



БРОШЮРА I

ПРАВИЛА ИГРЫ

*Van
Renaissance*

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Версия от марта 2022 г.

А.1. ВВЕДЕНИЕ

Вам предстоит выступить в роли банкиров¹ эпохи Возрождения. Вы будете финансировать монархии и республики, спонсировать экспедиции, плести интриги, развязывать священные войны и преследовать еретиков. Ваш выбор определит, вступит ли Европа в современную эру прогресса или же погрязнет в тёмных веках феодализма. В каком направлении будет развиваться западный мир: империализм, глобализация экономики, религиозный тоталитаризм или просвещение, развитие искусств и науки?² Решать вам!

А. Термины. Термины, написанные заглавными буквами (например, ПРЕСТИЖ), подробно разобраны в глоссарии в конце этих правил. **Полужирным** выделены термины, о которых идёт речь в настоящий момент. **Курсивом** выделены термины, определение которым даётся где-либо ещё (как правило, рядом приводится ссылка на нужный раздел).

Б. Игровое время. За каждый ход протекает 2 игровых года в период с 1460 по 1530 год.

В. Структура правил. Брошюра разделена на 2 части: правила игры и глоссарий с терминами, расположенными по алфавиту. Правила изложены в том **порядке**, в котором вы обычно сталкиваетесь с ними в **процессе партии**: **подготовка к игре (В)**, **игровой процесс (Г)**, **действия (Д)**, **операции (Е)**, **торговые ярмарки (Ж)**, **разовые действия (З—Л)** и **победа в игре (М)**. Вам будет легче понять правила, если вы изучите игровые **термины** (см. с. 38—42, «Глоссарий»). Благодаря такой структуре, в течение партии вы легко сможете найти нужную информацию, а описание игрового процесса не будет перегружено ненужными подробностями.

Г. Золотое правило. Если текст карты противоречит тексту правил, приоритет за картой. Если текст памятки противоречит тексту правил, приоритет за правилами.

А.2. ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход выполните до 2 **действий (Д.1—Д.6)**, а затем **обновите рынок (Г.2)**.

А. Действия. Вы можете **купить** карту, лежащую лицевой стороной вверх в ряду рынка, и добавить её в **РУКУ**; **разыграть** карту из руки лицевой стороной вверх в ряд карт перед собой (это ваш **БАНК**); **продать** карту и получить **ФЛОРИНЫ**; провести **операции** с карт в восточной или западной части вашего банка; сбросить с рынка карту, лежащую лицевой стороной вниз, чтобы **организовать торговую ярмарку** (для стимулирования экономики), или же **объявить о победе**. В свой ход вы обязаны выполнить хотя бы 1 действие.

Б. Розыгрыш карты. Разыгрывая карту, вы можете добавить её агентов в указанную на ней **ЛОКАЦИЮ** (обозначена символом в верхнем углу карты). Когда вы помещаете агента в **ГОРОД** или на **ГРАНИЦУ**, он должен заменить уже находящуюся там **ФИШКУ (Д.2.2)**.

В. Разовые действия. Разыграв карту с символом бомбы в свитке, вы можете выполнить указанное **РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ**, позволяющее добавить агента(-ов), перенаправить торговлю, ослабить или захватить **ИМПЕРИЮ**. См. разделы «**Коронация (И)**», «**Заговор (К.1)**», «**Народный бунт (К.2)**», «**Религиозные войны (Л.1)**», «**Отречение (Л.3)**» и «**Смена пути (З.1)**».

Г. Торговая ярмарка. Чтобы организовать торговую ярмарку, сбросьте из восточного или западного ряда рынка карту, лежащую лицевой стороной вниз. Это начнёт **путешествие (Ж.2)** по восточному или западному торговому пути, в ходе которого произойдёт **распределение прибыли (Ж.3)** и размещение **воинов (Ж.4)**. Если прибыли будет немного, путешествие продлится недолго **(Ж.5)**³.

¹ Что вы знаете о **БАНКИРАХ РЕНЕССАНСА**? Что они были жадными, алчными и сказочно богатыми? Что они покупали кайзеров и королей? Наверняка вам невдомёк, что на самом деле они были первыми капиталистами, преодолевшими тиранию военных вождей. Покончив со средневековым феодализмом, они вывели западный мир из тёмных веков в новую эпоху «бюингов-747», небоскрёбов и «Кока-Колы». Именно о них эта игра.

² **ЗНАЧИМОСТЬ ИСТОРИИ.** Сегодняшние учёные обычно называют Ренессанс европоцентристской иллюзией прогресса, не имеющей отношения к реальности. Они презрительно считают, что история «написана победителями», а человеческие знания «культурно обусловлены», и выставляют истину как «нечто субъективное». Платон гордился бы ими. Неудивительно, что многие студенты полагают историю ненужной — зачем тратить время, забывая даты и битвы, если познание объективной истины невозможно? Но история, на самом деле, **имеет** отношение к настоящему. Разобравшись в прошлом и изучив другие культуры, мы можем применить это знание к **нашей** эпохе. Западные культурные нормы, заменившие крепостную зависимость, — хорошая штука. Я рекомендую прочесть книгу Стивена Гринблатта «Ренессанс. У истоков современности».

А.3. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Среди последних карт 2 колод рынка находятся по 2 **карты комет**, действующие одинаково. Купив карту кометы, немедленно выберите 1 из 4 **карт победы** («Победа веры», «Победа империализма», «Победа глобализации» или «Победа Ренессанса») и активируйте её.

А. Активация. После того как кто-либо активировал карту победы, любой игрок в свой ход может потратить 1 действие, чтобы объявить о победе, если он выполнил все условия этой карты победы (**М**).

А.4. ОТЛИЧИЯ ОТ ПЕРВОГО ИЗДАНИЯ

- 1. Новые компоненты:** деревянные фишки пиратских кораблей, пешки, обозначающие концессии и СЕРВОВ, планшеты банков, квадратные карты победы и правителей. Также теперь в игре есть жетоны гербов, которые можно помещать в пустые ячейки престолов, обозначая, кто контролирует ту или иную империю.
- 2. Дополнительные карты империй,** которые позволяют при необходимости провести партию без игрового поля.
- 3. Руководство игрока (брошюра II),** включающее разделы «Одиночная игра», «Пример игры» и «Стратегия».
- 4. В игре появилось** разовое действие отречения, одиночный режим, карты «Торговый флот Далмации» и «Криптография», а также карты с эффектом «Кондотьер».
- 5. Новый центр торговли и торговый путь.** Теперь белый ТОРГОВЫЙ ПУТЬ начинается и в Красном море.
- 6. Ячейки престолов.** Если карта правителя не находится ни в чьём банке, его карта КОРОЛЕВЫ, слон и УГНЕТЁННЫЕ фишки хранятся вместе с ним в ЯЧЕЙКЕ ПРЕСТОЛА.
- 7. Теперь во всех империях возможны 4 государственных режима.** В вашей партии может появиться феодальная Папская область, католическая Англия, протестантская Греция и другие вариации, невозможные в 1-м издании.



3 РЕНЕССАНС. «Чтобы начался Ренессанс, потребовалось больше, чем просто „возродить античность“. Возрождение требовало денег мелкой буржуазии: прибыли, добываемой умелыми управляющими, и низкооплачиваемого труда. Оно требовало опасных плаваний на Восток и изнурительных переходов через Альпы с целью купить товар дешевле и продать его дороже. Тщательных расчётов, инвестиций, займов, процентов и дивидендов — денег, которые копились до тех пор, пока прибавочный доход уже можно было тратить не на одни лишь плотские удовольствия, подкуп сенатов и феодальные владения, но и на оплату трудов Микеланджело и Тициана. Так богатство превращалось в красоту, а накопленное состояние наделялось духом искусства. Деньги — вот основа цивилизации. Сомневаясь в церковных догмах, уже не страшись ада и видя, что духовенство столь же ищет наслаждений, сколь и миряне, образованный итальянец стряхнул интеллектуальные и этические ограничения. Его освобожденное сознание беззастенчиво наслаждалось красотой, воплощённой в женщине, мужчине и искусстве...» (Will Durant. The Story of Civilization. Vol. 5 : The Renaissance. 1953).

Б.1. СОСТАВ ИГРЫ

- **Правила игры** (вы сейчас читаете их).
- **Руководство игрока.**
- **188 обычных карт:** 168 карт банка и 20 карт империй.
- **14 квадратных карт:** 10 карт правителей и 4 карты победы.
- **Игровое поле.**
- **4 планшета банков.**
- **13 пиратских кораблей** (6 золотых, 4 зелёных и 3 красных).
- **40 пешек** (по 10 каждого цвета: жёлтого, фиолетового, зелёного и синего).
- **15 слонов** * (5 золотых, 5 зелёных и 5 красных), символизирующих инквизицию.
- **24 ладьи** * (10 золотых, 7 зелёных и 7 красных), символизирующих замки дворян.
- **24 коня** * (10 золотых, 7 зелёных и 7 красных), символизирующих тяжёлую рыцарскую конницу.
- **64 жетона флоринов** ⁴.
- **4 диска разорения** (2 белых и 2 чёрных), символизирующих разорённый центр торговли.
- **24 жетона гербов** (по 6 каждого цвета: жёлтого, фиолетового, зелёного и синего).
- **4 памятки.**



Б.2. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- А. 10 империй.** В ячейки империй в ЕВРОПЕ выкладываются *карты империй (Б.6)*, когда соответствующее государство становится ТЕОКРАТИЕЙ (или наоборот).
- Б. Феодализм и теократия.** Папская область и Мамлюкский султанат начинают игру как **теократии** — это обозначено на игровом поле символами католического креста и исламского полумесяца. Все остальные империи не обозначены религиозными символами и начинают игру ФЕОДАЛЬНЫМИ ⁵.
- В. 13 границ.** ГРАНИЦЫ — это пространство между ячейками империй. На границах находятся КОНЦЕССИИ (начальные концессии игроков размещаются на границах, обозначенных эмблемами банков) и пираты.
- Г. 10 престолов.** Карты правителей, лежащие в этих ячейках игрового поля, не принадлежат никому из игроков.
- Д. Ячейки колод и рынка.** Рынок состоит из 2 рядов: восточного и западного.
- Е. 4 ячейки победы.** В них размещаются 4 карты победы.
- Ж. Китай.** Флорины, не принадлежащие игрокам, хранятся здесь (см. «КИТАЙ»).
- З. 6 центров торговли.** 4 из них всегда разорены (см. «ЦЕНТР ТОРГОВЛИ»).



Б.3. ПЛАНШЕТЫ БАНКОВ

В начале игры вы выбираете 1 из 4 ПЛАНШЕТОВ БАНКОВ (**В.2**) и кладёте его в свою игровую зону — это центр вашего БАНКА.

Б.4. КАРТЫ ПРАВИТЕЛЕЙ

10 двусторонних КАРТ ПРАВИТЕЛЕЙ в начале игры лежат в соответствующих ячейках *престолов (Б.2.Г)*. Пока карты правителей находятся здесь, они не принадлежат ни одному из игроков. Получив карту правителя с помощью *разового действия (Д.2)*, *выборов (Е.6)* или *кампании (Е.9)*,

* В разных языках названия некоторых шахматных фигур означают разное. К примеру, фигуру, которую мы знаем как «слон», французы называют «шутом» (fou), немцы — «бегуном» (läufer), сербы — «охотником» (ловац), а болгары — «офицером». Игра Pax Renaissance создана англоговорящими людьми, для которых связь между типом фигуры и её ролью в игровом процессе более очевидна, чем нам, поскольку в английском шахматного слона называют «епископом», коня — «рыцарем», а ладью — «замком». — Прим. рус. ред.

⁴ ФЛОРЕНТИЙСКОЙ РЕСПУБЛИКЕ было уже более 100 лет, когда в 1252 году она впервые отчеканила собственную монету — флорин. Эта монета вернула Европе понятие «золотого стандарта», а репутация флорентийских банков быстро сделала её главной обменной валютой Европы. Так Флорентийская республика стала местом рождения банковской системы и капитала, а также родиной Ренессанса. В отличие от других валют, во флорине никогда не менялось соотношение золота и серебра и он не знал примесей неблагородных металлов. У многих правящих домов Европы подобная «порча» монеты являлась распространённой формой скрытого налога. Единственным европейским регионом со столь же консервативной политикой в отношении чеканки монет была Англия, где сильный парламент сдерживал королевскую жадность.

⁵ ФЕОДАЛИЗМ. К началу эпохи, в которой разворачивается действие этой игры, феодализм насчитывал уже почти тысячу лет, и он мог бы просуществовать ещё столько же. Военачальник в своём замке был местным сувереном, надзиравшим за сервами, что работали на его земле. Во многих отношениях мало чем отличаясь от рабов, они юридически были привязаны к земле и принадлежали господину. У них не было ни надежды на то, что их дети смогут добиться большего, ни представления о подобной возможности. Те, кто утверждали, что всё зло от денег, должны иметь в виду, что в феодальную эпоху практически не существовало денежного обращения и всё держалось на бесплатном принудительном труде зависимых крестьян. Соседние сеньоры беспрерывно воевали друг с другом за единственный ценный ресурс — землю. Освобождение от феодализма и крепостной зависимости пришло из неожиданного источника — от купцов и банкиров.

Состав игры



Планшет банка



Карта правителя



Важно! Цвет знамени области операции (чёрный — Восток, белый — Запад) показывает принадлежность карты к одной из колод рынка. Он же определяет, с какой стороны от планшета банка кладётся карта банка или правителя. Цвет области операций не всегда совпадает с цветом локаций, где эти операции можно проводить. Так, личности и организации некоторых карт (например, «Братство Святого Марка») по факту являются западными, но оперируют на Востоке (и наоборот). С помощью таких «перекрёстных» карт можно перемещать слонов между Востоком и Западом. Некоторые эффекты (например, «Рабы-воины» с карты «Черкесы Мамлюкского султаната») применяются только к восточным или западным локациям [Б.5].

поместите её в свой банк (в восточную или западную часть) **монархией** вверх (золотая рамка). Если империя становится **республикой**⁶, переверните карту её правителя республикой вверх (рамка из колонн). Пока карта правителя находится в вашем банке, она считается картой банка (независимо от того, какой стороной вверх лежит).

А. Символы операций и престижа подробно описаны в разделах **Е**, **Б.5.В** и **Б.5.Г**.

Б.5. КАРТЫ БАНКА

Восточные и западные **карты банка** изображают известных деятелей, организации и события 1460—1530 годов. Карты банка состоят из следующих элементов:

А. Область операций. На знамени этой области изображены символы и перечислены операции и эффекты, доступные вам, пока карта находится в вашем банке. Чёрный цвет знамени символизирует принадлежность карты к культуре ВОСТОКА⁷, а белый — к культуре ЗАПАДА⁸.

Б. Локация. Вы размещаете агентов в подходящих местах указанной локации: КОНЕЙ и ЛАДЫИ — в городах, ПЕШКИ и пиратов — на границах империй, а СЛОНОВ — на картах (**Д.2.2**), см. «ЛОКАЦИЯ».

В. Престиж. На некоторых картах присутствуют символы ПРЕСТИЖА в ромбе — они важны для победы.

Г. Операции. Чтобы провести операции (**Е**) в одной из частей банка, потратьте 1 действие на активацию всех карт в этой части (**Д.4**).

Д. Разовые действия. Если на карте есть **символ бомбы** в свитке, то, разыграв такую карту, вы можете немедленно выполнить разовое действие: смену пути, коронацию, гражданскую или религиозную войну. Смене пути соответствует чёрный или белый символ бомбы (в зависимости от пути), а религиозным войнам — символ бомбы цвета религии (например, для джихада — зелёный).



Е. Эффекты. Некоторые карты обладают ЭФФЕКТАМИ, которые описаны на свитках с печатью. Эффекты карт действуют, пока те находятся в банке, и (в отличие от операций) применяются без траты действия.

Ж. Агенты. На картах банка указаны агенты и цвет их религии (золотой — католичество, зелёный — ислам, красный — протестантизм). Когда вы **разыгрываете** карту в свой банк (**Д.2**), вы решаете, размещать ли её агентов. Если на карте изображена серая пешка, используйте пешку своего цвета⁹.

Б.6. КАРТЫ ИМПЕРИЙ

Всего в игре 20 КАРТ ИМПЕРИЙ (2 для каждой империи). С их помощью вы будете менять территорию Европы и Средиземноморья¹⁰. Карты империй двусторонние — с символами разных тео-

⁶ В РЕСПУБЛИКАХ ЭПОХИ ВОЗРОЖДЕНИЯ, возникших на торговых путях вдоль побережий Северного, Тирренского и Адриатического морей, власть принадлежала выборным комитетам, куда входили лидеры гильдий. Хотя Англия и Священная Римская империя не были республиками, там тоже существовали коллегии выборщиков, чьи голоса помогали добиваться свобод и реформ. В республике правители подчиняются закону так же, как и все остальные, и лишены права произвольно изменять его. Разделение ветвей власти, а не божественность правителя поддерживает стабильность государства.

⁷ РАСХОЖДЕНИЕ ВОСТОКА И ЗАПАДА наиболее наглядно в религиозных и медицинских практиках: те из них, которые обычно ассоциируются с Востоком, направлены внутрь, а те, что с Западом, — вовне. Восточная мысль одержима идеей, что сознание определяет бытие, а истинное знание происходит из самоанализа, а не из внешнего мира. Западная философия придерживается противоположного мнения: сознание — это лишь часть бытия, и мы познаём объективный внешний мир путём наблюдений. Восточный врач использует медитацию, акупунктуру и оккультные науки, чтобы отыскать «внутреннюю силу» самоисцеления пациента, что резко контрастирует с микроскопами, рентгеновскими лучами и хирургией западной медицины. «Разум выше материи» против «последнее слово за природой» — это противопоставление очевидно и сегодня, но в Средние века именно философия исламского мира была «западной», в то время как Европа была погружена в мистицизм. В эпоху Ренессанса произошла фундаментальная смена мышления.

⁸ ЗАПАД имеет отношение не к географическому положению, а к философской и культурной позиции. Западные люди и западные нации — это те, кто в основном (пусть не до конца осознавая) принимают и поддерживают определенные ценности эпохи Просвещения; в том числе то, что разум (т. е. наблюдение и логика) является средством познания, что человек имеет право на жизнь, свободу и стремление к счастью и что цивилизованному обществу необходима политическая свобода, включая свободу совести и свободу самовыражения» (Craig Biddle. Ten Steps to End Jihad Against the West. 2015).

⁹ СИЛА ИЛИ УБЕЖДЕНИЕ? Как и в других играх серии Pax, карты и фишки представляют 2 социальных класса: агентов убеждения и агентов силы. Пешки — это агенты убеждения (сервы, купцы, рабы). У них нет власти, и они выживают, предоставляя свои товары и услуги другим. Остальные фишки — это агенты силы (королевские особы, правящий класс дворян, пираты). У них есть мечи и армии и возможность принуждать других к действиям. Исходя из определения правительства как учреждения, имеющего монополию на насилие, к этой же категории следует отнести государственных чиновников, визирей, инквизиторов, сборщиков налогов и воинов.

¹⁰ СОВРЕМЕННЫЕ ГОСУДАРСТВА И ЭКОНОМИКИ возникли в Европе, а не в Китае или Индии, культуры которых древнее, а территории населены плотнее. В Китае эпохи Поздней Цзинь 400 миллионов человек обеспечивали менее 2% непродовольственного населения — знать и военных вождей. Можно сравнить это с почти 15% от 40 миллионов во Франции, Германии и Британии, которых не коснулась крепостная зависимость. У европейцев было больше оборотных средств на душу населения (в основном скота), чем у азиатов. И насколько мы можем судить по данным археологических и литературных источников, жители Европы потребовали больше мяса и продуктов животноводства. Европейцы располагали большим количеством энергии, получаемой от водных ресурсов. Распределение дохода на душу населения в Европе было на удивление равномерным, по крайней мере с более плоской кривой Лоренца, чем в Азии. То, как ранние европейские путешественники в Азию потрясённо сообщали о глубочайшей нищете масс и безмерной расточительности богатей, отражает эту непривычную для европейцев ситуацию (см.: Eric Jones. The European Miracle. 2008).

кратических режимов и без них. В начале игры они лежат отдельной стопкой и размещаются на поле при смене власти, произошедшей в результате религиозной войны или выборов (**Л.2.А**).

А. Города. ГОРОДА в империях обозначены кругами с символом коня или ладьи цвета той или иной религии. Если название города написано заглавными буквами, это **столица** империи.

Б. Торговые пути. Торговые пути обозначены белыми и чёрными линиями. Они начинаются в **центрах торговли** (отмечены девятиконечной звездой) и заканчиваются там, где нарисована **стрелка**.

В. Концессии. Это пешки, размещённые на ГРАНИЦАХ, т. е. между 2 империй. В начале игры каждый участник помещает 1 пешку на границу с эмблемой его банка.

Г. Центр торговли. Город с девятиконечной звездой называется ЦЕНТРОМ ТОРГОВЛИ. Трапезунд, Молуккские острова и Красное море — белые центры торговли, а Тана, Новгород и Томбукту — чёрные.



Карта банка

Область операций (чёрная — Восток)

Локация

Престиж (ислам)

Операция (политическая)

Операция (военная)

Операция (религиозная)

Символ бомбы (зелёный)

Агент (зелёный слон)

Разовое действие (религиозная война)

Восточная карта банка (рубашка)

Карта империи

Город (воин — золотая ладья)

Морская граница

Стрелка (конец чёрных торговых путей)

Эмблема (начальная концессия Жака Кёра)

Столица Мамлюкского султаната (в начале игры здесь находится зелёная ладья)

Сухопутная граница (нельзя размещать пиратов)

Символ теократии (ислам)

Кольцо (отмечает центр торговли, разорённый в начале игры)

Белый центр торговли (если не разорён, то начинает белый торговый путь)

Локация («Мамлюкский султанат»). Символ ♠ означает, что это начальная карта империи

Карта империи (теократия, ислам)

Торговый путь

Диск разорения

Центр торговли (конец пути)

Центр торговли (начало пути)

Примечание. В двух из трёх центров торговли (как белых, так и чёрных) всегда лежат **диски разорения** (соответствующего цвета). Если в центре торговли лежит такой диск, центр считается разорённым (недоступным), т. е. из него нельзя начать торговый путь и в него нельзя поместить агентов и воинов. Если в центре торговли находится фишка и в него добавляют диск разорения (при смене пути), эта фишка немедленно становится угнетённой **[Б.6.Г]**.

Б.7. КАРТЫ КОМЕТ И КАРТЫ ПОБЕДЫ

А. Карты комет. При подготовке к игре в последние 12 карт каждой колоды рынка замешивается по 2 карты КОМЕТ (Б.5).

Б. Карты победы. В начале игры 4 КАРТЫ ПОБЕДЫ лежат на поле неактивной стороной вверх. Всякий раз, когда кто-то из участников покупает на рынке карту кометы, он должен активировать (перевернуть на активную сторону) 1 карту победы. С этого момента любой игрок может потратить 1 действие и **объявить о победе (Д.6)**, если он выполнил все условия, перечисленные на активной карте победы. Такой участник немедленно выигрывает¹¹.



В. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В.1. ПОДГОТОВКА ЕВРОПЫ 1460 ГОДА

Гровое поле состоит из ячеек империй и престолов, относящихся к 10 ИМПЕРИЯМ: Англии, Франции, Священной Римской империи, Венгрии и Византии на севере, а также Португалии, Арагону, Папской области, Османской империи и Мамлюкскому султанату на юге.

А. Разорённые центры торговли. Поместите чёрные диски в Томбукту и Новгород, а белые — на Молуккские острова и в Красное море. **Центр торговли (Б.6.Г)** с диском разорения остаётся разорённым (недоступным), пока кто-то из игроков не переместит его диск в другой центр торговли, выполнив разовое действие **смены пути (З.1)**.

Б. Партия без игрового поля. Если у вас недостаточно места для игрового поля, выложите вместо него 10 начальных карт империй (с символом ♠ справа от названия) в 2 ряда по 5 карт. Остальные компоненты поместите рядом с получившейся Европой.

В. Вариант игры «Европа 1550 года». В этом варианте по Европе распространяются идеи протестантизма. Проведите подготовку к игре по обычным правилам, но в ячейки империй Англии и Священной Римской империи поместите карты империй стороной с протестантской теократией вверх.

В.2. ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ И НАЧАЛЬНЫЕ КОНЦЕССИИ

Каждый игрок берёт 1 случайный планшет банка, пешки соответствующего **цвета** и жетоны гербов, совпадающие с **эмблемой** на планшете банка. В партии может участвовать до 4 игроков. Каждый помещает свою пешку на указанную границу (на эмблему банка на игровом поле):

А. Начальная концессия Фуггера. Поместите синюю пешку в Аусбург — на границу Франции и Священной Римской империи.



Б. Начальная концессия Медичи. Поместите жёлтую пешку во Флоренцию — на границу Арагона и Папской области¹².

В. Начальная концессия Кёра. Поместите фиолетовую пешку в Александрию — на границу Османской империи и Мамлюкского султаната¹³.



¹¹ БАНКОВСКАЯ СИСТЕМА способствует развитию экономики, содействуя кредитованию, взаимным расчётам и управлению рисками. Хотя люди чаще всего обращают внимание на кредитование, роль банков в облегчении выплат и управлении рисками не менее важна. Итальянские банкиры выдавали займы, но также они обналичивали чеки, выпускали векселя и обменивались изделиями и кредитами. Флорентийские банкиры изобрели двойную запись для ведения бухгалтерии (она известна, по крайней мере, с 1382 года), письменное платёжное поручение и страхование путешествий. Флорентийский обменный курс (около 10%) был определяющим для всех валют Европы (см.: Meir Kohn. Early Deposit Banking. 1999).

¹² КОЗИМО МЕДИЧИ, богатый и влиятельный политический деятель, не прибегал к силе оружия. Будучи гуманистом, он тратил огромные суммы на поддержку флорентийских художников и учёных. К концу его жизни, в 1464 году, его банк был самым богатым в Европе и имел филиалы в Венеции, Пизе, Милане, Брюгге, Авиньоне, Лионе, Женеве и Лондоне. Из-за военных займов, которые Медичи были вынуждены выдать миланскому герцогу Сфорца, Эдуарду IV и Карлу Смелому, три филиала были закрыты. Сын Козимо, Лоренцо Великолепный, продолжил семейное дело. В 1478 году он едва не погиб в результате покушения, организованного конкурирующим банком. В 1494 году толпа, подстрекаемая папой римским и Савонаролой, сожгла банк, а Медичи на 18 лет покинули Флоренцию.



¹³ ЖАК КЁР, который выглядел и одевался скорее как Лоуренс Аравийский, а не французский купец, одним из первых начал торговать с Левантом, закупая пряности. Он владел галерным флотом, большим складом в Монпелье и банками в Барселоне, Авиньоне, Лионе, Париже, Руане, Брюгге и Леванте. В благодарность за финансирование вторжения в Нормандию во время Столетней войны Карл VII вызвал Кёра в Париж, пожаловал ему дворянство и поручил управление монетным двором. Однако в 1451 году Карл арестовал его по ложному обвинению, конфисковал всё имущество. Два года спустя Кёр бежал и, с трудом ускользнув от преследователей, начал дело с нуля в Риме.



Карта кометы



Активация карты победы

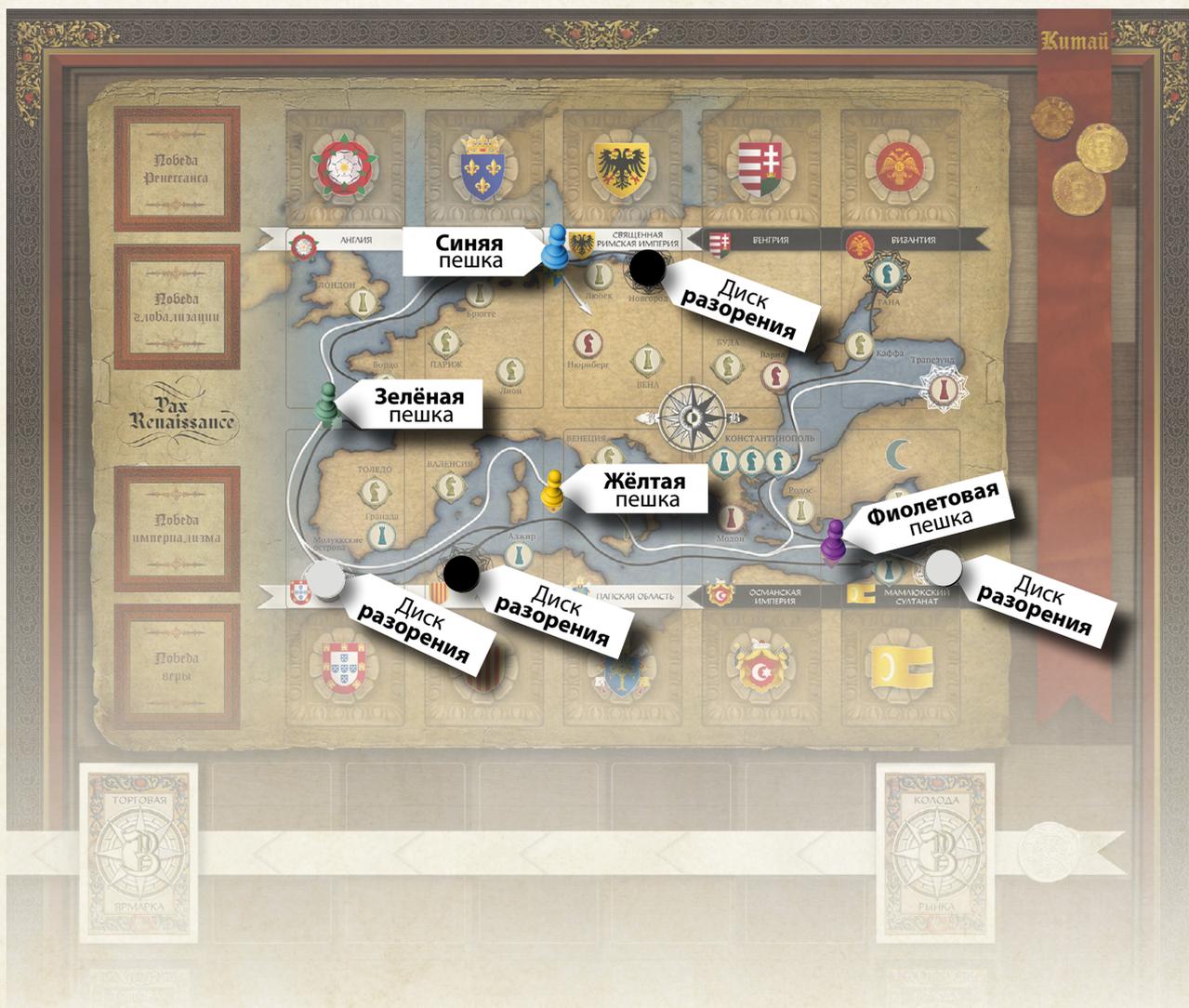
Купив эту карту, немедленно сбросьте её и активируйте карту победы.

Карта победы



Победа глобализации (карта активна)

Подготовка к игре



Г. Начальная концессия Маркьонни. Поместите зелёную пешку в Лиссабон — на границу Англии и Португалии¹⁴.

¹⁴Семья Маркьонни ввозила из крымской Каффы рабов (в основном женщин) для работы домашней прислугой. Когда в 1475 году Каффу разорили турки, семья отправила своего наследника Бартоломео в Лиссабон участвовать в зарождающейся торговле рабами из Западной Африки. Начав карьеру конторщиком во флорентийском банке династии Камбини, он стал богатейшим банкиром Португалии и торговцем гвинейскими рабами. Даже после банкротства Камбини в 1482 году Бартоломео Маркьонни продолжал арендовать земли в дельте Нигера и финансировал плавания Веспуччи и Васко да Гамы. В 1518 году один из его сыновей отправился в Индию.

В.3. БАНК ИГРОКА

Каждый игрок кладёт перед собой планшет банка. Это центр его будущего **банка**. Разыгрывая карты из руки, каждый участник будет помещать восточные карты справа от своего планшета, а западные — слева.

А. Пешки. Каждый игрок помещает 9 оставшихся пешек своего цвета в **личный запас** рядом со своим планшетом банка.

В.4. НАЧАЛЬНЫЕ ФИШКИ ЗНАТИ (КОНИ И ЛАДЫ)

Поместите в **столицу** каждой империи фишку изображённого типа и цвета. Названия столиц написаны заглавными буквами (например, ПАРИЖ). Остальные города в начале игры остаются пустыми.

А. Поместите в **Константинополь** 3 зелёные фишки (2 коней и 1 ладью).

В.5. ПОДГОТОВКА ВОСТОЧНОЙ И ЗАПАДНОЙ КОЛОД РЫНКА

Отделите восточные карты банка от западных и сформируйте 2 колоды.

А. Восточная колода. Возьмите 2 карты восточных комет и перемешайте их с 12 случайными восточными картами. Поверх получившейся стопки из 14 карт положите по 4 случайные восточные карты за каждого участника (например, для игры втроем — ещё 12 карт, т. е. вся колода будет состоять из 26 карт). Поместите готовую восточную колоду рынка в соответствующую ячейку игрового поля.

Б. Западная колода. Аналогичным образом сформируйте колоду из западных карт и 2 карт западных комет. Поместите готовую колоду в соответствующую ячейку над восточной колодой.

В. Астрологический вариант (по желанию). При подготовке к игре и в фазе обновления рынка открывайте верхнюю карту каждой колоды. Все видят эти карты, но их нельзя купить, пока они не появятся в рядах. Этот вариант позволяет участникам «заглянуть в будущее».

В.6. РЫНОК, ЯЧЕЙКИ ПРЕСТОЛОВ И КАРТЫ ПОБЕДЫ

А. Рынок. Заполните ячейки нижнего ряда РЫНКА картами из восточной колоды — выложите 6 карт лицевой стороной вверх, а затем переверните крайнюю левую карту (лежащую в ячейке «Торговая ярмарка»). Аналогичным образом заполните верхний ряд рынка картами из западной колоды. 2 карты, лежащие на рынке лицевой стороной вниз, символизируют торговые ярмарки (**Ж**).

Б. Заполните ячейки престолов. Положите 10 карт правителей МОНАРХИЕЙ вверх в соответствующие ячейки ПРЕСТОЛОВ.

В. Карты победы. Положите 4 карты победы неактивной стороной вверх в соответствующие ячейки в левой части игрового поля.

В.7. НАЧАЛЬНЫЕ ФЛОРИНЫ

Случайным образом выберите первого игрока. Однако, если в партии присутствует Якоб Фуггер (синий цвет), выбравший его участник автоматически становится первым игроком¹⁵. Первый игрок получает 3 флорина в личный запас, второй по часовой стрелке игрок — 4 флорина, третий — 5 флоринов, четвёртый — 6 флоринов.

А. Китай. Уберите оставшиеся флорины в область **Китая** на игровом поле — это общий запас.

Б. Первый игрок начинает партию.



¹⁵ БАНКОВСКАЯ СИСТЕМА, как и сам Ренессанс, родилась в Италии. Итальянские банки занимали главенствующее положение примерно до 1480 года, когда в вольных городах Аугсбурге и Нюрнберге стали появляться немецкие банки, в частности банк Фуггеров. К тому времени германские земли уже пережили Реформацию, поэтому на немецкие банки не распространялись папские запреты ростовщичества, от которых сильно страдали итальянские банкиры. Но, несмотря на это, итальянцы значительно опережали их в методах учёта, например пользовались двойной записью для ведения бухгалтерии.

Подготовка к игре

Жумай

Поместите в эту область оставшиеся флорины

Фишки знати (в 12 кругах столиц)

Карты победы (неактивной стороной вверх)

Карты правителей в ячейках престолов (монархий вверх)

Западный ряд рынка и западная колода

Восточный ряд рынка и восточная колода

Козимо Медичи
Миланский злато Венетский

Банк Медичи во Флоренции
Выполните до 2 действий, обменяйте рынок

- Покупка карты
- Розыгрыш карты
- Продажа карты за 2 флорина
- Объявление о победе (восточные, западные)

- Торговая марка (восточная, западная)
- Объявление о победе (восточные, западные)

Запад Восток

Жак Кё
Флорентинский Миланский Венецианский Венецианский

Банк Кёра в Александрии
Выполните до 2 действий, обменяйте рынок

- Покупка карты
- Розыгрыш карты
- Продажа карты за 2 флорина
- Объявление о победе (восточные, западные)

- Торговая марка (восточная, западная)
- Объявление о победе (восточные, западные)

Запад Восток

Вартоломео Маркони
Венецианский Венецианский Венецианский

Банк Маркони в Лиссабоне
Выполните до 2 действий, обменяйте рынок

- Покупка карты
- Розыгрыш карты
- Продажа карты за 2 флорина
- Объявление о победе (восточные, западные)

- Торговая марка (восточная, западная)
- Объявление о победе (восточные, западные)

Запад Восток

Якоб Фузгер
Венецианский Венецианский Венецианский

Банк Фузгера в Аугсбурге
Выполните до 2 действий, обменяйте рынок

- Покупка карты
- Розыгрыш карты
- Продажа карты за 2 флорина
- Объявление о победе (восточные, западные)

- Торговая марка (восточная, западная)
- Объявление о победе (восточные, западные)

Запад Восток

Г.1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ



свой ход вы должны выполнить 1 или 2 из перечисленных ниже **действий (Д)**. Можете выполнять действия в любом порядке. Вы не можете выполнять действия, ничего не меняющие в игре (например, нельзя провести операции, если ни у одной из них нет подходящей цели). Первые 3 перечисленных действия можно выполнять 2 раза в ход, остальные — 1 раз в ход.

Не более 2 раз в ход:

1. Покупка карты (Д.1). Потратьте определённое число флоринов и возьмите в руку карту, лежащую на рынке лицевой стороной вверх.

2. Розыгрыш карты (Д.2). Выложите карту из руки в свой банк и, если хотите, разместите агентов (слонов, коней, лады, пешек, пиратов) с этой карты.

Символ бомбы. Если на карте есть символ разового действия (бомба в свитке) и вы хотите выполнить это действие, то вы обязаны разместить агентов **(З—Л)**. При победе в сражении поместите на игровое поле концессию и по желанию ОСВОБОДИТЕ угнетённые фишки, находящиеся на карте правителя¹⁶ (см. «СМЕНА ВЛАСТИ»).

3. Продажа карты (Д.3). Сбросьте 1 карту из руки или из своего банка и получите 2 флорина из Китая.

Не более 1 раза в ход:

4. Проведение операций в восточной части банка (Д.4). Вы можете провести 1 операцию с каждой карты в восточной части своего банка.

5. Проведение операций в западной части банка (Д.4). Аналогично предыдущему пункту, но в западной части банка.

6. Организация восточной торговой ярмарки (Д.5). Сбросив карту, лежащую лицевой стороной вниз в восточном ряду рынка, вы отправляетесь в путешествие по чёрному торговому пути. В ходе путешествия вы будете выплачивать владельцам концессий флорины из общей прибыли и размещать ВОИНОВ **(Ж)**.

7. Организация западной торговой ярмарки (Д.5). Аналогично предыдущему пункту, но игрок сбрасывает западную карту и отправляется в путешествие по белому торговому пути.

8. Объявление о победе (Д.6). Участник, выбравший это действие, выигрывает, если он выполнил все условия карты победы **(М)**.

Г.2. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ РЫНКА

Если на рынке появились пустые ячейки после выполнения действий, сдвиньте все карты (с их флоринами) в каждом ряду влево, заполняя ячейки. Затем выложите в освободившиеся справа ячейки новые карты из соответствующих колод рынка, чтобы в каждом ряду снова стало по 6 карт. Заполняйте ячейки картами, начиная с крайней левой пустой ячейки. Карта в ячейке «Торговая ярмарка» всегда должна лежать лицевой стороной вниз, при необходимости переверните её.

А. Карты, лежащие лицевой стороной вниз, нельзя покупать (считайте, что эти исторические личности и организации канули в Лету, не дождавшись финансовой поддержки).

Б. Если в колоде (восточной или западной) закончились карты, берите карты из другой колоды. Так западные карты могут оказаться в восточном ряду и наоборот. Если обе колоды опустели, см. «Победа мецената» **(М.2.А)**.

В. Участники ходят по очереди по часовой стрелке. Право хода передаётся следующему игроку. Он начинает фазу действий.

¹⁶ ОСВОБОЖДЕНИЕ РАБОВ В ИТАЛИИ. К эпохе Возрождения рабство и крепостничество в большинстве городов-государств Италии пошли на спад. Численность рабов составляла доли процента, а в Сиене и Болонье рабы полностью исчезли. Считается, что Болонья первой запретила рабовладение, уже в 1256 году издав закон, получивший название «Райская книга» (Liber Paradisus). В Венеции и Генуе численность рабов, купленных на невольничьих рынках Каффы и Таны, составляла 3—5%. В итальянских колониях, таких как Хиос, Кипр и Крит, рабов было гораздо больше. Цена на них была высока — в среднем 45 флоринов. При этом 82% рабов составляли молодые женщины, которых покупали в качестве служанок и, предположительно, для оказания сексуальных услуг. В основном рабы были родом из Восточной Европы, Центральной Азии и районов Африки к югу от Сахары. Оправдание такого рабства было скорее религиозным, чем расовым, — папа запрещал обращать в рабство христиан и подданных правителей, признающих папскую власть. Примечательно, что сохранились записи о нескольких успешных ходатайствах рабынь об освобождении на основании того, что они происходили из Венгрии и Боснии. В экономике Италии рабство играло незначительную роль, особенно если сравнивать с соседними Арагоном и Португалией, и тем более — с Османской империей, крупнейшим работорговцем в истории (см.: Sally McKee. Domestic Slavery in Renaissance Italy. 2008).

Важно! Если у вас закончились фишки, используйте угнетённые фишки или (если это невозможно) фишки из любых мест в игре [Г.1].

Важно! Эффекты некоторых карт позволяют проводить операции в восточной или западной части банка, не тратя действие. Однако вы по-прежнему можете провести операции только 1 раз за ход в каждой части банка [Г.1.4, Г.1.5].



Символ Запада



Символ Востока

Пример обновления рынка



Пример. К концу вашего хода все ячейки в восточном ряду рынка заполнены, а 2 ячейки в западном ряду рынка пусты. Сдвиньте карты и флорины влево, как показано на рисунке, и выложите 2 новые западные карты в освободившиеся ячейки [Г.2].

Важно! Если западная колода опустела, заполняйте пустые ячейки картами из восточной колоды (и наоборот). Если в обеих колодах закончились карты, партия завершается по правилам пункта М.2.А [Г.2.Б].

Д. ДЕЙСТВИЯ

Д.1. ПОКУПКА КАРТЫ

упите карту, лежащую на рынке лицевой стороной вверх, и возьмите её в руку¹⁷.

А. Предел руки. В руке может быть не более 2 карт. Если у вас в руке уже есть 2 карты и вы хотите купить ещё одну, вы обязаны сначала *разыграть* (Д.2) или *продать* (Д.3) карту из руки.

Б. Стоимость. Стоимость карты зависит от её положения на рынке. Первая в ряду карта (дальняя от колоды), лежащая лицевой стороной вверх, стоит 1 флорин, вторая — 2, третья — 3 и т. д. Чтобы выплатить стоимость, положите 1 флорин на каждую карту в том же ряду слева от покупаемой. Чтобы использовать карту, лежащую лицевой стороной вниз, организуйте *торговую ярмарку* (Д.5).

¹⁷ СЕВЕРНАЯ ИТАЛИЯ была более урбанизирована и развита в промышленном отношении, чем любой другой европейский регион, за исключением Фландрии. Северная Италия не знала феодализма в полной мере, влияние знати здесь падало, если сравнивать с влиянием городских общин и купечества. В течение столетия Флоренция, капиталистический город-государство, оставалась культурной столицей мира (см.: Will Durant. The Story of Civilization. Vol. 5 : The Renaissance. 1953).

- В. Пустые ячейки рынка.** Если, выплачивая стоимость, вы должны положить флорин в пустую ячейку (например, вы покупаете 2-ю карту в ход или организовали торговую ярмарку 1-м действием), вместо этого положите его на карту в том же столбце, но в другом ряду.
- Г. Спекуляции.** Покупая карту, на которой лежат флорины, вы получаете их вместе с ней (но не можете оплатить ими покупку этой же карты).
- Д. Законы против ростовщичества.** Если по любой причине вы положили флорин на карту рынка, вы не можете купить её в этот же ход. Но можете организовать *торговую ярмарку (Д.5)*.
- Е. Комета.** Купив карту кометы, не берите её в руку, а немедленно разыграйте **(М.1)**.

Д.2. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ И РАЗМЕЩЕНИЕ АГЕНТОВ

Выложите из руки восточную карту в правую часть своего банка (рядом с уже лежащими там картами) или западную карту — в левую его часть. Если на разыгрываемой карте есть **символ бомбы**¹⁸, прежде всего вы должны решить, выполнять ли её разовое действие, и объявить об этом.



- 1. Выполняя разовое действие,** вы обязаны сначала поместить на поле указанного(-ых) на карте агента(-ов). Подробнее см. **Д.2.2**.

А. Сражение. Если разовое действие — *гражданская или религиозная война*, агентом будет ладья, конь, пешка или пиратский корабль. Поместите агента в империю, где будет проходить сражение, — он станет нападающим **(К—Л)**. Если хотя бы 1 нападающий не уничтожен (выживает) в конце действия, вы **выигрываете сражение** и происходит СМЕНА ВЛАСТИ. Слоны не участвуют в сражениях, но вы обязаны разместить их после сражения **(Д.2.2.А)**.

Б. Не сражение. Если разовое действие — *смена пути, коронация или отречение*, сражения не происходит и вы обязаны разместить агента(-ов) только в том случае, если для него (них) есть место.

- 2. Не выполняя разовое действие,** размещайте АГЕНТОВ по желанию. Вы можете добавить всех или нескольких агентов или не делать этого вовсе. Размещая агентов, добавляйте на поле или на карты банка фишки указанного типа и цвета.

А. Слон. Поместите этого агента на только что разыгранную карту банка. Либо вы можете поместить его на карту с такой же локацией, что и на разыгранной карте (см. «ЛОКАЦИЯ»), в любом банке или в ячейке престола. Если вы помещаете слона на карту, где уже есть какая-либо фишка, применяется правило *Вормского рейхстага (Е.1.А)* или *усмирения (Е.1.Б)*.



Б. Ладьи и кони. Поместите этих агентов в любые города локации, указанной на разыгранной карте (в этом случае символ в круге города не имеет значения). Если в городе уже есть фишки, вы обязаны угнести их, потратив (положив в Китай) 1 флорин за каждую. (Вы можете угнетать фишки такого же типа и цвета, что размещаете.) Если на карте с локацией «Восток» или «Запад» указано несколько агентов, вы можете поместить их в разные империи соответствующей локации (см. «ЛОКАЦИЯ»).



В. Пираты. Поместите пиратский корабль указанного цвета на любую МОРСКУЮ ГРАНИЦУ локации разыгранной карты — это **пират. Морской границей** считается граница, которую пересекает торговый путь (действующий или нет). Если на выбранной границе уже находится фишка (концессия или пират), УНИЧТОЖЬТЕ (сбросьте) её, не тратя флорины.



Г. Пешки. Поместите пешку своего цвета на любую (включая сухопутную) границу локации разыгранной карты. Если на выбранной границе уже находится пешка (концессия), угнетите её, потратив (положив в Китай) 1 флорин. Нельзя размещать пешки на границах, занятых пиратами.



Д. Если у вас закончились фишки, см. «ЗАПАС ФИШЕК».

Е. Фиктивный противник. Когда вы выполняете разовое действие или проводите операцию против своих же карт или фишек, они считаются ФИКТИВНЫМ ПРОТИВНИКОМ. Иногда это полезно, т. к. позволяет вам получить достаточно угнетённых фишек, чтобы выиграть в гражданской войне или заменить свою монархию республикой. Но проводить кампанию против фиктивного противника нельзя.



¹⁸ БОМБА эпохи Возрождения, такая как изображена на картах, на самом деле была гранатой, а внутри её оболочки находился порох. Первые непольные чугунные ядра появились в Европе в 1467 году.

Пример покупки карты

Западная карта,
лежащая лицевой
стороной
вниз

Стоимость —
1 флорин

Стоимость —
2 флорина

Стоимость —
3 флорина

Стоимость —
4 флорина

Стоимость —
5 флоринов

Западная
колода



Положите 3 флорина в эти ячейки, чтобы купить 4-ю карту

Пример. Вы хотите купить 4-ю карту слева и тратите на это 3 флорина. Положите 1-й флорин на крайнюю левую в ряду карту, 2-й — на следующую, 3-й — на следующую за ней, ближайшую к той, что хотите купить. Несмотря на то, что на карте, которую вы хотите купить, лежит 2 флорина, вы не можете оплатить ими стоимость этой же карты. Вы забираете купленную карту в руку и получаете лежавшие на ней 2 флорина [Д.1.А—Д.1.Е].

Важно! Если вы выбираете карту, лежащую лицевой стороной вниз, чтобы организовать торговую ярмарку (Д.5), или покупаете карту кометы, сбросьте её, не забирая в руку [Д.1].

Пример хода с разовым действием



1. Разыграйте карту из руки в свой банк.
2. По желанию выполните разовое действие этой карты (народный бунт), сначала поместив пешку на поле.



3. Всегда добавляйте пешку своего цвета.
4. Нападите на Францию этой пешкой. Там нет защитников, поэтому вы выигрываете сражение.



5. Проведите смену власти — заберите карту правителя Франции в свой банк (в западную часть).



6. Переместите выжившего агента (пешку) на восточную границу.
7. Смена власти позволяет вам поместить ещё 1 пешку на западную границу.

Пример народного бунта. Вы разыгрываете карту «Гильдии Фландрии», указанная на ней локация — «Франция», поэтому вы помещаете в эту империю своего агента (пешку) и начинаете народный бунт. Ваша пешка — единственный нападающий (К.2). Во Франции нет фишек знати, способных защитить империю, поэтому бунт успешен. Карта правителя Франции находится в банке соперника, откуда вы перемещаете её в западную часть своего банка. Поскольку произошла смена власти, вы добавляете ещё 1 пешку; таким образом, всего у вас появилось 2 концессии на разных границах Франции [Д.2.1].

Важно! Цвет и тип (ладья или конь) агента в круге города не имеют значения для размещения агента с разыгранной карты [Д.2.2.Б]!

Д.3. ПРОДАЖА КАРТЫ¹⁹

Сбросьте 1 карту из руки или своего банка и получите 2 флорина из Китая. Вы также можете продать карту *незамужней королевы (И.2.А)*. Продав карту банка, уберите с неё фишки (исключение — карта правителя, см. «СБРОС»).

А. Королевская чета (И.1) продаётся только вместе одним действием за 4 флорина.

Б. Карта правителя. Продав карту правителя (даже с ВАССАЛАМИ), верните её (вместе со всеми вассалами) в её ячейку престола вместе с королевой этого правителя (если есть) и всеми фишками (угнетёнными и слоном).

В. Эффект продажи карты. Вы можете применить эффект карты, действующий при её продаже, только продавая её из банка (не из руки). Например, см. «КРИПТОГРАФИЯ».

Д.4. ПРОВЕДЕНИЕ ОПЕРАЦИЙ (ОТДЕЛЬНО В КАЖДОЙ ЧАСТИ БАНКА)

Выбрав действие проведения операций в восточной части банка, проведите 1 операцию (даже если их несколько) каждой находящейся там карты. За действие вы обязаны провести хотя бы 1 операцию и для неё должна иметься подходящая цель. Операции в западной части банка проводятся аналогично. Карта с проводимой операцией далее называется активной. См. также **раздел Е**.

А. Порядок проведения. Вы можете проводить операции в любом порядке. Можно провести операцию карты, полученной в результате другой операций (например, кампании), если она появляется в нужной части банка.

Б. Цель операции, как правило, указана её символом. Целью может быть ряд рынка (*торговля*), карта в банке (*казнь* или *выборы*), фишка на карте (*инквизиция*), фишка в Европе (*угнетение*, *налог* или военная операция).

В. Локации «Восток» и «Запад». См. «ЛОКАЦИЯ».

Г. Локация цели. Цель *угнетения*, *налога*, *налёта* и *осады* — фишка(-и) в локации активной карты. Локациями концессий и пиратов считаются *обе империи*, на границе которых расположены эти фишки. Цель *кампании* — империя, СОСЕДНЯЯ с локацией активной карты. Цель *казни* — карта с локацией активной карты. Для *инквизиции*, *торговли* и *выборов* локация активной карты не имеет значения.

Д. Фиктивная цель. Вы можете выбрать целью операции карту или фишку в своём банке (например, угнести собственную пешку, чтобы получить флорин, избежать налогов и/или подготовить будущую гражданскую войну). Успешные *выборы (Е.6)* против своей же карты правителя, лежащей монархией вверх, создают республику (и наоборот). Вы можете провести 1 операцию карты образовавшейся республики, если в этот ход ещё не проводили операцию со стороны монархии этой карты правителя.

Д.5. ОРГАНИЗАЦИЯ ТОРГОВОЙ ЯРМАРКИ (ОТДЕЛЬНО НА ЗАПАДЕ И ВОСТОКЕ)²⁰

Потратьте 1 действие, чтобы сбросить карту из крайней левой ячейки восточного или западного ряда рынка. Так вы организуете восточную или западную торговую ярмарку (**Ж**). Обратите внимание: вы не забираете в ЛИЧНЫЙ ЗАПАС лежащие на такой карте флорины — это *общая прибыль (Ж.1.А)*.

Д.6. ОБЪЯВЛЕНИЕ О ПОБЕДЕ

Потратьте 1 действие, чтобы *объявить о победе (М.2)*.

¹⁹ПРОДАЖА карт символизирует доход с внутреннего рынка денежного кредитования. Первые банкиры, такие как Джованни ди Биччи Медичи, сколотили состояния за счёт мелких вкладчиков. Они поощряли любого инвестора и кредитовали даже мелких торговцев и ремесленников. Записи в бухгалтерских книгах заменили собой выдачу наличных денег. Владельцы ферм и их работники, понёсшие убытки из-за неурожая, могли поправить положение, взяв кредит в банке. Когда в Англии чесотка почти уничтожила овцеводство, пастухи не оправились бы, а английский экспорт шерсти не достиг бы своего высокого уровня без итальянского капитала. Для банкира кредиты были безопасны, поскольку клиенты были привязаны к земле и не могли просто сбежать.

²⁰БАНКИ, если понимать под ними особые учреждения, имеющие дело с деньгами, не существовали в исламском мире. В средневековом арабском языке не было слова, которое обозначало бы банк или банковское дело, так же как не было абстрактного понятия денег. В исламском мире, как и в Италии, существовал абсолютный запрет на ростовщичество любого рода. Запретным было и понятие вкладов — явление, когда депозитарий хранит чьи-то средства и использует их в коммерческих целях. Но покупка и продажа в кредит была приемлемой и широко распространенной практикой, которая позволяла вести торговлю и выгодно использовать излишки капитала. Благодаря кредитам можно было вести дело без доступа к наличным деньгам. У торговцев были собственные обменные курсы, а реестры купцов, с которыми велись банковские операции, составлялись с учётом их социального статуса и репутации. Уважаемые банкиры выдавали суфтаджи. В отличие от векселя, игравшего большую роль в европейском банковском деле, суфтаджа была чеком, который можно было и не обменивать на деньги. Основой для кредитной и купеческой банковской деятельности был статус и место в общественной иерархии. Предприимчивые исламские кредиторы могли обойти запрет на ростовщичество с помощью некоммерческих пожертвований, создавая сложную систему вакф, которая используется и сегодня.

Пример хода без разового действия

Варианты размещения пешки (у Франции 3 границы)

Вражеская концессия (помещая свою пешку сюда, вы обязаны потратить 1 флорин, чтобы угнест пешку соперника)

Ваша новая концессия

Пират (вы не можете поместить пешку на эту границу)

1. Разыграв карту, вы решаете добавить агента, не выполняя разовое действие.
2. Вы помещаете пешку на границу в качестве концессии.

Пример размещения пешки. Вы разыгрываете карту «Гильдии Фландрии», как в предыдущем примере, но решаете не выполнять разовое действие. Вместо этого вы помещаете свою пешку на границу в качестве концессии. На восточной границе уже находится вражеская концессия, а вы не хотите тратить флорин на её угнетение. Западную границу заняли пираты, поэтому вы не можете добавить туда пешку. На южной границе нет фишек, но через неё не проходит торговый путь, поэтому помещать туда пешку невыгодно. Но всё же вы выбираете именно эту границу, чтобы Жёлтый игрок не смог провести во Франции операцию выборов [Д.2.2.А—Д.2.2.Е].

Проведение операций

1. Сначала вы проводите операцию торговли и получаете 1 флорин.
2. Затем вы проводите операцию инквизиции и перемещаете красного слона на соседнюю карту банка.
3. Наконец вы можете провести ещё 1 операцию торговли, поскольку на карте с ней больше нет слона.

Планшет банка

Банк Маркьонни в Лиссабоне
Выплатите до 2 действий, обновите рынок

- Покупка карты
- Торговая ярмарка (восточная, западная)
- Розыгрыш карты
- Продажа карты за 2 флорина
- Операции (восточные, западные)
- Торговая ярмарка (восточная, западная)
- Объявление о победе

Пример. В западной части вашего банка есть 2 соседние карты с символом торговли, но одну из них блокирует слон (Е.1.Е). Также у вас есть карта с символом инквизиции — с помощью неё вы можете переместить красного слона (Е.1). Вы тратите 1 действие, чтобы провести операции в западной части банка. Сначала вы проводите доступную торговлю, затем — инквизицию, чтобы переместить слона на соседнюю карту банка, и наконец — вторую (теперь доступную) торговлю [Д.4.А—Д.4.Д].

Важно! После того как карта разыграна, она и её агенты не зависят друг от друга. Если цель операции — карта в банке, то со всеми агентами, размещёнными ранее благодаря этой карте, ничего не происходит. Если цель операции — агенты, то с картой, благодаря которой они были размещены, ничего не происходит. Нет необходимости запоминать, с помощью каких карт вы размещаете агентов [Д.4.А—Д.4.Д].

Важно! Можно провести операцию с только что полученной карты (например, после кампании или выборов), но вы не можете в ход проводить больше 1 операции с каждой карты [Д.4].

Е. ОПЕРАЦИИ

тобы провести ОПЕРАЦИИ в одной из частей банка, необходимо потратить 1 действие (Д.4). Всего в игре 4 вида операций:

- А. Религиозные.** Такие операции (*инквизиция*) отмечены синим символом и позволяют перемещать слонов цвета религии, указанной на символе. Это единственная операция, которую *не блокирует* присутствующий слон (Е.1.Е).
- Б. Экономические**²¹. Такие операции (*торговля*) отмечены жёлтым символом, и их цель — флорины, лежащие на картах рынка в его восточном или западном ряду (Е.2).
- В. Политические.** Такие операции отмечены фиолетовым символом. К ним относятся *казнь* (Е.3), *налог* (Е.4), *угнетение* (Е.5) и *выборы* (Е.6). У каждой из них своя цель.
- Г. Военные.** Такие операции отмечены красным символом, и их цель — фишки знати или пиратов. К военным операциям относятся *налёт* (Е.7), *осада* (Е.8) и *кампания* (Е.9). Они позволяют уничтожать фишки.



Е.1. ИНКВИЗИЦИЯ (РЕЛИГИОЗНАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция позволяет переместить СЛОНА цвета указанной религии на соседнюю карту в его банке или на другую карту (в любом банке или ячейке престола) с такой же локацией, что и на карте, с которой этот слон перемещается.

- А. Правило Вормского рейхстага.** Если на карте, куда перемещается слон, уже есть другой слон (любого цвета), они взаимно уничтожаются.
- Б. Правило усмирения.** Если на карте, куда перемещается ваш слон, нет других слонов, но есть угнетённые фишки, можете бесплатно уничтожить («усмирить») одну из них (любого типа и цвета)²².
- В. Ограничения на перемещение.** Нельзя перемещать слона на планшет банка. Это означает, что вы не можете перемещать слона из одной части банка в другую (их разделяет планшет). Нельзя напрямую перемещать слона из одной ячейки престола в другую.
- Г. Перемещения в системе сюзеренитета.** С карты-сюзерена слон может перемещаться на любую её карту-вассала. С карты-вассала слон может перемещаться на карту СЮЗЕРЕНА или на другую карту-вассала этого же сюзерена (если такие есть). С карты, лежащей справа или слева от сюзерена и его вассалов, слон может переместиться как на этого сюзерена, так и на любого из его вассалов.
- Д. Локации «Восток» и «Запад».** Если карта, благодаря которой вы проводите инквизицию, относится к локации «Восток», вы можете переместить слона на карту с любой восточной локацией (локация «Венгрия», «Османская империя», «Византия», «Мамлюкский султанат», «Восток» — отмечены чёрным) и наоборот. Аналогично для локации «Запад».
- Е. Заблокированные операции.** Пока на карте или на королевской чете находится слон, вы не можете выполнять никакие операции с этих карт, кроме религиозных (синий символ). Слон блокирует обе карты, образующие королевскую чету (И.1.Д).
- Ж. Заблокированные эффекты.** Эффекты карт, на которых находится слон, также считаются заблокированными (например, «Выкуп» или «Обменный банк»²³). Однако престиж и эффекты, дающие защиту от блокировки, никогда не блокируются.

²¹ ТРУДОВАЯ ТЕОРИЯ СТОИМОСТИ. И в эпоху Возрождения, и сегодня, в эпоху политической корректности, распространено заблуждение, из-за которого производственная деятельность рассматривается исключительно как физический труд. Это было верно для феодализма, когда в обществе отсутствовало разделение труда и производить значило работать в поле или у ткацкого станка. Но в капиталистических обществах (начиная с самых первых, возникших в итальянских городах) производственная деятельность в подавляющем большинстве случаев осуществлялась безвестными посредниками: банкирами, купцами, розничными торговцами, рекламодателями и предпринимателями. Антикапиталисты подозрительно относятся к подобной деятельности, хотя она питает экономику и обогащает всех, кто в ней участвует. Вряд ли может быть иначе, ведь пользование подобными услугами добровольно и возможно только в том случае, если это выгодно обеим сторонам. Ренессанс и отмена крепостной зависимости были подобны квантовому скачку в судьбе человечества и цивилизации.

²² Проводя УСМИРЕНИЕ, представляйте себе священнослужителей, которые успокаивают угнетённых при помощи фаталистической философии и виде-ний загробной жизни, а не убивают их в прямом смысле слова.

²³ ОБМЕННЫЙ БАНК. Немецкие городские обменные банки, как государственные, так и частные, были особенно загружены во время осенней торговой ярмарки. Поскольку пользование иностранными монетами сурово наказывалось, торговцы должны были обменивать деньги в банке, который управлял полученными монетами на городской монетный двор. Права на чеканку и обмен монет в Германии были ограничены и контролировались гильдиями. Обменный банк занимался аккредитивами и процентными вкладами (популярными во всех слоях общества), гарантирующими безопасность от кредиторов, и различными видами займов, процентные ставки по которым, предположительно, регулировались, чтобы успокоить церковь. Для необеспеченных кредитов требовалось разрешение жены заёмщика. Аугсбургские бухгалтерские книги показывают, что Обменный банк был снисходителен к задолженностям надёжных клиентов, таких как Вельзеры и Фуггеры (см.: William Roberds, Francois Velde. Early Public Banks. 2014).

Напоминание о торговой ярмарке

Пример двойной торговой ярмарки. Потратив 2 действия, вы сначала организуете восточную торговую ярмарку, а затем западную [Д.5].

Примечание. Карты, лежащие лицевой стороной вниз в крайних левых ячейках рынка, предназначены только для организации торговой ярмарки, их нельзя купить и взять в руку.

Пример инквизиции

2. Красный слон находит на карте правителя Англии в ячейке престола.



4. Слон усмиряет угнетённую фишку.

Локация «Запад» позволяет перемещаться на другие западные карты или с них (см. «ЛОКАЦИЯ»).



3. Переместившись 3 раза, красный слон оказывается на карте правителя Португалии.



1. Поскольку в вашем банке 3 символа протестантской инквизиции, вы можете переместить красного слона 3 раза.



Пример. Вы проводите операции в западной части своего банка и используете 3 карты с символом протестантской инквизиции, чтобы 3 раза переместить красного слона (вместо этого вы могли бы переместить 3 красных слона, каждого по 1 разу). За 1 перемещение вы можете либо сдвинуть слона на 1 карту влево или вправо, либо перенести его на карту с такой же локацией, что и на его текущей карте. Слон заканчивает перемещение на карте правителя Португалии, и вы усмиряете (уничтожаете) угнетённую там фишку. Пока слон находится на этой карте правителя, её операция заблокирована [Е.1.Б, Е.1.Е].

Примечание. Слоны могут перемещаться между восточными и западными картами, если на них указана одна локация [Е.1].

Примечание. Чтобы усмирить фишку, вы обязаны переместить слона в новую локацию [Е.1.Б].

Пример блокировки



Блокирующий слон

Эффект

Пример. Карта «Гутенберг» позволяет вам держать в руке любое количество карт. Но, если на эту карту перемещается слон, вы должны немедленно оставить в руке не более 2 карт [Е.1.Ж].

Е.2. ТОРГОВЛЯ (ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция позволяет вам получить 1 флорин с любой карты, включая карты торговых ярмарок, в восточном  или западном  ряду рынка (как указано на **символе торговли**)²⁴.



Е.3. КАЗНЬ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция позволяет вам сбросить 1 карту из любого банка. Целью казни может быть только карта с локацией активной карты (но не сама активная карта).



А. Ассасин²⁵. Выбрав целью казни карту правителя, вы обязаны сбросить и активную карту.

Е.4. НАЛОГ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Цель налога²⁶ — 1 концессия на границе локации активной карты. Владелец такой концессии должен либо потратить 1 флорин (положить в Китай), либо угнести эту концессию. В обоих случаях владелец концессии должен поместить воина в империю, обложившую её налогом (считайте, что деньги уходят на формирование армии).



А. Условия налога. Империя, облагающая налогом концессию на своей границе, не должна быть **многоязычной** — там должен быть хотя бы 1 город без фишки²⁷.

Б. Локации «Восток» и «Запад». Карты с локациями «Восток» или «Запад» включают в себя все восточные или западные империи соответственно, поэтому проводящий операцию налога игрок должен сразу уточнить, в какой империи появится воин.

3 правила налога, которые часто забывают

1. В каком именно городе разместится воин, решает владелец концессии, а не игрок, проводящий операцию налога.
2. Воин должен быть того типа и цвета, что указаны в круге пустого города.
3. Вы можете выбирать целями налога свои же концессии [Е.4.А].

Е.5. УГНЕТЕНИЕ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция позволяет вам убрать 1 фишку, указанную на **символе операции** (коня, ладью или пешку любого цвета), из локации активной карты (в Европе) и поместить её на карту правителя этой империи в качестве угнетённой фишки²⁸.



А. Железная хватка. Помещайте угнетённую фишку на карту соответствующего правителя, независимо от того, где эта карта находится — в **ячейке престола (Б.2.Г)** или в чьём-то банке (включая карты сюзеренов и вассалов). Всякий раз, перемещая карту правителя, перемещайте с ней её угнетённые фишки.

Б. Доход. Убирая с помощью этой операции фишку из Европы, получайте 1 флорин из Китая.

²⁴ БОГАТСТВО создают труд и добровольное взаимодействие, особенно торговля, а не просто «ресурсы». Феодальное общество не знало другого разделения труда, кроме как на господина и серва, поэтому взаимодействия в нём в основном были по принуждению и почти не создавали богатства. Для Ренессанса было характерно существенное разделение труда и наличие класса торговцев, объединённого в гильдии. По принципу гильдий всё ещё организуются современные западные юристы и врачи.

²⁵ Понятие АССАСИН связано с Низаритским исмаилитским государством, существовавшим на Ближнем Востоке в эпоху крестовых походов. Слово происходит от «гашиш», возможно потому, что ассасины принимали наркотики во время совершения преступлений. В эпоху итальянского Возрождения этим словом называли любых политических убийц.

²⁶ НАЛОГАМИ были не только принудительные пошлины, но и кредиты, выданные правящим особам под угрозой конфискации, закрытия банка или тюремного заключения. Все банки, упомянутые в игре, сколотили свои капиталы за счёт небольших кредитов, выдаваемых на короткий срок. Их типичным клиентом был фермер, пострадавший от неурожая и нуждающийся в деньгах, чтобы возобновить работу в следующем году. Такой кредит был безопасен для банкира, поскольку привязанный к своей земле фермер никуда не собирался уезжать. На таких скромных займах были сделаны миллионы флоринов. Но поскольку банкиры сами были бесправными простолюдными, они могли лишь пытаться избегать принудительных кредитов любыми средствами, что не всегда удавалось. Например, Фуггеры разорились по вине правящей династии Габсбургов, опустошившей их резервы (Лукас Фуггер в качестве «компенсации» был в насмешку назначен «королем Атлантиды»). Король Франции конфисковал огромные активы богатого банкира Жака Кёра по сфабрикованному обвинению в том, что тот отравил любовницу короля. В конце концов Жак бежал из тюрьмы и начал карьеру заново в Риме. Банку Медичи, который находился в республике (Флоренция), а не в монархии, приходилось легче, но и его владельцы подверглись изгнанию с конфискацией имущества в 1433, 1494 и 1527 годах. Несмотря на предписание Козимо Медичи своим филиалам «никогда не давать займы князьям, дворам и вельможам», из-за принудительных кредитов разорились банки Медичи в Милане, Брюгге, Лионе и Лондоне.

²⁷ НАЛОГИ. Рассеянность европейских производств способствовала тому, что многосторонняя торговля насущными товарами велась на больших расстояниях. Облагать перевозимые товары налогами было выгоднее, чем присваивать их (см.: Eric Jones. The European Miracle. 2008).

²⁸ УГНЕТЕНИЕ фишек иллюстрирует тот факт, что банкиры, будучи простолюдными, не обладали властью оказывать давление или облагать налогами, но могли намекнуть на необходимость этого королям и знати, у которых такая власть была.

Пример торговли

Пример. Вы проводите операции с карт в западной части банка, где лежит «Восстание „Башмака“». В западном ряду рынка есть 1 флорин, и вы забираете его [E.2].



3 — Запад

Вы берёте флорин с любой карты в западном ряду рынка.



Пример казни

1. Казнь в Османской империи (восточная локация).



Ваш банк



2. Карта «Кызылбашы» сбрасывается.

Пример. Ваш соперник может использовать карту «Кызылбашы» и осадить любую восточную империю, а затем провести операцию кампании против неё. Чтобы помешать ему, вы используете карту «Селим Грозный» и проводите операцию казни, выбрав целью карту «Кызылбашы». Локация карты «Селим Грозный» — «Османская империя», а локация «Кызылбашей» — «Восток». Поэтому, используя «Селима Грозного», вы можете выбрать целью казни «Кызылбашей» (см. «ЛОКАЦИЯ») [E.3].

Пример налога

Пример. Вы хотите использовать карту «Крестовый поход на Святую землю», чтобы провести операцию налога в Мамлюкском султанате. Цель налога — фиолетовая концессия на границе султаната и Османской империи. Фиолетовый игрок не хочет угнетать свою пешку, поэтому тратит 1 флорин. Он также должен поместить воина в пустой город в Мамлюкском султанате — он выбирает Каир. В круге Каира изображена золотая ладья, поэтому он помещает туда такую фишку [E.4.A].

Примечание. Концессии, находящиеся на границах Запада и Востока, можно обложить налогами с помощью карт обеих локаций [E.4].



1. Налог в Мамлюкском султанате.

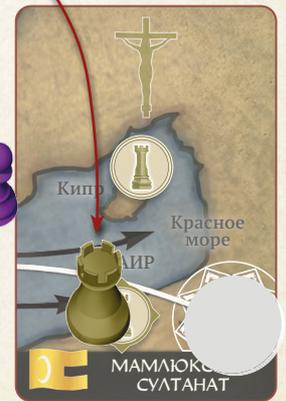
2. Концессия облагается налогом, владелец тратит 1 флорин.



3. Владелец концессии добавляет воина.



Новый воин



Пример угнетения

Пример. Вы проводите операции в западной части банка, где лежит карта «Изабелла Кастильская» (которая образует королевскую чету с картой правителя Арагона-монархии). С её помощью вы угнетаете концессию на границе с Арагоном — теперь эта фишка считается сервом арагонского правителя, а вы получаете 1 флорин. На символе операции изображены и пешка, и ладья, поэтому вместо концессии вы могли бы угнетать ладью [E.5].

1. Угнетение в Арагоне.



Подсказка. Угнетение увеличивает вероятность гражданской войны и стоимость выборов [E.5].

2. Угнетённая пешка перемещается на карту правителя Арагона.

3. Вы получаете 1 флорин.

Е.6. ВЫБОРЫ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция позволяет вам совершить СМЕНУ ВЛАСТИ в империи. Целью операции должна быть карта правителя в восточной  или западной  части любого банка (в зависимости от указанного символа). Целью выборов не может быть карта правителя в ячейке престола или карта вассала.



А. Стоимость. Потратьте число флоринов, равное числу угнетённых фишек на выбранной карте правителя (пешек, коней, ладей)²⁹. Вы сможете освободить угнетённые фишки при смене власти.

Б. Правило большинства. Чтобы провести эту операцию, у вас должно быть больше всего концессий на границах империи выбранного правителя.

В. Сила демократии. См. «СМЕНА ВЛАСТИ». Вы сможете поместить на поле 1 концессию. Если карта правителя лежит в банке соперника, заберите её и положите в свой банк монархией вверх. Если карта правителя лежит в вашем банке, переверните её на другую сторону.

Г. Правило Золотой вольности. Если цель выборов — теократическая империя, вы можете также выложить, убрать или перевернуть соответствующую карту империи, сделав эту империю *феодальной* (не теократической) **(Б.2.Б)**³⁰.

Е.7. НАЛЁТ (ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция позволяет вам переместить ПИРАТА с морской границы локации активной карты на другую морскую границу этой локации или соседней, имеющей с первой общую морскую границу. Вы можете перемещать только пирата цвета указанной религии и только если на морской границе ещё нет пирата того же цвета.



А. Морской бой. Перемещаясь на морскую границу, пират уничтожает концессию или пирата другого цвета на этой границе. При этом вы не тратите флорины и не проводите сражение.

Е.8. ОСАДА (ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция позволяет вам уничтожить 1 любую ладью, коня или пирата в локации активной карты (или на её границе). При этом вы не тратите флорины и не проводите сражение.



Е.9. КАМПАНИЯ (ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ)

Эта операция присутствует только на стороне монархии карт правителей. Кампания позволяет вам начать сражение в империи, соседней (в том числе по диагонали) с локацией активной карты.



А. Фиктивный противник невозможен. Вы можете проводить кампанию только против империй, карты правителей которых лежат в ячейках престолов или в банках соперников. Нельзя проводить кампанию против империи, карта правителя которой лежит в вашем банке.

Б. Нападающие. Все кони (независимо от цвета) в локации карты правителя считаются **нападающими**.

В. Стоимость. Потратьте (положите в Китай) 1 флорин за каждого нападающего. Чтобы начать кампанию, все кони должны напасть и за каждого из них вы должны заплатить³¹.

Г. Защитники. Все фишки знати в защищающейся империи считаются **защитниками**.

Д. Угнетённые фишки. Угнетённые обеими империями фишки не участвуют в кампании.

Е. Итог. Проведите СРАЖЕНИЕ (см. таблицу сражений в памятке игрока). Если вы **ВЫИГРЫВАЕТЕ** СРАЖЕНИЕ, в побеждённой империи происходит СМЕНА ВЛАСТИ и она становится **ВАССАЛОМ** (см. следующий пункт) нападавшей империи.

²⁹ ЭМИГРАЦИЯ стала способом выбора лучшего места для жизни. Способом, доступным для нового класса состоятельных простолоудинов и умелых ремесленников, которые не были привязаны к земле. Возможность «утечки мозгов» в соседние государства, где было меньше произвола или ниже налоги, заставляла королей и пап воздерживаться от крайностей. Ценные бумаги (векселя) значительно увеличивали шансы банкира или купца избежать экономических или религиозных преследований, не потеряв заработанного. Торговля породила класс, обладающий международными связями и растущим политическим влиянием. И этот класс сторонился войны.

³⁰ ЗОЛОТАЯ ВОЛЬНОСТЬ в Речи Посполитой была уникальной демократической системой, при которой все дворяне, независимо от знатности и богатства, имели равный правовой статус и возможность накладывать вето в парламенте. Король был выборным лицом и подчинялся этой системе. Золотая вольность отличалась почти беспрецедентной степенью религиозной терпимости. Но такой свободой обладали только дворяне, около 10 % населения. Как гласила поговорка XVI века, «Речь Посполитая — небо для шляхты, чистилище для мещан, ад для холопов и рай для евреев».

³¹ ФИНАНСИРОВАНИЕ ВОЕННЫХ ПОХОДОВ. Использование банковских кредитов для начала военных кампаний повлияло на войны сильнее, чем внедрение огнестрельного оружия. Теперь в армиях было больше людей, получающих плату, в том числе солдат-наёмников, и они могли дольше оставаться на полях сражений. Итальянские банкиры, действовавшие в Англии, Франции, Италии и Германии, попутно получали доходы от таможенных пошлин. Таким образом, доходные статьи можно было предвидеть, а расходы на дорогостоящую кампанию разделить на несколько лет, чтобы избежать неподъёмных разовых повышений налогов. Банкиры обращались к монастырям, чтобы те выступали гарантами по кредитам, а также в качестве хранилищ золота, драгоценностей и вкладов. Король Англии счёл подобную гарантию по кредитам возмутительной и потребовал, чтобы с итальянскими банкирами «обошлись по заслугам». Когда он решил конфисковать все частные вклады, именно монастыри, а не дома итальянцев подверглись обыску (см.: Michael Prestwich. Early Fourteenth-Century Exchange Rates: The Economic History Review. 1979).

Пример выборов

Новая концессия

- У вас больше всего концессий (две).
- Карта правителя Папской области переворачивается республикой вверх.
- Вы тратите 1 флорин, чтобы унести 1 концессию и заменить её своей.
- Узнётённая пешка перемещается на карту правителя Папской области.
- Благодаря правилу Золотой вольности вы заменяете теократическую Папскую область феодальной, используя нужную карту империи.

Пример выборов и создания республики. На карте правителя Папской области в вашем банке 3 пешки-серва. У вас 2 концессии на границах Папской области, а у вашего соперника — 1. У вас есть карта «Гильдия крестьян», позволяющая провести операцию выборов на Западе. Вы тратите 1 действие, чтобы провести операции в западной части банка и в том числе проводите выборы с карты «Гильдия крестьян»: тратите 3 флорина, чтобы перевернуть карту правителя Папской области республикой вверх. Поскольку все 3 границы Папской области заняты, вы не можете освободить 3 сервов и решаете унести концессию соперника, чтобы поместить на её место свою пешку. Для этого вы тратите 1 флорин и помещаете 4-го серва на карту правителя Папской области. Применяя правило Золотой вольности, вы заменяете теократическую карту империи Папской области феодальной [E.6].

Подсказка. Проведя успешные выборы в империи, правитель-монарх которой лежит в вашем банке, вы перевернёте его карту республикой вверх (и наоборот). Это один из способов размещать концессии [E.6].

Пример налёта

- Пират перемещается на границу Папской области.
- Уничтоженные концессии.

Пример. Вы проводите налёт с карты с локацией «Османская империя» — перемещаете пирата с морской границы Венгрии и Османской империи на морскую границу Арагона и Папской области. (Это граница империи, соседней с Османской, и через эти 2 империи пролегает торговый путь.) Пират уничтожает только фишку на той границе, куда он переместился, но не все фишки на своём пути [E.7.A].

Важно! Пираты перемещаются только на морские границы.

Примечание. При проведении операции налёта пираты перемещаются по Европе аналогично тому, как слоны перемещаются по картам банка при проведении операции инквизиции. И пираты, и слоны уничтожают фишки там, куда перемещаются. Но между ними есть разница: для налёта локация активной карты имеет значение, а для инквизиции — нет, можно перемещать слона с любой карты [E.7].

Пример осады

Пример. У вас есть карта «Герцог Миланский» с операцией осады. В Арагоне (локация карты) находится 1 золотой конь, 1 зелёная ладья и 1 зелёный пират на морской границе. Проведя осаду Арагона, вы сможете уничтожить одну из этих фишек [E.8].



1. Осада Арагона.

2. Уничтожение пирата на границе Арагона.



Примечание. Иногда осада собственной империи может быть полезна! Устранив еретиков, можно предотвратить религиозную войну, а убрав знать — ослабить монархию, чтобы затем превратить её в республику [E.8].

Ж. Вассальные империи. Поместите карту правителя проигравшей империи монархией вверх ниже карты правителя победившей империи в своём банке. Проигравшая империя становится вассалом, а победившая — её сюзереном. Все угнетённые фишки остаются на их карте правителя-вассала, если только вы не решаете освободить их при СМЕНЕ ВЛАСТИ.

3. Королевы и слоны. Если карта правителя проигравшей империи находилась в ячейке престола, переместите её в свой банк вместе с картой королевы и фишкой слона (если есть). Но если такая карта находилась в банке соперника, сбросьте королеву и слона (если есть).

И. Фишки не перемещаются. Сражения не позволяют перемещать фишки из одной империи в другую. Таким образом, в завоёванной вассальной империи после сражения останутся только освобождённые фишки, пираты и концессии, но не кони нападавшей империи.

К. Проведение кампании вассалами. Если вассал успешно проводит кампанию, побеждённая им империя становится вассалом того же сюзерена, что и он сам. Но вассалы и их сюзерены не могут проводить кампании друг против друга (**Е.9.А**).



Ж, ТОРГОВАЯ ЯРМАРКА



Отратив 1 действие (**Д.5**), вы можете сбросить карту в крайней левой ячейке восточного или западного ряда рынка и организовать восточную (чёрную) или западную (белую) **торговую ярмарку** соответственно³². Теперь вы создадите **общую прибыль**, **сбросите** использованную карту с рынка (**Ж.1**), отправитесь в **путешествие** (**Ж.2**) по чёрному или белому торговому пути, **распределите общую прибыль** (**Ж.3**) между встреченными концессиями, не забыв про себя, а также поместите **воинов** в города империй, через которые пройдёте (**Ж.4**).

Ж.1. ПРИБЫЛЬ И СБРОС КАРТЫ

А. Общая прибыль. Возьмите 1 флорин (при игре с 1—2 участниками) или 2 флорина (при игре с 3—4 участниками) из Китая и поместите на карту рынка, лежащую лицевой стороной вниз, в восточном или западном ряду. Это **общая прибыль**³³.

Б. Сбросьте эту карту рынка, лежащую лицевой стороной вниз, а флорины с неё оставьте в пустой ячейке рынка.

Ж.2. СУБСИДИИ

Отправившись в **путешествие** по чёрному торговому пути из чёрного центра торговли или по белому торговому пути из белого (в зависимости от ряда только что сброшенной карты), вы будете распределять общую прибыль между концессиями и размещать воинов.

А. Начало путешествия. Вы можете начать своё путешествие только в **неразорённом** центре торговли (**В.1.А**).

Б. Начальная субсидия. Игрок, организовавший торговую ярмарку, получает 1 флорин из общей прибыли. Если общая прибыль состоит только из 1 флорина, путешествие заканчивается, не успев начаться, пункты **Ж.3** и **Ж.4** не выполняются.

Ж.3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИБЫЛИ

Путешествуя, вы перемещаетесь по торговому пути из одной империи в другую. Если, попадая на границу, вы отдаёте последний флорин из **общей прибыли** (**Ж.1.А**) концессии или пирату, ваше **путешествие заканчивается** на этой границе (**Ж.5**).



³² ЧЁРНЫЙ ТОРГОВЫЙ ПУТЬ символизирует торговлю рабами и золотом, а белый — торговлю шёлком и пряностями с Востока, первоначально шедшую по Великому шёлковому пути из Китая. В 1488 году Бартоломео Диаш обнаружил морской путь вдоль южной оконечности Африки. Он назвал эту оконечность мысом Бурь, но король Португалии быстро переименовал её в мыс Доброй Надежды. Как и с названием Гренландии, это было сделано для улучшения репутации места. Как бы ни называли мыс, открытие этого пути сильно удешевило импорт товаров с Востока, сделав их доступными для людей среднего достатка, что десятикратно увеличило на них спрос. Это привело к расцвету таких атлантических портов, как Лиссабон и Антверпен.

³³ ПРИБЫЛЬ. Согласно теории капитализма, спрос увеличивается, когда дешёвые иностранные товары становятся доступными (например, если банк организует торговую ярмарку в какой-нибудь западной стране). Это вызывает первоначальный отток золота, снижает цены и заработную плату в данной стране (повышая всё это на Востоке). Из-за этого производители в стране становятся более конкурентными как на внутреннем рынке, так и за рубежом. Часть внутреннего рынка, первоначально потерянная из-за импорта, восстанавливается, и расширяется экспорт. В итоге страна и импортирует, и экспортирует больше. Меньше граждан вовлечено в торговлю на внутреннем рынке, и всё больше — в импорт и экспорт (и банковское дело). Выигрыш для граждан заключается в том, что благодаря новому импорту они получают больше товаров лучшего качества, чем произвели бы сами на внутреннем рынке при тех же затратах. Жителям Востока торговля приносит точно такие же преимущества.

Пример кампании

Пример. Вы проводите операцию кампании — Священная Римская империя вторгается во Францию. В нападающей империи находятся 2 коня (красный и золотой, но цвет сейчас не имеет значения), поэтому вы тратите 2 флорина. Помните, что вы не можете напасть только 1 конём, чтобы сэкономить флорин. Во Франции нет фишек знати, поэтому нет и защитников. Священная Римская империя побеждает, и вы помещаете концессию на границу Франции. Карта правителя Франции находится в банке соперника, откуда вы забираете её, объявляя Францию вассалом Священной Римской империи. Т. к. Священная Римская империя сама является вассалом Османской империи, Франция тоже становится вассалом османов. На карте правителя Франции находятся 2 угнетённые фишки: золотая ладья и ваша пешка. Вы освобождаете обе фишки и помещаете ладью в Париж, а пешку — на восточную границу Франции. Если бы не это, во Франции не осталось бы фишек, т. к. нападающие после сражения возвращаются на свои позиции [Е.9.А—Е.9.И].



2. Потратьте 2 флорина за 2 коней — они захватывают Францию без потерь.

Важно! В сражении должны участвовать все подходящие нападающие. Таким образом, вы обязаны заплатить 1 флорин за каждого коня, участвующего в кампании [Е.9.В].

Подсказка. Сражение не убирает фишки из их начальной империи (даже соседние кони, участвующие в кампании или религиозной войне, возвращаются на прежние позиции после сражения). Операции перемещают только фишки слонов (при инквизиции) и пиратов (при налёте).

Пример торговой ярмарки

Чтобы организовать западную торговую ярмарку и отправиться в путешествие по белому торговому пути:

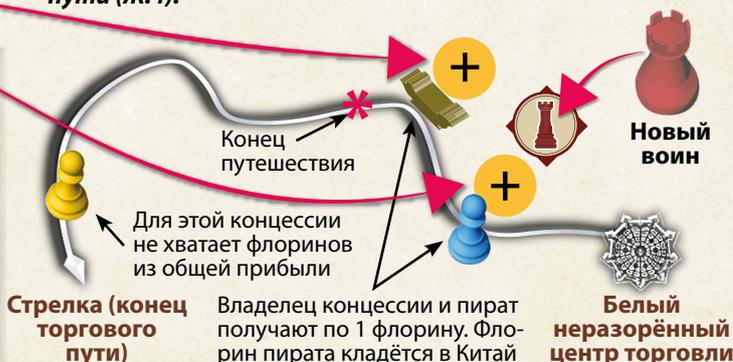
1. Поместите флорин(ы) из Китая на карту торговой ярмарки (Ж.1.А).
2. Сбросьте карту торговой ярмарки (Ж.1.Б).

Вы получаете 1 флорин



Пока вы не потратите всю общую прибыль, происходит следующее:

3. Начните путешествие из белого центра торговли, двигаясь по стрелке (Ж.2).
4. Получите 1 флорин за организацию торговой ярмарки (Ж.2.Б).
5. Отдавайте по 1 флорину владельцу каждой концессии и пирату (в Китае) на своём пути (Ж.3).
6. Поместите воина в каждую немногочисленную империю на своём пути (Ж.4).



Пример. Рисунок выше показывает пример движения по белому торговому пути. На карте западной торговой ярмарки на рынке лежит 2 флорина. В игре 2 участника, поэтому вы добавляете на карту 1 флорин из Китая. Теперь общая прибыль составляет 3 флорина. Вы сбрасываете карту западной торговой ярмарки и получаете 1 флорин из общей прибыли за её организацию. Из оставшихся 2 флоринов 1 вы отдаёте владельцу синей концессии, а 2-й — пирату. Вы распределите всю прибыль, поэтому путешествие заканчивается. Вы помещаете воина в каждую немногочисленную империю, через которую переместились [Ж.4.В].

Примечание. Если вы организовали **торговую ярмарку** и общая прибыль сразу же кончилась, ваше путешествие завершается, не успев начаться. Вы получаете 1 флорин из Китая, но не размещаете воинов (такое возможно только при игре с 1 или 2 участниками) [Ж.1].

Примечание. Если вы организовали **торговую ярмарку**, но не встретили на пути ни одной концессии и пирата, вы получаете 1 флорин за организацию торговой ярмарки и размещаете воинов во всех империях на пути [Ж.3].

А. Концессия. Попадая на морскую границу, на которой находится любая концессия, вы обязаны заплатить 1 флорин из общей прибыли владельцу этой концессии (в том числе себе).

Б. Пират. Попадая на морскую границу, на которой находится любой пират, вы обязаны заплатить 1 флорин из общей прибыли в Китай.

Ж.4. ВОИНЫ

В каждую империю, через которую вы путешествуете, включая ту, откуда началось путешествие, вы помещаете **воина**³⁴, т. е. помещаете в один из её пустых городов изображённую в его круге фишку.

А. Константинополь. Константинополь считается пустым, если в нём менее 3 фишек.

Б. Многолюдные империи. Если все города империи заняты фишками, она считается **многолюдной** — в ней нельзя размещать воинов.

В. Венецианские кондотьеры. Эффект некоторых карт (например, «Герцогство Феррара», «Волк Романы», «Гонфалоньер») позволяет поместить в Венецию 2 золотые фишки вместо 1. Как только кто-то разыграет любую из этих карт и до тех пор, пока в круге Венеции изображён золотой конь, этот город считается пустым, если в нём менее 2 фишек. Если все карты с таким эффектом проданы, сброшены или заблокированы либо если Папская область становится некатолической теократией, уберите из Венеции лишнюю фишку, оставив 1 коня или ладью³⁵.

Ж.5. КОНЕЦ ПУТЕШЕСТВИЯ

Торговый путь заканчивается либо в Священной Римской империи (белая стрелка), либо в Мамлюкском султанате (чёрная стрелка). Однако если общая прибыль иссякнет раньше, ваше путешествие закончится там, где находится концессия или пират, которым вы отдали последний флорин, — не размещайте воинов дальше этой границы³⁶.

А. Излишки прибыли. Если к концу путешествия вы потратили не всю общую прибыль, оставьте лишние флорины в пустой ячейке торговой ярмарки. В **фазе обновления рынка** вы переложите эти флорины на новую карту торговой ярмарки **(Г.2)**³⁷.

Ж.6. БАНКРОТСТВО (ВАРИАНТ ИГРЫ)

При игре с банкротством вы не получаете 1 флорин из общей прибыли за организацию торговой ярмарки, как сказано в **Ж.2**. Поэтому возможна ситуация, когда в ходе игры у вас закончатся флорины, карты и концессии. Если это произошло, вы выбываете из игры, иллюстрируя тем самым факт, что и банкиры не застрахованы от неудач³⁸.

34 ТАМОЖЕННЫЕ ПОШЛИНЫ. В эпоху Возрождения взлёт и падение королевств зависели от того, как проходили торговые пути и сколько войск короли могли собрать за счёт таможенных пошлин.

35 ВЕНЕЦИЯ ЭПОХИ РЕНЕССАНСА. На коробке этой игры художница Жозефина Странд изобразила Венецию эпохи Ренессанса. Мы видим бельэтаж (парадный этаж) венецианского дворца, за окном — колокольня собора Святого Марка и торговый корабль, направляющийся на Восток. Здание выстроено в стиле Андреа Палладио, главного архитектора Венеции эпохи Возрождения. Мы в Ion Game Design спорили о том, что именно должен держать в руке изображённый банкир: весы, бухгалтерскую книгу, монету? В итоге мы сошлись на ферзе — и потому, что в игре используются фишки в виде шахматных фигур, и потому, что в то время обрёл популярность новый вариант игры в шахматы, где ферзь был самой сильной фигурой на доске. Это изображение напоминает нам о банкирах, которые стояли за переломными событиями эпохи Возрождения. Банкир, например, мог организовать брак, который повлёк бы за собой новый политический союз или даже образование целого государства, как и было в случае с Францией, Испанией и Речью Посполитой. Банкир на коробке игры был срисован с Пала, главы отдела разработки Ion Game Design.

36 КОЗИМО МЕДИЧИ — «повивальная бабка» Ренессанса, как его называла Уилл Дюрант. Обычно о нём говорят как о «фактическом правителе» Флоренции в 1415—1464 годах. Но за эти полвека он никогда не занимал государственных должностей, оставаясь лишь богатым и уважаемым банковским управляющим (пусть и отвечавшим за укрепление и оборону города). К его мнению прислушивались в синьории (совете гильдий, правящем Флоренцией), но последнее слово по ключевым вопросам оставалось за советом. Когда конкурирующий банк Альбицци убедил синьорию казнить Козимо, тот подкупил гонфалоньера, и приговор был заменён на изгнание, после чего Козимо Медичи продолжил свою банковскую деятельность в Венеции. Кровавопролития не произошло, так как Козимо не командовал войсками. Когда год спустя синьория уступила народному давлению и вновь пригласила Козимо и его банк вернуться, опять обошлось без кровавопролития (хотя теперь настал черёд Альбицци отправиться в изгнание). Козимо был банкиром, а не военным агрессором. «Избрание на должность зачастую причиняет боль телу и вред душе», — говорил он.

37 БАНКИРОВ постоянно обвиняют в том, что они держат политиков на коротком поводке. Действительно, пытаясь защитить свои доходы от самоуправных захватов, банкиры, такие как Фуггеры и Медичи, использовали богатство, чтобы влиять на голоса избирателей и выборы. Но кто кем управлял на деле? Король мог обезглавить банкира, но не наоборот. Банкир не командовал ни армией, ни полицией, ни сборщиками налогов. Он не мог силой принудить к взаимодействию. Если его клиенты переставали ему доверять, они просто уходили в конкурирующий банк. В любой момент правитель мог конфисковать всё золото банкира по любой причине или без причины вовсе. Или, к примеру, присвоить его корабли, чтобы использовать их на войне или в крестовом походе. Сила взяток несравнима с силой пыток. Инструкции Козимо Медичи строго запрещали его банковским управляющим выдавать кредиты королям и высшей аристократии, но это было легче сказать, чем сделать. Короли почувствовали стабильный источник дохода, и конкуренция среди них за то, чтобы прижать банкира принудительными займами, была высока.

38 ЛИЧНОСТЬ БАНКИРА. Каким человеком был Козимо Медичи? Он рано вставал и почти каждый день отправлялся в свой банк, совсем как американский миллионер. Он просто одевался, умеренно ел и пил, жил тихой и упорядоченной семейной жизнью (не считая незаконнорожденного сына от служанки). Обычно он был сердечен, мягок, снисходителен, немногословен, при этом известен своей саркастичностью. Он был щедр к бедным, платил налоги за разорившихся друзей и скрывал свою благотворительность, как и свою власть, за благородной анонимностью. Он пожертвовал 400 000 флоринов (около 10 000 000 долларов США) на общественные работы и частные благотворительные организации, что в два раза превышало состояние, которое он оставил своим наследникам. Медичи (Козимо и его потомки Лоренцо Великолепный, Лев X и Климент VII) покровительствовали образованию и искусству до такой степени, равной которой не знала никакая другая династия в истории человечества (см.: Will Durant. The Story of Civilization. Vol. 5: The Renaissance. 1953).

Пример эффекта «Кондотьер»

Пример. Вы разыграли карту «Гонфалоньер» с эффектом «Кондотьер». Она позволяет вам разместить на игровом поле 2 агентов — золотых коней. Т. к. Папская область пока католическая теократия, вы можете разместить обоих коней в Венеции. Там уже находится ладья, поэтому вы тратите 1 флорин, чтобы угнесту её [Д.2.2.Б]. Позже в результате кампании против соседней империи одного из коней уничтожат. Но т. к. эффект «Кондотьер» в вашем банке всё ещё действует, второй конь снова появится в Венеции в качестве воина, когда кто-либо отправится в путешествие по торговому пути, проходящему через Папскую область. Если слон заблокирует карту «Гонфалоньер» (и её эффект), один из коней в Венеции будет немедленно уничтожен [Ж.4.В].



Пример путешествия по торговому пути

Пример. Синий игрок организовал торговую ярмарку и отправился в путешествие из Таны. На границе Византии и Венгрии находится концессия Синего игрока, а на границе Османской империи и Мамлюкского султаната — концессия Фиолетового игрока. Общая прибыль состоит из 2 флоринов, и Синий игрок получит их оба — за организацию ярмарки и за свою концессию. Путешествие заканчивается на концессии Синего игрока, и Фиолетовый игрок ничего не получает. Синий игрок помещает только 1 война — в Византию. Там есть 2 пустых города — Тана и Каффа. Игрок помещает 1 зелёного коня в Тану [Ж.4, Ж.5].

Пример более долгого путешествия. Предположим, что в прошлом примере общая прибыль составляет 3 флорина. Синий игрок добирается до границы Османской империи, где находится концессия Фиолетового игрока, и отдаёт ему последний флорин из общей прибыли. В ходе этого путешествия война нужно поместить не только в Византию, но также в Османскую империю и в Венгрию. Однако в Венгрии нет пустых городов. В Османской империи остался 1 доступный город — Константинополь. В нём находятся 2 из 3 возможных фишек. У Синего игрока нет выбора, и он помещает в Константинополь 3-ю фишку (зелёную ладью) [Ж.4, Ж.5].



3. СМЕНА ПУТИ

3.1. ЭФФЕКТЫ СМЕНЫ ПУТИ



ыполняя разовое действие **смены пути**, разместите агентов, а затем переложите **диск разорения (В.1.А)** из указанного центра торговли в другой центр торговли того же цвета (он становится разорённым). Все фишки из центра торговли, куда переложили диск, поместите на карту соответствующего правителя — они становятся угнетёнными. Этот торговый путь изменился, и путешествия будут проходить по новому маршруту.

А. Центр торговли на Молуккских островах (белый). Если в этом центре торговли лежит белый диск разорения, переместите его в белый центр торговли без такого диска (Трапезунд или Красное море)³⁹.

Требование Молуккских островов. Чтобы выполнить такую смену пути, у вас в банке должен быть хотя бы 1 ПРЕСТИЖ ОТКРЫТИЙ (символ на только что разыгранной карте не учитывается). Это демонстрирует трудности морского перехода вокруг Африки.



Б. Центр торговли в Красном море (белый). Если в этом центре торговли лежит белый диск разорения, переместите его в белый центр торговли без такого диска (Трапезунд или Молуккские острова)⁴⁰.

В. Центр торговли в Новгороде (чёрный). Если в этом центре торговли лежит чёрный диск разорения, переместите его в чёрный центр торговли без такого диска (Томбукту или Тану).

Г. Центр торговли в Томбукту (чёрный). Если в этом центре торговли лежит чёрный диск разорения, переместите его в чёрный центр торговли без такого диска (Новгород или Тану)⁴¹. См. пример ниже.



³⁹ СМЕНА ПУТИ. В отличие от других изменений торговых путей, представленных в игре, открытие португальцами морского пути вокруг Африки на Востоке совершенно неожиданно превратило Средиземноморье из центра мира в тихое захолустье. Особенно значимо это было для Османской империи и Венеции, чьи доходы от таможенных пошлин практически сошли на нет. Около 1451 года при финансовой поддержке португальского принца Генриха Мореплвателя была изобретена каравелла — единственное судно, способное к дальним морским переходам. Корпус каравеллы был улучшенной версией баскской рыбацкой лодки, а косые латинские паруса обеспечивали скорость и возможность идти очень круто к ветру — такая конструкция позволяла пересекать океанские просторы.

⁴⁰ ТОРГОВЛЯ НА КРАСНОМ МОРЕ. Благодаря открытию торгового пути вокруг Африки и победе над мамлюкским флотом, одержанной усовершенствованными рыбацкими лодками басков, крошечное и незначительное королевство Португалия стало самым богатым и могущественным государством в Европе. Доходы враждовавших сверхдержав в одночасье исчезли. Венеция, Франция и Османская империя предприняли беспрецедентную попытку объединить усилия — столь отчаянным было их желание сломить португальское господство и восстановить морской путь к Молуккским островам по Красному морю. Совместные манёвры мусульманских и христианских кораблей потрясли европейский мир. Однако попытки укрепить позиции мамлюкского флота на Красном море не увенчались успехом: мамлюки были новичками в морском деле и предпочитали лошадей кораблям.

⁴¹ ЗОЛОТО АФРИКИ. В середине XV века, когда начинается партия в Pax Renaissance, Западная Европа впервые за полтысячелетия вновь начала чеканить золотые монеты — это помогло забрать контроль над денежной массой из рук правящих королей. Генуэзские и каталонские банкиры получали золотой песок от караванов народностей вангара, держащих путь через Сахару из Томбукту в марокканский порт Сафи. Поскольку большинство западных банков и монетных дворов были частными, правителям приходилось вымогать или силой требовать деньги у банкиров. Некоторые правители монополизировали банки и объявляли своих частных конкурентов вне закона. Подобным монополиям покровительствовал король Арагона, и, как результат, в Барселоне, Валенсии, Жироне и на Мальорке были созданы государственные банки. Все они быстро терпели крах и лишались денег вкладчиков. В то же самое время император в византийском мире или султан в мире исламском управляли монетными дворами и контролировали денежную массу.

Пример смены пути



Пример. Вы разыгрываете карту «Королевство Тлемсен» и добавляете её агента. Выполняя разовое действие смены пути, вы перемещаете чёрный диск разорения из Томбукту в Тану (красная стрелка). Византия угнетает ладью в Тане — поместите её на карту правителя Византии в ячейке престола (богатая крымская знать внезапно обнаружила, что её средства иссякли). Теперь чёрный торговый путь проходит от Арагона до Мамлюкского султаната (фиолетовая стрелка). Прежний чёрный торговый путь обозначен на рисунке чёрной пунктирной стрелкой [3.1.Г].

Примечание. Чёрный торговый путь всегда заканчивается в Мамлюкском султанате, а белый — в Священной Римской империи. Меняется только отправная точка пути [3.1].

Символ смены пути

Символ бомбы
(белый — западный путь)

Центр торговли
(переместите диск разорения)

СМЕНА ПУТИ;
МОЛУККСКИЕ
ОСТРОВА
НУЖНО!

Необходимый престиж
для выполнения этого действия

И. КОРОНАЦИЯ

се карты банка с разовым действием **коронации** изображают королев. Империи, правители которых являются **претендентами** на руку королевы, перечислены на её карте. Королева может выйти замуж только за неженатого правителя-претендента, и его карта должна лежать монархией вверх либо в **ячейке престола (В.6.Б)**, либо в вашем банке⁴². Вы можете разыграть карту королевы как **незамужнюю королеву**, не выполняя действие коронации.

А. Концессия в подарок. При коронации происходит СМЕНА ВЛАСТИ, поэтому вы можете поместить 1 концессию на границу империи соответствующего правителя.

И.1. КОРОЛЕВСКАЯ ЧЕТА

Выполняя действие коронации, положите карту выбранного правителя поверх карты королевы, чтобы были видны её операции и престиж (если есть), и разместите 2 эти карты в своём банке — они образуют **королевскую чету**. Если карта правителя уже лежала в вашем банке, **не переворачивайте её**.

А. Локация. Кладите карты королевской четы в восточную или западную часть своего банка, в зависимости от локации карты правителя. Считается, что королева относится к той же локации, что и её супруг.

Б. Операции. За одно действие вы можете **проводить операции (Д.4)** и с карты правителя, и с карты его королевы.

В. Сексизм⁴³. Если карта женатого правителя возвращается в ячейку престола, например, в результате **продажи (Д.3.А)** или **отречения (Л.3)**, карта королевы всегда следует за ней. Исключения: **казнь (Е.3)** и СМЕНА ВЛАСТИ, т. е. ситуации насильственного свержения правителей. Если целью казни становится правитель, карта его королевы также сбрасывается.

Г. Смена власти. Если при смене власти вы забираете из ячейки престола карту женатого правителя, забирайте обе карты (правителя и его королеву — их брак сохраняется). Но если при смене власти вы теряете карту женатого правителя, сбросьте его королеву.

Д. Блокировка. Если на какой-либо из карт королевской четы находится слон, обе считаются заблокированными⁴⁴.

И.2. НЕЗАМУЖНИЕ КОРОЛЕВЫ

Если вы разыгрываете карту королевы, не выполняя разовое действие коронации (т. е. королева остаётся **НЕЗАМУЖНЕЙ**), подложите её под свой планшет банка. Она не считается частью вашего банка, поэтому вы не можете проводить её операции и применять эффекты. Игнорируйте её при отречении.

А. Продажа карты. Карту незамужней королевы можно продать **(Д.3)**.

Б. Престиж. Если на карте незамужней королевы есть символ престижа, он учитывается для победы **(М.2, М.3, М.5, М.6)**.

42 КОРОНАЦИЯ. Обычно только неженатый правитель мог сочетаться браком, но король Генрих VIII, казнивший двух из шести своих жён, не согласился бы с этим. Эффект «Генрих VIII» с карты «Звёздная палата» гласит: «Разовым действием коронации вы можете образовать королевскую чету с уже женатым монархом или монархом из чужого банка». (Карта прежней королевы сбрасывается.)

43 СЕКСИЗМ — это оценка людей исходя из половой принадлежности, а не личностных качеств. В эпоху Возрождения к мужчинам и женщинам относились по-разному: это касалось и юридических прав, и коммерческих. Ко времени, когда происходят события игры, политический и религиозный мир уже долгое время был сексистским. Ренессанс, возможно, стал первым проблеском свободы для женщин: они стали обладать большей самостоятельностью в политике и в торговле, чем когда-либо до этой эпохи и сразу после неё. В Ренессансе находятся истоки той свободы, которой женщины на Западе пользуются сегодня, поскольку именно Ренессанс привёл к эпохе Просвещения и появлению таких мыслителей, как Олимпия де Гуж.

44 БЛОКИРОВКА карт слонами символизирует осуждение (и даже пытки!) банкиров и финансистов, которому они подвергались со стороны церковной власти в Европе, когда против них использовалась политика запугивания, схожая с сегодняшней «культурой отмены». Писание осуждает ростовщичество: «Иноземцу отдавай в рост, а брату твоему не отдавай в рост» (Второзаконие 23:20). Христиане и мусульмане понимают под словом «брат» любого человека, в то время как еврейское толкование (возникшее в период Высокого Средневековья) подразумевает под «братом» собрата-еврея. Такое понимание позволило евреям главенствовать в сфере денежного кредитования повсюду: в Европе и в Османской империи, начиная с простых ломбардов и заканчивая международным финансированием. Но также во времена испанской инквизиции и Реформации Лютера и в Англии, и во Франции, и в Австрии возникли антиеврейские гонения. Что вызывало подобную ненависть? Группы, которые являются посредниками между производителями и потребителями, так называемые посреднические меньшинства, преследуются всегда и во всем мире. Примерами могут служить армяне в Османской империи, народность йгбо в Нигерии, китайцы в Юго-Восточной Азии, тамилы в Шри-Ланке, ливанцы в Сьерра-Леоне, корейцы в США, гуджарати в Южной Африке и евреи в нацистской Германии. Широко распространённая враждебность к посредничеству меньшинствам не связана с расой или вероисповеданием, поскольку по таким параметрам эти сообщества отличаются друг от друга. Их объединяет та роль, которую они играют в экономике, именно эта роль приводит к озлобленности, независимо от того, кто её исполняет. Хотя банкиры оказывают неоценимые услуги, их ложно обвиняют в эксплуатации, жадности, скупости, хищничестве и излещивах. Их ругают за высокие ставки, хотя если бы они действительно произвольно повышали цены, законы свободного рынка просто вышвырнули бы их прочь; истинная причина высоких ставок — налоги, инфляция и преступность. Когда банкиры вынуждены откупаться от чиновников, чтобы сохранить свой бизнес, их осуждают за коррупцию — очевидный пример обвинения жертвы. От изгнания Медичи до холокоста Второй мировой войны — иррациональное предубеждение против банкиров и посредничества меньшинств живо и сегодня. Социологи Хьюберт Блалок и Эдна Бонасич разработали понятие посредничества меньшинства, чтобы объяснить истоки расовой ненависти и геноцида (см.: Thomas Sowell. Is Anti-Semitism Generic? 2005. Edna Bonacich. A Theory of Middleman Minorities. 1973).

Пример коронации



1. Планшет банка.



2. Королевская чета в восточной части банка.

Королева
Правитель

Пример. Первым действием вы покупаете лежащую в ряду рынка карту королевы «Софья Палеолог». В списке претендентов этой карты есть Венгрия. Карта правителя этой империи лежит в ячейке престола (король Матьяш I Корвин ещё не женат). Вторым своим действием вы разыгрываете карту королевы, выполняя разовое действие коронации и создавая королевскую чету с правителем Венгрии. Происходит смена власти, и вы добавляете концессию на границу Венгрии. Вы помещаете королевскую чету в восточную часть своего банка, т. к. Венгрия — восточная империя [И.1].

Важно! Выполняя действие коронации, всегда помещайте карту правителя монархией вверх. Перевернуть карту правителя республикой вверх можно, только сделав фиктивного противника (Д.2.2.Е) целью гражданской/религиозной войны или выборов [И.1].

Символ коронации

Символ бомбы (серый цвет — нейтральный)



ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- ♦ Португалия,
- ♦ Арагон,
- ♦ Франция,
- ♦ Священная Римская империя,

Правители этих империй могут образовать королевскую чету с этой картой королевы

Пример розыгрыша незамужней королевы

Пример. Как и в примере выше, вы покупаете карту королевы «Софья Палеолог», берёте её в руку, планируя разыграть и выполнить действие коронации в свой следующий ход. Но к вашему следующему ходу все 4 претендента оказываются либо женаты, либо в банках соперников. Теперь вы не можете выполнить разовое действие коронации. Вы решаете разыграть незамужнюю королеву и кладёте её под свой планшет банка, как показано на рисунке [И.2].

Престиж этой карты будет учитываться для вашей победы



К. ГРАЖДАНСКИЕ ВОЙНЫ



сть 2 вида **гражданских войн**: *заговор* и *народный бунт*. Разыграв карту с символом разового действия заговора или народного бунта, решите, хотите ли вы начать ГРАЖДАНСКУЮ ВОЙНУ.

А. Без гражданской войны. В таком случае СРАЖЕНИЕ не происходит. Можете разместить агентов, указанных на карте, по правилам **Д.2.2**.

Б. Гражданская война. В таком случае происходит СРАЖЕНИЕ (**К.1, К.2**).

В. Победа. Если выживает хотя бы 1 нападающий, вы **выигрываете сражение** и происходит СМЕНА ВЛАСТИ.

К.1. ЗАГОВОР

Если вы выполняете разовое действие **заговора**, происходит СРАЖЕНИЕ.

А. Нападающие. Агенты разыгранной карты (кроме слонов), все пираты на границах соответствующей империи и угнетённые фишки знати (кони и ладьи на карте правителя этой империи) обязаны присоединиться к сражению в качестве нападающих. Обратите внимание: угнетённые пешки не участвуют в заговоре.

Б. Защитники. Все фишки знати в городах этой империи.

К.2. НАРОДНЫЙ БУНТ

Если вы выполняете разовое действие **народного бунта**⁴⁵, происходит СРАЖЕНИЕ.

А. Нападающие. Агенты разыгранной карты (кроме слонов), ваши концессии, все пираты на границах соответствующей империи и сервы (угнетённые пешки всех цветов на карте правителя) обязаны присоединиться к сражению в качестве нападающих. Обратите внимание: угнетённые кони и ладьи не участвуют в народном бунте.

Б. Защитники. Все фишки знати в городах этой империи.

Важно! Поместите выживших нападающих в выбранные вами города. Угнетите фишки, если пустых городов недостаточно **[Д.2.2]**.

Важно! Любой игрок, выполняя разовое действие народного бунта, может использовать сервов вашего цвета, даже если он сражается с империей, чей правитель находится в вашем банке! Сервам нет дела до отношений между банкирами и королями **[К.2]**.



⁴⁵ Может показаться, что НАРОДНЫЕ БУНТЫ эпохи Возрождения ни к чему не привели, однако они были знаком борьбы за современность. Например, когда в 1496 году в Англии было приостановлено действие привилегий, данных добытчикам олова, на следующий же год корнуэльские шахтёры подняли бунт. Восставшие потерпели поражение, а их лидеры были повешены, но они добились определённого успеха, поскольку 11 лет спустя частичная автономия оловянных рудников была восстановлена. Города-государства и ремесленные гильдии Фландрии, надеясь на союз со знатью и городской элитой против герцогов или императора, часто поднимали восстания, и в некоторых случаях они были успешными.

Пример заговора

Пример. Вы разыгрываете карту «Род Борджиа» и объявляете, что будете выполнять её разовое действие заговора. Локация этой карты — «Запад», и вы выбираете целью заговора Арагон. Агент разыгранной карты — слон, но он не участвует в сражении. Нападающими будут красный конь (угнетённый на карте правителя Арагона) и зелёный пират на границе Арагона. Защитником будет 1 фишка знати в Арагоне — ладья. Сражаются двое против одного, заговор проходит успешно, 1 ваш нападающий выживает. Вы уничтожаете пирата и оставляете коня, помещая его в Валенсию. Вы забираете карту правителя Арагона у соперника и кладёте в свой банк. Карта правителя Франции, вассала Арагона, возвращается в ячейку престола. Т. к. произошла смена власти, вы помещаете свою концессию на границу Арагона. И наконец вы помещаете слона на любую карту банка с западной локацией (как указано на карте «Род Борджиа») [К.1].

1. Вы проводите заговор в локации «Запад».

2. Две фишки взаимно уничтожены в сражении.

3. Угнетённый ранее конь помещается в Валенсию.

4. Новая концессия.

Примечание. Для гражданских войн и кампаний цвет нападающих и защитников не имеет значения [К.Б].

Пример народного бунта

1. Вы проводите народный бунт во Франции.

2. Фишки знати в Брюгге и Лионе, а также концессия и пират взаимно уничтожены в сражении.

3. Агент разыгранной карты становится вашей новой концессией.

4. Т. к. произошла смена власти, вы добавляете ещё 1 свою концессию.

5. Вассальная Франция становится республикой.

Важно! Когда вы выполняете разовое действие народного бунта, ваши концессии на границах выбранной империи тоже обязаны восстать и принять участие в сражении, даже если они не выживут [К.2.А].

Пример создания республики. Вы разыгрываете карту «Гильдии Фландрии» и выполняете её разовое действие народного бунта против вассальной Франции, карта правителя которой лежит в вашем банке. Нападающими будут пешка (агент разыгранной карты), а также пират и ваша пешка на границах Франции. Защитниками будут 2 фишки знати во Франции. Вы выигрываете сражение, 1 нападающий выживает. Вы оставляете в живых пешку и помещаете её на границу Франции в качестве концессии. Вы добавляете ещё 1 концессию, т. к. произошла смена власти. Вы переворачиваете карту правителя Франции республикой вверх и кладёте её слева от остальных карт в западную часть банка — она больше не вассал Священной Римской империи [К.2].

Л. РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЙНЫ И ОТРЕЧЕНИЕ

Л.1. КРЕСТОВЫЙ ПОХОД, РЕФОРМАЦИЯ, ДЖИХАД

сть 3 вида РЕЛИГИОЗНЫХ ВОЙН: **крестовый поход** (католический), **реформация** (протестантская) и **джихад** (исламский). Разыграв карту с символом разового действия религиозной войны, можете объявить религиозную войну в локации карты. Так вы начнёте сражение между ПРИВЕРЖЕНЦАМИ религии (фишками указанного на карте цвета) и ЕРЕТИКАМИ (фишками других цветов).

- А. Нападающие.** Агенты разыгранной карты (кроме слонов и пешек), пираты-приверженцы на границах соответствующей империи, знать-приверженцы в городах этой империи, а также кони-приверженцы в соседних империях (в том числе по диагонали, см. «СОСЕДСТВО») обязаны присоединиться к сражению в качестве нападающих.
- Б. Защитники.** Все неугнетённые еретики (знать в городах и пираты на границах) в соответствующей империи.
- В. Кровавое правило.** Нельзя начать религиозную войну, если в выбранной империи нет еретиков (ни знати в городах, ни пиратов на границах).
- Г. Угнетённые фишки** не участвуют в религиозной войне, поэтому для кровавого правила они не учитываются.

Л.2. ПОСЛЕДСТВИЯ КРЕСТОВОГО ПОХОДА, РЕФОРМАЦИИ И ДЖИХАДА

- А. Замена карты империи.** В случае успешного крестового похода, реформации или джихада⁴⁶ империя, выбранная целью религиозной войны, становится теократией (католической, протестантской или исламской соответственно). Отрадите это на игровом поле, выложив, сбросив, перевернув или заменив карту империи так, чтобы в империи появился нужный символ теократии. Фишки знати остаются в тех же городах (в случае с Константинополем выбор за нападающим игроком).
- Б. Смена власти.** Если вы выигрываете религиозную войну, происходит СМЕНА ВЛАСТИ.

Л.3. ОТРЕЧЕНИЕ

Цель этого разового действия — карты в банках всех игроков (считайте, что этим их судят за поддержку еретиков). Каждый участник, у которого в банке есть карты с символами престижа обеих указанных религий, сбрасывает все такие карты. Сражение не происходит⁴⁷.

- А. Королевская чета.** Если в результате отречения должна быть сброшена одна из карт королевской четы, они обе возвращаются в соответствующую ячейку престола — брак сохраняется (**И.1.В**).
- Б. Последователи мученика за веру.** Если в результате отречения карта с этим действием сама должна быть сброшена (например, «Ораторий божественной любви»), вы можете разместить её агентов, прежде чем сбросите её.
- В. Незамужние королевы (**И.2**)** не учитываются при отречении.

Важно! Фишки знати, слоны и пираты не принадлежат игрокам. Любой участник может использовать их для религиозной войны, победы веры и т. п., независимо от того, кто добавил эти фишки и кто перемещал их ранее.

⁴⁶ ОТРЕЧЕНИЕ — это отход от принятых положений вашей веры вплоть до полного отказа от неё. Например, такие реформаторы, как Мартин Лютер, отреклись от папства. Банкиры, чьи клиенты принадлежали к двум противоборствующим религиям, часто были вынуждены смягчать своё отношение или в чём-то отступать от собственных религиозных доктрин, и такой прагматизм осуждался и приводил к обвинениям с обеих сторон. Это и моделируется правилами отречения в игре.

⁴⁷ ЛЮТЕРАНСТВО. Стремясь сделать католическую церковь менее мирской, проповедник протестантизма Мартин Лютер критиковал Аристотеля и возразил против вторжения логики в теологию. «Желающий стать настоящим христианином должен вырвать глаза у разума», — говорил он, отменяя тем самым некоторые успехи, которые сделала культура Ренессанса благодаря распространению аристотелевской философии разума (см.: Burgess Laughlin. The Aristotle Adventure: A Guide to the Greek, Arabic, and Latin Scholars Who Transmitted Aristotle's Logic to the Renaissance. 1995).

Пример крестового похода



1. Вы разыгрываете карту с разовым действием крестового похода.



2. Конь, участвующий в крестовом походе.



3. Ладьи взаимно уничтожают друг друга.

Примечание к кровавому правилу. Пираты-еретики на границах также учитываются в кровавом правиле. Например, протестантский пират на границе Англии мог бы стать поводом для крестового похода в Англию [Л.1.В].

Пример. Вы разыгрываете карту «Иезуиты» и выполняете её разовое действие крестового похода в Арагоне. Нападающие: золотая ладья в Арагоне, золотой конь в соседней империи (Португалии) и золотой пират на морской границе Арагона. Защитник — единственная зелёная ладья в Арагоне. Вы уничтожаете зелёную ладью и в качестве своих потерь тоже выбираете ладью (вы могли бы выбрать коня или пирата). Вы провели успешный крестовый поход, поэтому выкладываете на игровое поле карту империи Арагона католической теократией вверх. Т. к. крестовый поход успешен, а карта правителя Арагона-монархии уже находится в вашем банке, вы переворачиваете её стороной с республикой вверх и можете поместить 1 концессию на поле [Л.1, Л.2].

Пример отречения



2.A. Сброс карты с престижем протестантизма.



1. Вы разыгрываете карту с разовым действием отречения.



2.B. Сброс 3 карт с престижем ислама.



Пример. Вы разыгрываете карту «Гулат двенадцатников» и выполняете её разовое действие отречения. Это значит, что все игроки, в чьих банках есть как карты с престижем протестантизма, так и карты с престижем ислама, должны сбросить все такие карты. В вашем банке есть 1 карта с престижем протестантизма («Мартин Лютер») и 2 карты с престижем ислама («Селим Грозный» и «Филипп Красивый»). Для отречения неважно, в какой части банка находятся карты с указанным престижем. Сбросьте перечисленные выше карты. Хотя вы выполнили действие отречения с помощью «Гулата двенадцатников», эта карта тоже сбрасывается, т. к. на ней есть престиж ислама. Рассматривайте это как наказание за свой прагматизм. Однако прежде чем сбросите карту, вы можете поместить её агента на поле. В банке вашего соперника 3 карты с престижем протестантизма и 1 с престижем ислама — все эти 4 карты сбрасываются. Т. к. карта с престижем ислама — это карта правителя Османской империи и у неё есть вассал, обе эти карты возвращаются в свои ячейки престолов. В банке другого вашего соперника карты только с престижем протестантизма и нет карт с престижем ислама, поэтому он ничего не сбрасывает [Л.3.A—Л.3.B].

М.1. ПОКУПКА И СБРОС КАРТЫ КОМЕТЫ

упив карту кометы, вы должны немедленно сбросить её и **активировать** (перевернуть) любую неактивную карту победы.

А. Хвостатая звезда. Если карта кометы перемещается в крайнюю левую ячейку рынка, как обычно, переверните её лицевой стороной вниз — её нельзя купить. Организуя *торговую ярмарку (Ж.1.Б)*, сбросьте перевернутую карту кометы, не активируя карту победы.

М.2. КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда кто-либо тратит *действие (Д.6)*, чтобы *объявить о победе*. Такой участник к этому моменту должен выполнить все условия одной из активных карт победы (**М.3—М.6**).

А. Победа мецената. Если восточная и западная колоды рынка опустели и в *фазе обновления рынка (Г.2)* нельзя заполнить все пустые ячейки рынка, игра также завершается. В этом случае выигрывает участник, на картах которого больше всего *престижа меценатства*⁴⁸.

Б. Ничья. В случае ничьей выигрывает претендент с наибольшим количеством флоринов. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

М.3. ПОБЕДА ВЕРЫ (ТОРКВЕМАДА)

Для победы у вас должно быть больше *престижа главенствующей религии*, чем у каждого из соперников. Религия **главенствует**, если выполняются 2 следующих условия:

1. В банках и в ячейках престолов находится больше слонов цвета этой религии, чем суммарно остальных слонов.
2. В теократиях этой религии больше приверженцев этой религии (коней, ладей и пиратов), чем суммарно фишек других религий. Учитываются только неугнетённые приверженцы в теократиях.



М.4. ПОБЕДА ИМПЕРИАЛИЗМА (КАРЛ V)

Для победы у вас должно быть хотя бы на 2 (при игре вдвоём — на 3) карты правителей, лежащих монархией вверх (сюзеренов или вассалов), больше, чем у каждого соперника⁴⁹.



М.5. ПОБЕДА ГЛОБАЛИЗАЦИИ (КОЛУМБ)

Для победы у вас должно быть:

1. Хотя бы на 2 концессии больше, чем у каждого соперника.
2. Больше *престижа открытий*, чем у каждого соперника.



М.6. ПОБЕДА РЕНЕССАНСА (ДА ВИНЧИ)

Для победы у вас должно быть:

1. Больше **РЕСПУБЛИК**, чем у каждого соперника⁵⁰.
2. Хотя бы на 2 *престижа закона* больше, чем у каждого соперника⁵¹.



⁴⁸МЕЦЕНАТАМИ РЕНЕССАНСА были в основном частные лица. Другими словами, картины, скульптуры и архитектурные сооружения ренессансного искусства в таких странах, как Италия, Германия, Нидерланды и Англия, были оплачены богатыми простолюдными, сделавшими состояние на банковском и торговом деле. Иногда дворы Венгрии и Египта ошибочно причисляют к культуре Ренессанса благодаря щедрому покровительству таких правителей, как Матяш Корвин и султан Каит-бей. Но гражданское строительство на средства от принудительных сделок, а также средств, присвоенных или собранных в виде налогов монархами и знатью, в корне отличается от частных заказов, оплаченных деньгами, полученными в добровольных сделках. Начнём с того, что в памятниках, построенных рабами и прославляющих царя царей, нет ничего нового. Как и труды Озимандия, они рассыпаются в прах. Искусство эпохи Возрождения прославляло человечество и гуманизм, а не конкретного короля. Оно было предвестником чего-то совершенно нового, что положило начало современной эпохе глобализации, банковского дела, капитализма, отмены рабства, роста благосостояния каждого социального класса, индустриализации, науки, всеобщей грамотности и просвещения.

⁴⁹ИМПЕРИАЛИЗМ. Владения Карла V в Европе и Америке стали первым государством, которое называли «империей, над которой никогда не заходит солнце».

⁵⁰ВОЗРОЖДЕНИЕ ФИНАНСОВ. В основе всех великих художественных, литературных и архитектурных достижений, которые мы сегодня считаем квинт-эссенцией Ренессанса, лежала не менее значительная революция в торговле и финансах. Начиная с крестовых походов XII века политически раздробленная и экономически неразвитая Европа смотрела на культуры Востока в поисках роскоши, богатства и новых способов вести дела (см.: Jeremy Brotton. The Myth of the Renaissance in Europe. 2011).

⁵¹В разрешении своих споров знать всё чаще прибегала к ЗАКОНУ, и этот мирный путь был выгоден купцам и банкирам, которые, в свою очередь, были выгодны королям, облагавшим их налогами. Это сделало европейские феодальные образования первыми современными государствами, где беспристрастные и чёткие стандарты возобладали над самочинными указами.

Пример использования карты кометы



Пример победы. Первым действием вы оплачиваете и забираете карту кометы, сразу же активируя карту победы империализма. Вторым действием вы объявляете о победе империализма (вы выполнили все условия) [М.1].

Пример главенства религии

1. В игре есть 1 исламский слон (неважно где).

2. Исламский пират добавляется на игровое поле.

3. Вы помещаете исламского пирата на границу 2 исламских теократий.

4. Ислам становится главенствующей религией за счёт слона и пирата на границе обеих исламских теократий.

Пример главенства ислама. Единственный слон в игре зелёный, и он находится в банке соперника. В Европе 3 теократические империи: Папская область (католичество), Османская империя (ислам) и Мамлюкский султанат (ислам). В Венеции (Папская область) есть 1 золотой конь, но в 2 других теократиях нет фишек. Поэтому ни одна религия не главенствует. Разыграв карту «Османский флот», вы помещаете пирата на границу Мамлюкского султаната. Т. к. это граница между 2 исламскими теократиями, пират считается дважды (см. «ТЕОКРАТИЯ»). Таким образом, ислам становится главенствующей религией [М.3].

АГЕНТЫ (Д.2.2). Шахматные фигуры (слоны, кони, ладьи и пешки) и пираты, изображённые в нижней части карты. Разыгрывая карту с агентами, размещайте соответствующие фишки на игровом поле или на карте, как указывает символ под изображением агента: круг — город, 2 полосы — граница, ромб — карта.



БАНК (В.3). Карты игроков, выложенные в ряд на столе лицевой стороной вверх. Восточная часть банка находится справа от планшета банка, а западная часть — слева от него.

ВАССАЛ. Если правитель завоёвывает другую империю в ходе *кампании (Е.9.Ж)*, проигравшая империя становится **вассалом** победившей. Карта правителя вассальной империи кладётся ниже карты правителя победившей империи. Престиж и операции вассала не блокируются. Карты вассалов всегда лежат монархией вверх.

А. Вассалитет. Правитель империи с вассалом(-ами) называется **сюзереном**. Проводя *операции в восточной или западной части банка (Д.4)* и перемещая слонов или блокируя ими карты **(Е.1.Г, Е.1.Е)**, считайте вассала и сюзерена двумя разными картами.

Б. Фишки. Когда империя становится вассалом, на карте её правителя сохраняются все угнетённые фишки. Карта королевы и фишка слона сохраняются, если карта такого правителя лежала в ячейке престола, но сбрасываются, если она лежала в банке соперника.

В. Выбор вассала целью. Вассальная империя может стать целью любого разового действия и операции, кроме *выборов (Д.6)*.

Г. Независимость. Если вы *продаёте* карту правителя-сюзерена **(Д.3)** или в его империи происходит СМЕНА ВЛАСТИ, карта правителя-вассала возвращается в ячейку престола (вместе с картой королевы, слоном и угнетёнными фишками, если есть).

Д. Коронация никак не влияет на статус вассалитета.

ВОИН. Фишка знати, которую помещают в город в результате *операции налога (Е.4)* или *организации торговой ярмарки (Ж.4)*. Нельзя поместить воина в полностью занятый город. Помещаемый воин должен быть типа и цвета, указанного в круге города.

ВОСТОК. Это 4 империи в восточной части Европы. Все восточные карты, торговые пути и восточный ряд рынка представляют собой философские и культурные особенности этих империй.



ВЫИГРАННОЕ СРАЖЕНИЕ. Если у нападающего после сражения осталась хотя бы 1 выжившая фишка, он выигрывает это сражение (см. памятку игрока).

ГЛАВЕНСТВУЮЩАЯ РЕЛИГИЯ (М.3). Религия главенствует, если выполняются 2 следующих условия: 1) в банках игроков и в ячейках престолов слонов цвета этой религии больше, чем остальных слонов в сумме; 2) в теократиях этой религии фишек её цвета (коней, ладей и пиратов) больше, чем остальных фишек в сумме. Учитываются только неугнетённые фишки цвета религии этих теократий.

ГОРОД (Б.6.А). Круг в Европе с символом фишки-воина (коня или ладьи). В каждом городе, кроме Константинополя, может быть 1 конь или 1 ладья, независимо от изображённой фишки. В Константинополе 3 круга города. Количество кругов городов ограничивает количество фишек знати в империи. Размещая **воинов**, необходимо соблюдать цвет и тип фишек знати, указанных в круге города. В остальных случаях (добавляя фишки при розыгрыше карты с агентом(-ами), выживших нападающих и освобождённые фишки) цвет и тип фишек не имеет значения.



ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА. Сражение, происходящее в результате *заговора (К.1)* или *народного бунта (К.2)*. В гражданской войне участвуют угнетённые фишки.

ГРАНИЦА (Б.2.В). Это зазор между 2 соседними империями. Например, у Англии 2 границы: на востоке и на юге. **Морская граница** — это граница, которую пересекает торговый путь (активный или нет). Так, у Османской империи 3 границы и все они морские. На каждой границе может находиться 1 концессия (пешка) или 1 пират (только на морской границе). Владельцы концессий на морских границах могут получать прибыль в ходе торговой ярмарки **(Ж.3)**.

ЕВРОПА (Б.2.А). Область в центре игрового поля с 10 ячейками империй для соответствующих империй. В этих ячейках могут лежать карты империй, изменяющие Европу.

ЕРЕТИК (Л.1). Фишка, отличная по цвету религии от агентов на карте, операцию которой проводят или по указанию которой размещают агентов. См. «ПРИВЕРЖЕНЕЦ».

ЗАПАД. Это 6 империй в западной части Европы. Все западные карты, торговые пути и западный ряд рынка представляют собой философские и культурные особенности этих империй.



ЗАПАС ФИШЕК. Личный запас фишек каждого игрока состоит из 10 пешек его цвета. Общий запас фишек включает по 5 золотых, зелёных и красных слонов; 10 золотых, 7 зелёных и 7 красных ладей; 10 золотых, 7 зелёных и 7 красных коней; а также 6 золотых, 4 зелёных и 3 красных пирата. Все эти компоненты называются **фишками**. Если, разыгрывая карту или добавляя воина, вы должны разместить фишку, но они закончились в запасе, возьмите нужную угнетённую фишку с любой карты правителя или (если это невозможно) из любого другого места.

ЗНАТЬ. Любой конь или ладья в городе (цвет не имеет значения). Такие фишки появляются в городах при добавлении воинов, размещении агентов и в результате успешного сражения.

ИМПЕРИЯ (В.1). Карта или ячейка империи на игровом поле, подписанная как Англия, Франция, Священная Римская империя, Венгрия, Византия, Португалия, Арагон, Папская область, Османская империя или Мамлюкский султанат.

КАРТА ПРАВИТЕЛЯ (Б.4). Это 1 из 10 карт с монархией с одной стороны (золотая рамка) и республикой

с другой (рамка с колоннами). Каждая такая карта относится к 1 из 10 империй Европы. В начале игры все карты правителей лежат в своих **ячейках престолов (В.6.Б)**, но при СМЕНЕ ВЛАСТИ их можно забирать в банк. Помещайте карты правителей справа или слева от всех карт в восточной или западной части банка соответственно либо (если получили такую карту в качестве вассала в результате кампании) ниже другой карты правителя.

КАРТЫ ИМПЕРИЙ (Б.6). В игре по 2 карты каждой империи: Англии, Франции, Священной Римской империи, Венгрии и Византии на севере, Португалии, Арагона, Папской области, Османской империи и Мамлюкского султаната на юге. Карты империй двусторонние, благодаря чему каждая империя может быть представлена государством 1 из 4 типов: 3 теократиями и 1 **феодалным** (нетеократическим) государством. Карты империй выкладываются в соответствующие ячейки в Европе, например после религиозной войны или по правилу **Золотой вольности (Е.6.Г)**, показывая, как изменилась империя⁵².

КАРТЫ ПОБЕДЫ (Б.7.Б). Это 4 карты, лежащие с начала партии в левой части игрового поля лицевой стороной вниз (они не активны). Купив карту кометы, вы должны активировать одну из неактивных карт победы (перевернуть её активной стороной вверх). Это символизирует приход новой эпохи на смену тёмным векам:

- А. На смену **Средневековью**⁵³ приходит Ренессанс.
- Б. На смену **эпохе галер**⁵⁴ приходит глобальная торговля.
- В. На смену **церковному расколу**⁵⁵ приходит господство единой религии.
- Г. На смену **феодализму**⁵⁶ приходит империализм.

КИТАЙ (Б.2.Ж). Область игрового поля, где хранится общий запас флоринов. Флорины из Китая вступают в игру, когда участники организуют торговую ярмарку, проводят **операцию угнетения (Е.5)** и **продают карты (Д.3)**. Игроки тратят флорины, когда угнетают фишки, размещая агентов, инициируют кампании, выборы и налоги. Тратя флорины любым способом, кроме покупки карты, игроки кладут их в область Китая, которая символизирует внешний рынок.

КОМЕТА (Б.7.А). 1 из 4 карт, купив которую, вы должны активировать 1 карту победы. Комета символизирует одновременно и научную мысль, и суеверия эпохи. Карты комет отлича-

ются только описанием и названием (они названы в честь Коперника, Нострадамуса, Региомонтана и Галлея)⁵⁷.

КОНЦЕССИЯ (Б.2.В). Пешка цвета игрока, расположенная на границе 2 империй. На границе может находиться только 1 концессия. Концессия символизирует как самих купцов, так и разрешение на торговлю в местном порту. 

А. Размещение. Символ серой пешки означает, что в качестве агента необходимо поместить пешку цвета игрока **(Д.2.2.Г)**.

Б. В игре. Концессии участвуют в выборах, могут быть нападающими в крестьянском бунте и учитываются для победы глобализации. Они могут стать целью **операции налога, угнетения**, а также их могут уничтожить пираты.

В. Торговая ярмарка. Владельцы концессий на морских границах, через которые проходит активный торговый путь, получают прибыль во время торговой ярмарки.

КОНЬ. Шахматная фигура цвета 1 из 3 религий, символизирующая тяжёлую конницу. Кони участвуют в кампаниях и религиозных войнах. 

КОРОЛЕВА. Карта банка с разовым действием **коронации (И)** и списком претендентов. Разыграв карту королевы, вы не размещаете агентов, но тут же можете провести коронацию — выбрать одного из неженатых претендентов и создать с ним **королевскую чету (И.1)** или оставить королеву **незамужней (И.2)**. Если королеву казнят, с её супругом ничего не происходит. Но если казнят монарха или происходит СМЕНА ВЛАСТИ, королева сбрасывается. Королевская чета остаётся в браке, если вы забираете её карты из ячейки престола при смене власти **(И.1.Г)** или возвращаете их в соответствующую ячейку престола при **продаже (Д.3)** или **отречении (Л.3)**.

«КРИПТОГРАФИЯ» (карта). Эффект «Взлом шифров Медичи» позволяет при продаже «Криптографии», не теряя действие, провести 1 фиолетовую операцию (**казнь, налог, угнетение, выборы**) с карты соперника в западной части его банка, как если бы это была ваша карта⁵⁸. На такую операцию распространяются все обычные ограничения (например, карта не может казнить сама себя, при казни правителя эта карта сбрасывается, нельзя проводить операцию заблокированной карты и т. д.). Проводите эту операцию в локации, указанной на карте с самой операцией (не в локации «Криптографии»).

Пример. У вашего соперника есть португальская королевская чета, вы хотите провести операцию казни с карты королевы «Изабелла Кастильская». Вы продаёте карту «Криптография» и выбираете целью казни супруга Изабеллы. Ваш соперник вынужден вернуть эту карту правителя в соответствующую ячейку престола, а карту овдовевшей королевы сбросить.

ЛАДЬЯ. Шахматная фигура цвета 1 из 3 религий, символизирующая замок знати. 

ЛИЧНЫЙ ЗАПАС. Это запас флоринов и незадействованных пешек каждого игрока.

⁵²«Сегодня единицей взаимодействия в политике и экономике является НАЦИОНАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВО. Это исключительно европейская форма, со временем пришедшая в те части мира, которые до того знали лишь трайбализм и средневековье» (Eric Jones. The European Miracle. 2008).

⁵³ТЁМНЫЕ ВЕКА. Когда Римская республика перестала существовать и началась эпоха цезарей, города Европы пришли в упадок, население уменьшилось, наступил серьёзный экономический регресс. Рынки и чеканка монет практически исчезли, прекратилось массовое производство гончарных изделий, кирпича и стеклянной посуды. Грамотность и создание книг также резко сократились. Конкурентное фермерство сменилось натуральным хозяйством, а дороги пришли в упадок.

⁵⁴Средиземноморские ГАЛЕРЫ предназначались для плавания вдоль берега, они были неспособны безопасно удалиться от суши. Какой-то безвестный баскский рыбак оснастил свою лодку косым парусом, чтобы идти против ветра, и другими приспособлениями для плавания в открытом море конструктивными изменениями. Такие новые суда (караки) стали одним из величайших изобретений всех времен. Именно благодаря им возникли мировые торговые империи и дешёвый восточный импорт.

⁵⁵ЦЕРКОВНЫЙ РАСКОЛ. В возрасте 21 года Мехмед Завоеватель пробился сквозь стены Константинополя — города, где находился престол византийской церкви. Вместо того чтобы установить мусульманскую теократию, султан придумал, как использовать православную церковь в своих целях. Играя на мучительном расколе между христианством греческого и римского образца, он назначал антиримских патриархов и преследовал всех, кто выступал за христианскую унию. Таким образом он предотвращал ответный удар объединённого христианского мира.

⁵⁶ЭПОХА ФЕОДАЛИЗМА. И европейская феодальная система, и османская система тимаров предоставляли благородному воинскому сословию право пользоваться земельными наделами и зависимыми людьми в обмен на службу. В эпоху Возрождения этих мелких военных вождей сменили первые национальные государства.

⁵⁷КОМЕТУ ГАЛЛЕЯ 1456 года во всём мире сочли дурным предзнаменованием. Булла папы Каликста III, изданная в 1456 году, призывала к общей молитве за успех крестового похода против османов, осаждавших в тот момент Белград. Согласно жизнеописанию папы, составленному в 1475 году уже после его смерти, это было предпринято, чтобы «гнев Божий», проявившийся в виде «гривастой и огненной кометы», «полностью бы обратился против турок, врагов Христова имени». Возможно, эта история (популярная учёным Пьер-Симоном Лапласом, который по слухам сказал Наполеону в разговоре о Боге: «Мне не нужна эта гипотеза») просто должна была объяснить, почему османы сняли осаду уже через несколько недель после исчезновения кометы.

⁵⁸ШИФРОВАЛЬНЫЙ ДИСК АЛЬБЕРТИ был изобретен отцом современной криптографии Леоном Баттистой Альберти. В этом устройстве, описанном в его трактате 1467 года «О шифрах», использовался непериодический шифр с полиалфавитной подстановкой. Оно состояло из двух расположенных на одной оси дисков, скрепленных общим штифтом так, что один диск мог вращаться относительно другого.

ЛОКАЦИЯ. Символ в правом или левом верхнем углу западной или восточной карты банка соответственно, который показывает, в какой империи можно разместить агентов и проводить операции. Концессии и пираты размещаются на границах указанной локации. У планшетов банков и карт королей нет локации.

А. Религиозные операции. Локация карты, с которой проводят *операцию инквизиции (Е.1)*, не имеет значения.

Б. Локация «Восток» (политические и военные операции). Карты с локацией «Восток» (в любом банке) относятся к любой из 4 восточных империй: Венгрии, Османской империи, Византии или Мамлюкскому султанату. Каждый раз, используя карту с локацией «Восток», например выполняя её *разовые действия (Д.2.1)* или *размещая её агентов (Д.2.2)*, проводя её политическую (фиолетовую) или военную (красную) операцию (**Е**), выбирайте целью 1 из вышеперечисленных империй.

Пример. Целью операции казни с карты с локацией «Мамлюкский султанат» можно выбрать карту с локацией «Мамлюкский султанат» или «Восток».

В. Локация «Запад». Карты с локацией «Запад» используются аналогично картам с локацией «Восток», но могут относиться к любой из 6 западных империй: Англии, Португалии, Франции, Арагону, Священной Римской империи или Папской области.

Г. Концессии и пираты. Эти фишки размещаются на границе 2 империй. Считается, что они находятся в обеих империях. Пираты размещаются только на морских границах.

Д. Слоны. Слонов можно размещать на картах банка и картах правителей в ячейках престолов, относящихся к локации активной карты.

МНОГОЛЮДНАЯ ИМПЕРИЯ. Империя, все города которой заняты фишками. Граница, уже занятая пиратом или концессией, также называется **многолюдной**.

А. Воинов нельзя размещать в многолюдных империях (**Е.4, Ж.4.Б**).

Б. Константинополь считается пустым, если в нём меньше 3 фишек.

МОНАРХИЯ. Страна карты правителя с золотой рамкой. На каждой карте правителя с одной стороны изображён монарх, а с другой — республика⁵⁹.

МОРСКАЯ ГРАНИЦА. См. «ГРАНИЦА».

НЕЗАМУЖНЯЯ КОРОЛЕВА (И.2). Карта королевы, которую вы разыгрываете, не проводя коронацию, и кладёте под свой планшет банка. Престиж на картах незамужних королей учитывается для победы.

ОПЕРАЦИЯ (Е.1—Е.9). На всех картах банка есть область операций с несколькими символами. За 1 *действие (Д.4)* вы можете активировать карты в восточной

или западной части банка, чтобы провести их операции. С каждой карты можно провести только 1 операцию за ход.

А. Все операции проводятся в локации активной карты, за исключением следующих: *выборы* (цель — Восток или Запад), *торговля* (цель — восточный или западный ряд рынка) и *инквизиция* (цель — слон указанного цвета).

Б. Цели. Фишки, которые можно выбрать целью операции, изображены на символе операции. Фишки могут быть любого цвета, за исключением операций *налёта* и *инквизиции*. Эти 2 операции можно проводить только фишками цвета религии, указанной на символе операции.

ОСВОБОЖДЕНИЕ. См. «СМЕНА ВЛАСТИ».

ПЕШКА. Шахматная фигура цвета игрока, представляющая его концессию на границе или серва на карте правителя. На картах банка изображены серые пешки, но игроки размещают пешки своего цвета.

ПИРАТ (Е.7). Пиратский корабль цвета 1 из 3 религий. Пираты размещаются на морских границах (см. «ГРАНИЦА»).

А. Размещение фишек. Помещайте в качестве агента фишку пирата изображённого на карте цвета (**Д.2.2.В**). Пирата можно поместить только на морскую границу локации с его карты. Если на выбранной границе уже есть пират другого цвета или концессия, он уничтожает эту фишку.

Б. В игре. Каждый пират получает 1 флорин из *общей прибыли (Ж.3)*, когда путешествие проходит через него по торговому пути, и участвует в *гражданских и религиозных войнах (К.1, К.2, Л.1)*. Пиратов нельзя угнест, но их можно уничтожить, проведя *операцию осады (Е.8)*, поместив на ту же границу другого пирата (разыграв карту с пиратом-агентом) либо проведя *операцию налёта*.

В. Перемещение. Перемещайте пиратов цвета соответствующей религии, проводя *операцию налёта (Е.7)*.

Г. «Имперский арсенал» и «Торговый флот Далмации». Если эффект вашей карты не позволяет пиратам уничтожать ваши концессии, пират может находиться на одной границе с вашей пешкой, но не будет получать прибыль от торговой ярмарки. Однако вы по-прежнему не можете размещать концессии на границах, уже занятых пиратами.

ПЛАНШЕТ БАНКА (Б.3). Центр вашего банка. Он не относится ни к одной локации, и на него нельзя переместить слона.

ПРЕСТИЖ. Существует 6 видов престижа: протестантизма, католичества, ислама, закона, открытий и меценатства. Каждому виду престижа на картах банка соответствует свой символ в ромбе. Карты с такими символами необходимы для победы в игре (**М.2.А, М.3, М.5, М.6**).



ПРЕСТИЖ ЗАКОНА. Закон в эпоху Ренессанса начинает пониматься как естественное право, скорее как закон природы, чем

⁵⁹ЕВРОПЕЙСКИЕ ПРАВИТЕЛИ. Как именно европейцам удалось избавиться от гнёта со стороны собственных правителей? Как удалось уменьшить риски и избежать ограничения инвестиций? По сравнению с восточными султанами и императорами, короли относительно небольших европейских государств никогда не были настолько абсолютными правителями, как им хотелось бы. Их ограничивала возрастающая власть рынка, и ради того, чтобы налоги платились регулярно, они сами способствовали развитию рыночных условий. Это ограничивало наихудшие проявления произвола королей, и в их интересах было сдерживать подобные проявления среди своих дворян (см.: Eric Jones. The European Miracle. 2008).

результат произвольной договорённости между людьми. См. «ПРЕСТИЖ».

ПРЕСТИЖ ИСЛАМА. Ислам в игре — это религия, признающая авторитет Корана, цвет её фишек — зелёный. См. «ПРЕСТИЖ».

ПРЕСТИЖ КАТОЛИЧЕСТВА. Католичество в игре — это религия, признающая догмат о примате папы, цвет её фишек — золотой. См. «ПРЕСТИЖ».

ПРЕСТИЖ МЕЦЕНАТСТВА. Меценат — это человек, финансировавший развитие наук и искусств Ренессанса. См. «Победа мецената» (М.2.А) и «ПРЕСТИЖ».

ПРЕСТИЖ ОТКРЫТИЙ. Этот символ исследования морских маршрутов учитывается для победы империализма. См. «ПРЕСТИЖ».

ПРЕСТИЖ ПРОТЕСТАНТИЗМА. В игре протестантизм символизирует все религии, отвергающие догмат о примате папы, но признающие авторитет Священного Писания, его цвет фишек — красный. См. «ПРЕСТИЖ».

ПРИВЕРЖЕНЕЦ (Л.1). Фишка цвета той же религии, что и агент(ы) на разыгранной карте. Если на карте изображены агенты разных цветов, у этой карты нет приверженцев (см. «ЕРЕТИК»).

РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ. Действие, которое вы можете выполнить 1 раз, разыграв карту (Д.2.1) с символом бомбы. Решив выполнить разовое действие, вы обязаны сначала разместить агентов; они могут стать нападающими в сражении в гражданской (К) или религиозной (Л) войне. Сражение не происходит при смене пути (З), коронации (И) и отречении (Л.3).

РЕЛИГИОЗНАЯ ВОЙНА. Общее название для крестового похода, реформации и джихада (Л.1). Это, по сути, одинаковые разовые действия, но в крестовом походе нападающими становятся католики, в реформации — протестанты, а в джихаде — исламисты.

РЕЛИГИЯ. Все фишки, кроме пешек, относятся к 1 из 3 религий: золотые — к католичеству, зелёные — к исламу, а красные — к протестантизму (в игре сюда же входит православие)⁶⁰. Религиозные операции на картах обозначены синим символом (Е.1).

РЕСПУБЛИКА. Сторона карты правителя с рамкой из колонн. Чтобы создать республику, вам нужно провести СМЕНУ ВЛАСТИ против фиктивного противника — правителя, карта которого уже лежит в вашем банке. Это можно сделать с помощью выборов (неприменимо к вассалам), гражданской или религиозной войны. Республики нужны для победы Ренессанса (М.6)⁶¹.

⁶⁰ ВСЕГО ТРИ РЕЛИГИИ? Хотя в ранних прототипах игры было четыре религии, к созданию пришлось подогнать всех христиан, у которых были «проблемы» с приматом папы римского, под понятие «протестант», имея в виду любое неприятие централизации религиозной власти. Такой подход можно распространить и на ислам. С 1480 по 1514 год туркменские племена в Анатолии восставали против контроля и налогов османского центра, что привело их к принятию воинствующей формы шиизма, которую можно понимать как «исламский протестантизм» (см.: R. Hakan Kirkoglu. Uprisings, Dissents, and Messianic Prophecies during the Reign of Suleyman I. 2012).

⁶¹ РЕСПУБЛИКА ИЛИ МОНАРХИЯ? Гуманист Аурелио Липпо Брандолини, который некоторое время работал при дворе венгерского короля Матяша Корвина, написал трактат «Сравнение республик и королевств». Согласно нему, в республике правят в соответствии с учреждённым законом, а не с решением одного или нескольких человек, будь то тираны или народные избранные. Истоки закона — в природе человека, а не в божественном праве королей. Вопросы суда, полиции, обороны и выборов находятся в руках гильдий (т. е. класса предпринимателей). Под властью закона процветают искусство, наука, образование и экономика. Сам Ренессанс с его банками и независимыми банками начался в республике Флоренция и распространялся на другие республики.

Важно! Вы можете перевернуть карту правителя республикой вверх, только если эта карта уже находится в вашем банке и вы же делаете её целью операции (она станет республикой после успешных выборов, гражданской или религиозной войны). Нельзя создать республику с помощью коронации и кампании⁶².

РУКА. Купив карту с рынка (кроме кометы), возьмите её в руку и не показывайте другим игрокам. Предел руки — 2 карты. Нельзя купить карту, если у вас уже 2 карты в руке, если только это не карта кометы.

А. Увеличение предела руки. Если вы сбрасываете карту с эффектом, позволяющим иметь неограниченное число карт в руке, или её блокируют, немедленно сбросьте из руки все карты, превышающие предел в 2 карты.

Б. Эффекты карт, которые находятся в руке (не выложены в банк), не действуют.

РЫНОК (В.6.А). На рынке есть 2 ряда: восточный и западный. В каждом ряду находится по 6 карт, крайняя левая карта лежит лицевой стороной вниз, а остальные 5 — лицевой стороной вверх. За 1 действие можно *купить карту (Д.1)*, лежащую лицевой стороной вверх. Организовав восточную или западную *торговую ярмарку (Д.5)*, можно сбросить карту, лежащую лицевой стороной вниз в соответствующем ряду.

СБРОС. Карты (вместе со слонами на них) сбрасываются в результате *продажи (Д.3)*, *казни (Е.3)*, *отречения (Л.3)*, *торговой ярмарки (Ж.1.Б)* и *покупки кометы (М.1)*. Сброшенные карты (кроме правителей) убираются из игры до конца партии, а сброшенные фишки возвращаются в общий или личный запас. Сброшенные карты правителей, а также их вассалы возвращаются каждая в свою ячейку престола. Если карта правителя стала целью *казни* или произошла СМЕНА ВЛАСТИ, все угнетённые фишки и слон (если есть) перемещаются в ячейку престола вместе с картой правителя, а карта королевы (если есть) сбрасывается.

СЕРВ. Любая угнетённая пешка на карте правителя. Сервы становятся нападающими в *народных бунтах (К.2)*.

СЛОН (Е.1). Шахматная фигура цвета 1 из 3 религий, символизирующая инквизитора или проповедника. Слоны всегда находятся на картах в банке или в ячейках престолов и перемещаются по ним (Е.1).

А. Размещение. Разыгрывая карту с агентом-слоном, помещайте фишку слона цвета агента на карту указанной локации в банке любого игрока или в ячейке престола (Д.2.2.А). Если вы устраиваете сражение, вы не обязаны помещать слона в ту же локацию, где оно происходило.

Б. Блокировка. Если слон перемещается на карту, где уже находится другой слон (любого цвета), они взаимоуничтожаются. Перемещаясь на карту с угнетёнными фишками, слон также может уничтожить одну из них, см. *правило усмирения (Е.1.Б)*. Находясь на карте, слон блокирует все её эффекты (они перестают действовать) и операции, кроме *религиозных* — синий символ (Е.А).

В. В игре. Слоны никогда не перемещаются в Европу, не участвуют в сражениях, их нельзя угнест. Слоны перемещаются и сбрасываются вместе с картой, на которой находятся. Исключения см. в разделе «СМЕНА ВЛАСТИ».

⁶² РЕСПУБЛИКИ РЕНЕССАНСА не были демократиями, хотя эти понятия часто путают. Демократия — это неограниченное правление большинства, такая социальная система, при которой труд, собственность и жизнь любого полностью зависят от заурядной банды, которая в состоянии набрать голоса большинства в любой момент и для любой цели. В республике же большинство не может высказываться относительно главных принципов управления, которые основаны на открытиях о природе человека и записаны в конституции. Демократии являются по природе своей платоновскими, а республики — аристотелевскими (см.: Leonard Peikoff. Objectivism: The Philosophy of Ayn Rand. 1976).

Г. Перемещение. Слонов можно перемещать с помощью *операции инквизиции* той же религии (**Е.1**).
СМЕНА ВЛАСТИ. Происходит в империи в результате *коронации* (**И.1.Г**), успешных *выборов* (**Е.6**), а также *кампании* (**Е.9.Ж**), гражданской или религиозной войны против этой империи. Если в вашем банке ещё нет карты правителя этой империи, заберите её в соответствующую часть своего банка (справа или слева от всех других карт) и положите монархией вверх.

А. Концессия. При смене власти вы всегда можете поместить 1 свою пешку на границу в качестве концессии. Это должна быть граница империи, выбранной целью операции, и на ней не должно быть пирата. Если на выбранной границе уже есть пешка, потратьте 1 флорин, чтобы угнест её.

Б. Освобождение. При смене власти в империи с угнетёнными фишками, даже если эти фишки не участвовали в сражении, вы можете переместить все или часть из них с карты правителя в эту империю (ладьи и коней — в пустые города, а пешки — на пустые границы в качестве концессий).

В. Правило Золотой вольности. Проведя успешные *выборы* в теократической империи, можете сделать её *феодальной*, выложив, перевернув или сбросив карту империи (**Б.2.Б**).

Г. Фишки и королевы. Слон и королева (если есть) перемещаются из ячейки престола в банк вместе с картой правителя. Забирая карту правителя из банка соперника или переворачивая её в своём банке (см. «ФИКТИВНЫЙ ПРОТИВНИК»), сбросьте слона и карту королевы, а также верните в ячейки престолов карты правителей вассальных империй. Во всех перечисленных случаях угнетённые фишки, пережившие сражение, либо остаются на карте правителя, либо их освобождает активный игрок (если хочет).

Д. Вассалитет. Если смена власти происходит в результате успешной *кампании* (**Е.9.Ж**), правитель победившей империи становится сюзереном, а проигравшей — его ВАССАЛОМ (см. правила перемещения и сброса фишек и карт королев выше).

Е. Сюзерен, в империи которого происходит смена власти, теряет всех своих вассалов. Верните их карты в соответствующие ячейки престолов.

СОСЕДСТВО. Две империи в Европе считаются соседними, если у них есть общая граница или они примыкают по диагонали друг к другу. 2 карты банка считаются соседними, если они лежат рядом. Карта правителя вассальной империи считается соседней с картами банка, лежащими непосредственно слева и справа от неё, с картой правителя-сюзерена и с другими картами вассалами того же сюзерена.

СРАЖЕНИЕ. Происходит во время *кампании* (**Е.9**), *гражданской войны* (**К.1, К.2**) и *религиозной войны* (**Л**). В ходе сражения взаимно уничтожаются равное число нападающих и защитников. Активный игрок сам выбирает, какие фишки уничтожаются в сражении, и побеждает, если выживает хотя бы 1 нападающий.

А. Сражение необязательно. Вы не обязаны выполнять разовые действия, даже если они включают в себя сражение.

Б. Порядок сражения. 1. Определите нападающих и защитников. Все подходящие фишки должны сражаться. 2. Один нападающий уничтожает одного защитника и уничтожается при этом сам. Уберите уничтоженные фишки. Вы побеждаете в сражении, если выжил хотя бы 1 нападающий. 3. Поместите выживших агентов в пустые города побеждённой империи, бесплатно угнетая фишки, если она становится многолюдной. 4. При СМЕНЕ ВЛАСТИ вы можете освободить угнетённые фишки, если для них есть доступные города и границы, а затем бесплатно разместить 1 свою концессию на пустой границе (либо за 1 флорин, если при этом угнетаете концессию соперника).

В. Агенты. Агенты всегда становятся нападающими, за исключением слонов, которые никогда не участвуют в сражениях.

Г. Знать. Империю защищают все фишки в городах. Но в религиозной войне нападающих от защитников отличает цвет (**Л.1.А, Л.1.Б**).

Д. Пираты. Фишки пиратских кораблей всегда становятся нападающими в *заговорах* (**К.1.А**) и *народных бунтах* (**К.2.А**), в религиозных войнах они сражаются в соответствии с цветом (**Л.1.А, Л.1.Б**).

Е. Пешки (концессии и сервы). Эти фишки становятся нападающими только в *народных бунтах* (**К.2.А**), при этом пешки соперников нападают, только если они угнетены.

Ж. Соседние кони. Эти фишки становятся нападающими только в *кампаниях* — потратьте 1 флорин за каждого (**Е.9.В**), а также в *религиозных войнах* бесплатно (**Л.1.А, Л.1.Б**).

З. Угнетённые кони и ладьи. Эти фишки становятся нападающими только в *заговорах* (**К.1.А**).

И. Размещение фишек. Вы обязаны разместить всех выживших агентов и нападавшие угнетённые фишки в побеждённой империи (пока она не станет многолюдной). Вы можете освободить все оставшиеся угнетённые фишки в побеждённой империи (см. «СМЕНА ВЛАСТИ»). Размещайте коней и ладьи в пустых городах (игнорируйте тип и цвет фишки в круге города), пиратов — на пустых морских границах, пешки (включая сервов) — на пустых границах. Если доступных городов или границ не хватает, угнетите все оставшиеся выжившие фишки (кроме пиратов) — поместите их на карту правителя победившей империи. Лишние выжившие пираты уничтожаются.

СЮЗЕРЕН. Правитель империи с вассалом(-ами), см. «ВАССАЛ».

ТЕОКРАТИЯ. Форма правления, при которой власть в государстве находится в руках религиозного института и духовенства. На картах империй-теократий и в их ячейках в Европе изображён символ их религии (**Б.2.Б**). Карта правителя теократии может лежать как монархией, так и республикой вверх. Если в ячейке или на карте империи нет символа религии, она считается *феодальным*, а не теократическим государством.

А. Смена государственного режима. При СМЕНЕ ВЛАСТИ в результате религиозной войны вы выкладываете, сбрасываете или переворачиваете

карту соответствующей империи. Теократическое государство может стать феодальным по правилу **Золотой вольности (Е.6.Г)**.

Б. Победа веры (М.3). Фишки знати в теократии и пираты на её границах учитываются, когда вы проверяете, главенствует ли религия этой теократии⁶³. Если пират находится на границе 2 теократий своей религии, он учитывается дважды.

ТОРГОВЫЙ ПУТЬ (Ж.2). Два торговых пути всегда активны: 1 западный (белая линия) и 1 восточный (чёрная линия). Каждый торговый путь начинается в одном из городов с символом девятиконечной звезды (центре торговли) и заканчивается там, куда указывает стрелка. Хотя в игре по 3 белых (Трапезунд, Молуккские острова, Красное море) и чёрных (Тана, Новгород и Томбуку) центра торговли, на 2 центрах каждого цвета всегда лежат **диски разорения (В.1)**, поэтому действует всего по 1 пути обоих цветов.

УГНЕТИЕНИЕ. Угнетение убирает из Европы фишки знати и концессии и помещает их на соответствующую карту правителя в ячейке престола или в банке. Такие фишки называются угнетёнными.

А. Стоимость. Каждый раз, угнетая фишку при **размещении агента (Д.2.2)** или **смене власти**, тратите 1 флорин (кладите его в Китай).

Б. Доход. Каждый раз, угнетая фишку **операцией угнетения (Е.5)**, получайте 1 флорин (берите его из Китая).

В. Бесплатное угнетение. Угнетая фишку в результате **налога (Е.5)** или **смены пути (3.1)**, вы не тратите и не получаете флорины. Если в сражении выжило больше фишек, чем можно разместить в городах и на границах, вы угнетаете лишние бесплатно.

Г. Сервы. Локация карты, использованной для угнетения концессии, определяет, на какую карту правителя её поместить в качестве серва.

УГНЕТЁННЫЕ ФИШКИ. Пешки, ладьи и кони на картах правителей (включая вассалов и республики) символизируют сервов, рабов, маргинализированную знать и лишённых прав членов гильдий. Каждая угнетённая фишка повышает стоимость **выборов (Е.6.А)** в империи на 1 флорин. Вы можете освободить угнетённые фишки после выборов. Угнетённые фишки участвуют в гражданских войнах, после чего вы можете их освободить. Угнетённые фишки перемещаются вместе с соответствующей картой правителя.

УНИЧТОЖЕНИЕ. Для карт означает то же, что и сброс (но не по своей воле); для фишек — возврат в общий или личный запас.

ФЕОДАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВО (Б.2.Б). Империя без символа религии, обозначающая нетеократическое государство.

ФИКТИВНЫЙ ПРОТИВНИК. Нападением на фиктивного противника считается ситуация, когда вы нападаете на империю, карта правителя которой уже лежит в вашем банке. Это единственный способ превратить монархию в республику. Сражение с фиктивным противником (ситуация, когда игрок выбирает целью действия собственные карты и хочет получить преимущества жертвы) часто встречается в играх серии

⁶³ ОТДЕЛЕНИЕ ЦЕРКВИ ОТ ГОСУДАРСТВА является необходимым условием свободы. Одной из художниц, иллюстрировавших эту игру, в её родной стране (Иран) грозит смерть за то, что она атеистка. Тем не менее теократия имеет преимущество перед теми демократиями и автократиями, в которых закон противоречив или произволен, что, в свою очередь, более губительно и для людей, и для взаимодействий между ними, чем полная (но зато предсказуемая) тирания.

Рах. Другие примеры: **налог** от собственных концессий **(Е.4)** и проведение **выборов** в собственной империи **(Е.6)**.

ФИШКИ. Шахматные фигуры и пиратские корабли, которые могут находиться на игровом поле и в банках. Слоны символизируют инквизицию, кони — тяжёлую конницу, ладьи — замки дворян, а пешки — торговцев (становящихся сервами, если угнетены)⁶⁴.

ФЛОРИНЫ (В.7). Деньги, которые участники получают и тратят в ходе игры. В правилах флорины изображены жёлтым диском. Игроки получают флорины, организуя торговые ярмарки и продавая карты. Так в игре представлен внутренний и внешний рынок. Кроме того, игроки получают флорины, проводя **операцию угнетения** — она символизирует торговлю рабами.

А. Запас. Считайте, что запас флоринов в Китае неограничен. При необходимости используйте любую подходящую замену.

Б. Открытая информация. Игроки должны видеть, сколько у соперников флоринов.

ЦЕНТР ТОРГОВЛИ (Б.6.Г). Город с символом девятиконечной звезды. Он может быть белым (торговля специями и шёлком) или чёрным (торговля золотом и рабами). Чёрный торговый путь начинается в чёрном центре торговли, а белый торговый путь — в белом. На поле всегда только 1 белый и 1 чёрный **неразорённый** центр торговли **(В.1)**. Если в центре торговли лежит диск разорения, в этот город нельзя поместить ни воина, ни агента. В начале игры диски разорения лежат в Новгороде, на Молуккских островах, в Томбуку и в Красном море.



ЭФФЕКТ (Б.5.Е). Особое правило на свитке с печатью, которое действует, пока его карта находится в вашем банке и не заблокирована. Эффекты суммируются (например, эффект, дважды учитывающий концессии в торговых ярмарках).

А. Красный текст. Такие эффекты не суммируются и применяются ко всем игрокам.

Б. Бесплатные операции. Есть эффекты, позволяющие провести операции, не тратя действия. Но даже с их помощью вы не можете больше 1 раза за ход провести операции в каждой части банка. Если эффект позволяет за 1 действие активировать карты и в западной, и в восточной части банка, проводите операции из обеих частей по отдельности и в любом порядке.

ЯЧЕЙКИ ПРЕСТОЛОВ (Б.2.Г, В.6.Б). Области игрового поля, где хранятся карты правителей, не находящиеся в банках игроков. Возвращая карту правителя из банка в ячейку престола, кладите её монархией вверх (даже если в банке она лежала республикой вверх). Помимо карт правителей, в ячейках престолов могут находиться угнетённые фишки, слоны и карты королей.



⁶⁴ В 1470-х годах в Европе появился новый стиль игры в ШАХМАТЫ, где ферзь стал самой сильной фигурой на доске. Мотив шахматных фигур в этой игре отсылает к средневековым политическим фигурам, которые стали устаревать в эпоху Возрождения. Монархи сменились главами республик. Сервы (пешки) превратились в торговцев, принадлежащих к новому классу предпринимателей, который сегодня включает в себя всех работодателей, наёмных работников и людей свободных профессий. Духовные лица (слоны) по-прежнему с нами, но они потеряли политическое влияние в эпоху отделения церкви от государства. Рыцари (кони) утратили свою «рэкетирующую» роль, в рамках которой требовали с городов деньги в обмен на предоставляемую защиту, и стали наёмными войсками и полицией. Замки аристократии (ладьи) оказались бесполезны перед артиллерией эпохи Возрождения. С тех пор земли продолжают утрачивать свою ценность в сравнении с ценностью идей, а землевладельцы зарабатывают меньше, чем предприниматели.

СОДЕРЖАНИЕ

А. КРАТКО ОБ ИГРЕ	2
Б. СОСТАВ ИГРЫ	4
В. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	8
Г. ПОРЯДОК ХОДА	12
Д. ДЕЙСТВИЯ	13
Е. ОПЕРАЦИИ НА КАРТАХ БАНКА	18
Ж. ТОРГОВАЯ ЯРМАРКА	24
З. СМЕНА ПУТИ	28
И. КОРОНАЦИЯ	30
К. ГРАЖДАНСКИЕ ВОЙНЫ (заговоры и народные бунты)	32
Л. РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЙНЫ И ОТРЕЧЕНИЕ	34
М. КОНЕЦ ИГРЫ И КАРТЫ ПОБЕДЫ	36
ГЛОССАРИЙ	38

PAW RENAISSANCE, 2-е ИЗДАНИЕ

Разработка: Фил Эклунд и Мэтт Эклунд.

Развитие: Алекс Сербан.

Иллюстрация на коробке: Жозефина Странд.

Художники: Жозефина Странд, Мю Олауссон, Карим Шакрун.

Производство: Бесиме Уяник и Пол Келлер Карлквист.

Авторы правил: Кирилл Мелай, Николай Брукер, Кен Синн, Джош Ри, Рул ван дер Хорн, Ван Уиллис.

Игру тестировали: Крис Питерс, Энди Денисон, Раймунд Руппель, Дженни Брэдбери, МиккоХейкела, Джон Манкер, Ингеборг Асплунд, Фиракс, Алекс Сербан, Кевин Тэтчер.

Тестировали в Генуе: Стефано Тине, Мауро Челла, Фабио Сантамария, Диего Д'Арриго.

Игра в Tabletop Simulator: Алекс Сербан, Дом Ружье, Сэм Уильямс.

Автор механики вассальных империй: Стефано Тине.

Особая благодарность Лизбет Кэмпбелл, которая открыла для меня Ренессанс.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Катерина Шевчук.

Редактор: Татьяна Гольдберг, Александр Петрунин.

Переводчики: Мария Аверичева, Татьяна Гольдберг, Катерина Шевчук.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Ульяна Гребенева.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



crowdgames.ru