

# **HISTORY OF THE WORLD**

---

## *Deel 1: inhoud*

Hoe je het binnenste van de doos juist moet samenstellen, kan je bekijken in het Engelstalige regelboekje op p.2.

### INHOUD

spelbord

dobbelstenen (5)

hoofdsteden/steden (30)

forten (32)/monumenten (36)

speelstukken van het eerste tijdperk: Egyptenaren (5 van elke kleur)

speelstukken van het tweede tijdperk: Perzen (12 van elke kleur)

speelstukken van het derde tijdperk: Romeinen (20 van elke kleur)

speelstukken van het vierde tijdperk: Byzantijnen (15 van elke kleur)

speelstukken van het vijfde tijdperk: Mongolen (18 van elke kleur)

speelstukken van het zesde tijdperk: Spanjaarden (14 van elke kleur)

speelstukken van het zevende tijdperk: Britten (16 van elke kleur)

geldstukken/vloten (12)

superioriteitsfiches (8)

scorekaartjes (42)

keizerrijkkaarten (telkens 7 voor de 7 verschillende tijdperken)

gebeurteniskaarten (22 grote gebeurtenissen, 49 kleinere gebeurtenissen)

## *Deel 2: doel van het spel en opstelling*

*History of the World* speelt zich af in 7 tijdperken (ronden) die elk een specifieke periode uit de geschiedenis van de mens voorstellen. In elk tijdperk heeft elke speler de controle over een keizerrijk uit deze periode. De keizerrijken breiden zich over de wereld uit en geraken later in verval wanneer hun rol door nieuwe opkomende grootmachten wordt overgenomen. De spelers scoren punten voor het uitbreiden van hun rijken, evenals voor het uitoefenen van controle over steden, hoofdsteden en monumenten. Aan het eind van elk tijdperk krijgt de speler die aan de leiding staat

bovendien een superioriteitsbonus. Tussen de verschillende tijdperken in, *trekken* de spelers nieuwe keizerrijken. Wanneer het zevende tijdperk beëindigd wordt, wint de speler die op dat ogenblik het grootste aantal punten heeft verzameld.

### SPEELSTUKKEN

Elke speler kiest een kleur en neemt alle speelstukken van die kleur. Eventueel kan hij ze onmiddellijk per tijdperk sorteren (zie Engelstalig regelboekje p.3 voor de verschillende afbeeldingen).

Noot: alle spelers gebruiken deze speelstukken, los van het feit of ze de voorgestelde keizerrijken nu al dan niet ook daadwerkelijk controleren. Gedurende het 1<sup>ste</sup> tijdperk gebruikt **elke** speler dus Egyptische speelstukken. Deze figuren vertegenwoordigen het sterkste en/of meest representatieve rijk uit die tijd!

# HISTORY OF THE WORLD

## HET SPELBORD

Leg het bord, voor ieder goed bereikbaar centraal op tafel. Het spelbord is verdeeld in 102 vakken, *landen* genoemd. De landen werden gegroepeerd in dertien verschillend gekleurde regio's, zogenaamde *gebieden*.

Voorbeeld: Libya is een land dat in het gebied Noord-Afrika (olijfkleurig) ligt.

Acht van de landen zijn zogenaamde *Barren Lands* (dorre, onvruchtbare landen) die als herkenning een beige kleur hebben. Deze behoren bij geen enkel gebied.

## SCOREKAARTJES

De scorekaartjes worden gesorteerd per gebied. Dan worden ze per tijdperk in chronologische volgorde geplaatst, "epoch 1" komt dus bovenaan te liggen, de andere tijdperken in de juiste volgorde daaronder. Deze scorekaartjes worden op het spelbord gelegd op de daarvoor speciaal voorziene *omkaderde* plaatsen.

Kies eender welk van je plastic figuurtjes (eender welk tijdperk) en plaats dit op het scorespoor op de "0".

## GEBEURTENISKAARTEN

Deze worden in twee stapeltjes gesorteerd: de grote gebeurtenissen en de kleinere gebeurtenissen. Elke speler krijgt daarna 3 kaartjes van de grote gebeurtenissen en 7 kaartjes van de kleinere gebeurtenissen. De spelers mogen hun eigen kaartjes bekijken, doch ze moeten deze geheim houden voor hun medespelers tot wanneer ze gespeeld worden.

Dit zijn de enige gebeurteniskaartjes die je tijdens het spel krijgt. Je kan dus in de loop van het spel op geen enkele andere manier dergelijke kaartjes verwerven.

## KEIZERRIJKKAARTEN

Deze worden gescheiden volgens de zeven verschillende tijdperken waarbij ze horen en naast het spelbord gelegd.

## SUPERIORITEITSFICHES

De 8 ronde fiches worden *met het getal naar beneden* gelegd en dan goed gemengd

naast het spelbord gelegd. Er is: 2x3, 3x4, 2x5 en 1x6.

## Deel 3: Keizerrijkkaart en tijdperk

### KEIZERRIJKKAARTEN TREKKEN

De spelers trekken nu keizerrijkkaarten van "tijdperk I". Dit gaat als volgt: iedereen werpt 2 dobbelstenen. De speler die het hoogst gooide, trekt de eerste kaart en dan gaat het volgens de wijzers van de klok om de volgende kaart te trekken. Hieronder vind je de juiste procedure wat nader toegelicht.

De 1<sup>ste</sup> speler trekt een willekeurige kaart uit het stapeltje van het eerste tijdperk<sup>1</sup> en bekijkt ze, echter zonder ze aan de andere spelers te tonen. De speler beslist dan of hij deze kaart voor zichzelf wenst te houden (en dus met dat rijk te spelen in het eerste tijdperk), of ze door te geven aan een andere speler. Er komen heel wat factoren kijken bij het feit of men de kaart al dan niet wenst te houden. Zie hierover "*deel 7*" verder in dit bundeltje (p.9).

Daarna is het de beurt aan de volgende speler "in uurwijzerzin" om een kaart te trekken en dezelfde procedure te volgen, d.w.z.: de kaart voor zichzelf houden of doorgeven aan een andere speler.

Wanneer je een kaart aan een andere speler doorgeeft, dan moet de betreffende speler met dat rijk spelen tijdens dit tijdperk. Hij mag echter NIET naar de kaart kijken tot alle spelers hun keizerrijkkaart voor die beurt hebben ontvangen.

**Denk eraan** dat je te allen tijde slechts één keizerrijkkaart mag hebben. Wanneer je reeds een kaart kreeg vooraleer je er zelf één kon trekken, mag je de kaart die je zelf trekt niet houden, je moet deze doorgeven

---

<sup>1</sup> "Epoch" = tijdperk.

## ***HISTORY OF THE WORLD***

aan een andere speler! Je mag ze dus ook niet omwisselen voor de kaart die je ervoor reeds hebt ontvangen.

Noot: de laatste speler die een kaart trekt, heeft dus geen keuze. Hij moet deze kaart geven aan de enige speler die op dat ogenblik nog geen kaart heeft!

De niet gebruikte keizerrijkkaarten worden terug in de doos gelegd ZONDER ernaar te kijken. Zelfs in een spel met zes spelers is er altijd één keizerrijkkaart op overschot.

### **DE KEIZERRIJKKAART ONDER DE LOEPE**

Elke kaart geeft aan de achterzijde een opsomming van alle keizerrijken die er in dat tijdperk in het spel kunnen zijn, en een gedetailleerd overzicht van één specifiek rijk aan de voorzijde.

**Empire Strength:**<sup>2</sup> de “sterkte” van het keizerrijk geeft aan hoeveel legers het betreffende rijk krijgt.

**Capital Symbol:**<sup>3</sup> dit symbooltje geeft aan of het rijk al dan niet over een hoofdstad beschikt.

**Navigation:**<sup>4</sup> in elke zee die hier vermeld is, heeft het rijk een vloot.

Een voorbeeld van een keizerrijkkaart vind je op p.4 van de Engelstalige regels.

### **OVERLOPEN VAN HET TIJDPERK**

Eén speler leest luidop de naam van het eerste rijk<sup>5</sup> dat vermeld is op de achterzijde van de “keizerrijkkaart”. Wanneer je dit rijk hebt, draai je jouw kaart om en start je je beurt. Wanneer niemand het genoemde rijk heeft, wordt de naam van het volgende keizerrijk afgelezen. Dit proces gaat door totdat de zeven rijken zijn afgeroepen en iedereen aan de beurt is geweest. Hiermee eindigt het betreffende tijdperk.

Een volledige beurt bestaat uit 3 fases:

- start: spelen van gebeurteniskaarten (zie deel 4).
- eigenlijke beurt: expansie, gevechten en bouwen (zie deel 5).
- einde: punten scoren (zie deel 6).

## ***Deel 4: gebeurteniskaart***

### **GEBEURTENISKAARTEN SPELEN**

Je mag maximaal twee gebeurteniskaarten spelen vóór je je eigenlijke beurt start. De twee kaarten mogen beiden van hetzelfde type zijn (grotere of kleinere gebeurtenis) of één van elk. De enige uitzondering bestaat erin dat twee *exact dezelfde* kaarten niet mogen gespeeld worden (twee leiders<sup>6</sup> of twee rampen<sup>7</sup> bijvoorbeeld). Van zodra je je eerste leger op het bord hebt geplaatst, mag je tijdens de rest van je beurt geen kaarten meer spelen. Sommige kaarten hebben effect vóórleer je eigenlijke beurt begint, anderen treden pas in werking tijdens je beurt. (Ook deze laatste moet je echter reeds op voorhand uitspelen!)

Let echter op, sommige gebeurteniskaarten kunnen slechts gespeeld worden gedurende één of een beperkt aantal tijdperken. Het is dan ook aan te raden om je kaarten eens aandachtig te bestuderen, zodat je zeker de gelegenheid niet laat voorbijgaan om ze te spelen.

Vele kaarten gebruiken de term “*Active Empire*”<sup>8</sup>, dit is het keizerrijk waarmee je die beurt zal gaan spelen. Het is dus geen “*Minor Empire*”<sup>9</sup> en evenmin een “*Past Empire*”<sup>10</sup>.

### **GROTERE GEBEURTENISSEN**

Er zijn 4 soorten grotere gebeurtenissen: leider, wapenkunde, omvorming<sup>11</sup> en klein keizerrijk.

De kaarten “leider” en “wapenkunde” geven een bonus bij het gevecht tegen andere rijken. Zij mogen tesamen gebruikt worden om een sterke cumulatieve bonus te bekomen.

---

<sup>2</sup> “Sterkte” van het keizerrijk.

<sup>3</sup> “Hoofdstad”-symbool.

<sup>4</sup> “Zeevaart”.

<sup>5</sup> De bovenste naam dus.

---

<sup>6</sup> “Leaders”.

<sup>7</sup> “Disasters”.

<sup>8</sup> “Actieve keizerrijk”.

<sup>9</sup> “Klein keizerrijk”.

<sup>10</sup> “Keizerrijk uit het verleden”.

<sup>11</sup> “Reallocation” betekent eigenlijk een hernieuwde toewijzing of een “omvorming”.

## ***HISTORY OF THE WORLD***

De kaart “omvorming” laat een rijk toe om haar zetroepen om te vormen tot gewone grondtroepen.

Een “klein keizerrijk” laat de speler toe een kleiner rijk te spelen aan het begin van zijn beurt, waardoor hij dus effectief over twee rijken beschikt in één en dezelfde beurt. Om dit rijk te kunnen onderscheiden van het “actieve keizerrijk” moeten de op de betreffende kaart afgebeelde speelstukken (d.w.z. van een ander tijdperk) worden gebruikt. Dergelijke “kleine keizerrijken” zijn *tijdperk-afhankelijk* en kunnen slechts gedurende één bepaald tijdperk worden gespeeld. Daarenboven kan een dergelijk “klein keizerrijk” niet worden beïnvloed door de andere gebeurteniskaart die men tijdens datzelfde tijdperk uitspeelt. (Je kan dus zeker geen “klein keizerrijk” met een “leider” hebben!) Het “kleine keizerrijk” scoort geen punten totdat men de beurt met zijn actief keizerrijk heeft afgewerkt.

### **KLEINERE GEBEURTENISSEN**

Er zijn 22 soorten kleinere gebeurtenissen. Velen daarvan geven je geldstukken om tijdens diezelfde beurt te gebruiken, terwijl anderen het je mogelijk maken om legers of monumenten van je tegenstander(s) te vernietigen. Op elke kaart wordt uitgelegd wanneer en hoe je deze kan gebruiken.

Sommige gebeurteniskaarten zeggen je een leger te gebruiken van een “veraf gelegen tijdperk”. Dit betekent dat je een figuur moet gebruiken die *qua tijdstip* zover als mogelijk verwijderd is van het huidige tijdperk. Wanneer het bij het spelbegin is, gebruik je dus het best een Spaanse of een Britse figuur; laat in het spel gebruik je dan een Egyptische of Perzische figuur. Zo zijn de legers die op het bord komen door de “kleinere gebeurtenissen” makkelijker te onderscheiden van degene die op *normale* wijze op het bord komen.

### **GELDESTUKKEN**

Vele “kleinere gebeurtenissen” geven je een bepaald aantal geldstukken. Deze kan

je eender wanneer tijdens diezelfde beurt gebruiken. Je mag deze geldstukken niet opsparen van beurt tot beurt.

Geldstukken kunnen op twee manieren gebruikt worden:

- \* Wanneer je tijdens een gevecht een leger van je “actief keizerrijk” verliest, mag je een geldstuk betalen om het verslagen leger terug naar je *legervoorraad*<sup>12</sup> te halen (zie deel 5).
- \* Je mag een geldstuk gebruiken om voor je “actieve keizerrijk” een fort te kopen.

## **Deel 5: informatie over expansie, gevechten en bouwen**

Nadat je (eventueel) je gebeurteniskaarten speelde, begint het voornaamste deel van je spelbeurt.

### **LEGERS IN HET SPEL BRENGEN**

1. Neem een aantal legers gelijk aan de “sterkte” van je actieve keizerrijk (zoals dit vermeld staat op je kaart). Let er wel op dat je de correcte speelstukken neemt. Leg deze legers voor je, want zij vormen je “recruteringspool”. Vermits je slechts heel zelden alle speelstukken van één soort zal nodig hebben, leg je het aantal niet gebruikte legers van die soort terug in de doos om verwarring te voorkomen.

*Voorbeeld: iemand die met de Carthagers speelt, moet 7 legers nemen (omdat Carthago een sterkte van 7 heeft) en het moeten Perzische figuren zijn (omdat het tijdperk II is). De overige 5 Perzische figuren worden terug in de doos gelegd.*

2. Neem een hoofdstad indien je actieve keizerrijk er een heeft.

---

<sup>12</sup> Dit is je “recruteringspool” = het aantal troepen waarover je beschikt d.m.v. de keizerrijkskaart die je die beurt als “actief rijk” speelt.

## ***HISTORY OF THE WORLD***

3. Plaats een vloot in elke zee die op je keizerrijkkaart vermeld is. Vloten staan op de achterzijde van de geldstukken. Indien er een oceaan vermeld is, dan heeft dat rijk vloten in de oceaan en in alle zeeën die vanuit die oceaan kunnen bereikt worden (zelfs onrechtstreeks).

*Voorbeeld: iemand die gedurende tijdperk VI met Portugal speelt, moet vloten plaatsen in de Atlantische Oceaan en alle van daaruit bereikbare zeeën: de Noordzee, de Westelijke Middellandse Zee, de Oostelijke Middellandse Zee en de Zwarte Zee.*

4. Plaats je hoofdstad en je eerste leger in het aangegeven startland van het “rijk”. Indien er zich daar al een leger bevindt, wordt dit uit het spel verwijderd. Wanneer er al een fort staat wordt dit evenzeer verwijderd. Eventuele monumenten blijven echter bestaan.

Het rijk is nu klaar om aan zijn expansie te beginnen.

### **EXPANSIE**

Je mag je legers naar elk land verplaatsen dat grenst aan je “startland”. Plaats een leger uit je “recruteringspool” in het betreffende land om er aanspraak op te maken en het (eventueel) in bezit te nemen. Daarna mag je uitbreiden naar alle landen waaraan gebieden grenzen waarin legers staan van het actieve keizerrijk - dus niet enkel vanuit dat gebied waarin je laatst gespeelde leger staat.

### **BIJKOMENDE EXPANSIE - REGELS**

- Een land mag slechts één leger bevatten.
- Legers mogen niet uitbreiden door of naar verlaten, onvruchtbare gebieden.
- Indien je wil uitbreiden naar een gebied waar een leger van jouw eigen kleur staat (hetzij van een vroeger keizerrijk, hetzij daar geplaatst door het effect van een kaart), dan mag je dit doen zonder een gevecht te moeten leveren. Vervang de figuur die er staat gewoon door een speelstuk uit je “recruteringspool”. (De

vorige figuur wordt dan van het spelbord verwijderd.)

- Wanneer je over vloten beschikt, mag je deze gebruiken als “springplank” om je expansie verder te zetten over een zee of een oceaan naar een land dat eraan grenst. Je mag een “reeks van zeeën” gebruiken om zo uit te breiden vanuit je “startland”.

*Voorbeeld: gedurende tijdperk II hebben de Griekse Stadsstaten navigatie in de Westelijke Middellandse Zee, de Oostelijke Middellandse Zee en de Zwarte Zee. Vanuit hun hoofdstad Morea mogen de Grieken zich met één beweging uitbreiden naar het Shatts Plateau door hun vloten in de Westelijke en de Oostelijke Middellandse Zee als springplank te gebruiken. Op een gelijkaardige wijze zouden ze ook in één beweging naar Kaukasus kunnen door gebruik te maken van hun vloten in de Oostelijke Middellandse Zee en de Zwarte Zee.*

### **FORTEN**

Op gelijk welk moment tijdens je spelbeurt mag je een niet geplaatst leger (uit je “recruteringspool”) omruilen tegen een fort. Dit fort mag geplaatst worden in elk land *dat een leger bevat* van je actieve keizerrijk (dus niet in een “leeg” land). Dit kan je keizerrijk helpen te overleven indien later in het spel andere keizerrijken zich naar dat land wensen uit te breiden. Van zodra het fort geplaatst wordt, blijft het staan en mag het niet meer terug worden omgeruild voor een leger!

Je mag zoveel legers voor forten omruilen als je wil.

Een land mag slechts één fort bevatten. Je mag een fort bouwen in een land met een stad of een hoofdstad.

### **HET GEVECHT**

Gedurende jouw spelbeurt kan het zijn dat je wil uitbreiden naar een gebied waar het leger van een andere speler staat. Indien dit gebeurt, volgt er een gevecht.

Je plaatst je leger in het vijandige land (dit is het enige ogenblik - zij het zéér kort - waarbij twee vijandige legers in hetzelfde land mogen staan). Een standaard gevecht

## **HISTORY OF THE WORLD**

wordt op de volgende manier uitgewerkt: de aanvaller rolt **twee** dobbelstenen en behoudt het hoogste getal. De verdediger rolt daarna **één** dobbelsteen. Het *hoogste* getal wint en het verslagen leger wordt van het spelbord verwijderd. In geval van een **ex aequo** worden beide legers verwijderd! Wanneer de aanvaller het gevecht verliest, mag hij hetzelfde land opnieuw aanvallen, op voorwaarde natuurlijk dat hij nog legers in zijn voorraad heeft.

*Voorbeeld: de Romein (tijdperk III) valt vanuit de Zuidelijke Appenijnen de Noordelijke Appenijnen binnen. De Romeinse speler gooit twee dobbelstenen met als resultaat een "1" en een "3". De verdediger werpt één dobbelsteen en scoort een "4". Vermits "4" hoger is dan "3" wordt het aanvallende Romeinse leger vernietigd. De Romeinse speler plaatst daarna een nieuw leger in het beoogde land en valt opnieuw aan. Nu werpt hij een "5" en een "5". De verdediger rolt eveneens een "5", en omdat dit een ex aequo is, worden de beide legers van het bord verwijderd. De Romeinse speler kan het nu verlaten land binnen zonder verdere gevechten hoeven te leveren.*

### AANVALLERSBONUS

Occasioneel kan de aanvaller een bonus krijgen op zijn worp en/of eventueel met 3 dobbelstenen mogen gooien. Dit kan slechts indien hij de daarvoor benodigde gebeurteniskaart speelde vóór hij zijn beurt begon.

### VERDEDIGERSBONUS

Het kan voorkomen dat de verdediger met meer dobbelstenen mag gooien of een bonus krijgt op zijn worp, afhankelijk van de plaats van waaruit de aanval komt of van het feit of de verdediger zich in een fort bevindt.

Moeilijk terrein: wanneer de aanval over moeilijk terrein gebeurt, mag de verdediger 2 dobbelstenen gooien en het hoogste getal behouden. Als "moeilijk terrein" gelden: wouden/bossen, bergen, zeeëngtes/straten en de Chinese Muur. Wanneer het moeilijk terrein zich **in het land van de verdediger** bevindt, mag deze 2 dobbelstenen werpen en het hoogste getal behouden. Wanneer het moeilijk terrein zich **in het land van**

**de aanvaller** bevindt, krijgt de verdediger géén bonus! NOOT: steeds als er over een zeeëngte/zeestraat wordt aangevallen, mag de verdediger 2 dobbelstenen gooien. Een zeestraat behoort immers niet tot een land. (Voorbeelden van expansies vind je in het Engelse regelboekje op p.7.)

### AANVALLEN VANUIT DE ZEE

Wanneer de aanvaller een land aanvalt vanuit de zee (dus d.m.v. een vloot), mag de verdediger 3 dobbelstenen gooien, het hoogste getal blijft behouden.

*Voorbeeld: in tijdperk VII doet de Britse speler met één beweging een expansie vanuit Albion helemaal naar Chekiang (in China) door gebruik te maken van zijn enorme zeemacht. Vermits er zich in Chekiang een vijandelijk leger bevindt, is er een gevecht. Het aanvallende Britse leger gooit 2 dobbelstenen en scoort een "2" en een "4". De verdediger gooit 3 dobbelstenen en bekomt een "1", een "1" en een "5". Het Britse leger wordt vernietigd en verwijderd. Een tweede poging heeft wel succes, hierdoor wordt het verdedigende leger verwijderd en krijgt de Britse speler voet aan land. Van daaruit voert de Britse speler een expansie door naar Si-Kyang, Yangtze Kiang en/of de Great Plains of China zonder dat de betreffende verdediger een bonus op zijn worp krijgt omdat de Brit nu niet meer aanvalt vanuit de zee.*

### DE VERDEDIGER BEVINDT ZICH IN EEN FORT

Een verdediger in een fort krijgt een extra bonus die bij eventuele andere boni (die het gevolg zijn van moeilijk terrein) wordt gevoegd. Een verdediger in een fort voegt bij zijn dobbelsteenworp "+1" bij. Een score van "6" wordt dus "7". Bovendien wordt *eerst het fort verwijderd* (en dus **niet** het leger!) wanneer de verdediger de worp verliest of indien hij een ex aequo bekomt. Wanneer de aanvaller zich dan nog in het betreffende land bevindt, dan heeft er een nieuwe gevechtsronde plaats.

### AANVALLEN EN PLUNDEREN VAN DE HOOFDSTEDEN

Steeds wanneer je leger een land in bezit neemt waarin zich een hoofdstad bevindt, wordt deze gedegradeerd tot een gewone stad (door het speelstuk om te draaien).

## **HISTORY OF THE WORLD**

Steeds wanneer je leger een land in bezit neemt waarin zich een stad bevindt, wordt die geplunderd en van het bord verwijderd.

Indien een land **leeg** achterblijft, als gevolg van een ex aequo bij het gevecht, wordt de hoofdstad of stad in haar **huidige** toestand **bewaard!** Het spelstuk wordt echter **wél** omgedraaid of verwijderd indien een ander leger na het gevecht het land binnentrekt.

Monumenten blijven in een land steeds bestaan!

***Voorbeeld:** de Mongolen zijn op strooptocht tijdens tijdperk V. De speler speelde aan het begin van zijn beurt een LEIDER-kaart waardoor hij bij de aanval 3 dobbelstenen mag werpen. Zijn eerste expansie is vanuit Mongolië naar de Wei Rivier, dat achter de Grote Muur van China ligt en een hoofdstad en een fort bevat. De Mongool plaatst een leger in de Wei Rivier en het gevecht begint. De Mongolen gooien 3 dobbelstenen (dankzij de LEIDER-kaart) en scoren "4", "6" en "6". De verdediger rolt daarna met 2 dobbelstenen (omdat de betreffende aanval gebeurt over moeilijk terrein - de Grote Muur van China) en telt "1" bij het bekomen getal omwille van het fort. De verdediger rolt "1" en "6". De "6" wordt dan een "7", en het Mongoolse leger wordt verslagen. Een nieuw leger neemt echter de plaats in van de verslagene en rolt "2", "4" en "5". De verdediger rolt een "3" en een "4". De "4" wordt een "5" met een ex aequo als gevolg. De Mongolen verwijderen hun leger en de verdediger neemt zijn fort van het bord (forten moeten bij een verloren gevecht door de verdediger het eerst verwijderd worden). Een nieuw Mongools leger valt binnen met een score van "1", "2" en "6". De verdediger behoudt het recht op twee dobbelstenen, doch niet meer op "+1"-bonus omdat hij nu geen fort meer heeft. Hij gooit een "2" en een "5". De Mongolen winnen en het verdedigende leger wordt van het bord genomen. De hoofdstad wordt een gewone stad (het spelstuk wordt omgedraaid) met een Mongools leger.*

### **BOUWEN**

#### **grondstofsymbolen en monumenten**

Op het spelbord bevinden zich in totaal 18 grondstofsymbolen (aangeduid door een spade en een houweel die elkaar kruisen), deze verwijzen naar de vindplaatsen van belangrijke erts en materialen. Wanneer je landen inpalmt waar deze symbolen zich bevinden, bouw je monumenten tot je

eigen eer en glorie (en scoor je daar ook nog punten voor).

Nadat hij al zijn expansies/veroveringen heeft uitgewerkt, telt de betreffende speler het aantal landen (bezet door eenheden van zijn **actief** keizerrijk) waarin de hiervoor vermelde grondstofsymbolen afgebeeld zijn. Voor elke **twee (2)** gebieden met grondstofsymbolen die hij controleert, mag hij een monument bouwen. Indien je actief keizerrijk 4 grondstofsymbolen heeft mag je 2 monumenten bouwen, enz...

NOOT: deze grondstofsymbolen *moeten* gecontroleerd worden door het *actieve* keizerrijk, niet door "kleine keizerrijken", "koninkrijken" of "keizerrijken uit het verleden".

Het plaatsen van deze monumenten is aan bepaalde regels onderworpen:

- indien het keizerrijk een hoofdstad heeft, dan *moet* het monument daar geplaatst worden,
- anders plaats je het in eender welke stad die door het actieve rijk beheerd wordt,
- indien dit eveneens onmogelijk blijkt, dan moet het geplaatst worden in een land waarin het betreffende keizerrijk een grondstofsymbool onder zijn controle heeft.

Wanneer de hierboven vermelde regels het je onmogelijk maken om een monument te plaatsen, dan mag je er simpelweg geen bouwen!

### **BEËINDIGEN VAN DE BEURT**

Nadat je (eventueel) jouw monumenten hebt geplaatst, worden de tijdens die beurt gespeelde gebeurteniskaarten weggelegd en worden alle vloten van het bord verwijderd. Je beurt is daarmee beëindigd.

## **Deel 6: punten scoren**

Nadat je jouw beurt hebt afgewerkt (en dus niet nadat het aan de gang zijnde tijdperk is

## HISTORY OF THE WORLD

afgehandeld!), score je punten voor je actieve keizerrijk en eveneens voor de resterende bezittingen van je keizerrijken uit de voorbije tijdperken (dus al de spelfiches van jouw kleur brengen punten op, onafhankelijk van welk tijdperk deze dateren).

Eerst bekijk je *hoeveel* landen je binnen een gebied controleert. Dit bepaalt hoeveel punten je voor het betreffende gebied ontvangt. Alle gebieden worden aan het eind van je beurt op deze zelfde wijze gecontroleerd (bij het begin van het spel zijn er echter een aantal gebieden die nog geen punten opbrengen).

- Wanneer je minstens **één** leger in een gebied hebt, dan ben je in dat gebied **aanwezig**.
- Wanneer je minstens **twee** legers in een gebied hebt *én méér dan elke andere speler*, dan heb je **dominantie** in dat gebied.
- Wanneer je minstens **drie** legers in een gebied hebt *én geen enkele andere speler heeft er legers*, dan heb je **controle** over dat gebied.

Elk gebied heeft een basisscore. Deze kan veranderen bij het bereiken van een nieuw tijdperk omdat de belangrijkheid van bepaalde gebieden toeneemt en/of afneemt met het verstrijken van de tijd. Zie hierover ook de scoretabel aan het eind van deze regels.

De scorekaartjes op het spelbord (naast de verschillende gebieden) zijn een weergave van de verschillende mogelijke scores voor elk gebied. Het eerste getal is de basisscore (aanwezigheid), het volgende getal werd verdubbeld (dominantie) en het derde getal werd verdriedubbeld (controle).

Telkens wanneer de score voor een gebied wordt berekend, plaats je je “scoreteken” een gelijk aantal plaatsen vooruit op het “puntenspoor” op het spelbord.

Nadat de punten voor alle gebieden werden berekend, krijg je ook nog punten voor hoofdsteden, steden en monumenten.

2 punten voor elke hoofdstad in je bezit.

1 punt voor elke stad in je bezit.

1 punt voor elk monument in je bezit.

noot: forten brengen geen punten op.

Wanneer je score méér dan **100** bedraagt, plaats je je scoreteken in een fort en begin je helemaal opnieuw vanaf “**0**” langs het puntenspoor te bewegen. Het fort stelt hierbij de reeds behaalde 100 punten voor. Wanneer een speler over de 200 punten stijgt, plaats hij een hoofdstad in het fort en begint hij weer van vooraf aan.

Nadat de punten voor alle hoofdsteden, steden, monumenten en gebieden werden berekend, is het de beurt aan de volgende speler.

*Voorbeeld: de paarse speler heeft net zijn beurt van “tijdperk II” beëindigd. Hij speelde met Egypte in “tijdperk I” en met de Vedic Stadsstaten in “tijdperk II”. De overblijfselen van het Egyptische rijk worden aangeduid door legers in “Nijl Delta”, “Libya” en “Palestina”. De Vedic Stadsstaten hebben legers in de “Opper Indus”, “Westelijk Deccan”, de “Oostelijke Ghats”, “Hindu Kush” en het “Perzisch Plateau”. Omdat de Vedic Stadsstaten twee gebieden controleren met grondstofsymbolen plaatst de paarse speler een monument in de “Opper Indus” (waar de hoofdstad van de “Vedic Stadsstaten” ligt). In Noord-Afrika heeft paars minimum 2 legers én méér dan elke andere speler, dus heeft Egypte dominantie. De basisscore voor Noord-Afrika in “tijdperk I” is “2”. Door de dominantie wordt dit verdubbeld tot “4”. Paars heeft ook nog 2 legers in het “Midden-Oosten” (1 Egyptisch in “Palestina” en 1 van de Vedic Stadsstaten in “het Perzisch Plateau”). Een andere speler heeft echter 3 legers in het “Midden-Oosten”. Alhoewel paars 2 legers heeft scoort hij slechts de basisscore van “3” voor het “Midden-Oosten”. In India heeft paars 4 legers en hij is er als enige. Dit heeft tot onmiddellijk gevolg dat de basisscore van “2” hier verdriedubbeld wordt tot “6”. Uiteindelijk is er nog de Egyptische hoofdstad en de hoofdstad van de Vedic Stadsstaten die elk 2 punten scoren (samen dus 4”). Ook het monument in “Opper Indus” is nog één punt waard zodat de paarse speler in totaal 18 punten scoort.*



### Deel 7: wat doen tussen de tijdperken & het spel winnen

Nadat in een tijdperk alle rijken werden gespeeld of werden overgeslagen (omdat ze niet werden “getrokken”), is dat tijdperk gedaan. Op dit ogenblik worden er drie dingen gedaan: superioriteitsfiches geven (wie wint er op dat ogenblik), aanpassen van de scorekaartjes en het trekken van de nieuwe keizerrijken.

#### SUPERIORITEITSFICHES

Aan het eind van elk tijdperk (dus wanneer alle spelers hun beurt hebben afgewerkt en punten hebben gescord) gaat men na wie er op dat ogenblik de meeste punten heeft. Deze speler is superieur en neemt daarom één superioriteitsfiche van de stapel. De speler mag echter **NIET** naar het kaartje kijken **vóór** het **eind** van het spel. Wanneer twee spelers evenveel punten hebben, is er geen van beiden superieur en mag er geen superioriteitsfiche worden getrokken in dat tijdperk.

#### NIEUWE KEIZERRIJKEN TREKKEN

Dit gebeurt op dezelfde wijze als bij de start van het spel: een kaart trekken en dan beslissen of men ze behoudt of doorgeeft aan een andere speler. Er is nu echter het bijkomende feit dat de spelers deze kaarten in een bepaalde volgorde moeten trekken:

- De speler met de minste punten mag eerst een kaart trekken, daarna de speler met het tweede minste punten, enz... De leider trekt laatst.
- Wanneer er spelers zijn met een ex aequo aan punten, trekt die speler eerst wiens keizerrijk in de vorige beurt een lagere “sterkte” had. Wanneer twee spelers bvb. 8 punten hebben, maar één speler speelde in “tijdperk I” met Egypte (sterkte 5) en de andere speler had de Minoërs (sterkte 3), dan trekt de Minoïsche speler eerst een kaart.

- Wanneer er tussen twee of meer spelers een ex aequo is, zowel qua punten als qua sterkte van het gespeelde rijk, dan trekt de speler die tijdens het vorige tijdperk het eerst/vroegst speelde ook nu eerst een kaart. Wanneer twee spelers bvb. 8 punten hebben en beiden speelden een rijk met een sterkte van “5” (de Egyptenaren en de “Ariërs”), dan trekt de Egyptische speler eerst omdat Egypte in het vorige tijdperk het vroegst kwam.

Terwijl je kaarten trekt en verdeelt, moet de leider de scorekaartjes nagaan. Kaartjes die *verstreken* zijn, worden verwijderd en vervangen door het correcte scorekaartje bovenaan het stapeltje te leggen.

#### STRATEGIE BIJ HET VERDELEN VAN DE KEIZERRIJKEN

Wanneer je aan het begin van elk tijdperk een keizerrijkkaart trekt, moet je goed opletten aan wie je de kaart doorgeeft. Hier zijn enkele strategische tips:

- Bekijk de **sterkte** van het rijk. Sterkere rijken zijn meestal machtiger en moeten behouden worden of aan spelers gegeven worden die aan het verliezen zijn.
- Kijk goed na **wanneer** het betreffende rijk in het tijdperk *aan de beurt komt*. Een rijk dat vroeger kan gespeeld worden (vooral het eerste) laat zijn speler toe méér punten te scoren voor voorbije rijken (omdat deze nog niet onder de voet werden gelopen door de nieuwe rijken).
- Houd goed in het oog **waar** een rijk juist op het bord komt. Een keizerrijk geven aan een speler op een plaats waar deze al legers heeft kan goed zijn (wanneer hij zijn legers zal moeten gebruiken om daardoor voorbije legers van zichzelf te vervangen), of het kan ook een slechte keuze blijken te zijn (indien hij daardoor dominantie in een bepaald gebied krijgt). Langs de andere kant kan het geven van een keizerrijk, ver van de andere troepen van een speler, deze toelaten in veel méér

## ***HISTORY OF THE WORLD***

gebieden aanwezig te zijn en dus zó ook punten te scoren.

- Kijk eveneens naar de **details** van een rijk. Het ontbreken van een hoofdstad (vooral bij het begin van het spel) zorgt ervoor dat men niet elke beurt 2 punten scoort voor het bezit van die hoofdstad. Ook kan een keizerrijk met navigatie (vooral aan het eind van het spel) ervoor zorgen dat men zich vlug kan uitbreiden naar onbezette landen, waardoor men controle of dominantie kan krijgen zonder daarvoor een gevecht te moeten leveren.

### **HET SPEL WINNEN**

Nadat de laatste speler zijn punten heeft berekend voor “tijdperk VII”, wordt er *indien nodig* nog een superioriteitsfiche getrokken.

Beginnend bij de speler die laatst staat, draaien al de spelers om de beurt de superioriteitsfiches om die zij (eventueel) verzameld hebben. De waarde daarvan wordt dan bij de betreffende scores geteld. Daarna is de speler met het hoogste totaal de winnaar.

### **EX AEQUO'S**

Wanneer twee spelers eenzelfde eindtotaal hebben, worden de sterktes van de 7 rijken waarmee ze speelden opgeteld. De speler wiens totale legersterkte het **laagst** is, is de winnaar.

Wanneer er dan nog een ex aequo is, wint de speler die de **meeste** punten heeft verzameld aan superioriteitsfiches.

En indien er dan nog een ex aequo is, wint de speler die **kleinste** legersterkte had in het zevende tijdperk.

### **DE VERSCHILLENDE RIJKEN EVEN NADER BEKEKEN**

Heel wat spelers vinden het een hulp indien ze weten wanneer keizerrijken, kleine keizerrijken en koninkrijken in het

spel verschijnen. De zeven kaartjes in het Engelstalige regelboekje (p.10-11) tonen waar al de keizerrijken in elk tijdperk verschijnen (in **numerieke** volgorde), én tevens waar de kleine keizerrijken(**m**) en de koninkrijken (**k**) tijdens het betreffende tijdperk zullen verschijnen.

### **UITBREIDINGSREGELS VOOR DE ERVAREN SPELERS**

Spelers die het vroegere door *Avalon Hill* uitgebrachte spel speelden, zullen wellicht opmerken dat heel wat regels verfijnd en/of weggelaten werden. Voor diegenen die een meer geavanceerde versie van het spel wensen te spelen, bieden wij de hierna volgende optionele regels aan. Deze zullen de spelduur echter doen toenemen.

- Met de **superioriteitsfiches** wordt geen rekening meer gehouden. Aan het eind van een tijdperk worden ze dan ook niet uitgedeeld.
- Wanneer men bij de start van het spel de gebeurteniskaarten uitdeelt, worden de “**kleine keizerrijken**” van de rest van de “grote gebeurtenissen” gescheiden. Geef nu aan elke speler één “klein keizerrijk” en 2 andere “grote gebeurtenis”-kaarten.
- De spelers mogen vanaf nu in een land een **maximum** van **drie legers** hebben, dit mogen 3 gewone legers zijn of 2 legers en 1 fort. Wanneer je een dergelijk land tegen een aanval verdedigt, gebeurt dit nog steeds volgens de normale regels.
- Actieve keizerrijken met **navigatie** (dit geldt niet voor “kleine keizerrijken”!) mogen legers uit hun “recruteringspool” op een vlootkaartje plaatsen in een zee (**niet** in een oceaan). Aan het eind van de beurt blijven vloten met een leger op het bord liggen. Je scoort **1** punt voor elke zee die je op die wijze controleert. Elk actief rijk dat een vloot wenst te plaatsen in een zee die gecontroleerd wordt door een rijk uit het verleden, moet een gevecht aangaan. Dit verloopt op de

## HISTORY OF THE WORLD

normale manier, dus de aanvaller werpt 2 dobbelstenen en de verdediger één. Alle gevechten tussen vloten **moeten** worden uitgewerkt **alvorens** er legerexpansies worden gedaan. De volgorde waarin dat gebeurt, heeft geen belang. Indien er voor een actief rijk niet genoeg vlootfiches aanwezig zijn bij de start van diens beurt, worden er vloten met legers

van het spelbord verwijderd, er wordt daarbij begonnen met het oudste nog aanwezige tijdperk. Het actieve rijk dat de vlootfiches nodig heeft, beslist welke vloten er van het betreffende tijdperk verwijderd worden en in welke volgorde dat gebeurt.

SCOREN VOOR LANDGEBIEDEN	
<b>aanwezig</b>	min. 1 leger
<b>dominantie</b>	min. 2 legers én meer dan elke andere speler
<b>controle</b>	min. 3 legers en alleen zijn

PUNTENTABEL							
TIJDPERK	I	II	III	IV	V	VI	VII
MIDDEN-OOSTEN	2	3	3	3	3	2	1
NOORD-AFRIKA	1	2	2	2	2	2	1
CHINA	1	2	3	3	3	3	3
INDIA	1	2	3	3	3	3	3
ZUID-EUROPA	1	2	3	3	3	3	2
NOORD-EUROPA			1	2	2	3	4
ZUIDOOST-AZIË			1	2	2	2	2
EURAZIË					1	1	2
NOORD-AMERIKA					1	1	3
ZUID-AMERIKA					1	2	2
NIPPON (Japan)					1	1	2
AFRIKA						1	2
AUSTRALIË							2

## **VERTALING VAN DE GEBEURTENISKAARTEN**

### **GREATER EVENT (grote gebeurtenis)**

Leader: leider: het actieve rijk mag tijdens zijn aanval 3 dobbelstenen gooien tot het “driedubbel” gooit. Bij het werpen van drie dezelfde getallen wordt de leider gedood en gaat de aanval verder op de gewone wijze.

Minor Empire: klein keizerrijk. *Deze kaart dient gespeeld te worden alvorens het eerste leger op het bord te plaatsen.*

Reallocation: omvorming: *deze kaart moet uitgevoerd worden vóór je je eerste leger plaatst!* Nadat het actieve rijk al zijn vloten plaatste, maar vóór de expansie, mag het zoveel vloten verwijderen als de speler wil en deze vervangen door geldstukken. Van zodra men met zijn expansie begint, mag deze kaart niet meer gebruikt worden.

Weaponry: wapenkunde: het actieve rijk mag deze beurt tijdens zijn aanval “+1” bij elk werpresultaat voegen.

### **LESSER EVENT (kleine gebeurtenis)**

Allies: bondgenoten: het actieve rijk krijgt twee geldstukken bij de aanvang van zijn beurt. Deze geldstukken mogen op de gewone wijze gebruikt worden, met uitzondering van het feit dat de legers die men ermee koopt slechts mogen gebruikt worden om een expansie door te voeren naar een onbezet land. Ze mogen niet gebruikt worden om aan te vallen.

Astronomy: astronomie: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst.* Het actieve rijk mag bij de start van zijn beurt een vloot plaatsen in een zee (geen oceaan!) naar keuze. Hierbij komen ook nog de vloten die het rijk eventueel normaal krijgt.

Barbarians: barbaren: : *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger*

*wordt geplaatst.* Plaats een leger van een ver verwijderd tijdperk in een dor land en val van daaruit aan naar een door de vijand bezet land. Bij succes plaats je het barbarenleger in het veroverde land. Dan plaats je een nieuw barbarenleger in het dorre land en val je een ander door de vijand bezet land aan. Blijf dit doen tot het barbarenleger verslagen wordt of tot alle door de vijand bezette aangrenzende landen veroverd zijn.

Black Death: de zwarte dood: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst.* Kies twee aan elkaar grenzende gebieden. Elk leger in een land in deze gebieden moet één dobbelsteen rollen. Een resultaat van “1” vernietigt het betreffende leger (en een eventueel fort).

Civil Service: burgerdienst: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst.* Het actieve rijk krijgt aan de start van zijn beurt één geldstuk. Wanneer het rijk een hoofdstad heeft, ontvangt het een extra geldstuk. Als het rijk zeevaart heeft, krijgt het eveneens één geldstuk extra. Een rijk dat aan beide voorwaarden voldoet, krijgt twee extra geldstukken.

Civil War: burgeroorlog: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst.* Plaats drie legers uit een ver verwijderd tijdperk in 3 verschillende landen van één willekeurig vijandig rijk. Deze legers vallen de vijandelijke legers aan die zich daar bevinden zonder rekening te houden met moeilijk terrein (de bonus voor een fort blijft wel gelden). Wanneer je wint, vallen deze landen onder je controle.

Crusade: de kruistochten: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst.* Plaats drie legers van het “tijdperk I” in de “Oostelijke Middellandse Zee”. Deze legers mogen een expansie langs de zee doen volgens de normale

## ***HISTORY OF THE WORLD***

regels. Ze vallen aan met een “+1”-bonus op hun dobbelsteenworp. Indien Palestina door de kruisvaarders wordt ingenomen, mogen zij daar een fort en een stad plaatsen.

Disaster: ramp: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst*. Kies maximaal 2 landen waarin zich een monument bevindt. Vernietig het aanwezige monument. Een stad en een fort in het betreffende land worden eveneens vernietigd. Een hoofdstad wordt herleid tot een stad.

Elite Troops: elite troepen: het actieve rijk wint alle ex aequo's totdat het bij een gevecht zijn eerste leger verliest. Vanaf dan valt het normaal aan.

Engineering: ingenieurs: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst*. Wanneer het actieve rijk een hoofdstad heeft, mag het twee forten toevoegen aan zijn legervoorraad.

Expert Troops: “Straits”: gespecialiseerde troepen: het leger van het actieve rijk heeft geen last van moeilijk terrein wanneer het aanvalt over een zeestraat. De verdediger mag slechts één dobbelsteen gooien.

Expert Troops: “Forests”: gespecialiseerde troepen: het leger van het actieve rijk heeft geen last van moeilijk terrein wanneer het aanvalt door bossen. De verdediger mag slechts één dobbelsteen gooien.

Expert Troop: Mountains: gespecialiseerde troepen: het leger van het actieve rijk heeft geen last van moeilijk terrein wanneer het aanvalt over bergen. De verdediger mag slechts één dobbelsteen gooien.

Famine: hongersnood: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst*. Kies een gebied. Alle legers in alle landen van dat gebied moeten één dobbelsteen gooien. Bij een “1” is dat leger (en het fort) vernietigd.

Jewish Revolt: Joodse opstand: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst*. Eén leger van een ver afgelegen tijdperk komt in Palestina en valt daar elk leger aan. Het gebruikt daar 3 dobbelstenen voor. Het leger valt aan zonder dat het hinder ondervindt van moeilijk terrein (de verdediger krijgt nog wel de bonus voor een fort). Wanneer je overwint, bevindt Palestina zich onder je controle.

Jihad: Heilige Oorlog: het actieve rijk gebruikt drie dobbelstenen om aan te vallen én wint alle ex aequo's. Dit gebeurt totdat het rijk zijn eerste leger verliest. Dan gooit het twee dobbelstenen, maar het wint nog wel zijn ex aequo's. Nadat het rijk zijn tweede leger verloor, valt het aan op de normale manier.

Kingdom: “X”: koninkrijk: *de kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst*. Plaats één leger (van het zevende tijdperk) en een stad in “X”. Elk vijandig leger (en fort) dat zich daar bevindt, wordt vernietigd.

Migrants: “X”: migranten: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst*. Plaats twee legers van het eerste tijdperk in 2 willekeurige landen van “X”. Deze legers moeten geplaatst worden in “lege” landen, ze mogen niet aanvallen en geen monumenten bouwen.

Naval Power: zeemacht: wanneer de legers van het actieve rijk een land aanvallen vanop een vloot, mogen de verdedigers slechts 2 dobbelstenen gooien tegen deze aanvallers van overzee.

Pestilence: pest: *de kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst*. Kies een land. Elk leger in dat land moet 3 dobbelstenen gooien. Indien er een “1” wordt gerold, wordt het leger (en het eventueel aanwezige fort) dat er zich bevindt, vernietigd. Alle landen die aan dit land grenzen, moeten twee dobbelstenen

## ***HISTORY OF THE WORLD***

rollen voor al hun legers in dat land. En ook nu vernielt een “1” een leger (en het fort) in het getroffen land.

Plague: pest: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór het eerste leger wordt geplaatst.* Kies een bezet land. Het leger dat zich daar bevindt, moet 4 dobbelstenen gooien. Indien een “1” wordt gerold, wordt het leger (en eventueel het fort) in dat land vernietigd. Indien dit gebeurt, verspreidt de pest zich naar een aangrenzend land van jouw keuze. Hier wordt er dan met 3 dobbelstenen gegooid. Weer elimineert een “1” de legers en het fort die er aanwezig zijn. De pest blijft dan verder gaan (steeds 3 dobbelstenen gooien) tot er geen “1” meer wordt gegooid in een land en het leger dat er aanwezig is dus overleeft, of totdat de pest zich niet verder meer **kan** verspreiden omdat er alleen maar “lege” landen zijn of zeeën.

Population Explosion: bevolkingsaan groei: *deze kaart moet uitgewerkt worden vóór*

*het eerste leger wordt geplaatst.* Het actieve rijk krijgt twee geldstukken bij de start van zijn beurt.

Siegecraft: belegering: wanneer het actieve rijk deze beurt een land aanvalt dat een fort, een hoofdstad of een stad bevat, krijgt het bonus van “+1” op zijn worp. Wanneer het aanvallende leger wint tegen een land dat een fort bevat, verliest de verdediger het fort **én** een verdedigend leger. Een land dat zowel een fort als een (hoofd)stad heeft, krijgt slechts een “+1” bonus.

Treachery: verraad: wanneer je deze kaart speelt, noem je een land dat onder controle is van de vijand. Tijdens deze beurt win je automatisch je gevecht tegen dit land (en kan je het dus zonder te vechten innemen). Wanneer je het genoemde land deze beurt niet aanvalt (of niet kan aanvallen), is deze kaart verloren.