

HISTORY *of the* WORLD™

LIVRO DE REGRAS

Introdução

"Usando o bronze como espelho, pode-se corrigir a própria aparência; usando a história como espelho, pode-se entender a ascensão e queda de um país; usando bons homens como espelho, pode-se distinguir o certo do errado".

– Imperador Taizong da Dinastia Tang

History of the World leva 3–6 jogadores em um passeio épico pela história da humanidade. Desde o alvorecer da civilização até o século XX, você testemunhará toda a majestade da humanidade. Grandes mentes trabalham para alcançar avanços tecnológicos, líderes ambiciosos inspiram seus cidadãos e calamidades imprevisíveis acontecem — tudo isso em meio à ascensão e queda dos impérios.

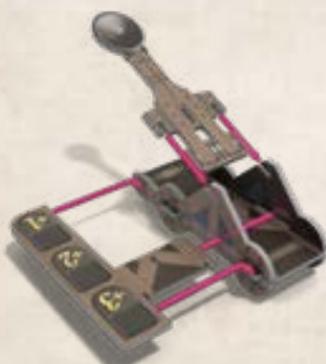
Uma partida consiste de cinco eras, nas quais os jogadores comandam diversos impérios no ápice de seu poder. No seu turno, você expande seu império pelo globo, ganhando pontos por suas conquistas. Forje muitos impérios prósperos e derrote seus adversários, pois no fim do jogo apenas o jogador com mais pontos terá seu nome immortalizado nos anais da história!

Montagem da Catapulta e Forte

Nota: Os lados de cor clara da catapulta devem sempre ficar para cima e para fora.



1. Insira as peças das rodas (lado mais escuro voltado para dentro) na base e deslize para frente para travar na posição.



2. Insira as peças da trilha de cerco e lançador. Deslize a trilha de cerco para a frente para travar na posição.



3. Insira o pino como mostrado através do lançador, trilha de cerco e base.



Insira duas peças superiores de forte nas duas peças inferiores, como mostrado (criando 14 fortes no total).

Componentes



1 Tabuleiro



24 Capitólios/Cidades (frente e verso)



14 Fortes



40 Cartas de Império (5 eras, 8 de cada)



4 Dados



6 Marcadores de Pontuação



6 Marcadores de Frota/Caravana (frente e verso)



150 Exércitos (6 cores, 25 de cada)



20 Monumentos



1 Catapulta



40 Cartas de Evento (5 eras, 8 de cada)



32 Fichas de Região



6 Marcadores de Frota/Caravana (frente e verso)



15 Fichas de Cerco

Nota importante sobre armazenamento

Para evitar danos à catapulta entre sessões, guarde-a de cabeça para baixo na caixa, como mostrado.



Preparação (4 jogadores)



1. **Escolha as cores:** Cada jogador escolhe uma cor e pega o marcador de pontuação e todos os exércitos daquela cor. Devolva todos os marcadores de pontuação e exércitos não usados para a caixa.



2. **Posicione o tabuleiro e prepare os marcadores de pontuação:** Coloque o tabuleiro no centro da mesa.

Um jogador pega todos os marcadores de pontuação e sorteia um por vez, sem olhar, colocando cada um no seu próprio espaço na trilha de pontuação, com o lado "100+" voltado para baixo. O primeiro marcador sorteado é colocado no "1", o próximo no "2", o próximo no "3" e assim por diante, até que todos os marcadores de pontuação sejam posicionados.



3. **Prepare os baralhos:** Divida as cartas de império em pilhas de acordo com a era e embaralhe cada pilha individualmente. Coloque as pilhas **voltadas para baixo** na ordem de I–V perto do tabuleiro. Faça o mesmo para as cartas de evento, colocando cada pilha perto da pilha de império da mesma era.

Então, devolva algumas cartas de **cada pilha** para a caixa **sem olhá-las**, até que cada pilha tenha um número de cartas igual ao número de jogadores.

Cada pilha deve conter 4 cartas (em uma partida com 4 jogadores)

4. **Prepare as fichas de região:** Distribua as fichas de região em pilhas de acordo com o numeral romano no verso. Coloque cada pilha perto do baralho de império da mesma era.



5. **Prepare o suprimento:** Distribua as peças restantes em pilhas individuais por tipo e coloque-as perto do tabuleiro.



Conceitos Principais

"Eu encontrarei um caminho, ou abrirei um."

— Aníbal, dos Cartagineses

É importante conhecer alguns conceitos principais para aprender a jogar *History of the World*.

Regiões e Territórios

O tabuleiro é dividido em 13 regiões coloridas, cada uma representando uma grande porção do mundo. Cada região consiste de um ou mais territórios, e cada território é cercado por uma borda preta que pode ser compartilhada com um ou mais territórios adjacentes, pertencentes à mesma região ou a regiões diferentes.

Conforme o jogo avança, você invade e ocupa esses territórios, marcando pontos com base no número de territórios que ocupa em cada região do tabuleiro. Em geral, quanto mais territórios você ocupar em certa região, mais pontos receberá.



Exemplo de Região: Oriente Médio

Territórios do Oriente Médio: Arábia, Levante, Anatólia, Mesopotâmia, Tigre, Zagros, Planalto Persa

Uma palavra sobre precisão histórica

"O mais importante é fazer história, não escrevê-la".

— Otto von Bismarck, dos Alemães

Todos que já tocaram este jogo, desde os criadores originais até os artistas que trabalharam nesta edição, se esforçaram para apresentar todas as civilizações, líderes, datas, nomes, citações, eventos, etc. o mais corretamente possível. É claro, alguns tópicos são tão antigos que até mesmo as melhores fontes muitas vezes proporcionam apenas vislumbres de vagas sombras do passado. Dito isso, este é antes de mais nada um jogo, e é possível que algumas concessões menores tenham sido feitas no interesse do tema, da mecânica, acessibilidade, equilíbrio do jogo e para proporcionar a melhor experiência de jogo possível.

Afinal, a história é, acima de tudo, uma narrativa épica sobre pessoas — quem eram elas, de onde vieram e o que as motivavam. Nós esperamos que você goste de "recriar" a história muitas vezes, e que os fatos salpicados aqui despertem o interesse em aprender mais sobre os extraordinários indivíduos que deixaram suas marcas indelévels na humanidade. Coletivamente, somos quem somos hoje por causa deles.

Exércitos

Ao longo do jogo, você controla diversos impérios usando exércitos da sua cor. Durante a expansão, os exércitos são mantidos de pé para mostrar que o império e seus exércitos estão **ativos**.

Conforme o jogo avança, os exércitos de impérios anteriores ficam espalhados pelos territórios no tabuleiro, continuando lá até que aquele território seja invadido por outro jogador. Esses exércitos ficam deitados, e estão **inativos**. Embora eles não possam ser usados para continuar expandindo, eles têm duas funções:

- * Tentar invadir um território ocupado pelo exército inativo de outro jogador causa uma batalha, que pode impedir que a invasão seja bem sucedida.
- * Você ganha pontos no final do seu turno com base nas regiões e territórios que seus exércitos ocupam, incluindo seus **exércitos inativos**.



Exército Ativo



Exército Debandado

Jogando

"Uma guerra vem atravessando todas as gerações da raça humana, uma guerra contra o medo. Aqueles que têm a coragem para conquistá-lo são libertos, e aqueles que são conquistados por ele sofrem até terem a coragem para derrotá-lo, ou até serem levados pela morte."

— Alexandre II ("O Grande"), dos Macedônios

History of the World é jogado em cinco rodadas chamadas eras, identificadas pelos numerais romanos I–V, e jogadas nessa ordem.

Cada época representa uma era histórica, durante a qual diversos impérios nascem e morrem. No começo de cada era, cada jogador escolhe um império para controlar durante aquela era e uma carta de evento, que proporciona um poderoso efeito especial.

Então, durante essa era, cada jogador tem **um turno**, usando o império que escolheu para conquistar novos territórios e ganhar pontos.

Começo de uma Era

"Não estamos interessados nas possibilidades da derrota. Elas não existem."

— Rainha Vitória, dos britânicos

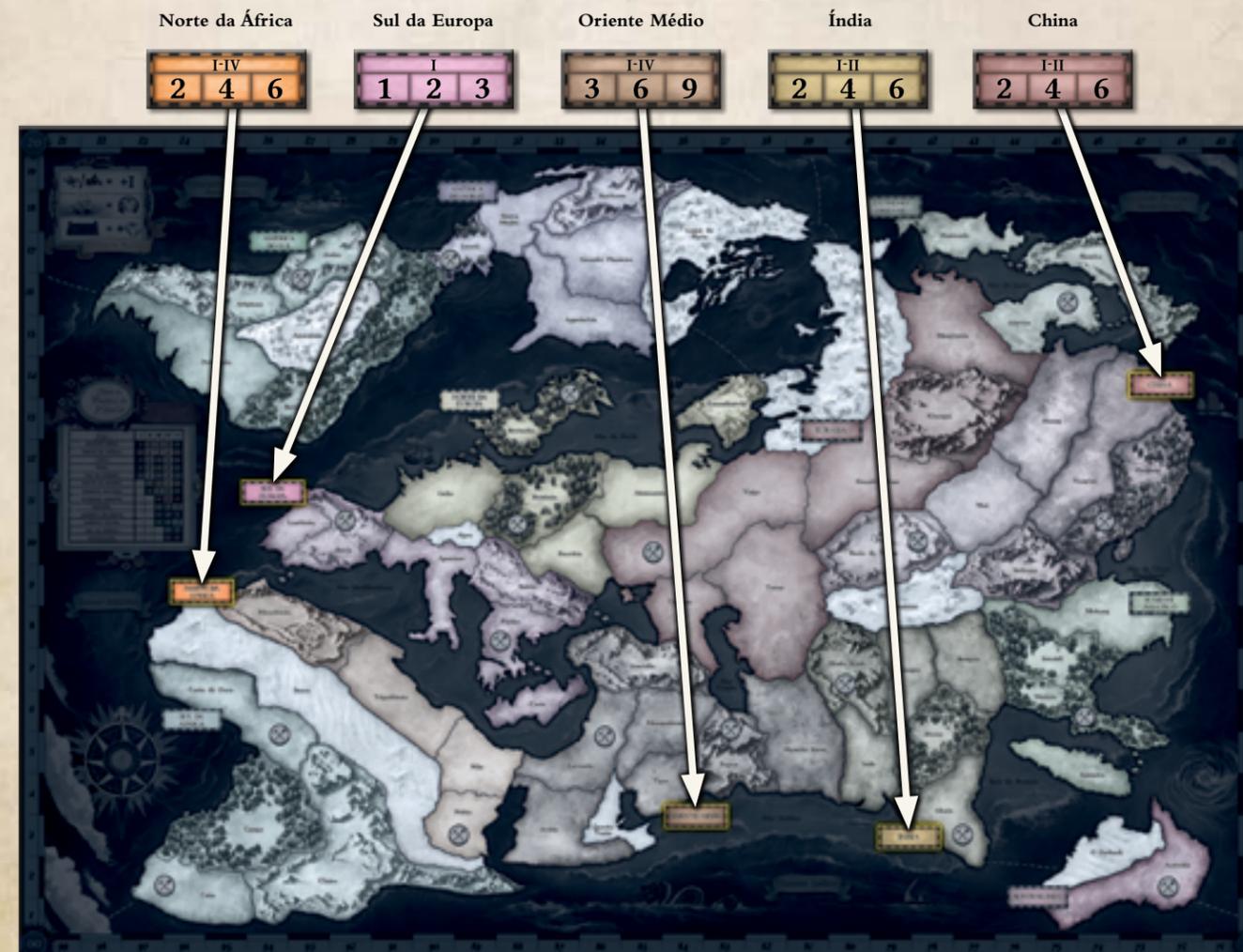
Há alguns passos de preparação no começo de cada era: atualizar as fichas de região e escolher o império e as cartas de evento.

Atualizar as Fichas de Região

As fichas de região mostram quantos pontos cada região vale na era atual. O verso da ficha mostra o nome da região e a era em que essa ficha entra em jogo. A frente da ficha mostra as eras durante as quais essa ficha permanece em jogo e três valores de pontos, que serão explicados mais à frente (veja "Marque Pontos" na página 7).

Para atualizar as fichas de região, pegue a pilha de fichas da era atual e coloque todas no tabuleiro, sobre o nome da região correspondente, com o **lado dos pontos virado para cima**. Se já houver uma ficha sobre o nome da região, devolva a ficha antiga para a caixa e substitua-a pela nova.

Posicionamento da Ficha de Região da era I



Escolher Impérios e Eventos

Cada jogador vai escolher uma carta de evento e uma carta de império. Cartas de evento proporcionam habilidades especiais e cartas de império determinam qual império histórico o jogador controlará no seu turno.

O jogador com a **maior pontuação** (o que avançou mais na trilha de pontos) pega a pilha de cartas de evento da era atual, as examina e escolhe uma em segredo. Então, ele ou ela passa as cartas restantes para o jogador com a **segunda maior pontuação**. Esse jogador também escolhe e passa as cartas restantes para o jogador com a terceira maior pontuação, e assim por diante.

Simultaneamente, o jogador com a **menor pontuação** pega a pilha dos impérios, examina as cartas e escolhe uma em segredo. Então, ele ou ela passa as cartas restantes para o jogador com a **segunda menor pontuação**, etc.

Jogadores diferentes estão escolhendo cartas de evento e império ao mesmo tempo, e cada baralho é passado apenas quando os dois jogadores tiverem escolhido. Em jogos com 3 ou 5 jogadores, o jogador do "meio" deve examinar e escolher de um baralho por vez antes de passar os dois baralhos para os próximos jogadores.



Carta de Evento da Era I



Carta de Império da Era I

Turnos dos Jogadores

"O melhor modo de prever o futuro é criá-lo."

— Lincoln, dos Americanos

Depois de escolher impérios e eventos, os jogadores se revezam para usar seus exércitos para expandir os impérios que escolheram. Um jogador deve encerrar completamente seu turno, incluindo conquista e contagem de pontos, antes que o turno do próximo jogador comece.

Ordem dos Turnos

Os jogadores se revezam na ordem dos impérios mostrada de cima para baixo no verso da carta de império da era atual (o lugar de um império na ordem também é mostrado na frente da carta, do lado esquerdo). O jogador com maior pontuação chama os impérios nessa ordem, um por vez. Quando seu império for chamado, vire sua carta de império para cima e faça sua jogada.

Depois de cada turno, ou se nenhum jogador revelar o império chamado, o jogador em primeiro lugar prossegue, chamando o próximo império listado na carta, até que todos os jogadores tenham jogado.



Os Sumérios são chamados primeiro, seguidos pelos Egípcios, Minoanos e assim por diante.



Os Egípcios são os segundos na ordem da Era I

Etapas de um Turno

No seu turno, resolva as seguintes etapas em ordem:

1. Pegue a Catapulta

Pegue a catapulta, que indica que você é o jogador ativo e rastreia os modificadores quando você luta em batalhas.



2. Jogue um Reino

Se você escolher uma carta de evento de reino nesta era, **você poderá jogar esse reino apenas durante esta era**. Reinos surgem e funcionam como "impérios menores". Para entender os reinos, é importante entender como os impérios funcionam, então os reinos serão explicados detalhadamente mais à frente (veja "Reinos" na página 10).

3. Estabeleça o Império

Pegue peças plásticas de exército do seu suprimento em número igual ao mostrado no canto superior direito da carta e coloque-as sobre sua carta de império.

Então, coloque um dos exércitos da carta no tabuleiro, no território inicial mostrado na carta. Se houver quaisquer exércitos, estruturas (capitólios, cidades e monumentos) ou fortes naquele território, **remova-os** e devolva-os aos seus respectivos suprimentos antes de colocar o seu exército. Se a carta tinha um ícone de capitólio no canto inferior direito, coloque também um capitólio do suprimento no território inicial.



Território Inicial

Exércitos Iniciais

Ícone do Capitólio

Capitólio e exército no território inicial



Se seu império tiver frotas ou caravanas mostradas na parte de baixo da carta, coloque a ficha correspondente naquela seção do tabuleiro.

Frota



Caravana



4. Invada

Usando os exércitos em sua carta de império, expanda seu império, invadindo territórios. Ocupar territórios permite a você marcar pontos, e você pode invadir quantas vezes quiser, até ficar sem exércitos na carta ou até decidir parar.

Você passa a maior parte do seu turno invadindo, o que será explicado em detalhes mais à frente (veja "Invasão" na página 8).

5. Construa Monumentos

Verifique se seu império ativo tem recursos suficientes para construir quaisquer monumentos. Você deve construir um monumento para cada **dois** territórios com um ícone de recurso ocupados pelos seus **exércitos ativos**.



Ícone de Recurso



Monumento

Um monumento deve ser colocado em um território ocupado por um dos seus exércitos ativos que ainda não tenha um monumento. Você deve colocá-lo em um território que tenha um dos seguintes (em ordem de prioridade):

1. Capitólio
2. Cidade
3. Ícone de Recurso

Se não houver territórios elegíveis onde construir o monumento, ele não é construído.

6. Debande os Exércitos

Seu império agora entra em declínio: remova todas as frotas, caravanas e fichas de cerco e **debande** seus exércitos, colocando-os deitados. Devolva sua carta de império e quaisquer cartas de evento que tenha jogado para a caixa.



Peões da Guerra

"Somos reis ou peões dos homens."

— Napoleão, dos Franceses

Quando começamos a criar a peça dos exércitos, queríamos criar uma escultura atraente que representasse as muitas culturas presentes no jogo e que fizesse sentido nos séculos que uma partida representa. Depois de pesquisa e iteração, continuamos voltando à elegância minimalista do peão do xadrez, e aproveitamos a oportunidade para integrar o próprio globo no design, resultando em uma escultura incrivelmente distinta que é só nossa.

Como no xadrez, aqui o peão representa a unidade militar mais básica: a infantaria. Assim como no xadrez, o peão é a própria alma do jogo. Afinal, esses "peões da guerra" são simplesmente homens ordenados por seu rei a fazer sua vontade.

7. Marque Pontos

Calcule seus pontos por regiões e estruturas, com base nos territórios ocupados por todos os seus exércitos no tabuleiro. Então, **depois que os pontos forem calculados**, avance sua ficha de pontuação na trilha de pontos.

Pontuação por Região

Verifique o seu impacto em **cada região**: presença, dominância e supremacia. Cada grau corresponde a um dos três números mostrados em cada uma das fichas de região.

* **Presença**: Se tiver pelo menos 1 exército na região, você tem presença. Você recebe pontos iguais ao número à **esquerda** da ficha de região.



Presença

* **Dominância**: Se tiver pelo menos 2 exércitos na região e tiver mais exércitos do que todos os oponentes individuais naquela região, você tem dominância. Você recebe pontos iguais ao número do **meio** da ficha de região.



Dominância

* **Supremacia**: Se tiver pelo menos 3 exércitos na região e nenhum oponente tiver exércitos naquela região, você tem supremacia. Você recebe pontos iguais ao número à **direita** da ficha de região.



Supremacia

Você recebe pontos apenas pelo maior grau de impacto que tem em cada região. Por exemplo, se você tiver dominância em uma região, não recebe pontos por ter presença nela.

Nas primeiras eras, algumas regiões ainda não terão uma ficha de região. Você ainda pode ocupar territórios nessas regiões, mas eles não concederão pontos até que a ficha de região correspondente entre em jogo.

Pontuação por Estruturas

Calcule os pontos baseados nas estruturas em territórios que você ocupa desta forma:



Capitólio
2 pontos



Cidade
1 ponto



Monumento
1 ponto

Marcador de Pontuação

Depois de calcular os pontos por regiões e estruturas, avance seu marcador de pontuação na trilha de pontos de acordo com os pontos calculados.

Se seu marcador de pontuação acabar em um espaço da trilha que já esteja ocupado pelo marcador de outro jogador, você pode escolher **ganhar ou perder um ponto** (o que pode afetar a ordem em que os jogadores escolhem as cartas de império e evento na próxima era). Continue ganhando ou perdendo pontos conforme necessário até que sua ficha esteja em um espaço vazio da trilha.

Se você avançar seu marcador de pontuação além do espaço "99" da trilha, vire o marcador para o lado "100+". Sua pontuação agora é a posição atual do marcador mais 100.

Invasão

"A alegria suprema é dispersar seu inimigo, persegui-lo, ver suas cidades reduzidas a cinzas..."

— Genghis Khan, dos mongóis

A maior parte do seu turno é gasta invadindo territórios para estabelecer graus de impacto nas diferentes regiões (para ganhar pontos) e remover os exércitos dos oponentes.

Você pode invadir qualquer território **adjacente** a um território ocupado por um dos seus exércitos ativos (de pé). Um território é adjacente se compartilhar uma borda preta ou estiver conectado por um caminho de pedras em um estreito (veja "Estreitos" na página 11).

Para invadir um território, coloque um exército da sua carta de império de pé naquele território e realize uma das seguintes ações:

- * **Território vazio:** Se o território não estiver ocupado por um oponente, você o ocupa com seu exército ativo.
- * **Seu território:** Se o território for ocupado por um dos seus exércitos inativos (de um império anterior), você devolve aquele exército **para seu suprimento** e o ocupa com seu exército ativo.
- * **Território de um oponente:** Se o território está ocupado por um oponente, você entra em batalha contra aquele jogador.

Batalha

Batalhas determinam qual exército ocupará o território. Você (o invasor) rola **dois dados** e o outro jogador (o defensor) rola **um**. Depois de rolar, compare o resultado mais alto dos seus dados com o do defensor:

- * **Derrota:** Se seu resultado for menor, você deve escolher começar um cerco ou recuar.
- * **Vitória:** Se seu resultado for mais alto, o exército do defensor é removido. Você agora pode ocupar o território com o exército que colocou nele.
- * **Empate:** Se os resultados mais altos forem iguais, os dois exércitos são removidos. O território fica vazio e pode ser invadido novamente.

Cerco

Cercos permitem que você lute batalhas adicionais no mesmo território, chamando reforços para continuar o ataque. Para fazer isso, você deve ter pelo menos um exército na sua carta de império.



Quando você começar um cerco, **mantenha seu exército invasor no território do defensor**. Coloque um exército da sua carta de império no próximo espaço disponível ("+2") da catapulta. Lute outra batalha, somando um ao maior resultado dos dados.

Se você perder, deve escolher se quer continuar o cerco ou recuar. Se escolher continuar o cerco, coloque um exército da sua carta de império no próximo espaço disponível ("+2") da catapulta. Lute outra batalha, dessa vez somando o valor desse espaço ao seu maior resultado.

Você pode continuar o cerco até vencer a batalha (resolvendo a vitória normalmente) ou recuar. Se o espaço "+3" da catapulta estiver ocupado, você pode continuar o cerco, mas exércitos tirados da sua carta de império são devolvidos para o suprimento em vez de serem colocados na catapulta.

Se você vencer, empatar ou recuar, o cerco termina e você remove todos os exércitos da catapulta e os devolve para o seu suprimento.

Recuar!

Se você perder uma batalha (mesmo se estiver fazendo um cerco), você tem a opção de recuar. Se você perder uma batalha e não houver exércitos na sua carta de império, você **deve** recuar.

Quando isso acontece, o defensor continua ocupando o território. Você remove seu exército daquele território e quaisquer exércitos da catapulta, devolvendo-os para seu suprimento.

Depois de recuar, se ainda houver exércitos na sua carta de império, você pode continuar a invadir outros territórios. Embora seja possível invadir um território do qual você já tenha recuado, qualquer cerco que ocorra deve ser recomeçado do zero.

Reduzir Estruturas e Remover Fortes

Invasões muitas vezes resultam em danos à área circundante, incluindo estruturas (capitólio, cidade, monumento). Se **vencer ou empatar uma batalha** em um território que contenha qualquer número de estruturas, você reduz **uma** dessas estruturas, priorizando desta forma:

1. **Capitólio:** Vire o capitólio. Ele agora é uma cidade.
2. **Cidade:** Remova a cidade e devolva-a para o suprimento.
3. **Monumento:** Remova o monumento e devolva-o para o suprimento.



Uma vitória ou empate em batalha também remove um forte do território, se houver algum. Isso ocorre independentemente de uma estrutura ser reduzida ou não (**fortes não são estruturas**).

Lembre-se que se você invadir seu próprio território, ou um território vazio, você não entra em batalha. A redução não acontece e os fortes não são removidos.

Saqueadores

Vários impérios são saqueadores, que tipicamente procuram causar o máximo de caos e destruição possível. Um saqueador tem uma tocha no canto inferior direito da sua carta de império e não recebe um capitólio na sua posição inicial.



Quando você estiver jogando com um império saqueador e reduzir uma estrutura depois de uma batalha (vitória ou empate), você **ganha imediatamente um ponto**, avançando seu marcador de pontuação. Lembre-se de ganhar ou perder um ponto se seu marcador de pontuação acabar em um espaço já ocupado pelo marcador de outro jogador.

Efeitos de Defensor

Há algumas vantagens que seu oponente pode receber quando estiver defendendo:

Terreno: Se o território tiver um terreno (montanha ou floresta), o defensor **soma um** ao seu maior resultado no dado.

Naval: Se você estiver usando uma frota para invadir, o defensor pode **rolar novamente um dos seus dados**.

Fortificado: Se o território tiver um forte, o defensor rola **dois dados** em vez de um (veja "Fortificar" na página 11).

Qualquer número desses efeitos pode se aplicar a uma batalha.



Exemplo de um Turno

Greg (vermelho) acaba de terminar seu turno com os Egípcios. O próximo império chamado na Era I é o dos Minoanos. Ninguém escolheu os Minoanos, então os Hititas são chamados (também não foram escolhidos), seguidos pelos Assírios. Nicole (verde) escolheu os Assírios, então ela vira a carta de império da Era I para cima e pega a catapulta.

1. Ela não tem um reino, então pula essa etapa e estabelece seu império. Ela pega seis exércitos do seu suprimento e os coloca sobre sua carta de império.

Então, ela remove o exército de Greg que está ocupando a Mesopotâmia (sua posição inicial) e o devolve para o suprimento dele. Ela coloca um capitólio e um dos exércitos da sua carta naquele território. Ela também coloca uma caravana no Quarto Vazio.



2. A seguir, ela começa a invadir territórios. O efeito dos Assírios depende de ícones de recursos, então ela quer garantir conseguir muitos deles. Ela pega um exército de sua carta e a usa para invadir Zagros. Como ele estava vazio, não acontece nenhuma batalha e ela continua invadindo.

O próximo território que Nicole escolhe invadir é o Levante. Como Greg tem um exército inativo ali, eles têm uma batalha.



4. Nicole, a invasora, pega dois dados. Greg, o defensor, pega um dado. Os dois rolam os dados, resultando em um empate dos seus maiores resultados. Os dois exércitos são removidos e voltam para seus respectivos suprimentos.

O território agora está vazio, então Nicole o invade novamente, tirando outro exército da sua carta de império e colocando-o no território.



5. Com dois exércitos sobrando, Nicole invade o Nilo, mas perde a batalha.

Nicole decide fazer um cerco, colocando seu último exército no espaço "+1" da catapulta. Dessa vez, os resultados mais altos empatam, mas com +1 da catapulta, Nicole vence. O exército de Greg é removido do Nilo e o capitólio é reduzido, virando-o para o lado da cidade.



6. Nicole tem dois ícones de recursos, então constrói um monumento na Mesopotâmia, e a habilidade dos Assírios permite que ela fortifique um território para cada ícone de recurso. Ela escolhe fortificar a Mesopotâmia e Zagros.

Nicole debanda seus exércitos e calcula seus pontos. Ela receberá 2 pontos por ter presença no Norte da África, 6 pontos por ter dominância no Oriente Médio e 5 pontos pelas estruturas nos territórios ocupados pelos seus exércitos.



Fim de uma Era

"Deus não deu aos homens maior incentivo para a vitória que o desdém pela morte."

— Aníbal, dos Cartagineses

A era termina quando todos os jogadores tiverem terminado seus turnos. Tenha certeza de que todas as cartas de império e evento **jogadas** foram devolvidas para a caixa do jogo e que todas as fichas de cerco (veja "Fichas de Cerco" na página 11), fichas de caravana e exércitos, estruturas e fortes removidos foram devolvidos para seus respectivos suprimentos ou pilhas.

Então, comece a próxima era em ordem numérica, ou, se a Era V acabou de ser jogada, proceda para o fim do jogo.

Fim do Jogo

"No fim, quando estiver acabado, tudo o que importa é o que você realizou".

— Alexandre II ("O Grande"), dos Macedônios

O jogo termina no fim da Era V. Os jogadores comparam suas pontuações totais finais e o jogador com mais pontos vence!

Regras Adicionais

"As eras futuras se maravilharão conosco, assim como a era atual."

— Péricles, dos Gregos

Além das regras básicas de cada era e turno, há diversas outras regras importantes.

Eventos

Cartas de evento proporcionam efeitos poderosos que você pode jogar **apenas durante seu turno**. Há dois tipos de eventos: melhorias e reinos.

Melhorias

Melhorias proporcionam efeitos que aumentam o que você pode realizar durante seu turno. Elas podem ser efeitos de uso único, como fortificar um território, ou efeitos que duram até o fim do seu turno, como rolar os dados novamente durante batalhas. De qualquer forma, esses efeitos se aplicam **apenas ao seu império ativo**.

Você pode jogar uma melhoria **a qualquer momento durante seu turno, exceto durante uma invasão**.

Uma melhoria pode ser jogada na era em que foi escolhida ou em qualquer era futura. Isso é mostrado no canto inferior esquerdo da carta pelo ícone "+".



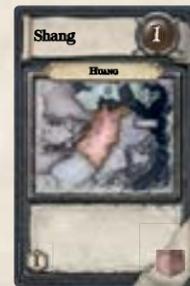
Pode ser usada em eras futuras

Reinos

Um reino é como um império menor, com muitos dos mesmos elementos da frente de uma carta de império: território inicial, exércitos, frotas, etc.

Quando revela um reino, você resolve as etapas "Estabeleça o Império", "Invada", "Construa Monumentos" e "Debande os Exércitos" do turno com esse reino **antes** de resolver o império que escolheu.

Alguns reinos são estabelecidos com uma cidade em vez de um capitólio. Isso é mostrado no canto inferior direito da carta pelo ícone de cidade. Quando estiver colocando uma cidade, coloque a peça plástica com **o lado da cidade para cima** no território.



Além disso, tenha em mente o seguinte:

- * A etapa "Marque Pontos" não é resolvida depois que um reino é jogado. Quaisquer novos exércitos ou estruturas serão pontuados durante sua etapa "Marque Pontos" normal, depois que seu império for resolvido.
- * Ao contrário das melhorias, reinos podem ser jogados apenas na era em que foram escolhidos. Eles **não podem ser guardados** para depois.
- * Você não pode jogar melhorias enquanto joga um reino.
- * O efeito do seu império (consulte "Efeitos de Império" à direita) não se aplica ao seu reino.

Efeitos de Império

Diversos impérios têm efeitos, mostrados em suas cartas. Esses efeitos podem ser **usados opcionalmente** durante seu turno como descrito na carta.

Baluartes: Fortifique 1 dos seus territórios para cada um dos seus territórios com um ícone de recursos.

Fichas de Cerco

Se você estiver reunindo exércitos para um império e seu suprimento se esgotar, pegue uma ficha de cerco para cada exército que faltar e coloque-a sobre sua carta de império. Durante um cerco no seu turno, você pode colocar uma ficha de cerco na catapulta em vez de um exército.



A ficha de cerco tem o mesmo efeito que um exército na catapulta. Ela rastreia o acúmulo de modificadores da rolagem de dados. Quando um cerco termina, remova todas as fichas de cerco da catapulta. Quando seu turno terminar, remova todas as fichas de cerco que ainda estiverem na sua carta de império.

Fichas de cerco são usadas apenas em cercos. Elas não são exércitos e não podem ser usadas sozinhas para invadir territórios.

Fortificar

Fortificar um território o estabiliza contra invasões e também pode ser um forte impedimento para outros jogadores. Quando um território fortificado é invadido, o defensor recebe o efeito "Fortificado", que lhe permite rolar dois dados em vez de um.



Durante seu turno, enquanto estiver resolvendo a etapa de invasão, você pode remover um exército da sua carta de império para colocar um forte em qualquer território **ocupado por um dos seus exércitos ativos**.

Efeitos de império e eventos também podem permitir que você posicione fortes. Esses efeitos não custam exércitos, mas o forte ainda deve ser colocado em um território ocupado por um dos seus **exércitos ativos**.

Um território **não pode** ter mais de um forte, mas um território com um forte ainda pode ter um monumento, além de uma cidade ou capitólio.



Quando um invasor vence ou empata uma batalha em um território fortificado, o **forte é removido**.

Tabela de Pontos de Vitória

"O campo de batalha é uma cena de caos constante. O vencedor será aquele que controlar esse caos...".

— Napoleão, dos Franceses

Como o valor de cada região flutua ao longo do jogo, jogadores avançados podem querer levar essas mudanças em conta nos seus planos para as eras futuras. Para isso, o lado esquerdo do tabuleiro tem uma tabela de pontos de vitória.

Era	I	II	III	IV	V
ORIENTE MÉDIO	3	3	3	3	2
NORTE DA ÁFRICA	2	2	2	2	1
CHINA	2	2	1	3	2
ÍNDIA	2	2	1	3	2
SUL DA EUROPA	1	2	1	3	2
NORTE DA EUROPA	1	1	2	2	1
SUDESTE ASIÁTICO	1	1	2	2	2
EXTREMO ORIENTE	1	1	1	2	2
EURÁSIA		1	2	2	
AMÉRICA DO NORTE		1	2	1	
AMÉRICA DO SUL		1	2	2	
SUL DA ÁFRICA		1	2		
AUSTRALÁSIA		1	2		

A tabela mostra um único número, que representa o valor da **presença** em cada região durante cada era.

A partir deles, os jogadores podem extrapolar os valores de dominância (presença multiplicada por dois) e supremacia (presença multiplicada por três).

Estreitos

Alguns territórios são conectados por estreitos, indicados por um caminho de pequenas pedras entre dois territórios separados por água. Quaisquer territórios conectados por estreitos são adjacentes. Os caminhos de pedras dos estreitos não dividem massas de água.



Frotas e Caravanas

Seções azul escuro, azul claro e brancas do tabuleiro (representando oceanos, mares e terras estéreis) marcam lugares do mundo que não podem conter exércitos. Certos impérios (mostrados na parte de baixo da carta) e eventos proporcionam frotas ou caravanas, que permitem que você cruze essas lacunas. Elas são colocadas quando você estabelece seu império ou reino.

Frota



Caravana



Quando estiver invadindo, você pode usar uma frota para tratar dois territórios adjacentes ao mar ou oceano como sendo adjacentes um ao outro, e pode usar uma caravana para tratar dois territórios adjacentes a uma terra estéril como sendo adjacentes um ao outro.

Se seu império tiver múltiplas frotas ou caravanas, elas podem se "encadear", permitindo que você invada cruzando combinações de mares, oceanos e terras estéreis.

Mesmo se você não precisar usar uma frota ou caravana para invadir um território (por exemplo se os territórios já forem adjacentes por compartilharem uma borda), você ainda pode escolher usar a frota ou caravana para invadir (alguns efeitos de império requerem invasões com frotas).

Exemplos de adjacência de Caravanas e Frotas



Mar do Norte: O jogador vermelho (na Renânia) pode usar a frota para invadir a Ibéria, Gália, Bretanha, Alamannia, Escandinávia e Volga.



Himalaias: O jogador verde (na Bacia do Tarim) pode usar a caravana para invadir Turan, Wei, Sichuan, Irauádi, Bengala, Ganges e Hindu Kush.



Oceano Índico: O jogador azul (na Arábia) pode usar a frota para invadir Cabo, Chifre, Núbia, Nilo, Ghats e Austrália; e também (pelo Mar Arábico) Tigre, Zagros, Planalto Persa, Indo e Decão.

Mares e Oceanos

Seções azul claro são mares, enquanto seções azul escuro são oceanos, e podem existir frotas nos dois. Também se considera que um império com uma frota em um oceano tem frotas em **todos os mares adjacentes a esse oceano**.



Oceanos são adjacentes a outros oceanos com os quais compartilham uma borda tracejada.



Lembre-se que usar uma frota para invadir cruzando um mar ou oceano dá ao defensor o efeito de defensor "Naval", que permite que esse jogador role novamente um dado (veja "Efeitos de Defensor" na página 8).

Terras Estéreis

Seções brancas do tabuleiro são terras estéreis (desertos, tundra, etc.), nas quais podem existir caravanas. Caravanas são usadas da mesma forma que frotas, mas o efeito de defensor "Naval" **não se aplica** a invasões usando caravanas.



Regra Opcional: Seleção Clássica

"Não temos nada a temer, exceto o próprio medo."

— Júlio César, dos Romanos

Esta **regra opcional** substitui as regras para escolha de impérios e eventos pelo método clássico usado nas versões anteriores de *History of the World*.

A ordem em que as cartas são escolhidas é a mesma. Cartas de evento começam com o jogador com maior pontuação e continuam até o de menor pontuação, enquanto as cartas de império começam com o jogador de menor pontuação e continuam até o de maior pontuação.

Entretanto, quando for sua vez de escolher uma carta, o processo é diferente. Em vez de examinar todo o baralho (império ou evento), você pega a primeira carta do baralho e escolhe mantê-la, colocando-a voltada para baixo à sua frente, ou passá-la para outra pessoa.

Se quiser passar a carta, você deve escolher um jogador que ainda não tenha uma carta daquele baralho para a era atual. Coloque a carta voltada para baixo na frente daquele jogador.

O baralho então é passado para o próximo jogador, em ordem, que tira uma carta e escolhe se quer mantê-la ou passá-la. Isso continua até que todos os jogadores tenham uma carta de cada baralho da era atual.

Z-MAN
games

GALÁPAGOS
JOGOS

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

© 2018 Z-Man Games. *History of the World*, Z-Man Games e o logo Z-Man são marcas comerciais da Z-Man Games. Fantasy Flight Supply é uma marca comercial da Fantasy Flight Games. Z-Man Games é uma divisão da Asmodee North America, Inc. Z-Man Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.

Créditos

Design Original do Jogo: Steve Kendall, Phil Kendall, Gary Dicken

Arte da Capa: Mateusz Leinert

Design e Desenvolvimento Desta Edição: Steven Kimball e Alexandar Ortloff, com Justin Kempainen

Arte das Cartas de Evento: Antonio Mainez

Redação Técnica: Justin Kempainen e Steven Kimball

Direção de Arte: Samuel R. Shimota

Edição e Revisão: Andrea Dell'Agnese e Julia Faeta

Escultura das Peças Plásticas: Samuel R. Shimota

Design Gráfico: Antonio Mainez e Samuel R. Shimota

Editor: Steven Kimball

Teste de Jogo: 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

Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

Esclarecimentos e Referência

"Nenhuma quantidade de culpa pode mudar o passado, e nenhuma quantidade de preocupação pode mudar o futuro".

— Umar, dos árabes

Esclarecimentos Gerais

Esta seção fornece esclarecimentos sobre as regras básicas:

- * Se tanto o invasor quanto o defensor tiverem efeitos de rerrolagem, eles podem escolher rolar novamente ou passar, começando com o invasor. Isso pode acontecer repetidamente até que os dois jogadores tenham usado todas as rerrolagens ou tenham passado.
- * No caso raro em que um jogador ainda tenha exércitos mas não queira (ou não possa) invadir ou fortificar, ele ou ela pode remover o resto dos exércitos da sua carta de império e prosseguir para a etapa de construção de monumentos.

Desempates

- * **Batalhas:** Quando o maior resultado dos dois jogadores for o mesmo, os dois exércitos são removidos do tabuleiro.
- * **Pontos:** Se seu marcador de pontuação acabar em um espaço da trilha que já esteja ocupado pelo marcador de outro jogador, você pode escolher **ganhar ou perder um ponto**. Continue esse processo conforme necessário até que sua ficha esteja em um espaço vazio da trilha.

Limitações de Componentes

- * As quantidades fornecidas de todas as estruturas (capitólios, cidades e monumentos) e fortes são limitadas. No caso raro em que um jogador deva colocar uma estrutura ou forte e o suprimento estiver vazio, o jogador não coloca a estrutura ou forte.
- * Cada jogador é limitado a 25 exércitos. Se um jogador estiver reunindo exércitos para seu império e estes acabarem, ele ou ela pega uma ficha de cerco para cada exército restante. Essas fichas podem ser usadas apenas para cercos.
- * Fichas de cerco e fichas de frota/caravana não são limitadas pelo suprimento. Se estas acabarem, os jogadores podem usar qualquer substituto adequado.

Esclarecimentos Sobre o Tabuleiro

A seção a seguir esclarece as características do tabuleiro:

- * Os caminhos de pedras dos estreitos não dividem massas de água.
- * Montanhas e florestas têm **exatamente o mesmo efeito no jogo** (efeito de terreno do defensor).
- * As características de terreno mostradas nas terras estereis são apenas para estética visual e não têm função de jogo.
- * Uma frota não pode existir na seção de oceano entre os Lagos do Norte e a Sibéria.

Esclarecimentos Sobre as Cartas

Cartas de Evento:

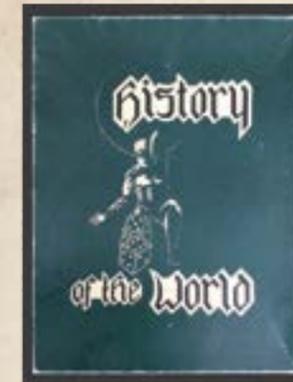
- * Cartas de evento que usam exércitos do seu suprimento (por ex. Revolução, Bárbaros, etc.) não podem ser jogadas se o número de exércitos no seu suprimento for insuficiente para resolver o efeito completo.
- * Um efeito que substitua um exército em um território por um exército do seu suprimento (por ex., Diplomacia e Revolução) não causa redução adicional de estruturas ou remoção de fortes, a menos que especificado, e o exército substituído é devolvido para o suprimento do dono.
- * Se um império saqueador jogar um evento que faça com que estruturas sejam reduzidas fora de batalha (por ex., Desastre e Bárbaros), o império não ganha pontos por reduzir essas estruturas.

Cartas de Império

- * Um império pode ter uma ou mais frotas ou caravanas, além de um efeito. Alguns impérios não têm efeitos e alguns não têm frotas, caravanas ou efeitos.
- * **Mesoamericanos:** Este império representa os Astecas (Montezuma II) e os Incas (Pachacuti). Coloque um capitólio e um exército em cada território inicial e então expanda seu império com os dois exércitos restantes.
- * **Turcos:** Esta habilidade pode ser usada mais de uma vez. Ela pode ser usada sequencialmente (ou seja, espaços adjacentes ao espaço da primeira batalha são elegíveis a ser invadidos na segunda).

Notas de Design: A História de History of the World

Quando morei dois anos na Índia, eu quis criar um jogo que celebrasse a história daquele país. Colocar isso no contexto da história do mundo foi uma ideia que surgiu seis meses depois de eu voltar para o Reino Unido.



Primeira Edição da Ragnar Brothers, 1991

Os primeiros protótipos emulavam jogos (Britannia, Ancient Conquest, Diplomacy) nos quais nações cresciam a cada turno, dependendo das terras controladas. Em um modelo, batalhas individuais eram realizadas em um tabuleiro separado. A jogabilidade ficou lenta e a história raramente chegava à era romana, então tentei modelos em que os jogadores controlavam a Índia, China, etc.

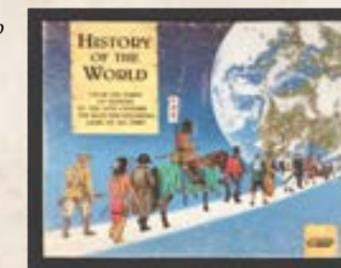
O desespero levou a uma realização quando cada império recebeu apenas uma carta com um número definido de exércitos. Por alguma razão estranha, esses impérios não apareciam em ordem cronológica, mas mesmo assim o sistema funcionou para criar uma "corrida" pela história. Com o salto adicional de que nem todos os impérios precisavam aparecer, o jogo realmente começou a tomar forma. Além do mais, History of the World capturou o interesse e entusiasmo daqueles que o jogaram.

Isso foi em 1990, quando a indústria dos jogos de tabuleiro estava de joelhos perante a ascensão dos video games. Fiz muitos testes de jogo sozinho, pois meus amigos logo se entediavam com mais uma versão de qualquer jogo que usasse papelão de baixa tecnologia. O History of the World original nunca foi testado com 5 ou 6 jogadores, e o jogo completo não foi jogado mais de três vezes em qualquer forma (sozinho ou com mais jogadores). Alguns impérios nunca tiveram a chance de flexionar os músculos!

A Ragnar Brothers produziu o jogo o melhor que pudemos pagar. Baralhos de cartas foram contados laboriosamente e folhas de contadores foram coladas à mão. A única coisa que redimiu a produção foi o inovador mapa de tecido. Nós cortamos, passamos e costuramos cada um. Os clientes o adoraram, e vendemos todos em poucas semanas.



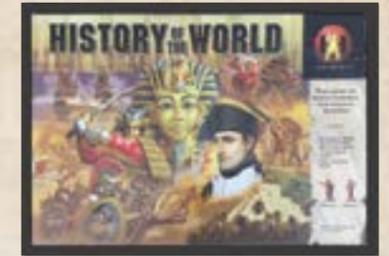
Edição Avalon Hill, 1993



Edição Gibson Games, 1993

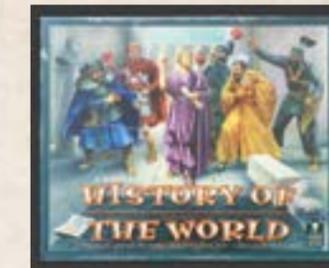
A Gibson Games e a Avalon Hill logo entraram em contato, e o jogo começou a se desenvolver mais. Em vez de fichas de evento, os jogos usavam cartas, o que permitiu a inclusão de impérios menores e reinos. Muitas outras mudanças adicionaram refinamentos e polimento ao jogo.

Quando a Avalon Hill foi absorvida pela Hasbro, ficamos deleitados em saber que uma nova versão seria lançada. Marcadores de "Primazia" foram introduzidos como uma forma de recompensar jogadores agressivos. A crítica era que defender rendia melhores recompensas e portanto a expansão dos impérios ficava limitada. Como sempre, a Ragnar Brothers buscou permitir que fosse possível replicar a história.



Edição Avalon Hill/Hasbro, 2001

Depois de alguns anos, decidimos produzir uma nova edição do jogo, mais adequada para o hobby reemergente dos jogos de tabuleiro. Jogos de 4-5 horas não estavam mais na moda, então começamos a criar A Brief History of the World.



A Brief History of the World, 2009

Quando começamos, as ideias fluíram rapidamente e nos levaram em novas direções. O jogo era composto de seis eras, e não sete como antes. O número de territórios foi bastante reduzido, permitindo que fizéssemos o mesmo com o número de exércitos de cada império. O sistema de combate foi revisado e incorporou um mecanismo de assalto que fez com que o número de rolagens de dados fosse reduzido.

Para contrabalançar o fator sorte, adicionamos +1 ao dado atacante depois de cada ataque fracassado. Antes, a seleção das cartas era "pegue uma carta, fique com ela ou passe-a". Agora era "examine todas as cartas disponíveis, escolha uma e passe as outras". Esse sistema foi aplicado à seleção das cartas de império e de evento.

E assim chegamos a esta nova edição da Z-Man Games. A maior parte das inovações veio da equipe da Z-Man, e estamos impressionados com a eficácia do seu trabalho. Alguns desenvolvimentos notáveis são a vasta gama de novas cartas de evento, caravanas, fichas de cerco, a navegação do Mar Árábico e a incrivelmente bem sucedida compressão do jogo em cinco eras.

Como você pode ver, esse jogo ainda ocupa um lugar especial nos nossos corações aqui na Ragnar Brothers, e desejamos que você se divirta tanto com History of the World quanto nós.



Edição Z-Man Games, 2018

—Steve Kendall

Referência Rápida

Sumário da Era

Atualizar as Fichas de Região

Encontre as fichas de região da era atual. Coloque-as no tabuleiro, devolvendo quaisquer fichas substituídas à caixa.



Escolha as Cartas de Império e Evento

Cada jogador escolhe uma carta de evento e uma carta de império. As cartas de evento começam com o jogador com maior pontuação e continuam até o jogador com menor pontuação. As cartas de império começam com o jogador com menor pontuação e continuam até o jogador com maior pontuação.

Turnos dos Jogadores

Jogue os impérios na ordem mostrada no verso da carta de império da era atual.

1. **Pegue a Catapulta**
2. **Jogue um Reino** (se houver)
3. **Estabeleça o Império:** Reúna os exércitos, coloque o exército inicial e capitólio e coloque as fichas de caravana/frota.
4. **Invada:** Use exércitos para invadir e ocupar novos territórios.
5. **Construa Monumentos:** Construa um monumento para cada dois ícones de recursos (apenas exércitos ativos).
6. **Debande os Exércitos:** Deite os exércitos, remova fichas de frota, caravana e cerco e devolva para a caixa as cartas de império e evento jogadas.
7. **Marque Pontos:** Calcule os pontos por regiões e estruturas.



Pontuação

Presença: Pelo menos um exército na região.

Dominância: Pelo menos dois exércitos na região e mais do que qualquer outro jogador.

Supremacia: Pelo menos três exércitos na região e nenhum outro jogador ter exércitos nessa região.



Estruturas: Dois pontos por capitólio, um ponto por cidades e monumentos.



Capitólio
2 pontos



Cidade/
Monumento
1 ponto

Empates: Se você empatar com outro jogador em pontos, escolha se quer ganhar ou perder um ponto.

Efeitos de Defensor

Terreno: Some 1 ao maior resultado dos dados.

Naval: Role um dado novamente.

Fortificado: Role dois dados em vez de um.



Termos Importantes do Jogo

Império Ativo: O império do jogador resolvendo seu turno no momento. Os exércitos ficam em pé.

Batalha: Quando os jogadores rolam dados durante uma invasão.

Caravana: Permite a um império invadir cruzando terras estéreis.

Frota: Permite a um império invadir cruzando mares e oceanos.

Ganhar: Certos efeitos de império e eventos permitem que você ganhe exércitos e fichas de cerco. Estes são colocados na sua carta de império. Você também ganha pontos avançando seu marcador de pontuação na trilha.

Invadir: Durante seu turno, você coloca um exército da sua carta de império ou reino em um território (ocupado ou não) adjacente àquele que seu império ativo ou reino ocupa.

Império Saqueador: Um império que não recebe um capitólio no seu espaço inicial, mas ganha um ponto quando reduz uma estrutura depois de uma batalha.

Região: Um grupo de territórios com cores correspondentes.

Remover: Quando for instruído a remover um exército, devolva-o para o suprimento do dono. Quando for instruído a remover qualquer outra peça, devolva-a para seu suprimento.

Exércitos Debandados: Exércitos deitados.

Cerco: Após perder uma batalha como invasor, use exércitos da sua carta de império ou reino para continuar a batalha, aumentando o valor das suas rolagens de dados.

Estruturas: Capitólios, cidades e monumentos (não fortes).

Território: Áreas do tabuleiro cercadas por uma borda preta e adjacente a um ou mais outros territórios.