

2.5 Übersichtsblätter

Es gibt 6 Übersichtsblätter, eines für jeden Spieler. Auf ihnen sind alle Empirekarten entsprechend der Reihenfolge innerhalb der jeweiligen Epoche aufgelistet. Außerdem findet sich hier eine Tabelle mit den Siegpunkten für jede Region nach Epochen geordnet. Die Spieler sollten ihre Übersichtsblätter immer zur Hand haben, um benötigte Informationen nachsehen zu können.

2.6 Würfel (5)

Hiermit werden Kämpfe zwischen den Reichen ausgetragen und manchmal die Reihenfolge bestimmt, in der die Empirekarten gezogen werden.

3 Ziel des Spieles

Am Ende jedes seiner Spielzüge erhält ein Spieler Siegpunkte für Städte, Hauptstädte und Monumente, die er besitzt, hauptsächlich jedoch für die Anzahl der Länder, die er in verschiedenen Regionen der Welt kontrolliert. Genaueres hierzu steht weiter unten in Abschnitt 5.9 Siegpunkte.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende der siebten Epoche. Der jeweilige Punktestand jedes Spielers wird mit einem seiner Spielsteine auf dem Anzeiger für die Siegpunkte am Spielplanrand markiert. Überschreitet jemand 100 Punkte, wird einfach wieder von vorn angefangen und zum Schluß 100 zur markierten Zahl addiert.

Der Spielplan wird zwischen den Spielern ausgebreitet, und jeder Spieler erhält einen Satz Spielsteine von einer Farbe. Jeder Spieler sollte seine Steine nach verschiedenen Wappenzeichen ordnen und Flotten von Befestigungen getrennt halten. Vorsicht beim Herausstrennen der Spielsteine, damit die Ecken nicht ausreißen!

Städte, Hauptstädte und Monumente kommen je auf einen eigenen Stapel in der Spielschachtel, damit sie für alle Spieler erreichbar sind. Die Ereigniskarten müssen von den Empirekarten getrennt werden (es wurden 7 Ereigniskarten mit den 49 Empirekarten verpackt).

Dann werden die 7 Empirekarten der Epoche I gemischt und mit der Rückseite nach oben auf einen Stapel zwischen die Spieler gelegt. Anschließend wird auf dieselbe Weise mit den 9 Ereigniskarten der Epoche I verfahren.

5 Spielverlauf

In jeder Epoche (Spielphase) übernimmt ein Spieler ein anderes großes Reich. Die Spielreihenfolge wird von den Empirekarten bestimmt, die die Spieler ziehen. Zu Beginn seines Spielzuges zieht ein Spieler eine Ereigniskarte, die ihm zusätzliche Vorteile bringt. Anschließend setzt er so viele Einheiten (Armeen, Flotten, Befestigungen), wie auf seiner Empirekarte angegeben sind, zur Expansion seines Reiches, der Eroberung von Ländern anderer Spieler und zur Sicherung gegen spätere Angriffe ein. Allgemein betrachtet sollte man eine Strategie verfolgen, die die Ressourcen des Empires so wirkungsvoll wie möglich nutzt, sowohl für den schnellen Gewinn als auch für großangelegte Investitionen.

5.1 In jeder Epoche zieht zuerst jeder Spieler eine Empirekarte, die er entweder behält oder weitergibt. Dann führt jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, folgende Aktionen aus:

5.2 Ereigniskarte ziehen

5.3 Empire errichten

5.4 Empire ausdehnen

5.5 Kämpfe gegen andere Reiche austragen (falls nötig)

5.6 Länder erobern (falls möglich)

5.7 Länder befestigen (falls gewünscht)

5.8 Monumente errichten (falls möglich)

5.9 Siegpunkte zählen

Es folgen nun detaillierte Erklärungen dieser Punkte.

5.1 Verteilung der Empirekarten

Empire - Die Geschichte der Welt' benutzt ein einzigartiges System zur Verteilung der Empirekarten zu Beginn jeder Epoche. Wenn ein Spieler eine Karte zieht, schaut er sie sich an und behält sie, oder er gibt sie mit dem Gesicht nach unten einem Spieler, der noch keine Empirekarte hat. Die Reihenfolge, in der die Empirekarten gezogen werden, wird wie folgt bestimmt:

1. Nur in Epoche I würfeln die Spieler, um die Reihenfolge zu entscheiden. Wer das höchste Ergebnis erzielt, zieht zuerst, gefolgt vom Spieler mit dem nächsthöchsten Ergebnis usw.
2. In allen anderen Epochen wird die Reihenfolge durch die zusammengesetzten Einheiten aller Reiche, die jeder Spieler bisher gespielt hat, bestimmt. Derjenige mit der geringsten Summe zieht zuerst, gefolgt vom Spieler mit der nächsthöheren Summe usw. Sumer in Epoche I verfügt beispielsweise über 4 Einheiten, die Römer in Epoche III über 25 Einheiten.
3. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Summe der Einheiten erreichen, zieht der Spieler zuerst, der am meisten Siegpunkte hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wird wieder gewürfelt.

Anmerkungen:

- Es wird immer die oberste Karte vom Stapel gezogen.
- Ein Spieler darf sich eine Empirekarte, die ihm von einem Mitspieler gegeben wurde, nicht ansehen, bevor nicht alle Spieler eine Empirekarte haben. Während der Verteilung der Empirekarten darf zwischen den Spielern nicht verhandelt werden.
- Alle unverteilteten Empirekarten kommen verdeckt zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.

Hat jeder Spieler eine Empirekarte, wird die Reihenfolge für diese Epoche bestimmt.

In der oberen rechten Ecke jeder Empirekarte steht eine Zahl. In Epoche I trägt beispielsweise Sumer die Nummer 1, Ägypten die Nummer 2, die Minoer die 3 usw. Der Spieler von Sumer ist zuerst an der Reihe, gefolgt vom Ägyptenspieler, dann vom Minoerspieler usw. Wäre Ägypten nicht im Spiel, würde der Spieler der Minoer als zweiter an der Reihe sein.

Solange ein Spieler noch nicht an der Reihe war, muß er seine Empirekarte geheimhalten. Die Reihenfolge wird bestimmt, indem man die erste Karte aufruft: 'Karte Nr. 1'. Hat ein Spieler diese Karte, deckt er sie auf und macht seinen Zug. Kommt keine Antwort, wird die nächste Karte aufgerufen: 'Karte Nr. 2' usw., bis sich ein Spieler meldet. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, wird die nächste Karte aufgerufen.

5.2 Ereigniskarte ziehen

Sofort nachdem ein Spieler seine Empirekarte aufgedeckt hat, zieht er die oberste Karte vom Stapel der Ereigniskarten und führt ihre Anweisungen aus. Jede dieser Karten gibt einem Empire einen bestimmten Vorteil in der entsprechenden Epoche. Jede Karte trägt eine passende Illustration und Anweisungen. Ereigniskarten werden entweder sofort ausgespielt oder wirken den ganzen Spielzug hindurch. Beispiele sind:

Sofort ausspielen, bevor der Spieler irgendeine andere Aktion durchführt.

Der Spieler kann diese Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb seines Spielzuges einsetzen.

Die Wirkung dieser Karte hält an, bis der Zug des Spielers beendet ist.

In jeder Epoche gibt es ein kleines Reich. Kleine Reiche ähneln den großen, sind aber mehr eingeschränkt in ihren Möglichkeiten. Der Spieler benutzt die gleichen Spielsteine (gleiches Wappensymbol) für das kleine wie für sein großes Reich. Alle Aktionen des kleinen Reiches werden jedoch ausgeführt, bevor eine Aktion des Empires ausgeführt wird. Ein kleines Reich kann also eine Hauptstadt bauen, Hauptstädte oder Städte anderer Spieler erobern, Flotten und Befestigungen bauen und sogar ein Monument errichten, wenn es Ressourcensymbole besetzt hält. Siegpunkte für alle diese Aktionen werden jedoch erst am Ende des Zuges gezählt, wenn der Spieler auch die Aktionen seines Empires ausgeführt hat.

Für das kleine Reich wird keine neue Ereigniskarte gezogen; das kleine Reich ist das Ereignis für den Spieler in dieser Epoche.

Eine vollständige Liste aller Ereigniskarten mit zusätzlichen Anmerkungen folgt später.

Es kann geschehen, daß ein Spieler eine Ereigniskarte zieht, die sein Reich nicht anwenden kann, oder die für ihn keine Wirkung hat, zum Beispiel:

- Für SUMER, das als erstes gespielt wird, wird eine KATASTROPHE gezogen. Da noch keine Monumente existieren, hat die Karte keine Wirkung. Für ASSYRIEN in Epoche II wird SCHIFFSBAU gezogen. Da Assyrien über keine Seefahrt verfügt, kann es auch keine Flotten bauen. Für die SCHANG-DYNASTIE in Epoche I wird ein HERRSCHER gezogen, der nur beim Angriff Wirkung zeigt. Solange eine Armee nicht das Land eines anderen Spielers erreichen kann, kann der HERRSCHER nicht eingesetzt werden.

Kann eine Ereigniskarte aufgrund solcher Umstände nicht benutzt werden, wird sie zurück unter den Stapel geschoben und kann so später gezogen werden. Der Spieler zieht eine neue Karte. Dies wird solange wiederholt, bis eine brauchbare Ereigniskarte gezogen wird.

Anmerkung:

Eine Ereigniskarte darf nur unter den Stapel zurückgeschoben werden, wenn sie überhaupt keine Wirkung zeigt oder in keinster Weise nutzbar ist. Sie darf nicht zurückgegeben werden, nur weil der Spieler sie nicht haben möchte, oder er durch die Rückgabe sogar einen Vorteil hätte.

5.3 Empire errichten

Die Empirekarte ist aufgedeckt und eine Ereigniskarte gezogen (und evtl. angewandt) worden. Nun errichtet der Spieler sein neues Empire.

Zuerst nimmt er oder sie die angegebene Zahl von Einheiten (die große Zahl im Kreis in der Mitte der Empirekarte). Dazu kommen noch Einheiten, die ihm eventuell aufgrund seiner Ereigniskarte zustehen. Alle Armeen eines Empires müssen vom selben Typ (Wappenzeichen) sein. Ein Wappenzeichen der eigenen Farbe, das bereits auf dem Spielplan ist (aus vorhergehenden Runden), kann nicht benutzt werden, es sei denn, alle Zeichen sind im Einsatz. In diesem Fall nimmt man den Typ mit den wenigsten Spielsteinen auf dem Plan.

Anmerkung:

Es ist eine gute Idee, den Satz mit den 25 Armeen bis zur Epoche III aufzuheben. Es könnte ja sein, daß man die Römer bekommt!

Anschließend wird eine Armee in das Land gesetzt, in dem das Reich beginnt. Ist eine Hauptstadt auf der Empirekarte genannt, wird noch eine Hauptstadt in dasselbe Land gesetzt.

5.4 Empire ausdehnen

5.4.1 Expansion zu Lande

Der Spieler darf nun eine Armee in irgendein Land setzen, das an sein Startland angrenzt (nicht jedoch in ein Ödland). Steht dort bereits eine fremde Armee, kommt es zum Kampf (siehe den folgenden Abschnitt 5.5). Nach dem Kampf kann sich das Reich weiter ausdehnen, indem der Spieler wieder eine Armee in ein Land setzt, das an ein von ihm bereits besetztes angrenzt.

Anmerkungen:

- Armeen können auf ein Land gesetzt werden, das über ein Meerengensymbol mit einem bereits besetzten Land verbunden ist (auch wenn das umgebende Meer von einer fremden Flotte besetzt ist).
- Es dürfen niemals mehr als drei Armeen eines Reiches in einem Land stehen.



5.4.2 Überseeische Expansion

Dies ist nur Reichen möglich, auf deren Empirekarten Seegebiete (Ozeane und/oder Meere) aufgeführt sind. Steht eine eigene Flotte in einem Seegebiet, gilt dies für den Spieler wie ein Meerengensymbol. Das heißt, er kann eine Armee in jedes an dieses Seegebiet angrenzende Land setzen.

Ein Spieler, dessen Reich über Seefahrt verfügt, kann jederzeit während seines Zuges eine noch nicht eingesetzte Armee gegen eine seiner Flotten tauschen, die in das angegebene Gewässer gesetzt wird. Handelt es sich dabei um ein hellblaues Meer mit einer fremden Flotte, dann wird ein Kampf ausgetragen, als würden sich zwei Armeen gegenüberstehen. Währenddessen kann keine überseeische Expansion stattfinden. Nicht mehr als zwei Flotten dürfen sich in einem Meer aufhalten.

Auf einem dunkelblauen Ozean dürfen sich beliebig viele Flotten aufhalten. Dort kommt es niemals zu einem Kampf.

Anmerkungen:

- Eine Flotte in einem Seegebiet kann für den Rest des Spieles von allen Reichen benutzt werden, die der entsprechende Spieler kontrolliert.
- Wer über die Seefahrt auf einem Ozean verfügt, darf mit seinen Flotten auch alle angrenzenden Meere befahren. Für diesen Zweck gelten sowohl das östliche Mittelmeer als auch das Schwarze Meer als Meere, die an den Atlantik grenzen.
- Wenn aneinandergrenzende Seegebiete mit eigenen Flotten besetzt sind, können Armeen über beide zusammen bewegt werden.
- Ein Spieler kann in seinem Zug beliebig zwischen Expansion zu Lande und überseeischer Expansion hin- und herwechseln.

Beispiel:

Die griechischen Stadtstaaten in Epoche II starten auf dem Peloponnes in Südeuropa. Setzt der Spieler je eine Flotte ins östliche und westliche Mittelmeer und ins Schwarze Meer, so kann er seine Armeen direkt in beliebige Länder setzen, die an diese Meere angrenzen, beispielsweise Südberien, die Walachei, das Nildelta oder die Levante.

Wenn sich ein Spieler die erlaubte Anzahl Einheiten für sein Reich nimmt, sollten alle Armeen dasselbe Wappenzeichen tragen. Ein Spieler darf zu jeder Zeit während seines Zuges eine beliebige Zahl seiner erlaubten, noch nicht eingesetzten Armeen gegen Flotten oder Befestigungen im Verhältnis 1:1 austauschen. Dies gibt den Spielern die Flexibilität, ihre Taktik je nach ihren Erfolgen (oder Mißerfolgen) bei der Ausdehnung ihrer Reiche zu ändern.

5.5 Kämpfe

Ein Kampf findet statt, wenn ein Spieler (Angreifer) eine Armee oder Flotte in ein Land oder Meer setzt, das bereits vom Reich eines anderen Spielers (Verteidiger) besetzt ist. Kämpfe werden mit Würfeln entschieden. Der Angreifer würfelt mit zwei Würfeln, der Verteidiger mit einem, egal wieviel Einheiten des Verteidigers in dem Land stehen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis eines Würfels gewinnt den Kampf. Der Verlierer entfernt die besiegte Einheit vom Spielplan.

Beispiele:

Angreifer würfelt 6 und 4, Verteidiger würfelt 5 - Angreifer gewinnt.
Angreifer würfelt 3 und 3, Verteidiger würfelt 4 - Verteidiger gewinnt.
Angreifer würfelt 3 und 2, Verteidiger würfelt 3 - Gleichstand, noch einmal würfeln.

Ein Kampf dauert bis:

1. Alle Armeen oder Flotten einer Seite vom Plan entfernt sind.
2. Der Angreifer beschließt, den Angriff abubrechen. Dies kann nach jeder Kampfrunde geschehen. Die angreifende Armee oder Flotte wird vom Spielplan genommen, bleibt dem Spieler jedoch erhalten, um sie in diesem Zug irgendwo anders wieder einzusetzen.

5.6 Länder erobern

Ein Angriff ist erfolgreich abgeschlossen, wenn alle verteidigenden Armeen oder Flotten besiegt (vom Spielplan entfernt) sind. Wird ein Land bzw. Meer von mehr als einer Armee bzw. Flotte verteidigt, müssen erst alle besiegt werden, bevor eine Eroberung stattfinden kann. Die Folgen einer Eroberung sind:

1. Alle Befestigungen und Städte des eroberten Landes werden vom Spielplan entfernt.
2. Jede Hauptstadt eines eroberten Landes wird gegen eine Stadt des siegreichen Eroberers ausgetauscht.

5.7 Länder befestigen

Ein Reich kann eine Befestigung in jedem seiner Länder bauen, in dem mindestens eine seiner Armeen steht. Üblicherweise wird am Ende einer Eroberung gebaut, es kann aber auch zu anderen Zeiten während des Spielzuges geschehen. Eine Befestigung kostet eine bisher noch nicht eingesetzte Armee. Befestigungen erhöhen die Chancen der Verteidigung. Dies wird genauer im Abschnitt 6 Kampfmodifikationen beschrieben.

5.8 Monumente errichten

Ein Reich darf ein Monument errichten für je zwei Länder mit dem Ressourcensymbol, die es am Ende des Zuges besetzt hält - vorausgesetzt, diese Ressourcen sind in diesem Zug noch nicht zur Errichtung eines Monumentes benutzt worden. Dies kann geschehen, wenn ein kleines Reich ein Monument gebaut hat und im gleichen Zug noch vom großen Reich des Spielers verschluckt wird (siehe die Spezialregel 7.3 Relikte). Ein Reich, das drei Ressourcensymbole besitzt, kann nur ein Monument bauen. Für die Platzierung eines Monumentes gelten folgende Beschränkungen:

1. Ein Land kann nur ein Monument beinhalten.
2. Ein Monument muß in dem Land errichtet werden, in dem sich die Hauptstadt des Reiches befindet.
3. Befindet sich dort bereits ein anderes Monument oder gibt es keine Hauptstadt, muß das Monument in einem Land mit einer Stadt des Reiches errichtet werden.
4. Ist auch das nicht möglich, muß das Monument in einem Land des Reiches mit Ressourcensymbol errichtet werden.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, kann kein Monument errichtet werden! Monumente können durch Kämpfe nicht zerstört werden, sie wechseln dadurch höchstens den Besitzer, wenn das Land von einem fremden Reich erobert wird. Nur die Ereigniskarten 'Katastrophe' können ein Monument vom Spielplan entfernen.

5.9 Siegpunkte

Ein Spieler erhält Siegpunkte für jedes Land, das er mit mindestens einer Armee besetzt hält. Dafür gelten folgende Richtlinien:

1. PRÄSENZ: Wer mindestens ein Land einer Region besetzt hält, bekommt die Zahl an Siegpunkten, die für diese Region und Epoche auf dem Übersichtsblatt angegeben ist.
2. DOMINANZ: Wer mindestens drei Länder einer Region besetzt hält und gleichzeitig mehr Länder dort besitzt als irgendein anderer Spieler, bekommt die doppelte Zahl an Siegpunkten, die für diese Region und Epoche auf dem Übersichtsblatt angegeben ist.
3. VÖLLIGE KONTROLLE: Wer alle Länder einer Region besetzt hält, bekommt das Dreifache der Siegpunkte, die für diese Region und Epoche auf dem Übersichtsblatt angegeben sind.
4. HAUPTSTÄDTE: Für jede Hauptstadt in einem Land, das ein Spieler besetzt hält, bekommt er 2 Siegpunkte.
5. STÄDTE: Für jede Stadt in einem Land, das ein Spieler besetzt hält, bekommt er 1 Siegpunkt.
6. MONUMENTE: Für jedes Monument in einem Land, das ein Spieler besetzt hält, bekommt er 1 Siegpunkt.

Anmerkung:

Bei der Zählung der Siegpunkte werden alle Spielsteine eines Spielers berücksichtigt. Einheiten mit unterschiedlichen Wappenzeichen werden zusammengezählt. Eine blaue Adlerarmee im Nildelta, eine blaue Löwenarmee in Libyen und eine Bärenarmee in Nubien führen gemeinsam zu einer Dominanz des blauen Spielers in Nordafrika.

Wenn die Summe der Siegpunkte ermittelt (und von allen Spielern gutgeheißen) wurde, wird der Stein des Spielers auf dem Anzeiger für die Siegpunkte um die entsprechende Zahl weitersetzt.

6 Kampfmodifikationen

6.1 Schwieriges Gelände

In einem normalen Kampf würfelt der Angreifer mit zwei Würfeln und der Verteidiger mit einem, egal wieviel Einheiten des Verteidigers im Land stehen. Oft zieht ein Verteidiger jedoch Vorteile aus einem schwierigen Gelände. In diesen Fällen würfelt auch der Verteidiger mit zwei Würfeln, was den Vorteil des Angreifers zunichte macht. Das geschieht, wenn der Angreifer über eine Grenze kommt, die mit Baum- oder Bergsymbolen markiert ist. Das Gleiche gilt für die große chinesische Mauer, Meerengen (für beide Seiten) und Angriffe von Übersee (für beide Seiten). Beispiele hierfür folgen weiter unten.

6.2 Befestigungen

Verfügt der Verteidiger über eine Befestigung im angegriffenen Land, würfelt er mit der normalen Anzahl Würfel (1 oder bei schwierigem Gelände 2), addiert jedoch +1 zum höheren Ergebnis. Eine Befestigung wirkt in dieser Weise, bis die letzte Armee des Verteidigers besiegt wurde. Dann wird sie sofort vom Spielplan entfernt.

6.3 Flottenerstützung über Meerengen

Armeen können problemlos über Meerengen gesetzt werden, aber ein Verteidiger auf der anderen Seite würfelt normalerweise mit zwei Würfeln (schwieriges Gelände). Steht jedoch eine Flotte des Angreifers im umgebenden Meer, darf der Verteidiger nur mit einem Würfel würfeln.

7 Spezialregeln

7.1 Rückzug

Wenn ein neues Reich auftaucht, dessen Startland bereits von einem anderen Reich besetzt ist, kommt es nicht zu einem Kampf. Statt dessen darf sich die bisherige Besatzungsarmee in ein angrenzendes Land zurückziehen, das Armeen von gleicher Farbe und Wappenzeichen beinhaltet. Armeen, die sich nicht zurückziehen können, werden als besiegt vom Spielplan entfernt. Befestigungen werden automatisch vom Spielplan entfernt. Diese Regel gilt auch, wenn die bisherige Besatzungsarmee demselben Spieler gehört und vielleicht sogar dasselbe Wappenzeichen trägt.

Anmerkungen:

- Armeen können sich nicht nach Übersee zurückziehen, wohl aber über Meerengen.
- Diese Regel gilt auch, wenn ein Königreich oder kleines Reich als Folge einer Ereigniskarte auftaucht.
Nur in diesem Fall dürfen Armeen bewegt werden, wenn ihr Spieler nicht an der Reihe ist.

7.2 Sich selbst angreifen

Ein Spieler darf eine Armee der eigenen Seite angreifen, d.h. von gleicher Farbe aber unterschiedlichem Wappenzeichen. In diesem Fall werden die verteidigenden Armeen automatisch besiegt (ohne zu würfeln) und vom Spielplan entfernt, und es treten die normalen Folgen einer Eroberung ein.

7.3 Relikte

Im Verlaufe des Spiels wird es geschehen, daß Spieler sich gezwungen sehen, Spielsteine mit Wappenzeichen zu benutzen, von denen sich bereits einige auf dem Spielplan befinden (siehe Errichtung des Reiches). Sollten Einheiten des neuen Reiches ein Land besetzen, das an eines mit gleich gekennzeichneten alten Einheiten grenzt, so gelten die alten Einheiten als integriert und in das neue Reich aufgenommen. Hauptstädte, Städte und Befestigungen bleiben erhalten und gehen ebenfalls in den Besitz des neuen Reiches über.

7.4 Die Wikinger

In Epoche V dürfen die Wikinger eine Flotte auf den Atlantik setzen. Sie dürfen über diese Flotte aber nur eine Armee übersetzen und dies auch nur auf die Appalachen. (Leif Eriksson - Wikinger, Seefahrer und Pirat - das war dein Leben!)

7.5 Inkas und Azteken

Diese beiden Reiche erscheinen in Epoche VI auf derselben Karte und benutzen Einheiten mit denselben Wappenzeichen. Sollten sie zusammen zwei Länder mit Ressourcensymbolen besetzt halten, dürfen sie ein Monument im Land einer ihrer Hauptstädte errichten. Auch ihr Spieler zieht nur eine Ereigniskarte!

Einführendes (Bei)spiel

An unserem Beispiel sind vier Spieler beteiligt: Andreas, Bernd, Chris und Daniel. Sie breiten den Plan aus, mischen die 7 Empirekarten für Epoche I und die 9 entsprechenden Ereigniskarten und bilden daraus zwei verdeckte Stapel. Jeder Spieler erhält 4 Sätze von Spielsteinen einer Farbe. Sie würfeln um die Reihenfolge - angenommen, sie entspricht der alphabetischen ... Andreas nimmt die oberste Karte vom Empirestapel: die INDOGERMANEN. Hm, nicht so gut, keine Hauptstadt. Er gibt sie Chris (die ihn im letzten Spiel geschlagen hat).

Bernd zieht als nächster: ÄGYPTEN. Zufrieden behält er die Karte.

Chris zieht die MINOER. Da sie schon ein Empire hat, muß sie sie weitergeben. Sie bedankt sich damit bei Andreas für sein Geschenk.

Daniel zieht BABYLONIEN und muß es behalten, da alle anderen schon eine Karte haben.

Die unbenutzten Empirekarten kommen zurück in die Schachtel.

Karte Nr. 1 wird aufgerufen - ohne Antwort.

Karte Nr. 2 wird aufgerufen, und Bernd meldet sich mit ÄGYPTEN. Er zieht die oberste Karte vom Ereignisstapel und dreht sie um: HERRSCHER. Da noch keine Armeen anderer Spieler auf dem Plan sind, kann er sie nicht gebrauchen und schiebt sie verdeckt wieder unter den Stapel. Er zieht erneut: BÜNDNIS, sehr gut!

Er wählt die Löwen für diese Epoche und setzt eine Armee und eine Hauptstadt auf sein Startland, das Nildelta. Jetzt hat er noch 4 weitere Einheiten plus 2 von seinen Verbündeten. Er setzt je eine Armee nach Nubien, Libyen und Palästina und baut eine Befestigung in Palästina. Damit hat er seine 5 regulären Einheiten verbraucht. Als Verbündete stellt er je eine weitere Löwenarmee in die Levante und auf die arabische Halbinsel. Er hält nun 2 Länder mit Ressourcensymbolen besetzt (Nubien und die Levante). Daher kann er ein Monument bei seiner Hauptstadt im Nildelta errichten.

Sein Zug ist beendet, und er zählt die Siegpunkte: Mit 3 Armeen in Nordafrika erlangt er dort die Dominanz, bekommt also das Doppelte der normalen Siegpunkte für diese Region, insgesamt 2.

Mit 3 Armeen im mittleren Osten erlangt er auch dort die Dominanz und bekommt 4 Punkte (2 x 2).

2 Punkte bekommt er für seine Hauptstadt und 1 Punkt für sein Monument. Alles in allem kommt er auf eine Summe von 9 Siegpunkten und stellt einen Spielstein auf das Feld Nr. 9 des Anzeigers für die Siegpunkte. Seine Ereigniskarte kommt zurück in die Schachtel, aber die Empirekarte behält er.

Karte Nr. 3 wird aufgerufen, und Andreas meldet sich mit seinen MINDERN. Er zieht eine Ereigniskarte: KÖNIGREICH OBERER NIL, ausgezeichnet! Auch er wählt die Löwen. Das Ereignis muß sofort ausgespielt werden. Er stellt also eine Löwenarmee, eine Stadt und eine Befestigung an den oberen Nil und hofft, daß sie sich dort lange halten.

Anschließend nimmt er die 4 Armeen, die den MINOERN zustehen, und stellt eine Armee und eine Hauptstadt auf Kreta. Er könnte jetzt eine Armee über die Meerenge direkt auf den Peloponnes setzen. Da aber Südeuropa in Epoche 1 keine Punkte bringt, wäre das ziemlich witzlos. Statt dessen baut er eine Befestigung auf Kreta, setzt eine Flotte ins östliche Mittelmeer und verschifft über sie eine Armee nach Westanatolien.

Dann zählt er seine Punkte:

Präsenz in Nordafrika	1 Punkt
Präsenz im mittleren Osten	2 Punkte
Hauptstadt	2 Punkte
Stadt	1 Punkt
Gesamt	6 Punkte

Er setzt einen Spielstein auf Feld Nr. 6 des Siegpunkteanzeigers, gibt seine Ereigniskarte ab und behält seine Empirekarte.

Karte 4 wird aufgerufen. Keine Antwort.

Karte 5 wird aufgerufen. Daniel deckt BABYLONIEN auf.

Er zieht eine Ereigniskarte: BEVÖLKERUNGSEXPLOSION. Das gibt ihm 2 zusätzliche Armeen, wodurch er auf 6 Einheiten kommt.

Er wählt die Bären und stellt eine Armee und eine Hauptstadt an den mittleren Tigris. Er weiß, daß nur noch die INDOGERMANEN und die SCHANG-DYNASTIE übrig sind. Wenn er die nördlichen Grenzen des mittleren Ostens besetzt, könnte er die INDOGERMANEN aus dieser Region heraushalten (falls sie auftauchen sollten), die Dominanz über den mittleren Osten erlangen und 2 Ressourcensymbole besetzen.

Zuerst setzt er eine Armee auf den Zagros. Jetzt kann er eine Armee nach Ostanatolien setzen. Seine restlichen Armeen setzt er aufs persische Hochland, nach Hindukusch und in den Panjab. Da er 2 Ressourcensymbole besetzt hält (Zagros und Panjab), errichtet er ein Monument am mittleren Tigris.

Seine Punkte sind:

Dominanz im mittleren Osten	4 Punkte
Präsenz in Indien	1 Punkt
Hauptstadt	2 Punkte
Monument	1 Punkt
Gesamt	8 Punkte

Er stellt einen Spielstein auf den Anzeiger, gibt seine Ereigniskarte ab, behält seine Empirekarte und wartet ab, welches Empire Chris von Andreas bekommen hat ...

Die INDOGERMANEN: Chris nimmt sich 5 Dracheneinheiten und zieht ziemlich mürrisch eine Ereigniskarte. Ihre Miene hellt sich sichtlich auf, als sie das kleine Reich der HETHITER präsentiert. Sie nimmt sich 3 weitere Drachen und setzt einen zusammen mit einer Hauptstadt nach Ostanatolien. Daniels Bär muß sich zurückziehen; die einzige Möglichkeit dafür ist der Zagros. Chris entschließt sich dazu, ihn dort anzugreifen, und setzt eine der beiden restlichen Hethiterarmeen auf den Zagros. Als Angreifer würfelt sie mit zwei Würfeln eine 4 und eine 5. Daniel würfelt mit einem Würfel eine 3: Eine von Daniels Armeen wird entfernt und kommt zurück auf seinen Drachenstapel. Chris greift Daniels verbleibende Armee mit 3 und 2 an. Daniel würfelt eine 3 - Gleichstand. Chris könnte nun ihren Angriff abbrechen, entscheidet sich aber dagegen. Sie würfelt

2 und 6, Daniel eine 5, und mit der Entfernung auch des letzten Bären ist der Zagros von den Hethitern (Chris) erobert.

Anschließend kümmert sie sich um ihre INDOGERMANEN.

Sie stellt eine Drachenarmee nach Turan, aber keine Hauptstadt. Sie greift Daniel an, indem sie eine ihrer vier verbleibenden Armeen auf das persische Hochland stellt. Gut geschützt von seiner Bergkette würfelt Daniel mit zwei Würfeln, so daß die Angreiferin keinen Vorteil hat. Chris würfelt 2 und 3, Daniel 3 und 4. Chris nimmt ihre Armee vom Plan und versucht es mit einer weiteren. Sie würfelt 4 und 4, Daniel 4 und 5. Chris verliert eine weitere Armee, beißt aber die Zähne zusammen und versucht es erneut: 6 und 1. Daniel würfelt 5 und 5, so daß seine Armee vom Plan genommen wird, und Chris mit einem Seufzer der Erleichterung das persische Hochland erobert. Sie hat damit eine Verbindung zu den HETHITERN auf dem Zagros geschaffen, und da diese dasselbe Wappenzeichen tragen, werden sie nun automatisch vom Reich der INDOGERMANEN verschluckt. Ihre letzte Armee setzt Chris an den mittleren Tigris, um die babylonische Hauptstadt anzugreifen. Sie würfelt 1 und 5 gegen Daniels 4 und erobert das Land. Daniels Armee wird entfernt und die Hauptstadt gegen eine Stadt ausgetauscht. Das Monument gehört nun Chris.

Sie zählt ihre Siegpunkte:

Dominanz im mittleren Osten	4 Punkte
Hauptstadt (Ostanatolien)	2 Punkte
Stadt (mittlerer Tigris)	1 Punkt
Monumente (mittlerer Tigris, Ostanatolien)	2 Punkte
	9 Punkte

Chris kann kein weiteres Monument errichten, da die besetzten Ressourcensymbole in diesem Zug bereits für das Monument der HETHITER verbraucht worden sind.

Chris stellt einen Spielstein auf den von Bernd auf dem Anzeiger, legt die Ereigniskarte ab und behält ihre Empirekarte.

Epoche I ist vorüber. Die unbenutzten Ereigniskarten kommen zurück in die Schachtel, und die neuen Ereignis- und Empirekarten für Epoche II werden gemischt und in zwei Stapeln abgelegt.

Die Reihenfolge für das Ziehen der Empirekarten ermittelt sich wie folgt:

Spieler	Reich	Zahl der Einheiten	Siegpunkte
Andreas	Minoer	4	6
Bernd	Ägypten	5	9
Chris	Indogermanen	5	9
Daniel	Babylonien	4	

Die Reihenfolge ist demnach:

Daniel, Andreas, Bernd und zuletzt Chris. (Die Reiche von Daniel und Andreas hatten dieselbe Einheitenanzahl, aber Daniel hat mehr Siegpunkte, so daß er eher an die Reihe kommt. Bernd und Andreas mußten um die Reihenfolge würfeln - Bernd gewann.)

Daniel zieht Karte Nr. 4: GRIECHISCHE STADTSTAATEN. Auf seinem Übersichtsblatt sieht er, daß dies neben PERSIEN das mächtigste Reich in dieser Epoche ist, so daß er die Karte natürlich behält.

Andreas zieht Karte Nr. 2: TSCHU-DYNASTIE. Da bisher noch kein Reich in China existiert, sollte das eine Menge Siegpunkte ermöglichen. Andreas behält die Karte, obgleich sie eine der schwächsten in dieser Epoche ist.

Bernd zieht Karte Nr. 5: KARTHAGO, eine schwierige Entscheidung. Es ist ein ziemlich mächtiges Reich, aber im Mittelmeerraum ist Bernd bereits stark vertreten. Andererseits könnte er die Karte nur noch Chris geben - und die greift ihn wahrscheinlich sowieso an. Er behält KARTHAGO.

Chris zieht Karte Nr. 1: ASSYRIEN. Sie muß sie behalten, aber das ist ihr nur recht. Chris ist bereits stark im mittleren Osten vertreten, und ASSYRIEN spielt zuerst. Das gibt ihr die Chance, nach Ägypten und Südeuropa zu expandieren und mit ein bißchen Glück einen Haufen Siegpunkte einzustreichen.

Karte Nr. 1 wird aufgerufen, und Chris deckt sie eifrig auf. Sie zieht eine Ereigniskarte: KATASTROPHE. Das ist eine Katastrophe für Chris, da sie ein Monument zerstören muß, und das einzige zur Zeit vorhandene ihr eigenes ist. Sie läßt die KATASTROPHE in Nordafrika zuschlagen und entfernt das Monument im Nildelta vom Spielplan.

Sie nimmt 8 Bärenarmeen und stellt eine davon mit einer Hauptstadt an den oberen Tigris. Sie überdenkt ihre Strategie. Sie hat bereits die Dominanz im mittleren Osten und entscheidet sich von daher, zuerst gegen Nordafrika zu gehen. Sie tauscht ihren Drachen in der Levante gegen einen Bären aus. Anschließend greift sie Palästina an und erobert es gleich beim ersten Versuch. Danach ist das Nildelta an der Reihe. Die Befestigung, die Andreas dort in Epoche I erbaute, gibt ihm einen Bonus von +1 auf sein Würfelergebnis. Seine 4 hält Chris' 4 und 4 also stand, aber seine 3 ist bei Chris' zweitem Angriff mit 4 und 6 zuwenig. Andreas muß seine Armee und Befestigung entfernen, und Chris tauscht die Hauptstadt gegen eine Stadt aus. Danach greift sie erfolgreich Nubien an und besetzt so ein zweites Ressourcensymbol. Die Eroberung von Libyen gibt ihr die Dominanz in Nordafrika, und ein erfolgreicher Angriff auf die arabische Halbinsel wirft Andreas' letzte Einheit im mittleren Osten aus dem Spiel (die ihm sonst wertvolle 3 Punkte in dieser Epoche eingebracht hätte).

Chris errichtet ein Monument am oberen Tigris und zählt ihre Punkte:

Dominanz im mittleren Osten	6 Punkte
Dominanz in Nordafrika	4 Punkte
Hauptstädte (oberer Tigris, Ostanatolien)	4 Punkte
Städte (mittlerer Tigris, Nildelta)	2 Punkte
Monumente (mittlerer Tigris, oberer Tigris, Ostanatolien)	3 Punkte
Gesamt	19 Punkte

Zufrieden mit dieser Ausbeute schiebt Chris ihren Spielstein auf Feld Nr. 28 des Anzeigers, gibt ihre Ereigniskarte ab und legt ihre Empirekarte zu ihrer INDOGERMANEN-Karte.

Karte Nr. 2 wird aufgerufen, und Andreas meldet sich mit der TSCHU-DYNASTIE. Seine Ereigniskarte, TECHNISCHER FORTSCHRITT, hilft ihm in diesem Spielzug nicht viel, vielleicht aber später.

Andreas nimmt 6 Drachenarmeen (das scheint angemessen) und 2 Befestigungen. Er stellt eine Armee und eine Hauptstadt an den Wei. Die weitere Entwicklung seines Reiches geht schnell vonstatten: eine Armee kommt ins Tarinbecken, eine nach Si-chuan, eine nach Irawadi, eine auf die Malayenhalbinsel und eine in das Gangesdelta. Eine Befestigung wird am Wei gebaut und die andere im Gangesdelta, um den Brückenkopf in Indien für spätere Epochen zu sichern. Andreas errichtet ein Monument am Wei und zählt seine Punkte:

Dominanz in China	4 Punkte
Präsenz in Indien	2 Punkte
Präsenz im mittleren Osten	3 Punkte
Präsenz in Südeuropa	2 Punkte
Präsenz in Nordafrika	2 Punkte
Hauptstädte (Kreta, Wei)	4 Punkte
Stadt (oberer Nil)	1 Punkt
Monument (Wei)	1 Punkt
Gesamt	19 Punkte

Er schiebt seinen Stein auf Feld Nr. 25 des Anzeigers, gibt die Ereigniskarte ab und legt die TSCHU-DYNASTIE zu seinen MINOERN.

Karte Nr. 3 wird aufgerufen, dann Karte Nr. 4. Daniel hat sie, die GRIECHISCHEN STADTSTAATEN. Er zieht einen HERRSCHER als Ereignis - sehr nützlich!

Daniel reibt sich die Hände und nimmt 9 Löwenarmeen. Eine davon kommt mit einer Hauptstadt auf den Peloponnes. Er tauscht eine Armee gegen eine Flotte aus, die er ins östliche Mittelmeer stellt. Mit seinem HERRSCHER darf er jeden Angriff mit 3 Würfeln führen, was ihm gute Chancen gibt. Sein erster Angriff versenkt Andreas' Flotte. Es folgt ein Angriff auf das Nildelta. Obwohl Chris sich mit 2 Würfeln gegen diese Expansion von Übersee verteidigt, sind Daniels 3 Würfel doch nicht zu schlagen. Chris' Armee und Stadt werden vom Nildelta entfernt, und Daniel greift erfolgreich Nubien an. Danach fällt die Levante an ihn, so daß er 2 Ressourcensymbole besitzt. Der obere Nil wird erobert und Chris entrisen. Obwohl oberer und mittlerer Tigris sich lohnen würden, könnte Daniel doch nicht die Dominanz im mittleren Osten erlangen. Also entscheidet er sich lieber für Andreas' Hauptstadt der Minoer. Andreas würfelt mit nur 1 Würfel, da Daniel mit Unterstützung seiner Flotte über die Meerenge hinweg angreift. Aber Andreas addiert +1 aufgrund seiner Befestigung zu seinem Ergebnis von 6. Das ist unschlagbar und reduziert Daniels Reserven auf 2 Armeen. Der zweite Angriff ist jedoch erfolgreich. Die Befestigung verschwindet, und die Hauptstadt wird zu einer Stadt. Daniels letzte Armee kommt auf den Balkan. Er errichtet ein Monument auf dem Peloponnes und zählt seine Punkte:

Dominanz in Nordafrika	4 Punkte
Dominanz in Südeuropa	4 Punkte
Präsenz im mittleren Osten	3 Punkte
Präsenz in Indien	2 Punkte
Hauptstadt (Peloponnes)	2 Punkte
Stadt (Kreta)	1 Punkt
Monument (Peloponnes)	1 Punkt
Gesamt	17 Punkte

Damit erreicht er auf dem Anzeiger wie Andreas Feld Nr. 25. Er legt seine Empirekarte zu seiner alten aus Epoche I und gibt seine Ereigniskarte ab. Zum Schluß ist Bernd mit KARTHAGO an der Reihe.

Da er keine Armee auf dem Spielplan hat, entscheidet er sich erneut für die Löwen (8 Stück davon). Seine Ereigniskarte beschert ihm BARBAREN. Wo soll er sie einsetzen: in der Sahara, der arabischen Wüste oder dem Hochland von Tibet? Alles hätte seine Vorteile. Mit einem neidischen Blick auf Chris' Güter im mittleren Osten läßt er die Barbaren von der arabischen Wüste aus erfolgreich den mittleren Tigris angreifen. Ihr zweiter Vorstoß gegen den oberen Tigris schlägt enttäuschenderweise fehl.

Eine Armee mit einer Hauptstadt kommt auf den Atlas. Bernd tauscht eine Armee gegen eine Flotte, die ins westliche Mittelmeer ausläuft. Jetzt kann eine Armee in Pindos landen, was sie auch tut, und anschließend erfolgreich den Peloponnes angreifen. Weitere Eroberungen folgen in Libyen und dem Nildelta, aber der Angriff gegen Nubien wird zurückgeschlagen. Bernd ändert seine Taktik und stellt seine letzte Armee auf die Pyrenäen, womit der die Dominanz in Südeuropa erhält.

Er zählt seine Punkte:

Dominanz in Nordafrika	4 Punkte
Dominanz in Südeuropa	4 Punkte
Präsenz im mittleren Osten	3 Punkte
Hauptstadt (Atlas)	2 Punkte
Stadt (Peloponnes)	1 Punkt
Monumente (Peloponnes, mittlerer Tigris)	2 Punkte
Gesamt	16 Punkte

Nicht schlecht! Er hat nun insgesamt 25 Siegpunkte, gibt seine Ereigniskarte ab und legt seine beiden Empirekarten zusammen.

Am Ende von Epoche II sieht die 'Weltlage' folgendermaßen aus:

Spieler	Reiche	Anzahl der Einheiten	Siegpunkte
Andreas	Minoer, Tschu-Dynastie	10	25
Bernd	Ägypten, Karthago	13	25
Chris	Indogermanen, Assyrien	13	28
Daniel	Babylonien, Griechische Städte	13	25

In Epoche III würde Andreas zuerst eine Empirekarte ziehen, gefolgt von Chris. Daniel und Bernd müßten um ihre Reihenfolge würfeln.

Wir haben versucht, die wichtigsten spieltechnischen und strategischen Möglichkeiten zu verdeutlichen, die den Spielern zu Beginn eines Spieles offenstehen. Dieses Beispiel soll Anfängern helfen, die Grundzüge von 'Empire - Die Geschichte der Welt' rasch zu begreifen. Viel Glück und Erfolg beim Spiel!

Zusätzliche Informationen

Ereignisse

Manche Ereignisse können in jeder Epoche auftreten, andere nur ein einziges Mal im ganzen Spiel. Es folgt eine detaillierte Liste aller Ereignisse mit ihrer Anzahl, Epochen ihres Auftretens und Hinweisen zur Anwendung:

Anzahl	Bezeichnung	Epochen	
2	Auswanderung	I, VI	Kann nicht zum Angriff benutzt werden.
2	Barbaren	II, IV	Ihre Eroberungen zählen für den Spieler.
1	Bevölkerungsexplosion	I	Die Armeen können nicht gegen andere Einheiten getauscht werden.
2	Belagerungstechnik	IV, V	Die Befestigung des angegriffenen Landes wird vor dem Würfeln entfernt.
2	Bündnis	I, III	Kann nicht zum Angriff benutzt werden.
2	Bürgerkrieg	III, VII	Die angegriffenen Länder müssen nicht aneinander angrenzen, aber nur 1 Reich ist betroffen.
1	Dschihad	IV	Gibt dem Spieler einen hohen Angriffsvorteil.
4	Elitetruppen	IV-VII	Der Angriffsvorteil geht nach der ersten Niederlage verloren.
1	Handelsausbau	III	Die erhaltenen Einheiten dürfen nicht gegen andere getauscht werden.
7	Herrscher	I-VII	Wahrscheinlich die beste Karte.
1	Hungersnot	VII	
1	Jüdischer Aufstand	III	Können sie ihr eigenes Königreich errichten?
7	Katastrophe	I-VII	Muß wenn möglich ausgespielt werden, auch wenn der Spieler eigene Monumente verliert.
7	Kleines Reich	I-VII	Alle Teile seines Zuges werden vor denen des großen Reiches ausgeführt.
6	Königreich	I, II, V, V, VI, VII	Seine Länder zählen für den Spieler.
1	Kreuzzug	V	3 Armeen versuchen (meistens), Palästina zu erobern.
1	Die Pest	III	Die schwächste Krankheit.
1	Piraten	VI	Können in beliebigen Meeren auftauchen, unabhängig von der Seefahrt des Spielerreiches.
2	Rebellion	I, IV	Erreicht Länder, die andere Ereignisse nicht erreichen können.
1	Schiffsbau	II	Nur anwendbar, wenn das Reich über Seefahrt verfügt.
t	Seuche	IV	
2	Technischer Fortschritt	I, II	Die Befestigungen können nicht gegen andere Einheiten getauscht werden.
1	Der Schwarze Tod	VI	Die schlimmste Krankheit.
2	Verrat	II, VII	Alle Armeen und Befestigungen des angegriffenen Landes werden automatisch entfernt; eine Stadt bleibt erhalten.
4	Waffentechnik	II, III, V, VI	+1 zu jedem Würfelergebnis addieren.
1	Ziviler Dienst	VII	

Ödlande

Mit der Ausnahme der Barbaren (den Ereigniskarten) kann keine Armee auf eines der folgenden Länder gesetzt werden:

Alpen, Amazonas, Arabische Wüste, Hochland von Tibet, Nordterritorium, Nordwestgebiete, Sahara, Sibirien

Keine Flotte darf auf:

Kaspisches Meer, Nördliches Eismeer

Herrscher

Für jedes große Reich ist der Name und (falls bekannt) die Regierungszeit des berühmtesten Herrschers der Epoche, in der das Reich auftaucht, angegeben. Ausnahmen sind lediglich Sumer (Karte Nr. 1 in Epoche I, kein Herrscher) und die Induskultur (Karte Nr. 4 in Epoche I, Herrscher unbekannt). Namen und Regierungszeiten sind nur als historische Informationen gedacht. Sie haben keine Bedeutung für das Spielgeschehen. Ein dritter Angriffswürfel steht nur einem Spieler zu, dessen Empirekarte einen Herrscher angibt und der die Ereigniskarte HERRSCHER zieht. Dasselbe gilt auch für kleine Reiche.

Grenzverläufe

- Hindukusch ist nicht durch eine Bergkette vor Angriffen aus dem Hochland von Tibet geschützt.
- Irawadi ist durch eine Bergkette vor Angriffen aus dem Hochland von Tibet geschützt.
- Ostanatolien ist nicht durch eine Bergkette vor Angriffen aus dem östlichen Mittelmeer geschützt.
- Die Westküste ist nicht durch eine Bergkette vor Angriffen aus dem mexikanischen Hochland geschützt.
- Westindien ist ein Land, das beide karibischen Inseln umfaßt.
- Es ist nicht möglich, vom oberen Tigris aus direkt nach Palästina zu ziehen.
- Es ist möglich, vom östlichen Mittelmeer im Balkan zu landen.
- Barbaren dürfen aus der arabischen Wüste in die Levante ziehen.

Regionen Name	Anzahl der Länder	Namen der Länder
Mittlerer Osten	11	Arabische Halbinsel, Palästina, Levante (R), Westanatolien, Ostanatolien, Oberer Tigris, Mittlerer Tigris, Unterer Tigris, Zagros (R), Große Salzwüste, Persisches Hochland
Nordafrika	5	Atlas, Libyen, Nildelta, Nubien (R), Oberer Nil
Indien	10	Hindukusch, Unterer Indus, Panjab (R), Hindostan, Gangesdelta, Östlicher Dekkan, Westlicher Dekkan, Westghats, Ostghats (R), Ceylon
China	8	Tarimbecken (R), Wei, Huang-he, Chinesisches Tiefland, Südchinesisches Bergland (R), Jangtsekiang, Si-chuan, Xi-jiang
Südeuropa	11	Westiberien, Südiberien (R), Pyrenäen, Zentralmassiv, Nördlicher Apennin, Südlicher Apennin, Dalmatien, Balkan, Pindos, Peloponnes, Kreta
Nordeuropa	10	Irland, Highlands, Albion (R), Westgallien, Nordgallien, Niederrhein, Mitteleuropa (R), Danubien, Nordgermanien, Skandinavien
Südostasien	5	Irawadi, Mekong, Malayenhalbinsel (R), Ostindien, Sumatra
Eurasien	8	Osteuropäische Ebene, Dnjepr, Kaukasus, Westliche Steppe, Turan, Östliche Steppe, Mongolei, Mandchurei
Nordamerika	8	Appalachen, Große Seen, Prärien, Westküste (R), Der Süden, Mexikanisches Hochland, Mittelamerika (R), Westindien
Südamerika	5	Bergland von Guayana, Brasilien, Patagonien, Südanden, Nordanden (R)
Südafrika	6	Goldküste, Zentralafrika, Kongobecken (R), Südafrika (R), Ostafrika, Madagaskar
Nippon	3	Korea, Hondo, Hokkaido
Australasien	2	Neuguinea, Australien (R)

Länder mit Ressourcensymbol sind mit einem (R) gekennzeichnet.

Das Bild auf dem Schachteldeckel zeigt von rechts nach links:

Assyrischer Wagenlenker
Römischer Zenturio
Wiking
Kreuzritter
Akbar, der Mogulkaiser
Spanischer Konquistador
Preußischer Husar
Japanischer Samurai
Napoleon Bonaparte, Kaiser von Frankreich
Nordamerikanischer Indianer
Australischer Infanterist, 1. Weltkrieg

Originaltitel: History of the World

Spiel des Gen: Steve Kendall

Spielentwicklung: Steve Kendall, Gary Dicken, Phil Kendall

Grafik: Jason Spiller, Jenny Heyworth, David Walker

Spieltests: Theo Clarke, Simon Ellis, Andy Gray, Roger Greenwood, Robin Heyworth, Martin und Paul Higham, Chris Lawson, David Roberts, David Shaw, Steve Slade, Jason Spiller, Richard und Linda Trueman

Deutsche Ausgabe: Welt der Spiele GmbH

Übersetzung: Peter Käthe

Redaktion: Mario Truant

© 1991 Ragnar Brothers

© 1993 H P Gibson & Sons Ltd., London

© 1993 der Übersetzung und der deutschen Ausgabe

Welt der Spiele GmbH



Eine sehr, sehr kurze Geschichte der Welt

Vor Spielphase I

Vor zehntausend Jahren erwärmte sich das Klima. Die Eiszeit war beendet, und die Spezies Mensch begann, der Welt ihren Stempel aufzudrücken. Die Menschheit überlebte auf verschiedene Arten - durch Entdeckungen, Erfindungen und Glück. Sie verfeinerte Schritt für Schritt ihre Lebensweise von isolierten Jäger- und Sammlergruppen über Siedlungen und Städte bis hin zu Stadtstaaten. Hier erreichen wir ...

Spielphase I (3000 - 1400 v. Chr.)

Dies ist ein Zeitalter großer historischer Entwicklungen. Die ersten wirklichen Zivilisationen entstehen in den fruchtbaren Flußtalern des mittleren Ostens, Nordafrikas, Nordostindiens und Nordwestchinas.

Große Umwälzungen wie die Erfindung der Schrift und die Bronzeverarbeitung stammen aus dieser Zeit. Auf der Basis überlegener Technologien erlangten die Reiche von Sumer, Babylonien, Ägypten und Kreta für eine Weile die Vorherrschaft in ihrem Teil der Welt.

In Indien und China, isoliert vom hektischen Mittelmeerraum, sah der Kampf um die Macht nicht viel anders aus. Die Indogermanen und die Schang-Dynastie versuchten, ein möglichst großes Maß an Kontrolle durch religiöse und militärische Mittel zu erreichen.

Auch zu dieser Zeit gab es bereits große Völkerwanderungen, aber wirklich wichtig wurden diese Bewegungen erst in ...

Spielphase II (1400 - 450 v. Chr.)

Die Suche nach einer neuen Heimat trieb die Skythen und Griechen südwärts, während die Phönizier nach Westen segelten und Karthago gründeten - das Reich, das dereinst Roms Rivale sein würde.

Diese Wanderungen formten zusammen mit der Entdeckung des 'Geheimnisses des Eisens' ein Zeitalter der Eroberungen und Verwirrungen, in dem auch das kriegerische Assyrien der persischen Oberherrschaft weichen mußte.

Das China der Tschu-Dynastie, so zerbrechlich wie sein Porzellan, zersplitterte unter dem Druck der Feudalherrschaft in eine lose Konföderation von Staaten. Konfuzius und Lao-Tse entstiegen diesen Trümmern.

Jetzt erreichen wir eine Periode von gleichermaßen großer Stabilität und großen Veränderungen ...

Spielphase III (450 v. Chr. - 300 n. Chr.)

Während das erwachsene Persien im nahen Osten mit seinen Muskeln spielte, lernte das kleine Rom gerade das Gehen an den Küsten des Mittelmeeres. Zur Zeitenwende umfaßten dann die mächtigen Arme Roms alle Länder rund um dieses Meer. Es folgten eine Gesetzgebung und wirtschaftliche Blüte in vorher unbekanntem Maße in der westlichen Welt.

Es war das Zeitalter der Imperien: das Alexanders in Makedonien, das des Aschoka in Indien, das wilde Sassanidenreich und die wimmelnden Massen der Han-Dynastie. Zwischen diesen 'Säulen der Kultur' bewegten sich die mobileren, aber nicht weniger landhungrigen Kelten und Xiung-Nu — Dornen in den Flanken der Zivilisation. Aber nicht so schmerzhaft wie die Wunden, die noch kommen sollten in ...

Spielphase IV (300 - 750 n. Chr.)

Rom verfiel in Dekadenz, ihre einst jungen und starken Glieder wurden schwach, das Fleisch wurde weich und verfaulte — ein leichtes Opfer für die Schwerter der

Goten und Hunnen. Byzanz versuchte, den Strom der Nordlandkrieger aufzuhalten, und Graf Belisar hätte beinahe Justinians Traum vom alten Reich zur Erfüllung gebracht.

Aber die großen Reiche dieser Zeit muß man woanders suchen: bei Schandraguptas Herrschaft über Indien, Täi-tung in China und dem Reich der Khmer in Südostasien — und im Mekka des aufkommenden Islams. Die Araber drangen über Nordafrika nach Iberien vor und im Osten bis nach Indien und China. Sie hinterließen eine große Religion, aber keine politische Einheit.

Aus diesem sogenannten 'Dunklen Zeitalter' nähern wir uns der Flamme der Wiederbelebung im Westen ...

Spielphase V (750 - 1300 n. Chr.)

Karl der Große aus Franken, heiliger römischer Kaiser, vereinte für kurze Zeit ganz Mitteleuropa unter seinem Szepter. Aber rasch stieg der Feudalismus zur politischen und gesellschaftlichen Grundlage im Westen auf. Inzwischen blies das Christentum mehrmals zum Angriff und zur Eroberung des Heiligen Landes, das unglücklicherweise auch für andere heilig war.

Überfälle von nicht so ehrenhafter, aber nicht weniger blutiger Art, unternahmen die axtschwingenden Wikingern und mongolischen Reiter. Auch sie versuchten, ihren Teil an den reichen Regionen dieser Welt zu erlangen. In Indien floß Blut, als das Chola-Reich wuchs, und aus Turan die Seldschuken eindrangten, die ihren Namen unsterblich machen wollten.

In China füllte die Sung-Dynastie für kurze Zeit das Machtvakuum. Buschido, 'das Gesetz des Kriegers', dominierte das Leben in China in dieser Zeit und in ...

Spielphase VI (1300 - 1550 n. Chr.)

Ein Zeitalter der Entdeckungen und des technischen Fortschrittes, das dramatische Konsequenzen für die Völker Süd- und Mittelamerikas hatte. Goldgier und Kanonen der Spanier fegten sie vom Angesicht der Erde. Nur die zyklischen Monumente zeugen heute noch von ihrer verschwundenen Existenz.

Das China der Ming-Dynastie erlebte die letzte Explosion der Mongolen und eine Erneuerung der großen Mauer. Weiter westlich begann das Osmanische Reich immer gewaltigere Ausmaße anzunehmen, vergleichbar in seiner Stabilität nur dem Mogulreich in Indien und den Safawiten Persiens.

Segel- und Navigationskünste der Portugiesen ermöglichten den Aufbau von Kolonialreichen, und die Aufteilung der bekannten Welt begann in ...

Spielphase VII (1550 - 1914 n. Chr.)

Unsere letzte Epoche beginnt mit dem Aufstieg der Mandschu-Dynastie in China und der Errichtung des russischen Zarenreiches. Wagemutige niederländische Seefahrer erschließen ihrem winzigen Heimatland weitläufige Kolonien im fernen Osten. Später führt ein kleiner Korse Frankreich von Sieg zu Sieg, bis er sein Waterloo erleidet.

Weiter geht es zur britischen industriellen und maritimen Oberhoheit, der Entwicklung der Vereinigten Staaten von Amerika zu einer Weltmacht und Kaiser Wilhelms Drängen zur Vorherrschaft in Europa.

An diesem Punkt mit den beginnenden schweren Kämpfen des 20. Jahrhunderts endet unser Spiel. Was die Zukunft bringen wird, ist schwer vorauszusagen, so weitschweifend und gleichzeitig rasant, wie die Weltgeschichte voranschreitet. Sicher ist nur, daß sich beim Spielen von 'Empire' ein merkwürdig vertrautes Bild der Vergangenheit zeigt — mit ein paar Überraschungen.