

Szkieł instrukcji gry „Historia” – wersja 0.16.12.27, autor: Bartłomiej „veyDer” Rudzki

W grze *Historia* każdy gracz kieruje poczynaniami postaci historycznych a także buduje zabytki i wykorzystuje historyczne symbole starając się, by kluczowe wydarzenia kolejnych epok zmieniły bieg historii zgodnie z jego wolą.

Cel Gry

Rozgrywka podzielona jest na trzy lub cztery (w zależności od formatu gry) etapy nazywane **epokami**. W każdej epoce gracz używa odpowiedniej talii zawierającej karty **postaci**, **zabytków** i **symboli**, aby zdobywać **Punkty Zwycięstwa** 🌟 przede wszystkim za wygrywanie zmagania o chronologicznie ułożone karty **wydarzeń** oznaczające kolejne rundy.

Grę wygrywa gracz, który po zakończeniu ostatniej epoki będzie posiadać najwięcej 🌟, ale nie zawsze będzie to oznaczać, że wygrał najwięcej zmagania o wydarzenia. Czasami skupienie się na rozwoju kultury, podbojach albo budowie kluczowego zabytku we wcześniejszej epoce pozwoli przechylić szalę zwycięstwa na jego korzyść!

Przygotowanie do gry

Przed grą uczestnicy muszą zdecydować, w jakim formacie będzie toczona rozgrywka. Może ona przebiegać w trzech lub czterech kolejnych epokach (*Starożytność, Średniowiecze, Nowożytność, Współczesność*) albo w trzech kolejnych okresach historycznych jednej epoki (np. *Nowożytność I: Renesans, Nowożytność II: Barok, Nowożytność III: Długi wiek XIX*). W podstawowej wersji gry znajduje się 12 gotowych talii, po 4 do trzech kolejnych epok: Średniowiecze, Nowożytność, Współczesność.

Każdy gracz przystępuje do gry z jedną talią do każdej epoki. Do gry potrzebne będą również dowolne znaczniki (żetony, małe monety, kamyczki, kostki do gry) w liczbie około 30 na każdego gracza.

Uwaga: Frakcje jednego gracza w poszczególnych epokach nie muszą pochodzić z jednego narodu. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracz grał w Średniowieczu talią polskich *Piastów*, w Nowożytności francuską dynastią *Burbonów* a we Współczesności brytyjskim *Zjednoczonym Królestwem*.

Konstrukcja talii

Każda talia składa się z:

- 1 karty frakcji
- 4 różnych kart wydarzeń
- dokładnie 20 kart innych rodzajów (postaci, zabytków, symboli)

W talii mogą znajdować się wyłącznie karty z symbolem wybranej frakcji lub karty neutralne (bez żadnego symbolu frakcji). Żadna karta w talii nie może występować w więcej niż 2 kopiach. W talii mogą znajdować się wyłącznie karty z odpowiedniej epoki. Talie znajdujące się w wersji podstawowej gry są już przygotowane zgodnie z tymi zasadami.

Przygotowanie do gry

Gra toczy się w trzech lub czterech kolejnych epokach albo w trzech kolejnych okresach jednej epoki historycznej

Każdy gracz gra osobną talią w każdej epoce

Konstrukcja talii

Jedna talia to:

- 1 karta frakcji
- 4 różne karty wydarzeń
- dokładnie 20 innych kart

Tylko karty danej frakcji lub neutralne

Maksymalnie 2 kopie każdej karty

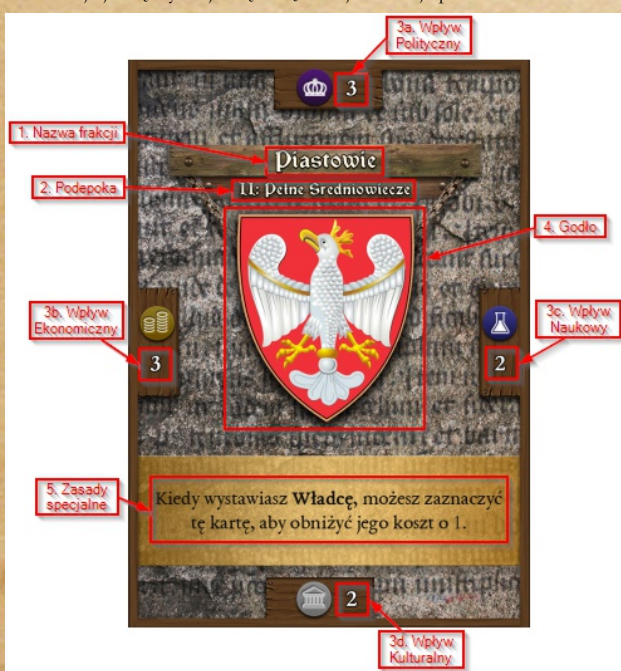
Tylko karty z odpowiedniej epoki

Przygotowanie do gry w każdej epoce

Karty frakcji

Przygotowanie do gry rozpoczyna się od wyłożenia przez każdego gracza swojej karty frakcji. Może się zdarzyć, że dwóch lub więcej graczy wyłoży kartę tej samej frakcji, nie stanowi to przeszkody w rozgrywce (można wyobrazić sobie, że każdy z nich kontroluje jedną z kast czy też wielkich rodów danej frakcji). Należy jednak pamiętać, iż kontrolowanie karty tej samej frakcji co inny gracz nie oznacza automatycznie kontroli nad zagranyymi przez niego kartami!

Każdy gracz kontroluje jedną i tylko jedną kartę frakcji w danej epoce. Żadna karta frakcji nie może zostać usunięta z gry ani nie może zmienić kontrolera.



Na karcie frakcji znajdują się następujące elementy:

1. Nazwa frakcji
2. Podepoka – nazwa okresu historycznego; używana w rozgrywce w ramach jednej epoki historycznej
3. Poziomy wpływ – ile znaczników otrzymuje gracz na początku każdej rundy
4. Godło
5. Zasady specjalne

Dobranie początkowej ręki

Każdy gracz tasuje posiadaną talię pozostałych kart (poza kartami wydarzeń) i dobiera z niej 4 karty. Dowolną liczbę kart z ręki może położyć na spodzie talii, po czym dobrać taką samą liczbę kart z wierzchu talii a następnie ją przetasować.

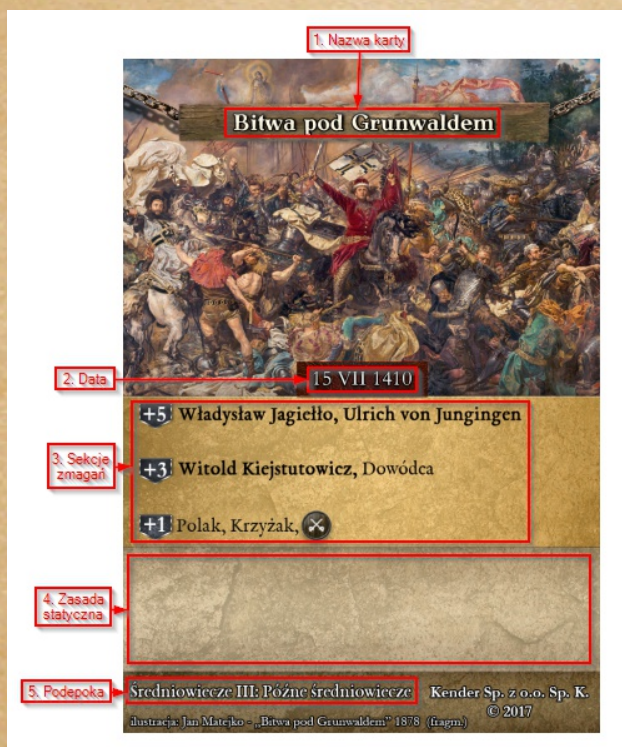
Karty wydarzeń

Następnie każdy z graczy wybiera ze swoich czterech kart wydarzeń do danej epoki odpowiednią ich liczbę (dwie dla gry dwuosobowej, jedną dla gry z udziałem trzech lub więcej graczy). Wybrane karty wydarzeń należące do wszystkich graczy zbierane są razem, a następnie układane na stosie w kolejności chronologicznej według znajdujących się na nich dat od najwcześniejszego na samej górze stosu do najpóźniejszego na dole. Stos wydarzeń jest układany na środku stołu tak, aby każdy gracz mógł go w dowolnym momencie przejrzeć.

Wydarzenia

W każdej epoce wybieramy:

- w grze dwuosobowej: **dwa wydarzenia**
- w grze wieloosobowej: **jedno wydarzenie**



Na karcie wydarzenia znajdują się następujące elementy:

1. Nazwa wydarzenia
2. Data – określa rok (zazwyczaj także miesiąc i dzień) rundy
3. Zmagania – służą do ustalania, który z graczy zdobędzie dane wydarzenie
4. Zasada statyczna – działa na wszystkich graczy w danej rundzie
5. Podepoka – używana w grach jednoepokowych

Wpływy

W grze „Historia” występują cztery rodzaje wpływów, fabularnie symbolizujących aktualną siłę frakcji pod danym względem:

- * wpływ polityczny – służy głównie do wykonywania akcji
- * wpływ naukowy – służy głównie do dobierania kart oraz opłacania niektórych kart
- * wpływ ekonomiczny – służy głównie do opłacania kart
- * wpływ kulturalny – zastępuje dowolny inny wpływ oraz generuje Punkty Zwycięstwa

W grze wpływy oznaczane są przez małe znaczniki umieszczone po odpowiedniej stronie karty frakcji (wskazanej przez ikonę danego wpływu).

Siła militarna

Na kartach może znajdować się ikona . Oznacza ona siłę militarną danej karty i służy do rozstrzygnięcia wyniku prowadzonych wojen.

Przebieg rundy

Każda runda podzielona jest na trzy fazy opisane poniżej. Gracze wykonują działania kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczynając od gracza, którego wydarzenie znajduje się na wierzchu stosu (w przypadku, gdy więcej niż jeden gracz wybrał do gry dane wydarzenie, pierwszego gracza w danej rundzie wybiera się losowo – na przykład rzucając kostką). Gracz, na którego obecnie przypada kolej wykonywania akcji w danej fazie nazywany jest **graczem aktywnym**.

Przebieg Rundy



1. Faza Rozpoczęcia
2. Faza Akcji
3. Faza Zakończenia
- [4]. Koniec epoki
- [5]. Koniec gry

1. Faza Rozpoczęcia



W fazie tej odznacza się wszystkie zaznaczone karty oraz przydziela początkowe znaczniki wpływów:

- każdy gracz dobiera tyle znaczników danego wpływu, ile wynosi liczba umieszczona na karcie frakcji;
- następnie dobiera znaczniki wpływów generowane przez posiadane ukończone zabytki oraz inne karty.

2. Faza Akcji

W fazie tej gracz aktywny może zagrywać karty lub uaktywniać zdolności kontrolowanych kart w grze poprzez wykorzystanie Akcji. Wykonanie każdej Akcji wymaga odrzucenia jednego znacznika wpływu (lub  (lub , który może zastępować dowolny inny wpływ) oraz poniesienia wszelkich dodatkowych kosztów (opisanych poniżej lub bezpośrednio na karcie). Koszt może być oczywiście opłacany wyłącznie przy użyciu własnych zasobów (kart, znaczników wpływów).

Koszt Akcji

Aby wykonać Akcję, należy odrzucić znacznik  albo  (który może zastępować dowolny inny wpływ).

Zaznaczanie i odznaczanie kart

Specjalnym rodzajem kosztu jest **zaznaczenie** karty. Karta zaznaczona jest oznaczana przez obrócenie jej o 90 stopni. Zaznaczona karta nie może być ponownie zaznaczona, dopóki nie zostanie wcześniej **odznaczona** (odwrócona z powrotem). Zaznaczona karta nie może być wybrana do ponownego zaznaczenia w celu poniesienia kosztu ani jako cel efektu, który zaznacza kartę bądź karty. Analogicznie karta odznaczona nie może być wybrana jako legalny cel efektu, który odznacza kartę bądź karty.

Akcją może być:

- zagranie z ręki karty postaci, symbolu lub zabytku;
- uaktywnienie zdolności specjalnej kontrolowanej karty w grze, o ile wymaga ona Akcji
- wykonanie jednej z **Akcji Domyślnych** opisanych niżej;

Rodzaje Akcji

- * zagranie z ręki karty postaci, symbolu albo zabytku
- * uaktywnienie zdolności karty w grze (zapis „Akcja: ...”)
- * Akcja Domyślna:
 - dobranie kart
 - wypowiedzenie wojny
 - rozbudowa Zabytku
 - aktywacja postaci
 - zmagania o wydarzenie

Pasowanie

Jeżeli gracz aktywny w swojej kolejce nie chce lub nie może wykonać Akcji, musi **spasować**, co oznacza, że nie będzie on wykonywać więcej żadnej Akcji do końca rundy (nadal może wykonywać działania lub zagrywać karty, o ile nie wymagają one wykonania Akcji).

Kolejny gracz

Po wykonaniu Akcji przez gracza aktywnego, graczem aktywnym staje się kolejny gracz.



Zagrywanie karty symbolu

Na karcie symbolu znajdują się następujące elementy:

1. Nazwa karty
2. Godło frakcji – w talii danej frakcji mogą znajdować się tylko karty symboli posiadające godło tej frakcji oraz symbole neutralne (bez żadnego godła)
3. Specjalne zasady
4. Tekst dodatkowy (informacyjny) – nie ma wpływu na grę

Po zagraniu i rozpatrzeniu karty symbolu trafia ona do stosu kart odrzuconych (chyba, że na karcie wyraźnie zaznaczono inaczej).

Zagrywanie karty postaci

Na karcie postaci znajdują się następujące elementy:

1. Nazwa karty
2. Godło frakcji, do której należy dana postać
3. Koszt
4. Wpływy – określa, ile i jakich znaczników przynosi dana postać w Aktywacji (patrz „Akcje Domyślne”)
5. Siła militarna
6. Wyznanie
7. Płeć
8. Słowa kluczowe
9. Specjalne zasady
10. Tekst dodatkowy (informacyjny) – nie ma wpływu na grę

Aby wprowadzić do gry z ręki kartę postaci należy ją zagrać, po czym odrzucić 1 znacznik albo jako koszt wykonania Akcji oraz w sumie tyle znaczników lub , ile wynosi **Koszt** karty (przedstawiony w jej lewym górnym rogu). Po wejściu do gry karta postaci pozostaje w niej do końca obecnej epoki (chyba, że na karcie wyraźnie zaznaczono inaczej).



Zagrywanie karty zabytku

Na karcie zabytku znajdują się następujące elementy:

1. Nazwa karty
2. Godło frakcji – określa, do której frakcji należy dany zabytek
3. Koszt
4. Koszt specjalny – (alternatywny Koszt w grach jednoepokowych)
5. Słowa kluczowe
6. Specjalne zasady (np. dodatkowe Punkty Zwycięstwa za ukończenie tego zabytku albo bonus militarny)



Oplacanie kosztu karty zabytku przebiega w odrobinę inny sposób niż karty postaci. Przede wszystkim koszt zabytku można opłacić nie tylko za pomocą znaczników wpływu (👁️) (oraz – tak jak innych kosztów – 🏰), ale także 🏰. Drugą różnicą jest możliwość opłacania kosztu „na raty” - kiedy zagrywamy kartę zabytku, kładziemy ją rewersem do góry (zakryta) i umieszczamy na niej wszystkie znaczniki (👁️, 🏰 oraz 🏰) wydane podczas tej Akcji na opłacenie kosztu. Jeżeli nie opłacimy w ten sposób pełnego kosztu zabytku, jest on **nieukończony** – nie przynosi on Punktów Zwycięstwa ani 🏰 co rundę, a jego specjalne zdolności nie działają. W kolejnych Akcjach (także w kolejnych rundach) możemy rozbudowywać nieukończony zabytek poprzez wydawanie znaczników (👁️, 🏰 oraz 🏰) (za każdym razem odrzucając także znacznik wpływu 🏰 lub 🏰 jako koszt wykonania Akcji) do momentu, aż na zabytku znajdzie się tyle znaczników, ile wynosi wartość Kosztu wydrukowana na jego karcie. W tym momencie zostaje on ukończony - karta jest odwracana awersem do góry (odkryta), wszystkie znaczniki znajdujące się na tej karcie są odrzucane i od tego momentu zaczynają działać wszystkie jej zdolności. W momencie wybudowania zabytku otrzymujemy również odpowiednią liczbę Punktów Zwycięstwa (zaznaczoną na karcie).

Każdy kontrolowany ukończony zabytek przynosi graczowi dodatkowy znacznik 🏰 na początku każdej rundy.

Gracz może posiadać w grze jednocześnie maksymalnie 5 ukończonych zabytków. W momencie, w którym ukończy szósty zabytek, musi odrzucić z gry jeden z zabytków ukończonych wcześniej.

Wystawianie zabytku

Koszt zabytku można opłacać zarówno wpływem (👁️), 🏰 jak i 🏰.

Zabytek można wystawić nie płacąc jego całego kosztu i rozbudowywać go później przy użyciu Akcji „Rozbudowa Zabytku”

Karta nieukończonego zabytku jest kładzona rewersem do góry (zakryta)





Po ukończeniu zabytku jego karta jest odwracana awersem do góry (odkryta) i działa do końca gry (nie epoki!)

Każdy kontrolowany ukończony zabytek przynosi 1 🏰 na początku każdej rundy




Gracz może kontrolować maksymalnie 5 ukończonych zabytków

Akcje Domyślne






W grze występuje kilka akcji domyślnych dostępnych zawsze dla każdego gracza. Są to:

- Dobranie kart – „**Akcja:** odrzucić X znaczników , aby dobrać X kart”
- Rozbudowa zabytku - „**Akcja:** przenieś na jeden ze swoich nieukończonych zabytków dowolną liczbę swoich znaczników ,  i/lub ”
- Aktywacja postaci - „**Akcja:** zaznacz jedną ze swoich postaci, aby dobrać odpowiednią liczbę znaczników wpływów opisanych na jej karcie”
- Wypowiedzenie wojny – opisane dokładniej poniżej
- Zmagania o wydarzenie – opisane dokładniej poniżej






Przykład 1:

Ania jako gracz aktywny może odrzucić 3  (oraz 1  albo 1  jako koszt wykonania Akcji), aby dobrać 3 karty.

Przykład 2:



Basia jako gracz aktywny może zaznaczyć kartę „Kazimierz III Wielki” (oraz odrzucić 1  albo 1  jako koszt wykonania Akcji), aby uzyskać 2 znaczniki , 1 znacznik  oraz 2 znaczniki .

Przykład 3:


Celina posiada nieukończony zabytek o koszcie 15, na którym znajduje się już 5 znaczników. Może ona jako gracz aktywny wykonać akcję rozbudowania zabytku czyli położyć na nim dowolną liczbę posiadanych znaczników ,  i/lub  (odrzucając 1  albo 1  jako koszt wykonania Akcji) i jeżeli na zabytku będzie znajdować się 15 znaczników, zostanie on ukończony.


Wypowiadanie wojny

Specjalnym rodzajem akcji domyślnej dostępnej dla każdego gracza jest wypowiedzenie wojny innemu graczowi. Wojna przebiega w następujących etapach:

1. Wskazanie przez gracza aktywnego innego gracza, któremu wypowiedziana będzie wojna (oraz opłacenie kosztu Akcji przez odrzucenie znacznika  lub 

2. Ustalenie wartości Ataku i Obrony

a) Gracz atakujący zaznacza dowolną liczbę swoich odznaczonych postaci. Początkowa wartość Ataku jest równa sumie wartości  tych postaci.

b) Gracz atakowany zaznacza dowolną liczbę swoich odznaczonych postaci. Początkowa wartość Obrony jest równa sumie wartości  tych postaci.

c) Wszyscy gracze kolejno, rozpoczynając od gracza atakującego, mogą modyfikować wartości Ataku i/lub Obrony poprzez zagrywanie kart symboli lub działanie kart znajdujących się w grze (na przykład ukończonych zabytków)

3. Porównanie zmodyfikowanych wartości Ataku i Obrony

a) Jeżeli zmodyfikowana wartość Ataku jest większa od zmodyfikowanej wartości Obrony, wojnę wygrał gracz atakujący;

b) Jeżeli zmodyfikowana wartość Obrony jest większa od zmodyfikowanej wartości Ataku, wojnę wygrał gracz atakowany;

c) Jeżeli zmodyfikowane wartości Ataku i Obrony są równe, wojna kończy się remisem i żaden gracz jej nie wygrywa.

4. Określenie poziomu żądań.

Bazowy poziom żądań jest równy różnicy między wartościami Ataku oraz Obrony, może być on również zmodyfikowany przez użycie lub zagranie kart. Po określeniu poziomu żądań, gracz wygrywający wojnę wybiera jeden z dwóch efektów:

a) gracz, który wygrał wojnę „zdobywa **Chwałę**”, czyli otrzymuje tyle Punktów Zwycięstwa, ile wyniósł poziom żądań.

b) gracz, który przegrywał wojnę musi „zaspokoić żądania” przez dowolną kombinację działań z poniższej listy:


- odrzucenie przez pokonanego gracza dowolnego znacznika wpływu = **1 żądanie**
- oddanie graczowi, który wygrał wojnę dowolnego znacznika wpływu = **2 żądania**
- odrzucenie z gry karty postaci pokonanego gracza o koszcie X lub mniej = **X żądań**

Wszystkie żądania muszą być zaspokojone, o ile jest to możliwe, nawet jeżeli wykonane działania byłyby w sumie „warte” więcej niż wynosił poziom żądań.

Etapy wojny


1. Wskazanie innego gracza oraz opłacenie kosztu Akcji
2. Ustalenie **Ataku** oraz **Obrony**

a) Bazowy **Atak** = suma  zaznaczonych atakujących postaci

b) Bazowy **Obrona** = suma  zaznaczonych atakowanych postaci

3. Określenie zwycięzcy oraz poziomu **żądań**


4. Zwycięzca wybiera:


a) zdobywa Chwałę, czyli otrzymuje tyle , ile wyniósł poziom żądań

b) pokonany gracz musi zaspokoić żądania:


- odrzucenie dowolnego wpływu = 1 żądanie
- oddanie dowolnego wpływu = 2 żądania
- odrzucenie postaci o koszcie X = X żądań

Przykład 1:




Ania wypowiedziała wojnę Basi. Ania zaznaczyła trzy postaci o wartościach : 2, 2 oraz 4.

Basia zaznaczyła dwie postaci o wartościach : 2 oraz 3. Atak Ani wynosi 8 a Obrona Basi wynosi 5.

wojnę wygrała Ania. Poziom żądań wyniósł $8-5=3$.

Ania decyduje, że zdobędzie Chwałę (3 ) zamiast kazać Basi zaspokoić 3 żądania.







Przykład 2:



Celina wygrała wojnę przeciwko Darii z poziomem żądań 2 i zdecydowała, że (zamiast otrzymać 2 ) woli, aby Daria zaspokoiła żądania. Daria nie posiada w grze żadnej postaci ani odznaczonych kart a jedynym znacznikiem wpływu, jaki posiada jest 1 . Daria nie może zdecydować, że odrzuci znacznik  (1 żądanie), gdyż nie zaspokoi w ten sposób pełnego poziomu żądań. Musi ten znacznik oddać Celinie (2 żądania).

Zmagania o wydarzenie

Jest to akcja, w której gracz próbuje zdobyć aktywne wydarzenie. W tym celu wybiera jedną ze swoich odznaczonych postaci, zaznacza ją a następnie określa **poziom zmagania**.

Na karcie wydarzenia znajdują się 3 sekcje zmagania, oznaczone kolejno jako „+5”, „+3” i „+1”. Mogą się w nich znajdować:


- nazwy kart
- nazwy słów kluczowych
- ikony , , ,  albo 
- ikona 

Określanie poziomu zmagania zaczyna się od porównania zaznaczonej postaci z treścią sekcji „+5”. Jeżeli w sekcji tej jest wyszczególniona nazwa tej postaci, dowolne z posiadanych przez nią słów kluczowych, ikona dowolnego wpływu, który przynosi ona podczas Aktywacji albo ikona  a postać ta posiada wartość  większą niż 0, poziom zmagania przy użyciu tej postaci wynosi 5. Jeżeli postać nie zostanie dopasowana do żadnego z warunków wymienionych w sekcji „+5”, porównuje się ją analogicznie z sekcją „+3”. W przypadku dopasowania postaci do tej sekcji, poziom zmagania wynosi 3. Jeżeli postać nie zostanie dopasowana i do tej sekcji, porównuje się ją analogicznie z sekcją „+1”. W przypadku dopasowania postaci do tej sekcji, poziom zmagania wynosi 1.



Po określeniu poziomu zmagania, gracz aktywny kładzie na swojej karcie frakcji tyle znaczników, ile wyniósł ten poziom.

Pod koniec rundy wydarzenie wygrywa ten gracz, na którego karcie frakcji znajduje się najwięcej znaczników zmagania. Jeżeli więcej niż jeden gracz posiada największą liczbę znaczników zmagania, nikt nie wygrywa danego wydarzenia (jest ono odrzucane z gry).

Po wygraniu wydarzenia gracz umieszcza je na stole wśród innych kontrolowanych przez siebie kart. Jest ono od tej pory traktowane jak inne kontrolowane przez niego karty z zastrzeżeniem, że w żaden sposób nie może on utracić nad nim kontroli na rzecz innego gracza.

O ile nie jest zapisane inaczej, każde zdobyte wydarzenie jest warte pod koniec gry **10 Punktów Zwycięstwa** .

4. Faza zakończenia

W fazie tej każdy gracz odrzuca wszystkie posiadane znaczniki  i za każdy z nich otrzymuje **1 Punkt Zwycięstwa** . Odrzucane są także wszystkie znaczniki zmagania ze wszystkich kart frakcji. Jeżeli w fazie wydarzeń tej rundy zostało rozpatrzone ostatnie wydarzenie z danej epoki, następuje Koniec epoki.

Koniec epoki

Kiedy następuje koniec epoki, gracze odrzucają z gry wszystkie kontrolowane karty frakcji, postaci, symboli, nieukończone karty zabytków oraz wszystkie posiadane znaczniki wpływów. Kontrolowane przez nich **ukończone** karty zabytków oraz zdobyte karty wydarzeń pozostają w grze. Następnie przechodzi się do przygotowania gry w kolejnej epoce. Po zakończeniu ostatniej epoki (trzeciej albo czwartej w zależności od formatu rozgrywki) następuje koniec gry.


Koniec gry

Gracz posiadający najwięcej Punktów Zwycięstwa wygrywa grę. Remis rozstrzygany jest kolejno przez:

- liczbę zdobytych wydarzeń
- liczbę posiadanych zabytków

Zmagania

W celu dopasowania postaci do sekcji zmagania sprawdzane są:

- nazwa tej postaci
- posiadane przez nią słowa kluczowe
- wpływy, które przynosi ona podczas Aktywacji
- wartość  tej postaci

Sprawdzamy kolejno sekcje „+5”, „+3” i „+1” i kładziemy na karcie frakcji tyle znaczników, ile wynosi wartość zmagania w pierwszej sekcji, do której możemy dopasować postać.


Przykład 1:

Aktywnym wydarzeniem jest „Bitwa pod Grunwaldem” z następującymi sekcjami zmagania:


+5: Władysław Jagiello, Ulrich von Jungingen

+3: Witold Kiejstutowicz, Dowódca

+1: 

Jeżeli w Zmaganiu o wydarzenie zostanie użyty Władysław Jagiello, kontrolujący go gracz położy na swojej karcie frakcji 5 znaczników. Jeżeli Akcję tę wykona dowolna postać ze słowem kluczowym Dowódca (albo Witold Kiejstutowicz), jej kontroler położy na swojej karcie frakcji 3 znaczniki. Akcję tę może również wykonać dowolna postać z wartością  większą niż 0, jej kontroler położy wówczas na swojej karcie frakcji 1 znacznik.

Zapamiętaj!

Każde zdobyte wydarzenie jest warte pod koniec gry **10** .

Każdy niewykorzystany znacznik  jest wart pod koniec rundy **1** .

Pozostałe zasady

Złota zasada gier karcianych

Jeśli treść karty stoi w sprzeczności z treścią tej instrukcji, ważniejszy jest zapis znajdujący się na karcie.

Srebrna zasada gier karcianych

Podczas gry może się zdarzyć, iż dana karta zmieni kontrolera. Nie oznacza to, że staje się on jej właścicielem. Po zakończeniu gry należy zwrócić wszystkie karty oryginalnym właścicielom.

Formaty rozgrywki

W grę „Historia” można grać na kilka różnych sposobów, zwanych „formatami”. Przed przystąpieniem do rozgrywki należy uzgodnić z innymi graczami, w jakim formacie odbędzie się dana gra:

1. Format „stary” – gra przebiega w trzech epokach: Starożytność, Średniowiecze, Nowożytność
2. Format „nowy” - gra przebiega w trzech epokach: Średniowiecze, Nowożytność, Współczesność
3. Format „rozszerzony” - gra przebiega w czterech epokach: Starożytność, Średniowiecze, Nowożytność, Współczesność
4. Format „epokowy” - gra przebiega w trzech różnych okresach jednej wybranej epoki:
 - a) Starożytność: I – epoka brązu, II – Czasy rzymskie, III – Czasy greckie
 - b) Średniowiecze: I – Wczesne średniowiecze, II – Pełne średniowiecze, III – Późne średniowiecze
 - c) Nowożytność: I – Renesans, II – Barok, III – Długi wiek XIX
 - d) Współczesność: I – Czasy międzywojenne, II – Druga wojna światowa, III – Czasy powojenne

Uwaga: w formacie epokowym wszystkie zasady niniejszej instrukcji odnoszące się do „epoki” odnoszą się do jednego z okresów historycznych danej epoki.