aktív birodalmad vagy királyságod aktív serege áll.

Fosztogató birodalom: Olyan birodalom, amely nem kap fővárost a kezdő helyszínére, de mindig kap egy pontot, ha lerombol egy építményt egy csata után.

Régió: Tartományok olyan egymáshoz kapcsolódó csoportja, amelyeknek a színe egyforma.

Eltávolít: Amikor el kell távolítanod egy sereget, helyezd a tulajdonosa készletébe. Amikor bármi más elemet kell eltávolítani, tedd vissza a megfelelő közös készletbe.

Inaktív seregek: Az oldalukra döntött seregek.

Ostrom: Ha hódítóként elveszítesz egy csatát, a birodalom- vagy királyságkártyádon álló seregek felhasználásával folytathatod a csatát, megnövelve a kockadobásaid eredményét.

Építmények: Fővárosok, városok és emlékművek (nem erődítmények).

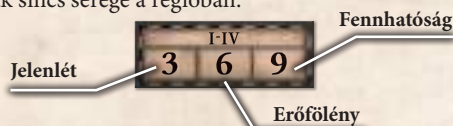
Tartományok: A tábla olyan területei, amelyeket fekete vonal határol és szomszédosak egy vagy több másik tartománnyal.

Pontozás

Jelenlét: Legalább egy sereg a régióban.

Erőfölény: Legalább kettő sereg a régióban, és több, mint bármelyik másik játékosnak.

Fennhatóság: Legalább három sereg a régióban, és egyetlen másik játékosnak sincs serege a régióban.



Építmények: Kettő pont a fővárosokért, egy pont a városokért és emlékművekért.



Főváros
2 pont



Város/Emlékmű
1 pont

Döntetlenek: Ha egy másik játékoskal azonos pontszámra érkeznél, el kell döntened, hogy kapsz vagy veszítesz egy pontot.