

"На первый взгляд экономика состоит из 2 миров: производства и потребления. Один - завершает и уничтожает, другой - обновляет и начинает заново... Но между ними скользит мир, узкий и бурный, как река, и, как другие, тотчас различаемый: обмен, торговля. Другими словами, рыночная экономика - несовершенная, непостоянная, но управляющая веками." Fernand Braudel, *Civilization and Capitalism, 15th-18th Centuries*, 1979.

## Pax Renaissance

- **Card Errata:** Ability for Duchy of Ferrara, Wolf of Rimini should read: "Venice can hold 2 white knights instead of 1."

## A. ОБЗОР PAX RENAISSANCE

### A1. Вступление

Как банкир Эпохи Ренессанса,<sup>1</sup> Вы будете спонсировать королей или республики, путешествия, присоединяться к тайным заговорам или развязывать джихад и инквизицию. Ваш выбор определит, шагнет ли Европа в светлую современную эру или останется в феодализме. 4 пути победы определяют курс Западной Цивилизации: будет она двигаться к империализму, торговой глобализации, искусству просвещения и науки или к религиозному тоталитаризму?<sup>2</sup>

- **Термины.** ПРОПИСНЫЕ термины определены в глоссарии. **Жирным** объясняемый термин.
- **Временная шкала.** Каждый ход - это период около 2 лет с 1460 по 1530 гг.
- **Буклет правил.** Правила разделены на 2 части: **последовательную** и **в алфавитном порядке**. Последовательные правила описывают процессы, составлены в привычном для игр порядке: компоненты (B), подготовка (C), ход игры (D), действия (E), операции (F), торговля (G), разовый эффект (H - K) и победа (L). Хотя они и полезны для понимания игры, но не исчерпывающие без игровых терминов. Эти термины и другие детали перечислены в алфавитном порядке в **глоссарии**, где они сделаны в виде справочника для легкого поиска во время игры и не захламляют последовательные правила ненужными мелочами.
- **Золотое правило.** Если текст на карте противоречит этим правилам, тогда карта имеет приоритет. Если текст в памятке противоречит этим правилам, то правила имеют приоритет.

### A2. Обзор игры

Игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход выберите 2 *действия* (E1 - E6), а затем выполните *обновление рынка* (D2).

- **Действия.** Вы можете *купить* карту рынка, добавив ее на руку, *сыграть* карту с руки в ряд карт перед Вами (Ваша **Зона**), *продать* карту, *выполнить* операции карт с восточной либо с западной стороны Вашей Зоны, сбросить карту рынка, лежащую лицом вниз, для стимулирования экономики *торговлей* или *заявить о победе*. Обратите внимание, что Вы должны выполнить хотя бы одно из двух действий.
- **Сыграть карту.** Вы можете поставить указанного Агента карты в указанную Местность. Если Вы ставите Агента в город или на границу поля, он должен заменить любую Фишку, которая здесь находится (E2.2).
- **Разовый эффект.** Карты с **иконкой бомбы** дают разовый эффект, который может изменить торговый путь или ослабить и захватить Империю. Подробнее - в коронации (I), заговорах (J1), крестьянских восстаниях (J2), религиозных войнах (K1) или смене торговли (H1).
- **Торговля.** Открывая торговлю, Сбросьте карту лицом вниз с западного или восточного Рынка. Так начинается *путешествие* (G2), в котором *распределяется прибыль* (G3) и формируется *Таможня*

<sup>1</sup> БАНКИРЫ РЕНЕССАНСА, что Вы знаете о них? Что они были жадные, алчные и сказочно богаты? Что они подкупали кайзеров и королей? Что Вы не знаете, так то, что они были первыми капиталистами, первыми, кто противостоял тирании властителей. Победив средневековый феодализм, они направили Западный Мир из тьмы веков в мир Боингов 747, небоскребов и Кока-Колы. Это основной тезис игры.

<sup>2</sup> ВАЖНОСТЬ ИСТОРИИ. Сегодня интеллектуалы и профессора обычно называют Ренессанс неуместной и евроцентристской иллюзией прогресса. Они говорят, что "история пишется победителями", называют все знания "культурно предвзятыми" и всю правду - "субъективной". Платон бы гордился. Мало кто знает, но учащиеся находят историю неуместной - зачем терять время, заучивая даты и битвы, если знания и смысл их не важны? Но история уместна для кого-то. Кто-то сможет понять другое время и культуру. Западный путь развития, заменяющий крепостное право, - это хорошо. Рекомендуем книгу "The Swerve, How The World Became Modern" Стивена Гринблатта (2012).

(G4) по мере движения по Торговому Пути на запад или восток. Если прибыли немного, то путешествие будет коротким (G5).<sup>3</sup>

### A3. Цель игры

Ближе к концу двух колод Вы найдете по 2 одинаковых карты **Кометы**. Если Вы купите 1 из них на Рынке, Вы сразу выбираете 1 из 4 карт победы (религия, империализм, глобализация или Ренессанс) и делаете ее активной. Теперь игрок в свой ход может выполнить действие, чтобы объявить о победе, если он выполняет условия этой карты победы. **См. Часть L.**

## V. КОМПОНЕНТЫ

### V1. Состав игры

- **120 Карт.** 35 карт востока, 57 карт запада, 10 Империй, 10 Территорий, 4 Игрока, 4 Победы.
- **40 Кубиков.** По 10 Пешек каждого цвета для четырех игроков (желтый, оранжевый, зеленый, синий).
- **15 Слонов.** по 5 шахматных слонов каждого из цветов религий (белый, черный, красный).
- **24 Цилиндра.** 10 белых, 7 черных и 7 красных цилиндров представляют Ладей.
- **24 Коня.** 10 белых, 7 черных и 7 красных всадников представляют Коней.
- **37 Диска Флоринов.** 33 желтых диска ценностью по 1 Флорину и 4 красных диска в 5 Флоринов.<sup>4</sup>
- **3 Диска Банкротства.** 1 белый и 2 черных диска, показывающих обанкротившуюся Эмпорию.
  - a. **Расширение.** 60 карт расширения, подробнее [www.sierra-madre-games.eu](http://www.sierra-madre-games.eu). **См. Часть M.**
  - b. **5 промо карт также доступны для покупки на boardgamegeekstore.com**
  - c. **5 промо карт также появятся в испанском издании 2020 г.**

### V2. Карты игроков

Вы начинаете игру с 1 из 4 карт игроков (C2) в Вашей Зоне. Памятка игрока на оборотной стороне.

### V3. Империи

В колоде империй 10 двусторонних карт, которые представляют **Империи**. Одна сторона (корона) - Король, другая (свиток) - **Республика**. В игре Империя представлена Королем или Республикой в зависимости от того, какой стороной лежит карта. Завладев Империей *разовым эффектом* (E2), *голосованием* (F6) или *кампанией* (F9), положите ее в Вашу Зону стороной Короля вверх.

- Могут присутствовать Иконки Операции и Престижа, (описаны в **Части F** и **V4**).

### V4. Карты Зоны

**Карты зоны** запада и востока представляют персонажей, которые жили в Европе с 1460 по 1530 гг. На этих картах обозначены следующие элементы сверху вниз:

- **Агенты.** Количество фишек Агентов и их цвет религии. Эти Фишки кладутся, когда Вы *играете* карту в свою Зону (E2). Если Агент - это кубик 4 цветов, то положите кубик своего цвета.
- **Шахматные Фигуры.** Иконка показывает, какая это карта: Король (V3), Королева, Конь, Ладья, Пират, Слон, Пешка или (только для расширения) Витрувианский Человек (т.-е. полимат).<sup>5</sup>

<sup>3</sup> РЕНЕССАНС. "Чтобы возник Ренессанс, потребовалось больше, чем возрождение древности...нужны были деньги - немного денег буржуа: прибыль умелых управленцев и низкооплачиваемых рабочих; от опасных путешествий на Восток и трудных переходов через Альпы, чтобы купить товары дешево и продать дорого; от точных расчетов, инвестиций, займов; процентов и дивидендов, накопленных, когда уже хватает трат на плотские утехы, подкуп сената и сеньоров, чтобы заплатить Микеланджело или Тициану, чтобы превратить богатство в красоту, чтобы окутать состояние дыханием искусства. Деньги - основа всех цивилизаций...Сомневаясь в догматах церкви, не боясь ада и видя духовенство таким же эпикурейским, как и мирским, образованные итальянцы преодолели интеллектуальные и этические ограничения, их освобожденные чувства получили смелое наслаждение в каждом воплощении красоты в женщине, мужчине и искусстве ..." Will Durant, 1953

<sup>4</sup> РЕСПУБЛИКА ФЛОРЕНЦИЯ существовала уже более века, когда впервые начала чеканить Флорины в 1252 г. Эта монета снова ввела золотой стандарт, и репутация флорентийских банков быстро сделала Флорин основной торговой монетой в Европе. Республика стала местом рождения банков, капитала и Ренессанса. В отличие от других валют Флорин никогда не обесценивался (смесью золота с металлами или игрой с пропорциями золота и серебра)- обычной формой скрытого налогообложения. Единственным сравнимым по такому консерватизму в чеканке регионом в Европе была Англия, где сильный парламент сдерживал алчность монархов.

<sup>5</sup> СИЛА ПРОТИВ УБЕЖДЕНИЯ. Как и в других играх серии Pax, карты и Фишки разделены на два общественных класса: агенты убеждения и агенты силы. Агенты убеждения (крестьяне, торговцы, рабы) - это пешки. Они не обладают властью, но получают средства к существованию через свободный обмен с другими, предлагая товары и услуги. Агенты силы (короли, правящая

- **Престиж.** На некоторых картах в верхнем правом углу есть овальная Иконка Престижа, относящаяся к одному из пути победы.
- **Ряд Операций.** Возможные Операции карты.
- **Способности.** На некоторых картах указаны ее Способности. В отличие от Операций они активны даже тогда, когда не активированы Операции запада или востока.
- **Разовый Эффект.** Иконка бомбы показывает разовый эффект карты - смену торговли, коронацию, заговор, крестьянский бунт, крестовый поход, реформацию или джихад.
- **Местность.** Агенты размещаются в указанной местности: либо в Город на Карте Поля (Конь или Ладья), на Границу Карты Поля (Пешка или Пират) или на карту Зоны с указанной местностью (Слон). См. E2.2 о размещении и глоссарий - о местности.
- **Восток/Запад.** Все карты относятся к восточной или западной философии.<sup>6</sup> Восточные карты можно получить только в восточном ряду рынка, западные - в западном.<sup>7</sup>

## В5. Карты Поля

В игре 10 двусторонних карт поля. Они формируют карту Европы и Средиземноморья из 10 Империй. На одной стороне - стартовое средневековое государство с Городами различных Религий.<sup>8</sup> На другой - Теократия с большой иконкой религии. 2 карты территории (Папское Государство и Мамлюки) начинают с Теократии, а затем переворачиваются на другую Теократию.

- **Название.** Название Империи посередине карты. На стартовой стороне рядом с названием есть маленький символ распятия, креста или полумесяца, показывая, какая религия будет на другой (теократической) стороне карты, если ее перевернуть.
- **Города и Торговые Пути.** Города - это иконки Коней или Ладьи; каждый имеет свой цвет (Религию). **Столица** указана ПРОПИСНЫМИ буквами. Белые и черные линии - **Торговые Пути**, идущие из стартового Эмпориума (окруженного звездой) до своего конца (стрелки).
- **Концессии.** Это кубики на **Границах** между 2 картами поля. 4 стартовые Концессии - с эмблемами игроков в Лиссабоне, Флоренции, Аугсбурге и Александрии. Каждый игрок начинает партию с 1 своим кубиком в промежутке между указанными картами поля.
- **Эмпориум.** Город, окруженный 20-тиконечной звездой, называется **Эмпориум**. Два из них (Острова пряностей и Требизонд) белые, а три (Тана, Новгород и Тимбукту) - черные. **Важно:** Одновременно в игре могут быть только один белый и один черный Эмпориум (т.е. без диска банкротства). **Эмпориум** с диском - не в игре, не получает Таможенных платежей, в него нельзя сыграть Агента. Если из-за смены торговли в Эмпориуме размещается диск, то все Фишки в нем

---

аристократия, пираты) - оставшиеся шахматные фигуры. У них есть мечи и армии, чтобы навязывать сделки и обмен. Правительство - это агентство с монополией на силу, что включает правительственных чиновников, визирей, инквизиторов, сборщиков налогов и воинов.

<sup>6</sup> ВОСТОЧНО-ЗАПАДНАЯ ДИХОТОМИЯ. Сегодня отличия востока и запада отчетливо видны в направленных внутрь религии и медицине Востока в отличие от направленного вовне Запада. Сегодня восточная философия заявляет, что сознание контролирует бытие, и истинное знание приходит изнутри, минуя внешний мир. Западная мысль придерживается противоположного, что сознание - это часть бытия, и что знание бытия приходит из изучения внешнего мира. Восточные доктора используют медитацию, акупунктуру и оккультные методы, чтобы отыскать "внутреннюю энергию" самоисцеления, что резко контрастирует с микроскопами, рентгеном и хирургией западной медицины. "Разум над материей" против "Последнее слово за природой". Это разделение отчетливее в сегодняшнем мире антизападных террористов-самоубийц, но в средние века именно исламский мир был более "западным" в вопросах философии, пока Европа утопала в мистицизме. Ренессанс играет фундаментальную роль в изменении мышления.

<sup>7</sup> ЗАПАД в настоящее время относится не к географическому местоположению, а к философскому и культурному положению. Западные люди и народы - это те, которые существенно (если не полностью) охватывают и поддерживают определенные ценности Просвещения, в том числе: принцип, согласно которому разум (т.е. наблюдение и логика) является средством познания человека; принцип, что люди имеют моральное право на жизнь, свободу и стремление к счастью; и принцип, что политическая свобода, включая свободу совести и выражения мнений, имеет важное значение для цивилизованного общества. Craig Biddle 2016.

<sup>8</sup> СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ФЕОДАЛИЗМ в начале игры правил уже тысячу лет и мог бы править еще тысячу. Лорд в своем замке был как микро правительство, наблюдающее за крепостными на полях. Крепостные, мало отличимые от рабов, были привязаны к земле законом и являлись собственностью лорда. У них не было и надежды, что их сыновья будут жить лучше. Те, кто говорит, что деньги - корень всего зла, должны понимать, что капитала в средневековье не было. Лишь некоторые лорды и еще меньше крепостных видели металлические деньги. Велась бесконечные войны между феодалами-соседями, боровшимися за единственный актив - землю. Освобождение от феодализма пришло с неожиданной стороны, без мечей и власти: от торговцев и банкиров.

Репрессируются.<sup>9</sup>

## В6. Карты Кометы и Победы

4 карты Кометы замешаны с 12 последними картами обеих колод при подготовке (С5). 4 карты Победы лежат лицом вниз (неактивны) в общей зоне. Одна карта переворачивается на активную сторону при покупке Кометы. Когда игрок выбирает *действие победы* (Е6) и выполняет условия активной карты победы, игра заканчивается, и он становится победителем.

# С. ПОДГОТОВКА

## С1. Создание карты поля

Разложите 10 стартовых карт поля в 2 ряда по 5 карт. На каждой карте изображена империя: Англия, Франция, Св. Римская Империя (РИ), Венгрия и Византия на севере; Португалия, Арагон, Папское государство (ПГ), Османская Империя (ОИ) и Мамлюки на юге. 8 карт лежат на стороне Средневековья (не Теократия). Папское Государство и Мамлюки начинают с Католической и Исламской Теократии соответственно, на другой стороне карт - противоположные Теократии.

- Оставьте небольшое пространство (1 см) между картами. Эти промежутки - **Границы**, они используются для размещения Концессий или Пиратов.
- **Закрытый Эмпориум**. Положите черные диски на Тимбукту и Новгород, белый диск - на Острова Пряностей. *Эмпориум* (В5) не в игре и не может принимать Фишки пока диск с него не переместится в другой Эмпориум *Разовым Эффектом смены торговли* (Н1).

## С2. Игроки

Каждый игрок получает случайную **Карту Игрока**. Цвет игрока также виден на цвете фона щита игрока.

До 4-х игроков могут играть следующими банками:

- Банк Фуггеров:<sup>10</sup> Оранжевые кубики (стартовая Концессия: Аугсбург, между Францией и РИ)
- Банк Медичи:<sup>11</sup> Желтые кубики (стартовая Концессия: Флоренция, между Арагоном и ПГ)
- Банк Кёр:<sup>12</sup> Синие кубики (стартовая Концессия: Александрия, между ОИ и Мамлюками)
- Банк Марчиони:<sup>13</sup> Зеленые кубики (Концессия: Лиссабон, между Англией и Португалией)

## С3. Зоны Игроков

<sup>9</sup> БАНКОВСКОЕ ДЕЛО стимулировало экономику за счет кредитования, взносов и высоко рискованной торговли. Хотя кредитование часто привлекало основное внимание, роль банков в обеспечении взносов и высоко рискованной торговли не менее существенна. Итальянские банкиры обналичивали чеки, выпускали аккредитивы, принимали товары в залог. Флорентийские банкиры изобрели двойную бухгалтерию (примерно с 1382), письменные векселя и страхование путешествий. Флорентийский валютный курс (около 10%) зафиксировал курс всех валют в Европе. Meir Kohn, 1999

<sup>10</sup> ЯКОБ ФУГГЕР финансировал технологии плавки, увеличив производство серебра в 5 раз. Он владел шахтами меди и серебра в Тироле, Венгрии и Силезии и шахтами ртути в Испании. Его банк спонсировал "Папу- гуманиста" (Льва X) и после 1508 г. получил право чеканки папских монет. Он ссужал суммы императору РИ Максимилиану I (не были возвращены), обеспечил избрание в 1519 г. Карла V, подкупом выборщиков. Его банк получил большую часть активов Медичи до своего падения из-за грабежей Габсбургов в 1557 г.

<sup>11</sup> КОСИМО ДЕ МЕДИЧИ будучи богатым и влиятельным, никогда не вступал имел отношения к политике или не пользовался силой оружия. Поддерживавший флорентийских художников и ученых. Его ошибочно называли "фактическим" правителем Флоренции 1415-64 гг. Но в эту половину столетия он не был публичным, оставаясь богатым и уважаемым управляющим (хотя внес вклад в усиление и защиту). Его мнение учитывали в Синьории (флорентийском правящем совете гильдий), но совет держал последнее слово в конституциональной интерпретации Флорентийской Республики и, будучи выкупленным конкурирующими банками, дважды арестовывали выслали его. Он подчинялся, т.к. у него не было армии. Его сын, Лоренцо Великолепный, продолжил дело отца, едва уцелев после покушения в 1478 г. В 1494 г. Медичи изгнали из Флоренции на 18 лет, их банк был сожжен толпой, подстрекаемой Папой и безумным монахом Савонаролой.

<sup>12</sup> ЖАК КЁР чем-то напоминал Лоуренса Аравийского. Великий французский торговец начал торговлю пряностями с Левантом. Он владел флотом галер, складом в Монпелье и банками в Барселоне, Авиньоне, Лионе, Париже, Руане, Брюгге и Леванте. Для финансирования вторжения Карла VII в Нормандию в ходе Столетней Войны Жака вызвали в Париж, произвели в рыцари и сделали мастером над монетой. Но в 1451 г. Карл приказал арестовать его по сфабрикованным обвинениям и конфисковал все, что тот имел. Двумя годами позже Жак сбежал, ускользнул от своих преследователей, и вновь начал свою карьеру в Риме.

<sup>13</sup> СЕМЬЯ МАРЧИОНИ перевозили рабов, по большей части, женщин, из Каффы в Крыму для работы прислужгой. После захвата Каффы турками в 1475 г. семья отослала Бартоломео в Лиссабон для работы в зарождающейся Западноафриканской торговле рабами. Начав клерком в Банке Камбини во Флоренции, вскоре он становится богатейшим португальским банкиром и торговцем рабами из Африки. Даже после банкротства банка Камбини в 1482 г. Бартоломео Марчиони поддерживал аренду дельты реки Нигер и финансировал путешествия Веспуччи и Васко Да Гамы. В 1518 г. один из его сыновей уехал в Индию.

Каждый игрок кладет свою карту игрока перед собой, начиная свою **Зону**. Справа будут лежать карты Зоны востока, слева - карты Зоны запада.

- **Кубики.** Игроки получают по 10 кубиков своего цвета и кладут их рядом с картой игрока.
- **Стартовая Концессия.** Положите по 1 кубик на карты поля на Границы, где указана эмблема банка (см. коробку и карту игрока).

#### С4. Стартовые Фишки

Положите 1 Фишку указанного цвета и формы в каждую **столицу**. Название столицы написано ПРОПИСНЫМИ буквами. Другие города остаются пустыми. См. карту на предыдущей странице. Константинополь начинает с 3 Фишками (2 черных Коня и черная Ладья).

#### С5. Подготовка колод Востока и Запада

Разделите карты на две колоды - востока и запада.

- **Колода Востока.** Возьмите 12 карт востока лицом вниз и замешайте к ним 2 карты Комет востока. Сверху этих 14 карт добавьте по 4 любые карты востока на игрока в партии (т.е. для игры втроем добавьте 12 карт, в сумме будет 26 карт). **Колода востока** сформирована.
- **Колода Запада.** Сделайте также для колоды запада, добавив 2 карты Комет запада. Положите ее ниже колоды Востока.
- **Вариант подготовки “Астрология”:** В частях Подготовка и Обновление Рынка положите верхнюю карту каждой колоды лицом вверх, видимой, но не доступной для покупки. Этот вариант позволяет игрокам “видеть будущее”.

#### С6. Рынок, Империи и Карты Победы

- **Рынок.** Откройте 6 карт колоды востока и сформируйте ряд слева от колоды, дальнюю от колоды карту переверните лицом вниз. То же самое сделайте для колоды запада. Эти две карты лицом вниз представляют торговлю востока и запада (**Часть G**).
- **Империи.** 10 карт Империи положите в стопку около рынка. Игроки могут просмотреть эти карты в любое время. *Alternately, place each of the ten Empires adjacent to its map card: five northern Empires just above their corresponding map card, and the five southern Empires just south of their corresponding map card. This arrangement has the advantage that players can see which empires are available.*
- **Карты Победы.** 4 карты Победы лежат друг рядом с другом на своей неактивной стороне.

#### С7. Стартовые Флорины

Определите первого игрока. Если Банк Фуггера (оранжевый) в игре, то этот игрок всегда первый.<sup>14</sup> 1-й игрок получает 3 Флорина (3 желтых диска), 2-й (по часовой стрелке) = 4 Флорина, 3-й = 5 Флоринов и 4-й = 6 Флоринов.

- Оставшиеся Флорины образуют запас, который называют **Китай**.
- Теперь 1-й игрок делает свой ход.

---

<sup>14</sup> БАНКОВСКОЕ ДЕЛО как и Ренессанс родилось в Италии. Итальянские банки доминировали до 1480 г., когда Фуггер и другие немецкие банки возникли в свободных городах Аугсбурга и Нюрнберга. Хотя немецкие банки были освобождены от папских запретов на ростовщичество, от которых страдали итальянские банки, они значительно отставали от итальянских банков в методах ведения бухгалтерии



## D. ХОД ИГРЫ

### D1. Фаза Действий

В свой ход выполните 2 действия (Часть E), выбирая из списка ниже. Их можно выполнять в любом порядке. Первые 3 можно выполнить дважды за ход, остальные - только 1 раз:

1. **Купить Карту на Рынке (E1).** Заплатив Флорины на рынок, возьмите в руку открытую карту.
2. **Сыграть Карту с Руки (E2).** Сыграйте карту с руки в свою Зону и дополнительно можете ввести Фишки Агентов (Слонов, Коней, Ладей или Пешек) на карту поля или в Зону. Если на карте есть разовый эффект (бомба) и Вы используете его, то см. **Части H, I, J, K.**
3. **Продать Карту (E3).** Сбросьте 1 карту с руки или из Зоны и получите 2 Флорина из Китая.
4. **Выполнить Восточные Операции (E4).** С каждой карты Вашей восточной Зоны можно выполнить одну из указанных Операций. Это действие можно выполнить только раз в ход.
5. **Выполнить Западные Операции (E4).** То же, но только с западной Зоной.
6. **Начать Торговлю на Востоке (E5).** Сбросив с восточного рынка карту лицом вниз, Вы двигаетесь по черному Торговому Пути. По дороге владельцы Концессий получают выплаты, Империи создают Таможни. Это действие можно выполнить только раз в ход. См. **Часть G.**
7. **Начать Торговлю на Западе (E5).** То же, что и восточная, но по белому Торговому Пути.
8. **Заявить о Победе (E6).** Вы побеждаете в игре, если выполняете условия **Части L.**

**Расширение:** некоторые карты расширения (например, x38, x5) позволяют выполнять восточные или западные операции, не тратя ваше одно из двух доступных действий. Тем не менее, восточные или западные операции все еще могут выполняться только один раз в ход в D1.

### D2. Фаза Обновления Рынка

Если на Рынке есть пустые области после того, как вы выполнили 2 действия, то сдвиньте все карты на рынке (вместе с Флоринами на них) до крайней левой пустой ячейки в ряду рынка. Откройте новые карты и заполните пустые позиции рынка, чтобы в каждом ряду вновь было 6 карт. Для этого возьмите карты из колод запада или востока и кладите их, начиная с крайней левой пустой позиции. Переверните крайние левые карты (в колонке стоимостью ноль) обоих рядов лицом вниз на сторону торговли. Эти карты

больше нельзя купить, их исторические персонажи увядают в неизвестности без финансовой поддержки.

- **Если одна из колод закончилась (востока или запада)**, начните брать карты из другой. Так карты запада попадут на рынок востока, и наоборот. Смотрите победу Патронажем (L2), если обе колоды закончились.
- **Продолжите игру по часовой стрелке:** начинается фаза действий другого игрока.

## Е. ДЕЙСТВИЯ

### Е1. Купить Карту Рынка<sup>15</sup>

Купите карту рынка и добавьте ее в свою руку.

- **Размер Руки.** Вы не можете добавить карту на руку, если у Вас на руке уже 2 карты. Если Размер Руки превышен, вы должны немедленно сбросить (не в конце своего хода). Купленные карты Комет и Торговли сбрасываются и не идут в руку. Если Вы превысили предел, то Вы должны сбросить лишние карты.
- **Стоимость.** Цена карты зависит от ее положения на рынке. 1-я открытая карта рынка (справа от карты торговли) стоит 1 Флорин, следующая - 2 Флорина, затем 3 Флорина и т.д. Заплатите эту цену, положив по 1 Флорину на каждую карту в том же ряду слева от карты, которую Вы покупаете. Вы можете взять карту лицом вниз (бесплатно), начав Торговлю (см. действие Е5).
- Если ячейка рынка пуста, положите Флорин на карту в этой колонке, но в другом ряду. (Эта ситуация может возникнуть, если Вы покупаете 2 карты в одном ходу.)
- Возьмите лежащие на купленной карте монеты (их нельзя потратить для покупки этой карты).
- Если по какой-то причине Вы положили на карту рынка Флорин, в этот ход эту карту Вы купить не сможете (но Вы можете начать *торговлю*, см. Е5).
- Если Вы купили карту Кометы, то она сразу разыгрывается, см. L1.

*Пример:* Вы покупаете 4-ю карту слева на рынке, потратив 3 Флорина. Положите 1-й Флорин на крайнюю левую карту (см. ниже), 2-й - на следующую карту правее и последний Флорин на другую карту правее. Хотя на карте, которую Вы покупаете, лежит 2 Флорина, Вы не можете их потратить для покупки своей карты. Вы берете эту карту на руку и 2 Флорина.

### Е2. Сыграть Карту с Руки и Разместить Агентов

Положите карту востока справа Вашей Зоны или карту запада слева (рядом с другими картами). Если на карте есть **иконка бомбы**,<sup>16</sup> то во первых решите, применять эффект (1) или нет (2).

**1. Применяете Разовый Эффект.** Если разовый эффект - это гражданская война или война религий, Агенты карты Ладья (включая пиратов), Конь или Пешка могут выполнять функцию атакующих в Битве (см. **Часть J** - заговор или крестьянский бунт, или **Часть K** - крестовый поход, реформация или джихад). Если среди Агентов остаются выжившие, они **побеждают**, что приводит к Смене Режима. При других эффектах (смена торговли и коронация) Битвы нет, и Вы выводите Агентов не как атакующих (см. ниже Е2.2). Агенты карты, которые не могут атаковать (например Слон), могут быть размещены после Битвы согласно Е2.2.

*Пример (бунт):* Вы играете карту *Flanders Guilds* (Агент - Пешка, местность - Франция) - происходит бунт. Агент карты - Пешка - единственный атакующий, см. J2. Бунтари побеждают, т.к. нет Правящего Класса, который мог бы защититься. Французская Империя еще в колоде, поэтому Вы кладете ее в свою зону Запада. Эта Смена Режима позволяет Вам поставить еще одну Пешку; теперь у Вас 2 Концессии на двух разных границах Францией.

**2. Не Применяете Разовый Эффект.** Если Вы решили не применять разовый эффект (или его нет), размещение Фишек Агентов не обязательно. Вы можете разместить их все, несколько или ни одной. Если

<sup>15</sup> РЕГИОН СЕВЕРНОЙ ИТАЛИИ был развит более других европейских регионов за исключением Фландрии. Здесь никогда полностью не царствовал феодализм, но подчинил своих вельмож городам и купечеству. Столетия капиталистический город-государство Флоренция был культурной столицей мира. Will Durant, 1953

<sup>16</sup> ИКОНКА БОМБЫ по существу гранаты Ренессанса. Первые кованые из металла модели появились в Европе в 1467.

размещаете, то берите в количестве и цвете, указанном на Карте или Зоны согласно пунктам ниже.

- **Разместить Слона.** Поставьте на сыгранную карту Зоны. Но также Вы можете поставить на любую карту Зоны (даже Зоны соперника), если имеет ту же местность, что и на сыгранной карте (Смотри «Местность» в глоссарии). Если ставите на карту с Фишкой, примените *Правило Вормсского рейхстага* или *Правило Примирения (F1)*.
- **Разместить Ладей или Коней.** Положите их в любой Город на указанной Карте Поля. Если выбрали Город с Фишкой, Репрессируете ее и заплатите 1 Флорин за каждую репрессированную Фишку. Новый Агент даже может Репрессировать Фишку того же типа и цвета, что и он сам. **Важно:** При розыгрыше карты и размещении Фишки, иконка города (Ладья или Конь) не имеет значения! В Константинополе может быть до 3-х Фишек.
- **Пиратская Ладья.** Положите Ладью указанного цвета как **Пирата** на одну из морских границ, окружающих указанную карту поля. **Морская граница** - та, которую пересекает активный или неактивный Торговый Путь. Если здесь уже есть Фишка (Концессия или Пират), она уничтожается бесплатно.
- **Пешка.** Положите 1 кубик своего цвета на любую Границу, окружающую указанную карту поля. Если она занята Концессией, заплатите 1 Флорин, чтобы Репрессировать ее (см. Глоссарий). Нельзя положить кубик на Границу, занятую Пиратом. Вы можете положить кубик на не морскую Границу.
- **Смотри Управление Фишками** в глоссарии, если у вас не осталось Фишек.
- **"Бей своих".** Вы можете сыграть Разовый Эффект или Операцию на свои карты или Фишки. Это иногда полезно, чтобы получить Репрессированные Фишки для проведения победоносной Гражданской войны или свержения своего Короля для провозглашения Республики.

*Пример (без эффекта): Вы играете карту гильдий Фландрии как и в предыдущем примере, но не выполняете эффект. Вы ставите свою Пешку на Границу как концессию. Восточная граница занята соперником, и Вы не хотите тратить Флорин, чтобы Репрессировать ее. Вы строите концессию на пустой границе: западная и южная границы открыты, но южная не находится на Торговом Пути и не будет прибыльной. Вы решаете положить кубик на западную границу.*

### Е3. Продать Карту<sup>17</sup>

Сбросьте карту и получите 2 Флорина из Китая. Карту можно продать с Руки или из Вашей Зоны. Если из Зоны, сбросьте с этой карты всех Вассалов и Фишки на продаваемой карте. Коронованная пара (I1) должна быть продана вместе, за 4 Флорина. См. "Сбросить" в Глоссарии.

### Е4. Выполнить Операции (Восток и Запад отдельные действия)

Если Вы активируете Операции востока как свое действие, Вы выполняете по одной Операции каждой карте в Вашей Зоне востока. То же и для запада. Каждая карта используется только раз и только одна иконка Операции (даже если их больше). См. **Часть F** Операции Зоны.

- **Порядок.** Вы можете выполнять Операции в любом порядке. Вы можете выполнить Операции на картах, приобретенных в результате Операций (например, кампании), пока она находится в подходящей (восток или запад) Зоне.
- **Цель Операции.** Вы можете провести Операцию против целей, указанных в иконке Операции (см. оборот карты игрока). Целью может быть Флорины на рынке (коммерция), карта Зоны (казнь или голосование), Фишка на карте Зоны (инквизитор) или Карте Поля (репрессии, налоги или любая из

---

<sup>17</sup> ПРОДАТЬ означает прибыль с внутреннего долгового рынка. Ранние банкиры, такие как Джованни ди Биччи де Медичи, сделали состояние на мелких инвесторах. Они предлагали награду инвестору, выдавая кредит торговцу или ремесленнику, делая записи в книгах учета расходов. Фермеры и крестьяне в неурожай могли поправить положение банковским займом. Например, когда парша снизила приплод овец до нуля в Англии, пастухи были разорены, английские экспортеры шерсти не смогли бы достичь такого уровня без вливаний итальянского капитала. Такие займы были надежны и прибыльны, т.к. инфраструктура была неотделима от земли.

трех военных операций).

- **Местность "Запад" или "Восток"**. См. "Местность" в Глоссарии.
- **Местность Цели**. Для Операций Репрессий, Налогов, Корсара и Осады цель - Фишки на Карте Поля, совпадающей с Местностью активной карты (см. Глоссарий). (Помните, что расположение Концессии или Пирата - обе карты, с которыми она граничит.) Для Кампании цель должна быть Соседней с Местностью активной карты. Для Казни цель - карта с той же Местностью, что и активная карта. Для Инквизитора, Коммерции и Голосования Местность не важна.
- **Цель "Бей своих"**. Можете выбрать целью свои карты Зоны или Фишки (например, Репрессировать свою Пешку, чтобы получить Флорин, избежать налогов и/или подпитать будущую гражданскую войну). Если *операция голосования (F6)* против Вашего Короля успешна, то создается Республика. Вы можете использовать Операцию, указанную на новой Республике (поскольку карта еще не использовалась для Операций).

**Часто забываемое правило:** После розыгрыша карты, Агент независим друг от друга. Карты и Фишки не зависят друг от друга. Если Ваша цель – карта находящаяся в Зоне, то размещенные на ней Фишки Агентов, когда карта была выложена в Зону не подвержены влиянию. Если Ваша цель - Фишки Агентов, то это не влияет на карту, которая создала этих Агентов. Не требуется следить, какие карты вводят Агентов.

**Пример:** У Вас 2 соседние карты с операцией коммерции в Зоне запада, но одна из них подавлена красным Слоном (см. ниже). У Вас также есть карта Слона с операцией инквизитора (F1) для красного Слона. Вы активируете западную Зону. Сначала выполняете коммерцию с неподавленной карты, затем инквизитора - и передвигаете Слона на соседнюю карту коммерции, наконец, выполняете 2-ю коммерцию с освобожденной карты.

#### **E5. Начать Торговлю (Восток и Запад отдельные действия)<sup>18</sup>**

Сбросьте карту лицом вниз на восточном или западном рынке, которая начинает соответствующую Торговлю (см. **Часть G**). Вы не получаете Флорины на этой карте - они отправляются в общую *прибыль (G1)*.

- Вы не можете купить карту лежащую лицом вниз и взять ее в руку.

**Пример:** Для ваших двух действий вы сначала проводите Восточную торговлю, а затем Западную торговлю.

#### **E6. Действие Победы**

Выполните это действие, чтобы объявить о *победе* (см. **L2**).

## **F. ОПЕРАЦИИ В ЗОНЕ ИГРОКА**

Операции активируются действием **E4**. Всего 4 цвета операций:

- **Религиозные**. Иконка операции (инквизитор) голубая; перемещает Слона указанной Религии. Только эту операцию нельзя подавить Слоном (F1).
- **Экономические (F2)**.<sup>19</sup> Иконка операции (коммерция) оранжевая; цель - Флорины на рынке.

<sup>18</sup> БАНКИ, т.е. институты с целью управления деньгами, не было. Средневековый арабский язык не имеет слова для банков или банковского дела, а также для понятия денег. Исламский мир, как и Италия, запрещал процент любого типа. Также запрещено понятие депозита, когда депозитарий хранит средства и использует их в коммерческих целях. Покупка и продажа в кредит была общепринятой и распространенной практикой, обеспечивая средствами для торговли, прибыльного использования капитала, помогая бизнесу при недоступности монет. Торговцы предлагали для торговых банков собственный обмен и бухгалтерию, основанные на их социальной иерархии и репутации. Были выпущены и приняты известными банкирами Суфтаджа- арабские векселя. В отличие от векселя, принятого в европейской банковской системе, *Суфтаджа* - больше похож на чек без валютного обмена. Статус и социальная иерархия сформировали основу для кредитной и торговой деятельности банков. Хитрые исламские ростовщики обходили запреты, применяя некоммерческие пожертвования, создав сложную систему *вакуфов*, которая используется и сегодня.

<sup>19</sup> ЗНАЧЕНИЕ ТЕОРИИ РАБОЧЕГО КЛАССА. Распространенное заблуждение в эпоху Ренессанса и сегодня, в эпоху политкорректности, что вся производственная деятельность - это ручной труд. Это было верно при феодализме, обществе без разделения труда, когда производство означало работника в поле или за станком. Но в капиталистическом обществе, начиная с Флоренции, большая часть производственной деятельности выполнялась незаметными посредниками: банкирами, торговцами и предпринимателями. Антикапиталисты смотрели с подозрением на подобную деятельность, хотя она и питала экономику и обогащает всех, кто был в ней занят. Не могло быть иначе: все услуги добровольны и выполнялись только при взаимной выгоде.

- **Политические.** Иконки фиолетовые; цель - Фишки Правящего Класса или карты, указанные в иконке. Это операции *казни (F3)*, *налогов (F4)*, *репрессий (F5)* или *голосования (F6)*.
- **Военные.** Иконки красные; цель - Фишки Правящего Класса или Пиратов в иконке. Они убивают свои цели: *корсар (F7)*, *осада (F8)* и *кампания (F9)*.

## F1. Инквизитор (Религиозные Операции)

Переместите Фишку Слона указанного в **иконке инквизитора** цвета с одной из карт Зоны на соседнюю в той же Зоне или на другую карту (в любой Зоне) с той же Местностью, что и на карте, на которой он стоит.

- **Правило Вормсского рейхстага.** Если на новой карте стоит Слон (любого цвета), оба Слона взаимно уничтожаются.
- **Правило Примирения.** Если на новой карте есть Репрессированные Фишки, Вы можете уничтожить одну. Без оплаты. Вы должны физически переместить Слона, чтобы усмирить.<sup>20</sup>
- **Ограничения Перемещения.** Нельзя поставить Слона на карту игрока. Это часто означает, что он не может перемещаться между востоком и западом (т.к. они разделены картой игрока).
- **Перемещение Внутри Сюзеренитета.** Слон Сюзерена может перемещаться к любому его Вассалу. Слон Вассала может переместиться к своему Сюзерену или к одному из других Вассалов своего Сюзерена (если такой имеется).
- **Восток/Запад.** Если Слон начинает на карте с Местностью "Восток", он может переместиться на любую карту с напечатанной местностью в Венгрию, Османскую империю, Византию, Мамлюки «Восток» или наоборот. То же и для "Запада".
- **Подавление Операций.** Наличие любого Слона на карте запрещает использование некоторых ее Операций. Может быть выполнена только ее голубая (религиозная) операция.<sup>21</sup>
- **Подавление Способностей.** Слон подавляет любые Способности, например, выкуп или *Stadtwechsel*.<sup>22</sup> Однако Престиж не может быть подавлен.

**Пример:** В Вашей Зоне 3 карты с иконкой инквизитора. Эти карты позволяют переместить красного Слона на соседнюю карту или на другую карту с той же Местностью. Используя все 3 операции для одного Слона, можете передвинуть его на 3 карты в любом направлении или вперед-назад. Можете убить Репрессированную Фишку на каждой карте империи, на которую двигаетесь. Карта с нерелигиозной операцией подавлена, пока Слон не будет перемещен.

## F2. Коммерция (Экономическая Операция)<sup>23</sup>

Ренессанс и конец крепостничества - это квантовый скачок в жизни и судьбах человечества и цивилизаций.

<sup>20</sup> УСМИРЕНИЕ. Так представлены служители религий, успокаивающие угнетенных философией фатализма, мечтами о загробной жизни, нежели действительно убивая их.

<sup>21</sup> ПОДАВИТЬ - этот эффект подавления отражает общее осуждение религией банков и финансов в Европе. Взимание процентов осуждается во Второзаконии 23:20: "иноземцу отдавай в рост, а брату твоему не отдавай в рост." Католики и мусульмане интерпретировали "брата" как любого человека, тогда как иудеи (из Высокого Средневековья) определяли "брата" как знакомого иудея. Эти понятия позволили иудеям доминировать на долговом рынке по всей Европе и Османской империи, начиная с ломбардов, заканчивая международными финансами. Из-за них вспыхнули антисемитские погромы во времена испанской инквизиции и реформации Лютера, также имевшие место в Англии, Франции и Австрии. Что питало эту ненависть? Те кланы, что были посредниками между производителями и потребителями, "посредническое меньшинство", преследовались всегда по всему миру: армяне в Турции, игбо в Нигерии, китайцы в Юго-Восточной Азии, тамилы в Шри-Ланке, ливанцы в Сьерра-Леоне, корейцы в США, гуджаратцы в Южной Африке и евреи в нацистской Германии. Враждебность к "посредническому меньшинству" не зависит от религии, расы или убеждений. Общая их черта - сильно заниженная роль в экономике, неважно, кто исполнял эту роль. Хотя банкиры выполняли неоценимые услуги, их незаслуженно обвиняли в эксплуатации, алчности, скупости и жадности. Их обвиняли за высокие ставки, несмотря на то, что им пришлось бы закрыться из-за свободного рынка, если бы они своевольно подняли цены. Реальной причиной были налоги, инфляция и криминал. Вынужденные откупаться от чиновников, их обвиняли в коррупции - явный случай обвинения жертвы. С изгнания Медичи и до Холокоста Второй Мировой войны предубеждения о банкирах и посредниках живут и сегодня. Thomas Sowell, 2006. В недавних эссе об экономике еврейской коммерческой деятельности и изгнаниях см.:

<http://www.researchonreligion.org/historical-topics/mark-koyama-on-the-economics-of-jewish-expulsions>

<http://www.researchonreligion.org/historical-topics/colleen-haight-on-jewish-peddlers-in-19th-century-america-encore-presentation>

<sup>22</sup> STADTWECHSEL - немецкий вариант аккредитива, условного денежного обязательства. Созданная в 1504 г., эта финансовая инновация позволила немецким банкам стать лидерами в международном банковском деле.

<sup>23</sup> БОГАТСТВО во всех играх серии Pax капитал создается свободными транзакциями, такими как торговля, чаще чем "ресурсами". В феодальном обществе это невозможно - здесь не было разделения труда (иного чем феодал и крепостной) и свободных транзакций. В Эпоху Ренессанса класс деловых людей был организован в гильдии. Сегодня западные юристы обычно организованы по профессиональным принципам.

Возьмите 1 Флорин с любой карты (включая карты торговли) на восточном или западном рынке, как указано в **иконке коммерции**.

### **F3. Казнь (Политическая Операция)<sup>24</sup>**

Сбросьте 1 карту из Зоны. Местность казненной карты должна быть той же, что и на карте казни. Карта не может казнить сама себя.

- **Убийца.** Если Сбрасывается карта Империи, карта казни также Убита.

*Пример: Соперник использует карту Qizilbash для осады всех восточных империй с целью захвата. Вы используете карту "Grim", чтобы его остановить и казнить. Местность "Grim" - Османская империя, "Qizilbash" - "Восток". Поэтому он может атаковать "Qizilbash". (См. Местность в Глоссарии).*

### **F4. Налоги (Политическая Операция)<sup>25</sup>**

Целью операции является Концессия на границе Местности активируемой карты. Владелец цели должен заплатить Флорин в Китай или Репрессировать Концессию, затем он должен создать Таможню в облагаемой налогом Империи. Если целевая империя Заполнена, налоги не взимаются.

*Пример: В Вашей Зоне есть карта Holy Land Crusade. Она облагает налогом Египетских Мамлюков. Каур пуст. Вы выполняете операцию налогов, цель которой - Концессия Кер между Мамлюками и Османской Империей. Он решает не репрессировать свой кубик (пешку), платит 1 Флорин и размещает Таможню. Иконка Каура - белая Ладья, значит Таможней будет белая Ладья.*

### **F5. Репрессии (Политическая Операция)**

Используя эту операцию, уберите 1 Фишку (Конь, Ладью или Пешку, как указано на **иконке операции репрессии**) с карты поля активированной карты и положите ее как Репрессированную Фишку на карту соответствующей Империи, если та в игре.<sup>26</sup>

- **Империя не в игре.** Если Империя этой Карты Поля не в игре (т.е. еще в колоде Империй), то Убейте Репрессированную Фишку вместо хранения на карте.
- **Прибыль.** Используя эту Операцию, уберите Фишку с Поля и получите 1 Флорин из Китая.

*Пример: Вы активируете западную Зону, включая королеву Изабеллу, которая замужем за Королем Арагонским. Используя Репрессии, уберите Концессию в Арагоне, чтобы сделать ее крепостным королем Арагонского. Получите 1 Флорин. На иконке операции указаны Ладья и Пешка, поэтому можно вместо Пешки убрать Ладью.*

### **F6. Голосование (Политическая Операция)<sup>27</sup>**

---

<sup>24</sup> БАНКИРОВ обычно обвиняют в подкупе политиков. В самом деле, защищая свои сбережения от захвата, банкиры (такие как Фуггеры и Медичи) использовали свои финансы для влияния на голоса и выборы. Но только кто кем управлял? Король мог казнить банкира, но не наоборот. У банкиров не было армий, полиции, сборщиков налогов. Они не могли использовать силу для операций. Если клиенты не верили им, они просто шли к конкурентам. В любой момент правитель мог отнять все их золото по любой причине, или без причины вовсе. Или хуже - захватить их корабли для своей войны и походов. Императорам нужны банкиры, которыми можно манипулировать, которых можно контролировать. Банкирам не нужны императоры, только клиенты.

<sup>25</sup> НАЛОГИ представляли собой не только принудительную обязанность, но и королевский заем, сделанный под угрозой захвата, закрытия или ареста. Все банки в игре получили свое состояние благодаря мелким краткосрочным займам. Типичный их клиент - фермер, страдающий от неурожая, которому нужны деньги, чтобы начать заново в следующем году. Такие кредиты безопасны для банкиров, т.к. фермер привязан к своей земле. Из таких скромных примеров и были сделаны миллионы Флоринов. Но банкиры - простые люди без власти, принудительные займы они могли предотвратить лишь своим умением убеждать. Лукас Фуггер, например, был разорен правящими Габсбургами, а в качестве "компенсации" его назначили "Королем Атлантиды". Король Франции присвоил активы Жака Кера, безосновательно обвинив в отравлении своей любовницы. Жак в конце концов сбежал из тюрьмы и начал заново в Риме. Банк Медичи, имевший главное здание в Республике, а не монархии, казалось был в лучшем положении, но тем не менее был изгнан с конфискацией собственности в 1433, 1494 и 1527 гг. Несмотря на судебный запрет Козимо Медичи всем отделениям банка Медичи "выдавать займы принцам, членам двора или высшим аристократам", принудительные займы закрыли банки Медичи в Милане, Брюгге, Лионе и Лондоне.

<sup>26</sup> РЕПРЕССИРОВАТЬ. У банкиров нет власти, чтобы репрессировать и облагать налогом, но они влияли на королей и знать, у которых была такая власть.

<sup>27</sup> РЕСПУБЛИКИ РЕНЕССАНСА, возникшие в торговых зонах на побережье Северного, Тирренского и Адриатического морей, управлялись комитетами старейшин гильдий. Хотя Англия и Священная РИ не были республиками у них также были электоральные коллегии, чьи голоса были важны для свобод и реформ. В республике правители подчинялись закону, как и все, их можно было свободно лишить власти. Некоторая форма разделения власти обеспечивала политическую стабильность

Используйте эту Операцию, чтобы вызвать Смену Режима в Империи, которая обычно дает Вам награду Король плюс Концессия (смотри Смена Режима в глоссарии). Империя может быть в любой Зоне, но в той части (запад или восток), что указано на иконке. Она не может быть Вассалом или в стопке Империй.

- **Стоимость.** Заплати в Китай сумму равную числу Репрессированных Фишек Империи (Пешки, Кони, Ладьи).
- **Правило Большинства.** Для выполнения этой Операции у Вас должно быть больше Концессий, чем у других игроков на Границах этой Империи.

**Часто забываемое правило:** Успешное голосование против Вашего Короля превращает его в Республику.

**Пример:** У Вас Папское Государство (ПГ), у которого 3 крепостных. У Вас 2 Концессии на границах ПГ, у соперника - 1. Как часть действия Зоны запада, Вы используете голосование карты *Sindicat Remenca*, платите 3 Флорина, переворачиваете ПГ на сторону республики и кладете ее в Вашу Зону на крайнее левое место. Вы решаете сохранить 3 крепостных, а не освободить их. Вы получаете папскую концессию. Все 3 границы ПГ заняты: если Вам нужна концессия, Вы должны Репрессировать концессию соперника, чтобы положить свой кубик. Это стоит Флорин и добавляет крепостного в ПГ.

### F7. Корсары (Военная Операция)

Используйте эту Операцию, чтобы переместить Пиратскую Ладью с одной на другую Морскую Границу той же карты Местности или на соседнюю, разделяющую Морской Границей, Местность. Пират должен быть того цвета, что указан в иконке корсара и он не может переместиться на границу, которую занимает Пират того же цвета.

- **Морское Сражение.** Передвижение автоматически убивает любую Концессию или Пиратов на новой границе. Без оплаты.

**Часто забываемое правило:** Операция корсара передвигает Фишку на поле так же, как при операции инквизитора (F1) передвигается Фишка в Зоне. В обоих случаях только 1 Фишка может стоять на каждой Границе/карте. Но есть отличие. Корсар может быть использован только в местности, указанной на карте, а инквизитор может передвинуть Фишку в не зависимости от того, где он находится в Зоне.

### F8. Осада (Военная Операция)

Используйте эту Операцию, чтобы убить 1 Ладью, Коня или Пирата любого цвета в Местности активной карты.

**Пример:** У Вас карта *Duke of Milan* с местностью Арагон и операцией осады. В Арагоне есть 1 белый Конь, 1 черная Ладья и черный Пират на границе с Португалией. Выполняя осаду, можете убить любую из этих Фишек.

### F9. Кампания (Военная Операция)<sup>28</sup>

Только на картах Королей. Начните Битву в защищающейся Карте Поля, соседней с Местностью Короля (в т. ч. и по диагонали).

- **Атакующие.** Все Кони (всех цветов) в Местности Короля являются **атакующими**.
- **Стоимость.** Заплатите 1 Флорин в Китай за каждого атакующего. Чтобы провести Кампанию, все Кони должны атаковать, за всех нужно заплатить.
- **Защитники.** Все Фишки Правящего Класса на защищающейся Карте Поля являются

---

более, чем право, дарованное Богом.

<sup>28</sup> ФИНАНСИРОВАНИЕ ЗАВОЕВАНИЙ. Использование кредитов для проведения кампании изменило всю военную историю больше, чем изобретение огнестрельного оружия. В армиях было много наемников, они могли дольше быть в походе. Итальянские банкиры, работавшие в Европе, возмещали затраты за счет поступлений от таможенных пошлин. Так можно спрогнозировать доходы, поэтому затраты распределялись на несколько лет, избегая невыносимого кратковременного увеличения налогов. Банкиры требовали, чтобы монастыри выступали поручителями, а также хранили золото и драгоценности. Король Англии воспринимал поручительство как нечто возмутительное и требовал от итальянских банкиров быть "жесткими, как они того заслуживают". Решив захватить частный капитал, он стал обыскивать монастыри, а не итальянские резиденции. Prestwich 1979.

защитниками.

- **Репрессированные.** Репрессированные Фишки в Империи не участвуют в Битве.
- **Исход Кампании.** Проводится Битва (см. последнюю страницу). В случае победы за исключением **Внутри Сюзеренитета**, в защищающейся Империи происходит Смена Режима, она становится **Вассалом** атакующей Империи.
- **Утверждение Вассала.** Положите побежденную Империю стороной Короля под карту победившего Короля в Вашей Зоне, чтобы показать зависимость от Вашего Короля (**теперь он называется Сюзерен**). Сбросьте все Королев и Вассалов побежденной Империи. Все Репрессированные Фишки остаются с Вассалом, если только Вы не решите Освободите их при Смене Режима (см. Глоссарий). Если у Вассала есть Слон, то он сохраняется.
- **Движение.** В этой операции Фишки не перемещаются по Картам Поля. Поэтому на захваченной Карте Поля Вассала находятся только Освобожденные Фишки (если такие имеются) и его Пираты и Концессии (если такие имеются).
- **Внутри Сюзеренитета.** Если Сюзерен проводит успешную кампанию против своего Вассала или Вассал против другого Вассала того же Сюзерена, Смены Режима нет.
- **Кампании Вассалами.** Если Вассал побеждает в кампании, побежденная империя становится Вассалом того же Сюзерена. Но Вассал не может провести кампанию против своего Сюзерена.

***Пример:** Вы вторглись во Францию кампанией Священной РИ. В Св. РИ 2 Коня (красная и белая, хотя их цвета не важны), поэтому Вы платите 2 Флорина. Обратите внимание вы не можете вторгнуться только 1 Конём ради экономии денег. Во Франции нет Правящего класса, значит нет защитников. Св. РИ побеждает, и Вы получаете концессию во Франции. Вы также берете карту Франции из Зоны соперника. Т.к. Св. РИ - вассал Османской Империи, Франция также становится ее вассалом. У Франции 2 Репрессированные Фишки: ладья и крепостной Вашего цвета. Вы решаете их освободить, поставив Ладью в Лион, а пешку как 2-ю концессию на восточной границе. Иначе Франция останется пустой, т.к. атакующие вернулись на свои места.*

## Г. ТОРГОВЛЯ

Выбрав это действие (E5) и сбросив карту лицом вниз в конце западного или восточного Рынков, Вы начинаете западную или восточную **Торговлю**.<sup>29</sup> Это создает **прибыль (G1)**, начинает **путешествие (G2)** вдоль черного (восток) или белого (запад) Торгового Пути, **распределяет прибыль (G3)** между Вами (инициатором) и другими, кто владеет Концессиями вдоль пути (пока прибыль не иссякнет), и создает **Таможни (G4)** на этом пути.

### G1. Прибыль

Возьмите 1 Флорин (2 игрока) или 2 Флорина (3-4 игрока) из Китая, добавьте их к Флоринам на карте востока или запада, лежащей лицом вниз, в зависимости от выбранной стороны. Эти Флорины называются **прибылью**.<sup>30</sup>

- Сбросьте карту лицом вниз из игры, оставив пустое место.

### G2. Путешествие

Чтобы определить, как распределяется прибыли и Налоги, проложите маршрут **путешествия**, начиная

---

<sup>29</sup> ЧЕРНЫЙ ТОРГОВЫЙ ПУТЬ - это рабы и торговля золотом. Белый Торговый Путь - шелк и пряности с Востока изначально по Великому Шелковому Пути из Китая. В 1488 г. Бартоломеу Диаш открыл морской путь вокруг южного мыса Африки. Он назвал его "Мыс Штормов", но Король Португалии быстро его переименовал в "Мыс Доброй Надежды". Это было сделано с целью пиара, также как была названа Гренландия. Открытие этого пути сделало восточную торговлю дешевле, доступнее для менее богатых людей, что увеличило спрос на товары в десятки раз. Это привело к образованию таких портов в Атлантике, как Лиссабон и Антверпен.

<sup>30</sup> ПРИБЫЛЬ. В теории капитализма так показан **спрос**, который увеличивается, когда становится доступен дешевый импортный товар (когда банк начинает торговлю). Это приводит к оттоку золота, уменьшению цен и достатка нации (и увеличению на Востоке). Эти изменения делают местных производителей более конкурентными - как внутри страны, так и за границей. Часть внутреннего рынка, изначально уступившая импорту, восстановится, усилится экспорт товаров. В итоге страна будет больше и импортировать, и экспортировать. Меньше граждан будут вовлечены во внутренний рынок, больше - во внешний (в т.ч. банковское дело). Выгода граждан в том, что увеличивая импорт, они смогут производить больше товаров лучшего качества с теми же затратами, что и при производстве на внутреннем рынке. Восточные страны получают выгоду таким же образом.

либо с черного Эмпориума и далее по черному пути (восток) или от белого и далее по белому пути (запад).

- **Погрузка.** Стартовый Эмпориум не должен быть *закрит* (C1).
- **Прибыль Эмпориума.** Игрок, начавший торговлю, получает 1 Флорин из прибыли. Если это единственный доступный Флорин, то путешествие заканчивается не начавшись и (G4) не происходит.

### G3. Распределение Прибыли

Путешествие проходит от одной Карты Поля к другой по Торговому Пути. Если при пересечении границы с Концессией или Пиратом забирается последняя прибыль (G1), *путешествие заканчивается* на этой границе (см. G5).

- **Концессия.** Если игрок владеет Концессией на Морской Границе между двумя Картами Поля, он получает 1 Флорин из прибыли по ходу путешествия.
- **Пираты.** Если на Морской Границе между двух Карт Поля есть пират (любого цвета), то по ходу путешествия 1 Флорин из прибыли уходит в Китай.

### G4. Таможня<sup>31</sup>

На каждую Карту Поля по ходу путешествия, начиная с Эмпориума, ставится 1 Фишка, называемая **Таможней**. Она ставится в 1 из незанятых Городов на Карте Поля и должна быть указанного цвета и формы. Игрок, начавший торговлю, решает, в каком Городе установить Таможню.

- **Константинополь.** Константинополь не занят, если в нем менее 3 Фишек.
- **Заполнение.** Если все Города заняты, эта Карта Поля **заполнена** и не получает Таможню.
- **Венецианские Кондотьеры.** Некоторые Способности карт (например, Duchy of Ferrara, Wolf of Rimini) позволяют Венеции держать двух белых рыцарей вместо одного, согласно правилам Константинополя. Если такая карта находится в игре, а Папском Государстве является католическим, Венеция считается незанятой, если в ней меньше двух Жетонов.

### G5. Окончание Путешествия

Путешествие заканчивается, достигнув конца пути: в Св. РИ для белого или у Мамлюков для черного торгового пути. Но если прибыль закончится раньше, то последняя Концессия или Пират, получивший прибыль, заканчивает путешествие, после этого Таможни не строятся.

- **Излишек Прибыли.** Если Флорины остались, они остаются на пустой ячейке карты торговли и кладутся на новую карту торговли в *фазу обновления рынка* (D2).

*Пример 1: Вы начали ярмарку на востоке из Таны. Здесь желтая концессия между Византией и Венгрией и синяя между Османской Империей и Мамлюками. Если прибыль только 2 монеты, то одну получаете Вы (инициатор торговли), а 2-ю получает желтый игрок. Здесь путешествие останавливается, синий не получает прибыли, Таможня ставится только в Византии. В Византии и Трбизонд и Каффа пусты. Вы решили поставить белую Коня в Каффу.*

*Пример 2: В примере выше оказалось 3 монеты, а не 2. Это продлит путешествие до Османской Империи, остановившись на границе, где синий получит последнюю монету. Этим путешествием можно поставить Таможню также в Венгрии и Османской Империи. Но Венгрия заполнена. В Османской Империи заполнены все города кроме Константинополя, в котором 2 черных Коня, а ячейка черной Ладьи пуста. Вы ставите сюда 3-ю Фишку (черную Ладью).*

### G6. Вариант Банкротства (необязательно)

Начав торговлю, Вы не получаете 1 Флорин в отличие от G2. Если у Вас не осталось карт, Флоринов и Концессий, Вы выбываете из игры, как банк, который обанкротился.

---

<sup>31</sup> ТАМОЖНИ. В эпоху Ренессанса королевства росли и увядали в зависимости от того, где были торговые пути, и как много король мог получить от таможенных платежей.

## Н. СМЕНА ТОРГОВЛИ

### Н1. Разовый Эффект Смены Торговых Путей

Если Вы используете разовый эффект Смены Торговых Путей, переставьте *диск закрытия (С1)* (если есть) на каком-либо Эмпориуме, накрывая (и деактивируя) незакрытый Эмпориум того же цвета. Эта деактивация Репрессирует все Фишки, которые могут там быть. Это меняет направление Торгового Пути для будущих действий торговли этого цвета.

- **Путь Остров Пряностей.** У Вас должен быть хотя бы один Престиж Открытий в Вашей Зоне (не считая сыгранную карту), чтобы выполнить эту смену торговли. Если такие карты есть, переместите белый диск закрытия с Острова Пряностей (если он есть) на Эмпориум Требизонда. Это перемещение окончательное, последующей смены торговли для Острова Пряностей не происходит.<sup>32</sup>
- **Путь Кремля.** Сыграв эту карту, переместите черный диск закрытия с Новгорода на черный незакрытый Эмпориум (Тимбукту или Тана).
- **Путь Сонинке Вангара.** Сыграв эту карту, переместите черный диск закрытия с Тимбукту на черный незакрытый Эмпориум (Новгород или Тана).<sup>33</sup>

## I. КОРОНАЦИЯ<sup>34</sup>

Все Королевы имеют Разовый Эффект коронации: она выходит замуж за Короля Империи, указанной в **иконке коронации**; он должен быть в *стопке империй (С6)*.<sup>35</sup>

- Коронация ведет к Смене Режима, поэтому Вы можете поставить Концессию в этой Империи.

**Часто забываемое правило:** Коронация всегда создает Короля. Она не может создать Республику, ее можно сформировать "Бей своих" (Е2.2) на Короля, который уже в Вашей Зоне.

### И1. Расположение "Крест-накрест"

Если Вы используете Разовый Эффект коронации, положите карту Королевы в Вашу Зону вместе с картой Империи, которую Вы получаете после коронации. Короля положите горизонтально на карту Королевы так, чтобы ее Операции и Престиж были видны. В результате две карты образуют форму, похожую на знак "+".

- **Местность.** Пара Король-Королева размещаются в западной или восточной Зоне в зависимости от карты Империи. Коронованная Королева принадлежит Зоне Империи.
- **Операции Зоны.** Пара Король-Королева считаются как 2 отдельные карты для *действия западных/восточных операций (Е4)*, каждый может выполнить Операцию. Но считаются как одна при движении/подавлении Слоном (F1). Если Король сбрасывается с пары Король-Королева, то

<sup>32</sup> СМЕНА ТОРГОВЫХ ПУТЕЙ. В отличие от других смен торговых путей в игре открытие португальцами морского пути вокруг Африки на восток совершенно неожиданно превратило Средиземноморье из крупного морского хаба в тихую гавань. Таможенные доходы османов и венецианцев упали почти до нуля. Каравелла, единственный корабль, способный выдержать такое путешествие, был изобретен около 1451 года на средства Принца Генриха Португальского Мореплавателя. Изменения рыбацкой лодки, треугольные паруса дали каравелле ее скорость и возможность идти против ветра. Такая конструкция позволяла выходить в открытый океан.

<sup>33</sup> ЗОЛОТО. С начала игры Западная Европа вернулась к чеканке золотых монет впервые за 500 лет, это оказалось хорошим средством от дефицита денег и инфляции. Генуэзские и Каталонские банкиры получали золотую пыль от сахарских караванов Вангары из Тимбукту с конечным пунктом в Сафи, порту Марокко. Так как большинство западных банков и монетных дворов были частными, правители должны были просить или требовать средства от банкиров. Некоторые, такие как Король Арагонский, основывали государственные банки в Барселоне, Валенсии, Майорке и Джероне. Даже запретив частную конкуренцию, государственный банки быстро обанкротились и деньги вкладчиков пропадали. В то же время в Византии и исламском мире император или султан контролировали чеканку монет и денежное предложение.

<sup>34</sup> КОСИМО ДЕ МЕДИЧИ обычно называют «де-факто» правителем Флоренции 1415-64. Но за эти полвека он никогда не занимал государственные должности, оставаясь не более чем богатым и уважаемым менеджером банка (хотя и тот, кто принял на себя ответственность за укрепление и защиту). Его мнение учитывалось в Синьории (Флорентийский правящий совет гильдий), но совет сохранял последнее слово в конституционной трактовании Флорентийской Республики. Когда соперничающий банк Альбиззи убедил Синьорию изгнать Козимо, он смиренно ушел и возобновил банковское дело в Венеции. Не было кровопролития, поскольку Козимо не командовал армией. Когда Синьория прогнулась под народным давлением и снова восстановила Козимо и его банк годом позже, снова не было крови (хотя банк Альбиззи был изгнан). Козимо был банкиром, а не скандалистом. «Избрание на должность часто наносит ущерб организму и разрушительно для души». Cosimo Medici.

<sup>35</sup> КОРОНАЦИЯ. Обычно только неженатый принц мог жениться на королеве, но король Генрих VIII с Вами бы не согласился.

Королева так же будет убита. Но если королева сбрасывается (например, отступничество), Король не сбрасывается.

## 12. Старые Девы

Если Вы играете неженатую Королеву (т.е. не проводите коронацию), положите ее карту под свою карту игрока. Эта карта не является картой Вашей Зоны и не выполняет Операции и Способности, но добавляет свой престиж (если есть) к Вашему в *конце игры* (L2).

## J. ГРАЖДАНСКИЕ ВОЙНЫ

В игре 2 типа **Гражданских Войн: заговоры и крестьянские восстания**. Играя карту с эффектом "Заговора" или "Крестьянского Восстания", сначала Вы должны определить, будет ли Гражданская Война или нет.

- **Нет Гражданской Войны.** Если нет, Битва не происходит. Можете разместить Фишки Агентов карты (E2.2).
  - **Гражданская Война.** Если да, происходит Битва, см. Глоссарий.
- Важно: Во время Гражданской Войны и кампании цвет атакующих и защитников не важен!*
- **Победа.** Если выжил хотя бы 1 атакующий, Гражданская Война окончилась победой, что приводит к Смене Режима (см. Глоссарий). См. J1 или J2.

### J1. Разовый Эффект Заговор

- **Заговор Атакующие.** Поставьте всех Агентов (Конь или Ладья) активной карты рядом с указанной Картой Поля. Если в этой Империи есть Репрессированные Кони или Ладьи (но не Крепостные), положите их здесь же. Пираты на границе участвуют в Битве как **атакующие**, хотя и не передвигают.
- **Заговор Защитники.** Все Фишки Правящего Класса (т.е. Фишки в городах) защитники в Битве.
- **Теократический Заговор.** Если Ваш Заговор при Теократии побеждает, вы можете перевернуть эту Карту Поля на ее другую сторону. Переместите весь Правящий Класс в те же города на новой стороне.

*Пример: Вы играете карту House of Borgia и используете ее эффект Заговора. Эта карта размещается на Западе, и Вы объявляете своей целью Арагон. Агент этой карты Слон, но он не дерется. Атакующие - репрессированная красный Конь на карте Арагона и 1 пират, соседствующий с Арагоном. Арагон защищается Ладьей Правящего Класса. 2 против 1, значит заговор успешен с 1 выжившим. Вы решили, что выживет Конь и ставите ее в Валенсию. Пират погибает. Вы забираете карту империи Арагона из Зоны соперника. Франция, вассал Арагона, возвращается в стопку империй. Вы ставите концессию рядом с Арагоном, в котором происходит Смена Режима. Наконец, Вы ставите Слона Борджиа на любую карту Зоны запада.*

### J2. Разовый Эффект Крестьянское Восстание<sup>36</sup>

Крестьянские Восстания играют как Заговоры за следующими исключениями:

- **Крестьянское Восстание Атакующие.** Агенты, размещенные действием разового эффекта (включая кубики) и Крепостные на карте Империи становятся **атакующими**. Любые ваши Концессии или Пираты любого цвета на Границах Местности также атакуют.
- **Репрессированные Кони и Ладьи не участвуют.**
- **Крестьянское Восстание** не может привести к теократическому заговору (J1).

*Пример: Вы играете карту Flanders guilds, начиная восстание против вассала Франции в Вашей Зоне. Атакующие - Пешка с карты плюс пират и ваша концессия с французских границ. Есть 2 защитника Правящего Класса, поэтому Вы побеждаете с 1 выжившим. Вы оставляете Пешку, ее Вы ставите как концессию. И получаете еще одну концессию за Смену Режима. Переверните карту французской*

<sup>36</sup> КРЕСТЬЯНСКИЙ ВОССТАНИЯ и отмены крепостничества привела к упадку феодализма в Западной Европе. Но Восточная Европа, более медленная в индустриализации и урбанизации, установила "второе крепостное право", которое было весьма обременительным, и чья тень до сих пор делит Европу на Восточную и Западную.

империи на сторону Республики и положите в левой части Вашей Зоны.

*Easily Missed Rule: Serfs of your own color can be used by anyone in a peasant revolt against your own empire. (Serfs don't care which leader has which banker in their pocket.)*

## К. РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЙНЫ

### К1. Разовый Эффект Крестовый поход, Реформация или Джихад

Играя карту с Разовым Эффектом **крестовый поход, реформация** или **джихад**, Вы начинаете Религиозную войну в этой Местности. Начинается Битва (см. Глоссарий).

- **Религиозная Война Атакующие.** Положите всех Агентов активной карты (кроме Слона) рядом с указанной Картой Поля. Эти Агенты плюс все Кони, Ладьи и Пираты на Карте Поля или граничащие с ней того же цвета, что и Агенты активной карты, а также Кони того же цвета в соседних Империях (эти Фишки не передвигаются, но могут нападать или быть принесены в жертву) - **атакующие**.
- **Защитники.** Защитники - это Еретики, т.е. все Кони, Ладьи и Пираты всех других цветов в этой Местности.
- **Правило Крови.** Религиозную Войну нельзя начинать, если в целевой Местности нет Еретиков (ни Правящего Класса-еретиков, ни граничащих Пиратов-еретиков).
- **Репрессированные Фишки.** Репрессированные Фишки не участвуют в религиозных войнах (и поэтому не могут быть использованы для "правила крови").

*Часто забываемое правило: Фишки Правящего Класса и Пиратов не "принадлежат" игрокам. Но их можно использовать для религиозных войн, священной победы и т.д. вне зависимости, кто их разместил.*

### К2. Эффекты Крестового Похода, Реформации или Джихада

- **Изменение Карт Поля.** В случае победы крестовый поход переверните карту Поля, если другая сторона Католическая; джихад - если другая сторона Исламская; реформация - если другая сторона Реформисты.<sup>37</sup> Переставьте Правящий Класс в те же города на другой стороне (выбирает атакующий в случае Константинополя).
- **Смена Режима.** Победоносная религиозная война приводит к Смене Режима (см. Глоссарий).
- **Особые Религиозные Войны.** Карта «Man For All Seasons» (карта х32) может вызвать крестовый поход на карту Поля (Англия), которая не имеет Католической стороны (только стороны средневековые и реформация). В соответствии с темой карты, если эта карта запускает крестовый поход в Англию, пока в ней Реформация, переверните Англию на ее средневековую сторону. Соответственно «Zaporozhian Host» (карта BGG02), если использовать для Реформации, переворачивает Исламскую Византию на её средневековую сторону.

*Пример: Вы играете Jesuits, начиная крестовый поход в Арагоне. Атакуют белая Ладья в Арагоне, белый Конь в соседней Англии и белый пират на восточной морской границе Арагона. Защищает черная Ладья в Алжире, она погибает, а Вы отдаете в жертву белую Ладью. Победа крестового похода переворачивает карту Арагона на сторону теократии. Т.к. королевство Арагон в Вашей Зоне, вы переворачиваете его на сторону республики и можете разместить концессию.*

## Л. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

### Л1. Покупка и Сброс Карты Кометы

Купив одну из 4-х карт Комет, Вы должны сразу ее сбросить и **активировать** (перевернуть) одну из неактивных карт победы по Вашему выбору.

---

<sup>37</sup> ЛЮТЕРИЗМ. Чтобы сделать католическую церковь менее мирской, евангелист протестант Мартин Лютер критиковал Аристотеля и возражал против вторжения логики в теологию. "Кто хочет быть христианином, должен оторвать свой взгляд от причины," говорил он, разрушая то, что принесло в культуру Ренессанса распространение философии причинности Аристотеля. Burgess Laughlin, 1995.

- Если Комета достигает ячейки нулевой стоимости на Рынке, переверните ее лицом вниз - она недоступна для покупки. Карта сбрасывается без эффекта, если используется для *торговли* (G1).

## L2. Окончание Игры

Игра заканчивается, если игрок использует *действие* (E6), объявляя о победе с помощью какой-то активной карты победы. Он должен выполнить условия победы этой карты (L3-L6).

- **Победа Патронажа.** Игра также завершается, когда колоды запада и востока закончатся при *обновлении рынка* (D2). В этом случае побеждает игрок с наибольшим Престижем Патронажа.<sup>38</sup> Если равенство, то с наибольшим количеством Флоринов.

## L3. Священная Победа (Торквемада)

Для победы у Вас должно быть больше Престижа в высшей религии, чем престижа у вашего соперника в высшей Религии. Религия считается **высшей**, если:

- (1). В игре больше Фишек Слонов цвета этой религии, чем двух других религий в сумме и
- (2). В игре больше Фишек (Коней, Ладей и Пиратов) этого цвета в Теократии, чем двух других религий в сумме. Считаются только не репрессированные Фишки цвета их Теократии.

*Пример: Единственный Слон в игре - черная Фишка на карте Венгрии в Зоне. Теократии в игре: Мамлюки (с 1 черной Ладьей) и Папское Государство (с 1 белым Конём). Если сыграют карту Ottoman Navy, поставив пиратскую Ладью на границу Мамлюков, Ислам станет высшей религией.*

## L4. Имперская Победа (Карл V)

Для победы Вы должны иметь как минимум на 2 карты империи на стороне Короля больше (не важно Вассал это или Сюзерен), чем ваш соперник с наибольшим количеством Королей. При игре вдвоем - на 3 карты больше.

## L5. Победа Глобализации (Колумб)

Для победы Вы должны иметь:

- (1). на 2 Концессии больше, чем ваш соперник с наибольшим количеством Концессий и
- (2). больше Престижа Открытий, чем ваш соперник с наибольшим количеством Открытий.

## L6. Победа Ренессанса (Леонардо)<sup>39</sup>

Для победы Вы должны иметь:

- (1). больше Республик, чем ваш соперник с наибольшим количеством Республик и
- (2). как минимум на 2 Престижа Закона больше, чем ваш соперник с наибольшим количеством Законов.<sup>40</sup>

<sup>38</sup> ЛИЧНОСТЬ БАНКИРА. Каким человеком был Козимо де Медичи? Он вставал рано, каждый день приходил в контору. Одевался скромно, в меру ел и выпивал, и (после рождения внебрачного сына от рабыни) жил тихой семейной жизнью. Он был добр, мягок, сдержан, хотя известен своим острым умом. Был щедр для бедных, оплачивал налоги разорившихся друзей и скрывал свои благие дела, как и свою власть, от огласки. Он пожертвовал 400,000 Флоринов (\$10,000,000?) на частные и общественные работы - в 2 раза больше, чем оставил наследникам. Вместе со своими потомками Лоренцо Великолепным, Львом X и Климентом VII Медичи покровительствовали наукам и искусствам в несравнимой для других семей степени за всю историю человечества. Will Durant, 1953

<sup>39</sup> РЕНЕССАНС свое название получил из-за возрождения философии древних греков в особенности Платона и его ученика Аристотеля. Платон был первым мыслителем, систематизирующим "духовное" в соответствии с внутренней субъективной философией "разум над материей", связанной с восточным мистицизмом (см. примечание 7). Аристотель был первым, кто систематизировал "мирское", объективную философию "материя над разумом", объяснив важность понимания этого мира через причинность и логику. Идеи Аристотеля на исламском востоке были озвучены Аль-Фараби и позднее Ибн Рушдом (Аверроэсом), но были замещены религиозными проповедями мусульманского мистика Аль Газали. Утерянные на востоке идеи Аверроэса возродили философию Аристотеля на западе, особенно с поддержкой великого философа и теолога Св. Фомы Аквинского. Это привело к возникновению университетов и, в конце концов, Ренессанса. В Италии в Университете Падуи логики развили метод доказательства и открытия Аристотеля, вдохновленные трактатами по счетоводству и арифметике. Все это вылилось в интеграцию математики и экспериментирования для формулировки логики научного открытия - работы известного профессора математики из Падуи Галилея. Но задолго до Галилея другая платоническая школа Флоренции доминировала в европейской интеллектуальной мысли. Гуманистическому подходу к политическим и экономическим проблемам недоставало основных принципов и логики. Хотя Козимо де Медичи был величайшим из гуманистов осталось мало его записей. К сожалению, платонизм остается доминирующей интеллектуальной философией и сегодня (даже среди ученых).

<sup>40</sup> РЕНЕССАНС О ФИНАНСАХ. То, что поддерживало все великие художественные, литературные и архитектурные достижения,

## М. ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ

Расширение Pax Renaissance добавляет 60 карт и следующие правила:

### М1. Полимат.

Расширение добавляет новый класс карт зоны под названием **Полиматы**, обозначенные значком Витрувианского Человека в верхнем левом углу. Представляя мужчин эпохи Возрождения гениального уровня, эти карты не добавляют никаких Агентов и в противном случае следуют тем же правилам для карт Зоны.

### М2. Разовый Эффект Отступничество (значок молнии).

Если выполняется, этот разовый эффект влияет на карты зоны всех игроков, которые находятся под следствием за контакты с еретиками. Каждый игрок, у которого есть карты с Престижем обоих указанных Религий в его Зоне, должен Сбросить все эти карты!

- Ученики Мучеников. Если карта, запускающая отступничество, сама по себе убивается разовым эффектом, с неё можно выставить агентов перед смертью.

*Пример: Вы играете Европейский Союз и запускаете его разовый эффект отступничество. Это делает карты с Престижем Реформация несовместимыми с картами с Престижем Ислам. В вашей зоне есть одна карта Реформации (Luther) и две исламские карты (The Grim and The Handsome). Luther находится на западе, а две другие на востоке, но восток и запад не имеют значения для отступничества. Сбросьте все три карты. У вашего оппонента три карты Реформации и одна Ислам, и все четыре сбрасываются. Исламская карта - это королевская карта Sultan Mehmed с вассалом, и оба вассала и сюзерена сбрасываются в стопку империй. Другой игрок, имеющий только карты Реформации, не должен сбрасывать их.*

### М3. Факел Разовый Эффект (значок факела)

Если выполняется, этот Разовый Эффект деактивирует (переворачивает) указанный тип победы, если он активирован (L1).

- **Дискредитация.** Если факел находится в зоне и не подавлен, то *объявление победы (E6)* стоит 2 действия вместо одного для всех игроков за указанный тип победы. Этот эффект не суммируется. Это имитирует распространение философии, дискредитирующей эту конкретную победу.

## ГЛОССАРИЙ

**АГЕНТЫ (E2.2)** - Фишки на поле или в Зоне, как результат розыгрыша карты. Агенты - это шахматные Слоны, Кони, Ладьи или Пешки, как указано в углу карты.

**БИТВА** - При розыгрыше *кампании (F9)*, *гражданской (J)* или *религиозной войны (K)* каждая атакующая Фишка убивает 1 защищающую Фишку, но сама погибает взамен. Атакующий игрок выбирает всех жертв. Атакующие Фишки побеждают, если остался хотя бы один выживший.

- **Порядок Битвы.** (1) **Определите атакующих и защитников соответствующим образом.** (2) **Уничтожьте атакующих и защитников 1 к 1, битва будет успешной, если выжили атакующие.** (3) **Переместить всех выживших, репрессии бесплатные, если Карта Поля насыщена.** (4) **При Смене Режима, освобождение опционально, если есть пустые города (во время освобождения репрессии не допускаются).** (5) **Если Смена Режима, опционально выставьте Концессию бесплатно на любую пустую Границу, либо (заплати 1 Флорин), чтобы Репрессировать предыдущую Концессию.**

---

которые мы сейчас воспринимаем как квинтэссенцию Ренессанса, было столь же судьбоносным для торговли и финансов. С Крестовых походов 12 в. политически разделенная и экономически неразвитая Европа искала в культуре востока роскошь, богатство и новые способы ведения дел. Dr. Jeremy Brotton, 2011.

- **Правящий Класс и Пираты.** Эти Фишки никогда не двигаются в результате Битвы.
- **Слоны.** Эти Фишки никогда не дерутся в Битвах.
- **Пешки.** Эти Фишки сражаются только в крестьянских восстаниях (J2).
- **Размещение.** Выжившие Агенты или Репрессированные Фишки, используемые для атаки в Битве, должны быть размещены на завоеванной Карте Поля (пока она не будет заполнена). Любые оставшиеся Репрессированные Фишки в защищающейся Империи могут быть Освобождены (см. Смена Режима). Кони и Ладьи ставятся в пустые Города (игнорируя иконку города), Пиратские Ладьи становятся на пустые Морские Границы, Пешки (кубики) ставятся на пустые Границы. Если не хватает места в Городах или на Границах (карта заполнена), лишние Фишки Пиратов убиваются, остальные Фишки положите на карту Империи как Репрессированные Фишки.

**ВАССАЛ** - Если Король завоевывает другую Империю *кампанией* (F9), проигравшая Империя называется **Вассалом**. Карта Вассала Короля располагается рядом и ниже своего завоевателя, чтобы показать зависимость. Престиж и Операции Вассала остаются активными. Вассалы всегда стороной Короля.

- **Комбинация Вассал-Сюзерен.** Повелитель Вассала называется **Сюзереном**. Как и расположение “крест-накрест” (I1), Вассал и Сюзерен считаются 2 отдельными картами для Восточных и Западных Операций (E4), движение/подавлении Слоном (F1). Слон Империи путешествует с ним, если Империя становится Вассалом или освобождается от Вассалитета.
- **Выбор Вассалов.** Вассалы могут быть выбраны для Операций или Разового Эффекта так же, как не вассалы, за исключением того, что вы не можете инициировать *Голосование* (F6) против Вассала.

**ГОРОД (B5)** - Цветные иконки фишек, напечатанные на картах поля. Цвет и форма иконки указывает на тип Таможни, которая будет здесь стоять, но при размещении Агентов, победы атакующих или Освобождении Фишек, любая Фишка может занять город. Т.к. в каждом городе может быть только одна Фишка, число городов на карте поля ограничивает максимальное число фишек Правящего Класса, которое может быть на ней.

**ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА** - Общий термин для *заговоров* (J1) и *крестьянских восстаний* (J2).

**ГРАНИЦА (C1)** - Пространство между двумя Картами Поля. Например, у Англии 2 Границы - одна на востоке, другая на юге. **Морская Граница** - особая граница, которую пересекают активные или неактивные Торговые Пути. Например, все 3 границы Османской Империи - морские. На каждой Границе может быть одна Концессия (Пешка) или один Пират (Ладья, на морской границе). Только Концессия на Морской Границе может получить *прибыль* от торговли (G3).

**ЕРЕТИК** - Любая Фишка цвета религии, отличающегося от цвета Агента карты, использованной для Операций или размещения Агентов. Если цвет тот же, то это **последователь** (не Еретик).

**ЗАПОЛНЕНИЕ** - Если все Города на Карте Поля заняты Фишками Правящего Класса, то Карта Поля **заполнена**. Также, если Границы Карты Поля заняты Концессиями или Пиратами, то они **заполнены**.

- Таможню нельзя добавить на заполненную Карту Поля (F4, G4).
- Константинополь считается незаполненным, если в нем стоит меньше трех Фишек.

**ЗОНА (C3)** - Ряд открытых карт под Вашим контролем. **Восточная зона** - справа и **Западная зона** - слева, разделены Картой Игрока.

**ИМПЕРИЯ (B3)** - 10 общих карт с Королем (корона) на одной стороне и Республикой (свиток) на другой. Каждая империя соответствует Карте Поля. Империи начинают игру в *стопке империй* (C5), но могут быть добавлены в Вашу Зону при Смене Режима. Если это случается, то поместите ее в дальнюю Западную или Восточную позицию или (во время компании) в качестве Вассала.

**КАРТА ИГРОКА (B2)** - Начните с 1 Картой Игрока в Вашей Зоне. Это Ваш торговец-банкир. На ней не указана Местность и на нее не может перемещаться Слон.

**КАРТА ПОЛЯ (B5)** - 1 из 10 карт, составляющих **карту** 2 на 5, на каждой из которых указаны 10 империй: Англия, Франция, Священная Римская Империя, Венгрия и Византия - на севере, Португалия, Арагон, Папское Государство, Османская Империя и Мамлюки - на юге. Пространство между картами называется **Границей**. 8 карт изначально лежат средневековой стороной вверх, а две (Папское Государство и Мамлюки) - католической и исламской теократией вверх соответственно.

**КИТАЙ (C7)** - Запас, где хранятся Флорины. Флорины входят в игру во время *Торговли*, через *операции репрессии (F5)* или через *продажу (E3)* и уходят в запас при оплате репрессий Агентами, при кампаниях, голосованием и налогах. За исключением покупки карт с рынка, все расходы идут в Китай, который представляет внешние рынки.

**КОМЕТА (B6)** - Одна из 4-х карт, которая активирует Карту Победы, если Вы ее купили. Комета олицетворяет науку и суеверия той эпохи. Они отличаются лишь названиями - Коперник, Нострадамус, Региомонтан и Анафема кометы Галлея.

**КОНЦЕССИЯ** - Пешка цвета игрока, размещенная на Границе между двумя Картами Поля. Максимум одна концессия на Границу. Она представляет торговцев и разрешение на торговлю в местном порту. Когда идет торговля, Концессии на Морских Границах вдоль активного черного или белого Торгового Пути получают оплату из прибыли. Концессия участвует в голосовании, может присоединиться к крестьянскому восстанию как атакующий и помогает в победе глобализации. Ее можно атаковать налогами, Репрессиями и пиратами.

**КОНЬ (РЫЦАРЬ)** - Фишка всадника в одном из 3-х цветов религии, представляет вооруженную кавалерию. Кони важны в кампаниях и Религиозных Войнах.

**КОРОЛЕВА** - Карта с иконкой шахматной Королевы. Сыграв Королеву Вы не ставите Агента, но можете начать *коронацию (I1)* или оставить ее *старой девой (I2)*.

**КОРОЛЬ** - Сторона карты Империи с иконкой шахматной фигуры короля. На каждой карте Империи есть сторона Короля и сторона Республики.

**КРЕПОСТНОЙ** - Все кубики любого цвета, хранящиеся как Репрессированные Фишки на карте Империи в результате Репрессий. Крепостные должны присоединиться к атакующим во время *крестьянских восстаний (J2)*.

**ЛАДЬЯ** - Фишка-цилиндр в одном из цветов религий, представляет или аристократа в замке (если на Карте Поля) или Пирата (на Морской Границе).

**МЕСТНОСТЬ** - Внизу каждой карты Зоны указано, на какую карту поля (включая их Границы) кладется Агент и где выполняются Операции. Обратите внимание, что карты Игроков и Королев - без указания Местности.

- **Религиозные Операции.** Местность карты для *операции инквизиции (F1)* не важна.
- **"Восточные" Религиозные, Политические и Военные Операции.** Вы можете рассматривать карту местности "Восток" (в Зоне любого игрока), как принадлежащую одной из 4 восточных территорий (Венгрия, Османская Империя, Византия, Мамлюки). Таким образом, всякий раз, когда используется карта «Восток», например для *разовых эффектов (E2.1)*, *размещения Агентов (E2.2)* и целей военных и политических операций (фиолетовые и темно-красные, см. **Часть F**), игрок выбирает одну из четырех местностей. *Пример: Операцию обезглавливания у Мамлюков можно использовать против карты с напечатанной местностью "Мамлюки" или с напечатанной местностью "Восток"*.
- **"Запад".** Также, как и "Восток", но операции проходят в 6 западных Местностях (Англия, Португалия, Франция, Арагон, Священная Римская Империя и Папское Государство) для Агентов,

политических и военных операции и для коммерции на западном Рынке.

- **Концессии и Фишки Пиратов.** Эти Фишки лежат на Границе между 2 Картами Поля и считаются, что размещены на обеих. Пираты ограничены только Морскими Границами.
- **Слоны.** Местность на карте Слона указывает, на какой карте Зоны, а не Карте Поля, может начать Слон.

МОРСКАЯ ГРАНИЦА - См. Граница.

ОПЕРАЦИИ (F1-F9) - Большинство карт Зоны предлагают Операции из ряда иконок в нижней части карты. В качестве *действия* (E4), Вы можете активировать 1 Операцию на каждой карте в Вашей восточной или западной Зоне. Каждая карта в вашей Зоне может использоваться только для 1 Операции за ход.

ОСВОБОЖДЕНИЕ - См. Смена Режима.

ПЕШКА - Кубик игрока одного из четырех цветов, выступающий Концессией на Границах и Крепостным на карте Империи. Агент Пешки обозначен разноцветным кубиком.

ПИРАТ (F7) - Фишка Ладьи, размещенная на Морскую Границу картой пирата. Это размещение уничтожает любую Концессию и Пирата *Еретика*, ранее занимавших эту Морскую Границу. Пираты получают 1 Флорин из *прибыли* Торговли (G3) и участвуют в *Гражданских и Религиозных Войнах* (J1, J2, K1). Фишки Пиратов нельзя Репрессировать. Их можно передвинуть *операцией корсара* (F7), убить - *операцией осады* (F8), Пиратом *Еретиком*, входящим в Морские Границы, во время *размещения* (E2.2) или *операцией корсара*.

ПРАВЯЩИЙ КЛАСС - Все Фишки Коней и Ладей в Городах независимо от цвета. Ладья, Конь, размещенные Таможней, Агентом или победой в Битве, становятся Правящим Классом.

ПРЕСТИЖ - В игре 6 типов Престижа: Католический, Исламский, Реформистский, Закона, Открытий и Патронажа. Они изображены на некоторых картах Зоны в верхнем правом углу и важны для победы (L2, L3, L5, L6).

РАЗОВЫЙ ЭФФЕКТ - это специальное одноразовое действие, которое не обязательно возникает в результате розыгрыша карты (E2.1) с иконкой бомбы. Разовый Эффект позволяет Агентам карты, которые могут функционировать как атакующие в Битве согласно J (заговоры и крестьянские восстания) или часть K (крестовые походы, реформации и джихады). Тем не менее, разовый эффект *смена торговли* (H) и *коронация* (I) не инициируют никаких битв.

РЕЛИГИОЗНАЯ ВОЙНА (K1) - Общий термин для *крестового похода*, *реформации* или *джихада*. Они одинаковые, но крестовые походы - Католический, реформация - Реформистский, джихад - Мусульманский.

РЕЛИГИЯ - Все Фишки кроме Пешек окрашены в цвета религий: белый = Католики, черный = Ислам, красный = Реформисты (Восточные Ортодоксы).<sup>41</sup> Религиозные Операции (F1) голубого цвета.

РЕПРЕССИРОВАННЫЕ ФИШКИ - Пешка, Ладья и Конь хранятся на карте Империи (включая Вассалов и Республики). Это крепостные, рабы, низложенные аристократы и торговцы.

РЕПРЕССИРОВАТЬ - Убрать Фишку Правящего Класса или Концессии с поля. Она Убита (если эта Империя не в игре) или становится Репрессированной Фишкой (если Империя в игре, включая Вассалов).

- **Стоимость.** Репрессировать в результате *размещения Агента* (E2.2) или Смены Режима, заплатите 1 Флорин в Китай. Проводя репрессии в результате *операции репрессировать* (F5),

---

<sup>41</sup> ТОЛЬКО 3 РЕЛИГИИ? В ранних версиях игры было 4 религии, но все христиане, недовольные Папским господством, были объединены в "Реформисты". "Исламская реформация" Шиитов также оказалось сложной для размещения.

получите 1 Флорин. Если вы репрессируете в результате *операции налоги (F4)* или *смены торговли (H1)*, это не имеет стоимости и выгоды. Если выживших в Битве больше, чем Городов и Границ для их размещения, репрессируете их бесплатно.

- **Крепостные.** Карта Локации используемая для репрессии Концессии, определяет в какой Империи он становится Крепостным.

РЕСПУБЛИКА<sup>42</sup> - Сторона карты Империи. Создается, переворачивая Короля в Вашей Зоне Сменой Режима "бей своих" (голосованием, Гражданской Войной, Религиозной Войной), и важно для *Победы Ренессанса (L6)*.<sup>43</sup>

РУКА - Если Вы купили на Рынке карту, кроме карты Кометы, возьмите ее на Руку. Ваш размер Руки строго ограничен 2 картами. Вы не можете купить карту, если на руке у Вас уже есть 2 карты.

РЫНОК (C6) - Рынок состоит из 2 рядов: восток и запад. В каждом ряду по 6 карт. 1-я карта каждого ряда лежит лицом вниз, остальные - вверх. Получите карты лицом вверх *действием покупки (E1)*. Сбрасывая карту лицом вниз, выполните *действие Торговли (E5)*.

СБРОС - Карты (и Фишки на них) сбрасываются при *продаже карт (E3)*, *обезглавливании (F3)*, *торговле (G1)* или *покупке Кометы (L1)*. Если король сбрасывается в паре Король-Королева, то Королева так же умирает. Уберите сброшенные карты из игры, но сброшенные Империи (в т.ч. Вассалы) возвращаются в стопку Империй. Верните Фишки и ~~Флорины~~ в резерв.

СЛОН (F1) - Шахматная фигура слона одного из 3 цветов религий на карте Зоны представляет инквизитора или миссионера. Слоны всегда размещаются и двигаются по картам Зоны (F1). Т. о. Слоны не являются Правящим Классом, не дерутся в Битвах и не могут быть Репрессированы. Слон подавляет (делает неактивным) все Способности и Операции карты, кроме Религиозных (голубых). Если карта удаляется из игры, все Слоны на ней также удаляются. Если Слон входит на карту, занятую другим Слоном, оба убиваются. Если в Империи, куда прибывает Слон, есть Репрессированные Фишки, он может "усмирить" (т.е. убить) их.

СМЕНА РЕЖИМА - Это происходит в Империи при *коронации (I1)*, успешном *голосовании (F6)*, *кампании (F9)*, за исключением Внутри Сюзеренитета) или Гражданских или Религиозных войнах против этой Империи.

- **Смена Режима Неактивной Империи.** Если Империя все еще в *колоде империй (C6)*, положите ее в Вашу Зону на сторону Короля.
- **Империя Соперника.** Если Империя (на любой стороне) в Зоне Соперника, переложите ее в свою Зону на сторону Короля. Оставьте все Фишки, которые не сражались (Слоны, Крепостные и т.п.), сбросьте всех Королей и Вассалов, вместе с Фишками на них.
- **Своя Империя.** Если Империя в Вашей Зоне, переверните ее на другую сторону (либо Королевство на Республику, либо Республику на Королевство), кроме случая кампании (см. след. пункт). Сбросьте Королей и Вассалов (вместе с их Фишками), но оставьте все Фишки на Империи. Если империя была Вассалом, положите ее на дальнюю позицию в Зоне: справа, если восток, слева, если запад. Атака своей Империи называется **смена режима "Бей Своих"**, только так можно создать Республику, кроме голосования.

<sup>42</sup> РЕСПУБЛИКА ПРОТИВ КОРОЛЕВСТВА. В суде Венгерского короля Маттиаса Корвинуса гуманист Липпо Брандолини сравнил Республику с Королевством. В Республике правилом является конституционное Право, а не решение какой-либо личности или личностей, будь то деспоты или избиратели. Основной Закона является природа человека, а не божественное право королей. Судебные, полицейские, защитные и избирательные функции находились в руках гильдий (т.е. Бизнес-класса). Искусство, наука, образование и экономика процветают под властью закона. Ренессанс начался в Республике Флоренция и распространился на другие республики. Также банки и банковские операции.

<sup>43</sup> РЕСПУБЛИКИ РЕНЕССАНСА не были демократическими, хотя часто это путают. Демократия - право неограниченного большинства, социальная система, в которой чья-либо работа, собственность и жизнь в руках любой банды, получившей голоса большинства в любой момент для любых целей. В республике большинство не может пойти против основных принципов управления, основанных на исследованиях природы человека, задокументированных в конституции. США были основаны как республика, а не демократия. Ayn Rand, 1976.

- **Смена Режима при Кампании.** Если Смена Режима происходит в результате победной *кампании* (F9), победившая Империя становится Сюзереном, проигравшая - Вассалом.
- **Концессия.** Во всех случаях, если Вы вызвали Смену Режима, можете добавить 1 кубик в качестве Концессии (указано Агентом Пешки на полученной Империи). Поставьте эту Концессию на одну из Границ Империи (без Пиратов). Если Граница занята кубиком, Вы должны заплатить 1 Флорин, чтобы Репрессировать его.
- **Освобождение.** Если Смена Режима проходит в Империи с Репрессированными Фишками, даже если они не участвовали в Битве, вы можете переместить любую или все Репрессированные Фишки с карты Империи в Зоне на Карту Поля Империи (в любые пустые Города (Ладьи или Конь) или на пустые Границы (Пешки)).
- **Теократический заговор.** Если ваш заговор при Теократии побеждает, вы можете перевернуть Карту Поля на другую сторону.

СОСЕДНИЙ - 2 империи считаются соседними, если их карты поля граничат стороной или находятся по диагонали с другими картами поля. 2 карты Зоны соседние, если они находятся рядом друг с другом в Зоне. Карты Вассалов являются соседними с картами Зоны расположенными слева или справа от их Сюзерена, и другие Вассалы под этим Сюзереном.

СПОСОБНОСТИ (B4) - Особое правило, указанное на карте красным шрифтом, работает пока карта не подавлена и находится в Зоне игрока. Эффекты способностей суммируются.

СЮЗЕРЕН - Господин Вассала, см. Вассал.

ТАМОЖНЯ - Фишка Правящего Класса, размещенная в Городе *налогами* (F4) или *торговлей* (G4). Нельзя поставить в заполненный Город. Должна совпадать по цвету и типу с Фишкой Карты Поля.

ТЕОКРАТИЯ - Правление религии, где священники или муллы - также политики. Теократия отмечена иконкой религии на Карте Поля, может быть Королевской или Республиканской. Только Папское Государство и Мамлюки начинают с Теократией, но все Карты Поля могут стать Теократией в результате Смены Режима после Религиозных Войн. Правящий Класс и Пираты в Теократии усиливают главенство религии для *священной победы* (L3).<sup>44</sup> Теократию можно отменить в результате *заговора* (J1).

ТОРГОВЫЙ ПУТЬ (G2) - 2 торговых пути активны в любое время: западный (белая линия) и восточный (черная линия). Каждый начинается в 20-конечной звезде - Эмпориуме, заканчивается у стрелки. Хотя всего 2 белых Эмпориума (Требизонд и Острова Пряностей), один всегда закрыт *дискон закрытия* (C1), поэтому активен только 1 западный торговый путь. Также всего 3 черных Эмпориума (Тана, Новгород и Тимбукту), два закрыты, активен только один.

УБИТЬ - То же, что и Сбросить. Для Фишек: положи Фишку назад в резерв.

УПРАВЛЕНИЕ ФИШКАМИ - У каждого игрока 10 кубиков, в каждой религии - 5 Слонов. Всего 10 белых, 7 черных и 7 красных Ладей; 10 белых, 7 черных и 7 красных Коней. Все вместе они называются **Фишки**. Если во время розыгрыша карты или при добавлении Таможни вам следует разместить Фишку, а ее нет в запасе, можете взять необходимую Фишку из любых Репрессированных или (если это невозможно) с любой позиции.

ФИШКИ - Деревянные фигурки на Поле и в Зоне. Слон = инквизиторы. "Кони" = тяжелая кавалерия. Цилиндры "Ладьи" = замки, знать и пираты. Кубики игроков "пешки" = Торговцы в концессиях (на границах карт поля) или Крепостные/рабы (на картах Империй).<sup>45</sup>

<sup>44</sup> ОТДЕЛЕНИЕ ЦЕРКВИ ОТ ГОСУДАРСТВА - необходимое условие свободы. Один из художников этой игры - мой друг, которая встретила смерть на родине (Иран), потому что стала атеисткой. Тем не менее, теократия имеет преимущество перед демократией или автократией, где власть закона противоречива или произвольна, что еще более изнурительно для людей и их взаимодействия, чем полная (но предсказуемая) тирания.

<sup>45</sup> ШАХМАТЫ. В 1470-х годах новый стиль шахмат охватил Европу, в которой королева стала самой мощной фигурой на доске.

**ФЛОРИНЫ (С7)** - Флорины представлены желтыми (1 Флорин) и красными (5 Флоринов) дисками. Флорины на картах (и в правилах) изображены иконками золотых монет. Они входят в игру во время торговли, продажи карт и представляют внешний и внутренний рынки. Они также входят при Операции Репрессии, представляя работоторговлю.

- Флорины в игре не ограничены. При необходимости используйте замену.
- Количество Флоринов у игрока - это общая информация.

**ЭМПОРИУМ (В5)** - Город, окруженный 20-тиконечной звездой. Белый - для обычных товаров роскоши: пряности и шелк; черный - для особых товаров роскоши: золото и рабы. Все Торговые Пути начинаются в Эмпориуме, белом (при выборе запада) или черном (при выборе востока). Во время игры только один белый и один черный Эмпориумы не *закрываются* (С1). Диск закрытия на Эмпориуме означает, что он не в игре, не может строить Таможни, принимать Агентов. Новгород, Тимбукту и Острова Пряностей начинают игру закрытыми.

---

Мотив шахматной фигуры этой игры отражает средневековые юниты, устаревшие в Эпоху Ренессанса. Короли и королевы стали марионетками в республиках. Пешки (крепостные) стали торговцами в новом бизнес-классе, который сейчас включает работодателей, работников и фрилансеров. Слоны все еще с нами, но потеряли политическую власть после отделения государства от церкви. Кони (рыцари) утратили роль "крыши", когда требовали денег за защиту города, и стали наемниками и полицейскими. Замки аристократов-землевладельцев (ладьи) оказались беззащитными перед артиллерией Ренессанса. С тех пор земля становилась все менее ценной в сравнении с ценностью идей, и землевладельцы получали меньше дохода, чем предприниматели.

ТАБЛИЦА БИТВЫ	Операция Кампания	Гражданская война		Религиозные Войны (крестовый поход, джихад, реформация)
		Заговор	Крестьянское Восстание	
Число иконок Агентов на карте	-	атака (если кони или ладьи)	Атака (если кони ладьи или пешки)	атака (если кони или ладьи)
Кони на поле	атака (цена = 1 Флорин за каждую)	защита	защита	атака (последователи) защита (еретики)
Ладьи на поле	-	защита	защита	атака (последователи) защита (еретики)
Соседние Кони	(цель атаки) защита	-	-	атака (последователи)
Соседние Ладьи	(цель атаки) защита	-	-	-
Пираты на границе	-	атака	атака	атака (последователи) защита (еретики)
Концессии на границе	-	-	Атака, если цвета атакующего	-
Репрессированные Кони и Ладьи	-	атака	-	-
Репрессированные пешки (крепостные)	-	-	атака	-
ИСХОД БИТВЫ	Обмен	Обмен	Обмен	Обмен (жертвы должны быть > 0)
Обычная битва: НЕ в Вашей Зоне атакующие выжили.	Возьмите Империю Вассалом (из стопки/от соперника) и добавьте 1 кубик (концессию).	Возьмите Империю Королем (из стопки/от соперника) и добавьте 1 кубик (концессию). Можешь перевернуть Карту Поля, если Теократия.	Возьмите Империю Королем (из стопки/от соперника) и добавьте 1 кубик (концессию).	Возьмите Империю Королем (из стопки/от соперника) и добавьте 1 кубик (концессию). Переверните Карту Поля на сторону Теократии.
"Бей Своих": В Вашей Зоне атакующие выжили.	Сделайте Империю Вассалом и добавьте 1 кубик (концессию).	Переверните Империю (Король/Республика) и добавьте 1 кубик (концессию). Если теократия, можешь перевернуть карту поля.	Переверните Империю (Король/Республика) и добавьте 1 кубик (концессию)	Переверните Империю (Король/Республика) и добавьте 1 кубик (концессию). Переверните Карту Поля на сторону Теократии.
Фишки Победителя поместите в пустые завоеванные города.	(освобожденные по желанию): Репрессированные Фишки Империи.	Кони и Ладьи, которые атаковали.	Кони и Ладьи, которые атаковали. (освобожденные по желанию): Репрессированные Фишки Империи.	Кони и Ладьи, которые атаковали (соседние атакующие Кони не перемещаются) и (освобожденные по желанию) Репрессированные Фишки Империи.
Пешки Победителя поместите на пустые границы.	(освобожденные по желанию): Крепостные Империи.	(освобожденные по желанию): Крепостные Империи.	Кубики, которые атаковали.	(освобожденные по желанию): Крепостные Империи.

<i>ТОРГОВЛЯ (Действие E5)</i>	<i>ВОСТОЧНЫЙ ПУТЬ (из черного Эмпориума)</i>	<i>ЗАПАДНЫЙ ПУТЬ (из белого Эмпориума)</i>
<i>Прибыль во Флоринах</i>	<i>Флорины с карты рынка Востока + 1 (при 2-х игроках) или 2 (при 3-4 игроках)</i>	<i>Флорины с карты рынка Востока + 1 (при 2-х игроках) или 2 (при 3-4 игроках)</i>
<i>Сброс</i>	<i>Карта Востока (лицом вниз)</i>	<i>Карта Запада (лицом вниз)</i>
<i>По пути торговли 1 Флорин получает...</i>	<i>Инициатор, далее владельцы концессии и пираты</i>	<i>Инициатор, далее владельцы концессии и пираты</i>
<i>По пути торговли разместите Таможню в...</i>	<i>Город, в незаполненной Империи</i>	<i>Город, в незаполненной Империи</i>
<i>Торговля заканчивается в...</i>	<i>государстве Мамлюков (или при исчерпании прибыли)</i>	<i>Св. Римской Империи (или при исчерпании прибыли)</i>