

History of the World

Avalon Hill, 2001

Algemeen spelverloop

Elke speelronde simuleert één tijdvak. Bij de start van elke ronde worden de Empire Cards verdeeld: Iedereen gooit 2D6, hoogste worp trekt Empire Card van het bewuste tijdperk, bekijkt die en beslist om die te houden of aan iemand anders te geven. Dit gaat zo om beurt verder. Vervolgens komen de spelers aan beurt in de volgorde op de Empire Cards. Als alle Empires gespeeld hebben, eindigt het tijdperk.

Een speelbeurt:

1. Event cards kiezen en uitspelen
2. Expansie, veldslagen en bouwwerken
3. Scoren

1. Event cards kiezen en uitspelen

Je mag 2 event cards uitspelen, behalve:

- geen twee gelijke
- na het plaatsen van je eerste leger geen kaarten meer spelen
- goed kijken naar de voorwaarden op elke kaart

Een 'active empire' is het empire waarmee je gaat spelen.

A. GREATER EVENTS

- Leiders en wapens geven je een bonus bij een gevecht.
- Reallocation laat toe om je vloot tot grondtroepen om te zetten.
- Een 'Minor Empire' is een 2de kleine Rijk tijdens je beurt. Deze empires worden niet beïnvloed door andere event cards in die beurt. Ze scoren ook niet totdat de Active Empire stopt op het einde van je beurt.

B. LESSER EVENTS

- 22 soorten: je krijgt coins, ze vernietigen legers of gebouwen, wraken vernietiging,...
- een 'army from a far-away Epoch' is een figuurtje van een totaal ander tijdperk

C. COINS

Je kan ze om het even wanneer gebruiken in die beurt (ze gaan niet mee naar een volgend tijdperk):

- na verlies van een leger om je verslagen leger naar je 'army pool' te brengen
- kopen van een fort voor je Active Empire

2. Expansie, veldslagen en bouwwerken

Na het ev. spelen van je event cards start de belangrijkste fase van je spelbeurt.

A. VOORBEREIDING

- neem evenveel legers als de sterkte op je kaart, plaats die voor je (= army pool)
- neem een hoofdstad (als je die hebt)
- plaats 1 fleet marker in elke zee op je kaart (oceaan: oceaan + aangrenzende zeeën)
- plaats je hoofdstad en eerste leger in het startland (ev. reeds aanwezige leger of fort verwijderen, monumenten blijven)

Je Empire kan nu aan zijn uitbreiding beginnen.

B. EXPANSIE

Je kan je legers uitbreiden naar elk land aangrenzend aan je startland. Breng een leger vanuit je 'army pool' naar dat land om het te claimen. Vanaf nu mag je vanuit elk land waar een leger van je Active Empire staat, uitbreiden.

Afspraken:

- in elk land slechts één leger
- niet door of in 'Barren Lands' (lichtbeige gebieden)
- staat er een leger van je eigen kleur (ouder Rijk of door kaart): vervangen door eentje vanuit je pool
- als je een vloot bezit kan je die gebruiken als 'springsteen' om in één beweging naar een aangrenzend land te varen

Forten

- je kan steeds een leger van je pool voorraad omzetten tot een fort
- steeds plaatsen in een land met een leger van je Active Empire
- max. 1 fort per land
- er mogen ev. reeds capitals of cities in voorkomen

C. GEVECHTEN

Ontstaan door expansie naar landen waar andere legers staan.

Procedure:

- plaats in een leger in het aan te vallen land
- de aanvaller dobbelt 2D6 en kiest de hoogste worp
- de verdediger dobbelt 1D6
- hoogste getal wint en de verliezer verdwijnt van het speelbord (bij gelijkheid verdwijnen beiden)

Bonussen:

- aanvaller kan soms aanvallen met 3D6 d.m.v. Event Cards die voor deze fase gespeeld werden
- verdediger kan soms met 2D6 gooien indien moeilijk terrein (bos, muur, bergen en dikke stippellijn) moet overwonnen worden
- als het moeilijk terrein op het land van de aanvaller is, is er geen bonus voor de verdediger

Aanval vanuit de zee: verdediger dobbelt met 3D6

Aanval op een leger in een Fort:

- verdediger voegt +1 bij zijn worp (met ev. terreinbonus)
- als verdediger verliest, verdwijnt eerst het fort, gevecht moet verder gaan totdat één van beide legers verliest

Plunderen van hoofdsteden (Capitals)

- als een leger - na een gevecht - land inneemt waar een capital is, dan wordt dit een stad (van goudzijde naar grijze zijde omdraaien)
- wordt een stad overgenomen dan verdwijnt deze van het speelbord
- als beide legers tegelijk verdwijnen (tie), dan blijven Capital en stad staan totdat ze later overgenomen worden
- monumenten blijven steeds staan

D. BOUWWERKEN

Er zijn 18 landen met 'schop en houweel' (resource). Als je zo'n landen overneemt bouw je monumenten ter glorie van je Rijk. Na alle expansiedrift controleer je of je legers van je Active Empire hebt op dergelijke plaatsen:

- per 2 dergelijke landen bouw je een monument
- max. 1 monument per land
- als je Empire een Capital heeft, komt je eerste monument daar terecht
- daarna in steden gecontroleerd door je Active Empire
- daarna in landen met 'schop en houweel' gecontroleerd door je AE
- als de voorraad monumenten op is, heb je pech

Na deze fase leg je je ev. uitgespeeld Event Cards weg en verwijder je je vloten van het speelbord. Je beurt is ten einde en je score wordt bepaald.

3. Scoren

Na je beurt scoor je voor alle speelstukken van je kleur die nu nog op het speelbord staan. Je telt alle landen gecontroleerd door je kleur (onafgezien van het tijdperk waartoe de legers behoren).

Eerst bekijk je je legers in elke regio (kleurzones):

- (x1) presence: ten minste één eigen leger in de regio (= basiswaarde regio)
- (x2) dominance: minstens 2 eigen legers en meer dan gelijk wie
- (x3) control: minstens 3 eigen legers en niemand anders daar aanwezig

De punten staan op de scorekaartjes van dat tijdperk. De tabel op het speelbord geeft de basiswaarde van elke regio per tijdperk.

Verplaats je pion op de scorebaan.

Nu scoor je nog voor elk door je legers gecontroleerd (al dan niet door AE):

- Capital: 2p
- tad: 1p
- monument: 1p

Nu pas komt de volgende speler aan de beurt.

Tussendoor

Nadat alle Empires gespeeld hebben (of overgelaten zijn), eindigt het tijdperk. Nu gebeurt het volgende:

A. BELONINGEN

- kijk wie de meeste zegepunten heeft
- deze speler krijgt een geheim 'uitstekend' kaartje (wereldbol)
- bij ev. gelijke stand krijgt niemand iets

B. NIEUWE EMPIRES NEMEN

- gebeurt net zoals bij de start van het spel (nemen, kijken, houden of weggeven)
- volgorde: speler met minste zegepunten kiest eerst, daarna de 2de laatste, enz.
- bij ev. gelijkheid: speler met eerdere zwakke Empire (sterkte op kaart) gaat eerst
- indien hier ook gelijkheid: hij die eerder mocht kiezen in het vorig tijdperk kiest eerst
- de leider past de scorekaarten aan op de diverse plaatsen op het speelbord

C. STRATEGIE VOOR VERDELING EMPIRES

- geef sterke Empires eerder aan op dat moment zwakkere spelers
- let op het moment dat een Empire opduikt: deze persoon zal meer scoren met zijn Past Empires
- kijk waar Empires opduiken: dominantie in een gebied? of sterkere aanwezigheid in meerdere gebieden?
- let op details: geen Capital is geen 2p bonus, controle over zee laat makkelijker uitbreiden,...

Het spel winnen

- let op of na de scores van het VII tijdperk de 'beloning' gegeven werd
- startend bij de laatste speler draait elk zijn 'beloningen' om en voegt de waarde aan zijn score toe
- de speler met de hoogste score, wint nu het spel
- bij ev. gelijkheid: maak de som van de sterkte van hun 7 gespeelde Empires: hij met de kleinste som wint
 - nog =: speler met meer 'beloningen' wint
 - nog =: speler met laagste Army sterkte in tijdperk VII wint