

KSIĘGA I

ZASADY

Pax Renaissance

A. WSTĘP

A1 – WPROWADZENIE

Jako bankier epoki Renesansu[1] będziesz finansował królów i republiki, sponsorował podróże i odkrycia, przyłączał się do tajnych intryg i wywoływał wojny religijne. Twoje wybory zdecydują o tym, czy Europa wkroczy w jasną erę współczesności, czy też pozostanie w uścisku mrocznego feudalizmu. Przyszłość społeczeństwa zachodniego określi jeden z osiągniętych warunków zwycięstwa: czy obierze ono kierunek imperializmu, globalizacji handlu, totalitaryzmu religijnego czy też oświeconej sztuki i nauki?

a. Terminologia. Terminy zapisane kapitalikami (np. RENOMA) są opisane szczegółowo w słowniku na końcu tej instrukcji. **Pogrubienie** wskazuje na termin, który jest wyjaśniany. *Kursywa* wskazuje, że dany termin został wyjaśniony w innym miejscu, zwykle we wskazanej sekcji.

b. Czas w grze. Każda tura reprezentuje dwa lata między rokiem 1460 a 1530.

c. Części instrukcji. Instrukcja podzielona jest na dwie części: przebieg gry oraz alfabetyczny spis terminów. Przebieg gry to opis procesów ułożony w kolejności, w jakiej pojawiają się podczas typowej rozgrywki: ***przygotowanie*** (**C**), ***przebieg gry*** (**D**), ***akcje podstawowe*** (**E**), ***działania*** (**F**), ***wyprawa handlowa*** (**G**), ***akcje jednorazowe*** (**H – K**) i ***zwycięstwo*** (**L**). Choć ta część instrukcji jest najważniejsza podczas nauki gry, niezbędne jest zapoznanie się także z terminologią. Została ona szczegółowo opisana w ułożonym alfabetycznie **słowniku**, w którym można łatwo sprawdzić zasady także podczas gry.

d. Złota zasada. Jeśli tekst na karcie stoi w sprzeczności z zasadami z instrukcji, zasada z karty ma pierwszeństwo. Jeśli tekst na karcie pomocy stoi w sprzeczności z zasadami z instrukcji, zasady z instrukcji mają pierwszeństwo.

A2 – SKRÓCONY PRZEBIEG GRY

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara każdy gracz wykonuje swoją turę. W swojej turze wybierasz dwie z dostępnych ***akcji podstawowych*** (**E1 – E6**), po czym wykonujesz ***odświeżenie rynku*** (**D2**).

a. Akcje podstawowe. Możesz ***zakupić*** odkrytą kartę rynku i dodać ją na swoją rękę, ***zagrać*** kartę ze swojej ręki do rzędu odkrytych kart przed tobą (nazywanego twoją TABLICĄ), ***sprzedać*** kartę, aktywować **działania** na twoich kartach znajdujących się po wschodniej lub zachodniej stronie twojej tablicy, odrzucić zakrytą kartę rynku, aby pobudzić ekonomię dzięki ***wyprawie handlowej***, lub zadeklarować ***zwycięstwo***. Musisz wykonać co najmniej 1 akcję.

b. Zagranie karty. Kiedy zagrywasz kartę, możesz umieścić przedstawionych na niej agentów na wskazanej lokalizacji. Jeśli umieszczasz agenta na mieście lub granicy, musisz zastąpić nim znajdującą się już tam figurę (**E2.2**).

c. Akcje jednorazowe. Jeśli zagrywasz kartę z symbolem bomby, możesz wykonać jej akcję jednorazową, która umieszcza agenta oraz może przesunąć szlak handlowy lub osłabić i przejąć imperium. Szczegóły: ***koronacja*** (**I**), ***konspiracja*** (**J1**), ***powstanie chłopskie*** (**J2**), ***wojna religijna*** (**K1**), ***apostazja*** (**K3**) lub ***zmiana szlaku*** (**H1**).

d. Wyprawa handlowa. Zorganizowanie wyprawy handlowej spowoduje odrzucenie zakrytej karty z odpowiednio wschodniego lub zachodniego rynku. Rozpoczyna to ***przebieg wyprawy*** (**G2**) wzdłuż wschodniego lub zachodniego szlaku handlowego, podczas której ***rozdzielane są zyski*** (**G3**) i werbowani są ***rekruci*** (**G4**). Jeśli nie ma zbyt wielu zysków, przebieg wyprawy będzie krótki (**G5**).

A3. CEL GRY

W dolnej części każdej talii znajdują się po 2 **karty komet** (łącznie 4 w grze), z których każda pełni tę samą funkcję. Jeśli zakupisz taką kartę z rynku, natychmiast wybierasz jedną z **kart dróg zwycięstwa** (religijnego, imperialnego, globalizacyjnego lub renesansowego), która od tej chwili staje się aktywna.

a. Aktywacja. Kiedy jakaś karta zwycięstwa jest aktywna, dowolny gracz może w swojej turze przeznaczyć akcję na zadeklarowanie zwycięstwa, jeśli spełnił warunki wymienione na danej karcie zwycięstwa. Patrz **Sekcja L**.

---

1 RENESANS. *„Do rozkwitu Renesansu potrzeba było czegoś więcej niż odrodzenia starożytności… potrzebne były pieniądze – drobnomieszczańskie pieniądze: zyski sprytnych zarządców i słabo opłacanej siły roboczej, niebezpieczne podróże na Wschód i żmudne przekraczanie Alp, aby tanio kupować towary i sprzedawać je drogo, staranne kalkulacje, inwestycje, pożyczki, odsetki i dywidendy zgromadzone tak długo, aż można było oszczędzić wystarczającą nadwyżkę pozostałą po opłaceniu przyjemności ciała, senatorów, sygnatariuszy i kochanek, aby zapłacić Michałowi Aniołowi lub Tycjanowi, by przemienił bogactwo w piękno i spowił fortunę oddechem sztuki. Pieniądz jest korzeniem całej cywilizacji… Wątpiąc w dogmaty Kościoła, nie lękając się już piekła i widząc duchowieństwo równie epikurejskie jak stan świecki, wykształcony Włoch otrząsnął się z intelektualnych i etycznych ograniczeń, a jego wyzwolone zmysły czerpały nieskrępowaną rozkosz ze wszystkich wcieleń piękna w kobietach, mężczyznach i sztuce..."* – Will Durant, ***The Complete Story of Civilization***, 1954.

B. ELEMENTY

B1. ZAWARTOŚĆ GRY

- **Instrukcja** (właśnie ją czytasz) oraz **Przewodnik gracza**
- **188 dużych kart** (168 kart tablicy i 20 kart mapy)
- **14 kwadratowych kart** (10 kart stanu imperium i 4 karty dróg zwycięstwa)
- **1 plansza mapy**
- **4 planszetki graczy** (w formie kafli)
- **13 statków piratów** (6 złotych, 4 turkusowe i 3 czerwone)
- **40 pionków** (po 10 w każdym kolorze gracza: żółte, fioletowe, zielone, niebieskie)
- **15 biskupów** w formie szachowego gońca (5 złotych, 5 turkusowych i 5 czerwonych) reprezentujących inkwizytorów
- **24 zamki** w formie szachowej wieży (10 złotych, 7 turkusowych i 7 czerwonych) reprezentujących arystokrację
- **24 rycerzy** w formie szachowego skoczka (10 złotych, 7 turkusowych i 7 czerwonych) reprezentujących ciężką jazdę
- **37 znaczników florenów** (33 żółte znaczniki 1 florena i 4 czerwone znaczniki 5 florenów)[2]
- **4 znaczniki blokady** (2 białe i 2 czarne znaczniki, reprezentujące zablokowane emporia)
- **24 żetony tarcz herbowych** (gracze mogą umieszczać je na pustych tronach, aby oznaczyć, kto w danym momencie kontroluje to imperium)



Statki

Elementy gry



Plansza mapy



Instrukcja

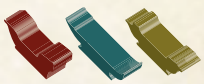
Przewodnik gracza



Karty stanu imperium (10)



Karty drogi zwycięstwa (4)



Statki piratów (13)



Znaczniki florenów (37)



Znaczniki blokady (4)



Karty tablicy (168)



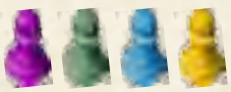
Karty mapy (20)



Rycerze (24)



Planszetki graczy (4)



Pionki (40)



Zamki (24)



Biskupi (15)

2 REPUBLIKA FLORENCKA miała już ponad sto lat, kiedy w 1252 roku po raz pierwszy wybiła florena. Moneta ta przywróciła standard płatności złotem w Europie, a reputacja florenckich banków szybko uczyniła z florena dominującą monetę handlową w Europie. W ten sposób Republika stała się kolebką banków, kapitału i samego Renesansu. W przeciwieństwie do innych walut, floren długo nie był dewaluowany (poprzez rozcieńczanie złota metalami nieszlachetnymi lub manipulowanie stosunkiem złota do srebra), co było powszechną formą ukrytych podatków stosowanych przez członków rodzin królewskich.

B2. BUDOWA PLANSZY

a. **Imperia (10).** Na tych polach znajdują się ***karty mapy*** (**B6**), jeśli państwo jest teokratyczne.

b. **Średniowiecze a teokracja.** Państwo Kościelne oraz Sułtanat mameluków rozpoczynają jako państwa **teokratyczne**, co reprezentują znajdujące się na nich odpowiednio katolicki krucyfiks i islamski półksiężyc. Pozostałe imperia, które nie posiadają religijnych oznaczeń, rozpoczynają jako państwa **średniowieczne**.

c. **Granice (13)** to przestrzenie o szerokości 10 mm pomiędzy imperiami. Umieszcza się na nich koncesje (łącznie z początkową koncesją gracza wskazaną przez jego tarczę herbową) oraz piratów.

d. **Trony (10).** Znajdują się tu karty stanu imperium, kiedy nie należą do tablicy żadnego z graczy.

e. **Pola talii dobierania i rynku.** W dwóch rzędach: wschodnim i zachodnim.

f. **Pola zwycięstwa (4).** Są tu przechowywane cztery karty dróg zwycięstwa.

g. **Chiny.** Są tu przechowywane floreny, które nie należą do żadnego gracza. Patrz CHINY.

h. **Emporia (6).** Zawsze są zablokowane wszystkie emporia oprócz dwóch. Patrz EMPORIUM.



Emporium

B3. PLANSZETKI GRACZY

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną z czterech planszetek gracza (**C2**) w swojej tablicy.

B4. KARTY STANU IMPERIUM

Na początku gry dziesięć dwustronnych kart stanu imperium znajduje się na ***tronie*** (**B2d**), obok swojej lokalizacji. Znajdujące się tam karty nie są pod wpływem żadnego z graczy. Kiedy gracz zdobędzie kartę stanu imperium (w wyniku ***akcji jednorazowej*** (**E2**), ***głosowania*** (**F6**) lub ***kampanii*** (**F9**)), kładzie ją w swojej tablicy (wschodniej lub zachodniej), stroną z **królem** (złota ramka) do góry. Jeśli stanie się ona **republiką,**[3] odwróć ją na stronę z kolumnami. Kiedy król lub republika znajduje się w twojej tablicy, traktuj je jako karty tablicy.

a. **Symbole działań i renomy.** Zostały opisane w **Sekcji F** oraz **B5c, d**.



3 REPUBLIKI I ORGANIZACJE HANDLOWE, które powstały w strefach kupieckich wzdłuż wybrzeży Morza Północnego, Tyrreńskiego i Adriatyckiego, były najczęściej rządzone przez zgromadzenia starszyzn cechowych. Większość monarchii feudalnych, choć formalnie nie było republikami, miało elementy kolektywnej władzy wychodzącej poza uprawnienia królewskie. W państwach, które nie są satrapią czy dyktaturą, obywatele mają chociaż szczątkowy wpływ na prawo, a ich władcy muszą się z nim liczyć. Stabilność takich systemów była utrzymywana przez rozdział władzy, a nie przez boskie prawo do rządzenia.

Plansza



Planszetka gracza



Żółty gracz (Medyceusze)

Karta stanu imperium



Imperium (Republika Anglii)

Pamiętaj: *Kolor wstęgi kolumny działań (czarny = Wschód, biały = Zachód) wskazuje, do której talii rynku należy dana karta i po której stronie planszetki gracza należy ją zagrać. Nie zmienia to zasad związanych z lokalizacją danej karty. Kilka kart (np. Bractwo Świętego Marka) pochodzi z Zachodu, ale działali na Wschodzie (i odwrotnie). Takie „podwójne" karty pozwalają np. przesuwać biskupów pomiędzy Zachodem i Wschodem. Niektóre zdolności (np. „Niewolnicy żołnierze" na „Mamelukach czerkieskich") wskazują Wschód/Zachód jako lokalizację, w której można użyć danej zdolności.* **[B5]**

B5. KARTY TABLICY

Wschodnie i zachodnie **karty tablicy** reprezentują osobowości i grupy, które zamieszkiwały Europę od 1460 do 1530. Znajdują się na nich następujące informacje:

a. Kolumna działań. Wstęga z symbolami, działaniami i zdolnościami dostępnymi, kiedy dana karta jest w twojej tablicy. Czarna wstęga symbolizuje **filozofię** wschodnią[4], a biała zachodnią[5].

b. Lokalizacja. Agenci są umieszczani we wskazanej lokalizacji, odpowiednio w jednym z jej miast (rycerze lub zamki), na jednej z granic (pionki lub piraci) lub na karcie tablicy ze wskazaną lokalizacją (biskupi). Zobacz zasady umieszczania w **E2.2**. Patrz LOKALIZACJA.

c. Renoma. Niektóre karty posiadają symbole renomy (ze złotym tłem), mające znaczenie dla zwycięstwa.

d. Działania. Działania **(F)**, które mogą zostać wykonane, jeśli zostaną aktywowane w ramach akcji **E4**.

e. Akcja jednorazowa. Symbol bomby wskazuje, że zagranie tej karty może wywołać wskazaną akcję jednorazową (zmianę szlaku, koronację, apostazję, wojnę domową lub wojnę religijną). Symbole bomby dla zmiany szlaku są czarne lub białe, a dla wojen religijnych są w kolorze danej religii (obok pokazano dżihad).



f. Zdolności. Niektóre karty posiadają zwój z opisem zdolności. Zdolności są aktywne, jeśli karta znajduje się w twojej tablicy i (w przeciwieństwie do działań) zostają aktywowane, nawet jeśli nie są prowadzone działania wschodnie lub zachodnie.

g. Agenci. Figury agentów oraz ich kolor (złoty = katolicki, turkusowy = islamski, czerwony = reformacyjny). Ty decydujesz, czy dany agent zostanie umieszczony, kiedy ***zagrywasz*** kartę do swojej tablicy (**E2**). Jeśli symbol agenta to szary pionek, oznacza to, że rozstawiasz pionka w swoim kolorze gracza[6].

B6. KARTY MAPY

W grze znajduje się 20 kart mapy, po 2 dla każdego imperium, które są używane do modyfikowania mapy Europy i wybrzeża Morza Śródziemnego.[7] Każda karta jest dwustronna i pokazuje dane imperium jako jedno z państw TEOKRATYCZNYCH lub państwo średniowieczne. Na początku gry karty mapy znajdują się w stosie obok planszy i są umieszczane w danym imperium, jeśli zostanie utworzone państwo teokratyczne (**K2a**).

a. Miasta. MIASTO to symbol rycerza lub zamku w kółku na mapie. Kolor symbolu wskazuje na religię danego miasta. Jeśli nazwa zapisana jest wielkimi literami, a kółko wokół symbolu ma cztery wypustki, jest to **stolica**.

b. Szlaki handlowe. Białe i czarne linie to szlaki handlowe, rozpoczynające się w początkowych **emporiach** (oznaczonych gwiazdą dziewięcioramienną) i zakończone **grotem strzałki**.

c. Koncesje. To pionki umieszczane na GRANICACH, czyli obszarach między dwoma imperiami. Każdy gracz rozpoczyna grę z koncesją umieszczoną na granicy oznaczonej tarczą jego banku (w Lizbonie, Florencji, Augsburgu i Aleksandrii).

d. Emporia. Miasto otoczone gwiazdą dziewięcioramienną to EMPORIUM. Są to: Trapezunt, Wyspy Korzenne i Morze Czerwone (białe) oraz Tana, Nowogród i Timbuktu (czarne).



4 DYCHOTOMIA WSCHÓD–ZACHÓD jest najbardziej widoczna w ukierunkowanych do wewnątrz religiach i praktykach medycznych zwykle kojarzonych ze Wschodem, w przeciwieństwie do ich zachodnich odpowiedników skierowanych na zewnątrz. Myśl Wschodu jest przesiąknięta ideą, że świadomość kontroluje egzystencję, a prawdziwa wiedza pochodzi z introspekcji, z pominięciem świata zewnętrznego. Filozofia zachodnia utrzymuje coś przeciwnego – że świadomość jest podzbiorem istnienia, a wiedza o egzystencji pochodzi jedynie z obiektywnej ekstraspekcji. Lekarz ze Wschodu stosuje medytację, akupunkturę i okultyzm, aby znaleźć „wewnętrzną moc" pacjenta do samoleczenia, w przeciwieństwie do mikroskopów, promieni rentgenowskich i operacji medycyny zachodniej. „Umysł ponad materią" kontra „Natura przetrwa ostatnia".

5 ZACHÓD odnosi się nie do położenia geograficznego, ale do usposobienia filozoficznego i kulturowego. Ludzie i narody Zachodu to ci, którzy zasadniczo (choć niedoskonale) przyjmują i podtrzymują pewne wartości Oświecenia, w tym: zasadę, że rozum (tj. obserwacja i logika) jest drogą poznania; zasada, że jednostki mają moralne prawa do życia, wolności i dążenia do szczęścia; oraz zasadę, że wolność polityczna – w tym wolność sumienia i wypowiedzi – jest niezbędna w cywilizowanym społeczeństwie. – Craig Biddle, 2016.

6 SIŁA KONTRA PERSWAZJA. Podobnie jak w innych grach z serii Pax, karty i figury dzielą się na dwie klasy społeczne: agentów perswazji i agentów siły. Agenci perswazji (chłopi pańszczyźniani, kupcy, niewolnicy) są pionkami. Ci zwykli ludzie nie mają władzy, ale zarabiają na swoje utrzymanie poprzez transakcje z innymi, oferując towary i usługi. Agenci siły (arystokraci, szlachta z klasy panującej, piraci) to pozostałe figury szachowe i statki. Do egzekwowania wymuszonych transakcji używają mieczy i armii. Myśląc o rządzie jako agencji mającej monopol na użycie siły, obejmuje to rządowych biurokratów, wezyrów, inkwizytorów, poborców podatkowych i wojowników.

7 NOWOCZESNE PAŃSTWA I GOSPODARKI rozwinęły się w Europie, a nie w znacznie starszych i bardziej zaludnionych kulturach Chin i Indii. Późne Chiny mandżurskie z populacją 400 milionów utrzymywały mniej niż 2% populacji jako osoby niebędące wytwórcami, takie jak szlachta i watażkowie. Można to porównać z prawie 15% z 40 milionów we Francji, Niemczech i Wielkiej Brytanii, którzy wznieśli się ponad pańszczyznę. Europejczycy dysponowali większym kapitałem obrotowym na mieszkańca niż Azjaci, głównie w postaci żywego inwentarza. W rezultacie jedli więcej mięsa i produktów pochodzenia zwierzęcego, przynajmniej tak wynika z odkryć archeologicznych i dawnych zapisków. Europejczycy dysponowali większą ilością energii w postaci energii wodnej. Podział dochodów w Europie był niezwykle równy, to znaczy wcale nie równy, ale z bardziej płaską krzywą Lorenza niż w Azji. Znalazło to odzwierciedlenie w poczuciu konsternacji, z jakim wielu wczesnych europejskich podróżników do Azji donosiło o głębokiej biedzie wśród mas i olbrzymiej rozrzutności bogaczy... – Eric Jones, *The European Miracle*, 2008.

Karta tablicy



Kolumna działań (czarna wstęga = Wschód)

Lokalizacja

Renoma (za islam)

Działanie (polityczne)

Działanie (militarne)

Działanie (religijne)

Agent (turkusowy biskup)

Symbol bomby (turkusowy)

Akcja jednorazowa (wojna religijna)



Wschodnia karta tablicy (rewers)

Karta mapy



Miasto (rekrut to złoty zamek)

Granica morska

Groty strzałek (koniec obu czarnych szlaków handlowych)

Tarcza herbowa banku (początkowy pionek Cœura)

Stolica Sułtanatu mameluków (zaczyna z turkusowym zamkiem)

Granica lądowa (bez piratów)

Symbol teokracji (islamska)

Okrąg (wskazuje, że emporium zaczyna zablokowane)

(e) Białe emporium (początek białego szlaku handlowego, jeśli nie jest zablokowane)

Lokalizacja (Sułtanat mameluków; ◊ wskazuje, że to początkowa karta mapy)

Karta mapy z islamską teokracją

Szlak handlowy



Znaczniki blokady: *Istnieją 3 białe emporia, z których jedno jest zawsze aktywne, a dwa pozostałe są zakryte białym znacznikiem blokady. Tak samo jest w przypadku 3 czarnych emporiów. Emporium zasłonięte przez znacznik nie może być początkiem wyprawy handlowej i nie można na nim umieszczać agentów ani rekrutów. Jeśli na emporium, które zostaje zakryte przez znacznik blokady (w wyniku zmiany szlaku), znajdowała się jakaś figura, zostaje natychmiast represjonowana.* **[B6d]**

B7. KARTY KOMET I DROGI ZWYCIĘSTWA

a. Komety. Podczas przygotowania wtasuj te 4 karty do ostatnich 12 kart obu talii dobierania (**C5**).

b. Drogi zwycięstwa. Te 4 karty zaczynają grę nieaktywne (zakryte) na 4 polach zwycięstwa na planszy. Gracz odwraca jedną z nich na aktywną stronę za każdym razem, gdy kupi kartę komety. Jeśli któryś z graczy wykona ***akcję zwycięstwa*** (**E6**) i spełni warunki wymienione na jednej z aktywnych kart dróg zwycięstwa, dany gracz wygrywa grę.[8]

C. PRZYGOTOWANIE

C1. ZALUDNIANIE MAPY Z 1460 ROKU

apa i pola tronów składają się z 10 IMPERIÓW: Anglii, Francji, Świętego Cesarstwa Rzymskiego (ŚCR), Węgier i Bizancjum na północy oraz Portugalii, Aragonii, Państwa Kościelnego, Imperium osmańskiego i Sułtanatu mameluków na południu.

a. Zablokowane emporia. Umieść czarne znaczniki na Timbuktu i Nowogrodzie, a białe znaczniki na Wyspach Korzennych i Morzu Czerwonym. Jeśli ***emporium*** (**B6d**) jest zasłonięte znacznikiem blokady, nie znajduje się ono w grze i nie można na nim umieszczać figur, chyba że zasłaniający je znacznik blokady zostanie przesunięty na inne emporium w wyniku ***akcji jednorazowej zmiana szlaku*** (**H1**).

b. Gra bez planszy. Jeśli (ze względu na brak miejsca) wolisz grać bez użycia planszy mapy, przygotuj początkową mapę przy pomocy 10 początkowych kart mapy (oznaczonych „◊" obok nazwy), tworząc z nich siatkę 2 x 5. Resztę elementów gry połóż obok powstałej mapy.

c. Wariant mapy z 1550. Ten wariant rozpoczyna się w momencie, kiedy w Europie zaczęła już szerzyć się reformacja. Użyj normalnego przygotowania gry z następującymi wyjątkami: umieść karty mapy państwa reformacyjnego na Anglii i Świętym Cesarstwie Rzymskim.

C2. POCZĄTKOWE KONCESJE GRACZY

W grze może brać udział do 4 graczy. Każdy gracz otrzymuje losową planszetkę gracza, która wskazuje jego **kolor** gracza i **tarczę herbową**. Następnie umieszcza pionek w swoim kolorze na wskazanej granicy (oznaczonej tarczą).



a. Początkowa koncesja banku Fuggerów. Umieść niebieski pionek w Augsburgu (granica między Francją a Świętym Cesarstwem Rzymskim).

b. Początkowa koncesja banku Medyceuszy. Umieść żółty pionek we Florencji (granica między Aragonią a Państwem Kościelnym).[9]

c. Początkowa koncesja banku Cœura. Umieść fioletowy pionek w Aleksandrii (granica między Imperium osmańskim a Sułtanatem mameluków).[10]

d. Początkowa koncesja banku Marchionnich. Umieść zielony pionek w Lizbonie (granica między Anglią a Portugalią).[11]

8 BANKOWOŚĆ wzmacnia gospodarkę, ułatwiając udzielanie pożyczek, płatności i ocenę ryzyka. Choć zwykle uwypukla się głównie rolę pożyczek, ułatwianie płatności i ocena ryzyka jest nie mniej istotna. Włoscy bankierzy realizowali czeki, wystawiali akredytywy, dokonywali wymieniany towarów oraz pożyczali środki. Florenccy bankierzy wynaleźli regułę podwójnego zapisu (co najmniej od 1382 r.), pisemne polecenie zapłaty i ubezpieczenie na podróże. Kursy florenckie (około 10%) ustalały kursy dla wszystkich walut Europy. – Meir Kohn, 1999.

9 KOSMA MEDYCEUSZ, dzięki swym wpływom i bogactwie mógł prowadzić bardzo subtelną politykę bez użycia siły zbrojnej. Jako humanista wydawał ogromne sumy na sponsorowanie florenckich artystów i uczonych. Do swojej śmierci w 1464 roku Kosma uczynił swój bank najbogatszym w Europie, z oddziałami w Wenecji, Pizie, Mediolanie, Brugii, Awinionie, Lyonie, Genewie i Londynie. Wymuszone pożyczki wojenne dla Sforzów z Mediolanu, Edwarda IV z Yorku i Karola Śmiałego spowodowały zamknięcie trzech z tych oddziałów. Jego syn, Wawrzyniec Wspaniały, kontynuował tradycję po tym, jak ledwo przeżył próbę zamachu w 1478 r. przeprowadzoną przez konkurencyjny florencki ród Pazzich. Florencki bank został rozwiązany, a pałac Medyceuszy spalony przez tłum w związku z porażką w wojnie z Francuzami w 1494. Wściekły lud wygnał ich, a ich powrót był możliwy dopiero 18 lat później.



10 JACQUES COEUR, wyglądający i ubierający się jak Lawrence z Arabii, a nie jak francuski kupiec, był pionierem w handlu przyprawami z Lewantem. Posiadał flotę galer, wielki magazyn w Montpellier i kantory w Barcelonie, Awinionie, Lyonie, Paryżu, Rouen, Brugii i Lewancie. Pod koniec wojny stuletniej Karol VII wezwał go do Francji, gdzie uczynił go mincerzem. W uznaniu jego zasług dla uzdrowienia gospodarki pasowano go na rycerza. Jednak już w 1451 roku Karol, zazdrosny o rosnącą potęgę wasala, kazał go aresztować na podstawie sfabrykowanych zarzutów i skonfiskował wszystko, co Cœur posiadał. Uciekł dwa lata później i ledwo wymknął się swoim prześladowcom, aby na nowo rozpocząć karierę w Rzymie.



11 RODZINA MARCHIONNICH importowała niewolników, głównie kobiety, z Kaffy (Teodozja) na Krymie do pracy jako pomoc domowa. Po tym, jak Kaffa została zamknięta przez Turków w 1475 roku, rodzina wysłała swojego potomka Bartholomeu do Lizbony, aby pracował w rodzącym się handlu niewolnikami w Afryce Zachodniej. Zaczynał jako goniec we florenckim banku Cambini, a następnie stał się najbogatszym bankierem Portugalii i handlarzem afrykańskimi niewolnikami z Gwinei. Nawet po bankructwie banku Cambini w 1482 r. Bartholomeu Marchionni utrzymywał dzierżawę Delty Nigru i finansował wyprawy Vespucciego i Vasco da Gamy. W 1518 roku jeden z jego synów udał się do Indii.

Karta komety



Aktywacja drogi zwycięstwa

Karta drogi zwycięstwa



Zwycięstwo globalizacyjne
(widoczna strona aktywna)

Przygotowanie



C3. TABLICA GRACZA

Każdy gracz kładzie przed sobą swoją planszetkę gracza, tworząc w ten sposób swoją **tablicę**. Wschodnie karty tablicy będzie zagrywał po prawej stronie swojej planszetki, a zachodnie – po lewej.

a. Pionki. Każdy gracz kładzie swoje 9 pozostałych pionków w swojej **rezerwie**, obok planszetki gracza.

C4. POCZĄTKOWA KLASA PANUJĄCA

Umieść po 1 figurze wskazanego rodzaju i koloru na **stolicy** każdego imperium. Nazwa stolicy zapisana jest wielkimi literami (np. PARYŻ). Pozostałe miasta zaczynają grę puste.

a. Konstantynopol zaczyna grę z 3 figurami (2 turkusowych rycerzy i 1 turkusowy zamek).

C5. PRZYGOTOWANIE WSCHODNIEJ I ZACHODNIEJ TALII DOBIERANIA

Podziel karty tablicy zgodnie z ich rewersami na wschodnie i zachodnie.

a. Wschodnia talia dobierania. Weź losowo 12 zakrytych kart wschodnich i wtasuj do nich 2 wschodnie karty komet. Na wierzchu tej 14-kartowej talii umieść dodatkowo 4 losowe karty wschodnie na każdego gracza (np. w grze dla 3 osób dodaj 12 kart, czyli talia będzie mieć łącznie 26 kart).

b. Zachodnia talia dobierania. Zrób to samo dla talii dobierania składającej się z kart zachodnich oraz 2 zachodnich kart komet. Umieść ją powyżej wschodniej talii dobierania.

c. Wariant astrologiczny (opcjonalny). Podczas przygotowania gry oraz odświeżania rynku, odkryj wierzchnią kartę każdej talii dobierania – jest ona widoczna, ale nie można jej kupić. Pozwala to graczom „spoglądać w przyszłość".

C6. RYNEK, TRONY I DROGI ZWYCIĘSTWA

a. Rynek. Odkryj 6 kart ze wschodniej talii dobierania i stwórz z nich rząd 6 odkrytych kart w wyznaczonym miejscu, a następnie zakryj skrajną lewą kartę (znajdującą się najdalej od stosu dobierania). Zrób to samo dla zachodniej talii dobierania. Te 2 zakryte karty reprezentują wschodnią i zachodnią wyprawę handlową (**Sekcja G**).

b. Trony. Umieść 10 kart stanu imperium na planszy obok odpowiadających im imperiów, stroną króla do góry.

c. Drogi zwycięstwa. Umieść 4 karty dróg zwycięstwa na planszy na wyznaczonych polach, stroną nieaktywną do góry.

C7. POCZĄTKOWE FLORENY

W losowy sposób wybierz pierwszego gracza. Wyjątek: jeśli w grze bierze udział Bank Fuggerów (niebieski), ten gracz zawsze jest pierwszym graczem.[12] Pierwszy gracz otrzymuje 3 floreny, drugi gracz (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) 4 floreny, trzeci gracz 5 florenów, a czwarty gracz 6 florenów.

a. Chiny. Umieść pozostałe znaczniki florenów na planszy, na obszarze **Chin**.

b. Pierwszy gracz wykonuje teraz swoją turę.

12 BANKOWOŚĆ, podobnie jak sam Renesans, narodziła się we Włoszech. Banki włoskie dominowały do około 1480 r., kiedy to w wolnych miastach Augsburgu i Norymberdze powstały bank Fuggera i inne banki niemieckie. Banki niemieckie, tak samo unikając zakazów lichwy, pozostawały daleko w tyle za Włochami pod względem metod księgowych, takich jak reguła podwójnego zapisu (bilansowa).

Przygotowanie





D. PRZEBIEG GRY

D1. FAZA AKCJI

W swojej turze musisz wykonać 1 lub 2 **akcje podstawowe** (**Sekcja E**), wybrane spośród poniższej listy. Możesz wykonać je w dowolnej kolejności. Nie możesz wybrać akcji, jeśli w żaden sposób nie zmieni ona stanu gry (np. jeśli wybierasz aktywację działań, musi być dostępne przynajmniej jedno działanie z dozwolonym celem). Pierwsze trzy akcje na liście możesz wykonać dwa razy w swojej turze, a pozostałe tylko raz:

(Maksymalnie dwa razy na turę)

1. **Zakup kartę z rynku (E1).** Zapłać floreny na rynek i weź na rękę odkrytą kartę.
2. **Zagraj kartę z ręki (E2).** Zagraj kartę z twojej ręki do twojej tablicy i (opcjonalnie) umieść wskazane figury agentów (biskup, rycerz, zamek, pionek lub pirat) na mapie lub tablicy.
   - **Symbol bomby.** Jeśli karta posiada symbol akcji jednorazowej (bombę) i zdecydujesz się ją aktywować, umieszczenie agentów jest obowiązkowe (patrz **Sekcje H, I, J, K**). Jeśli akcja jest zwycięska, powoduje przesunięcie karty stanu imperium do twojej tablicy, dodanie twojej koncesji i opcjonalnie wyzwolenie represjonowanych figur.[13] Patrz ZMIANA USTROJU.
3. **Sprzedaj kartę (E3).** Odrzuć 1 kartę ze swojej ręki lub tablicy, aby otrzymać 2 floreny z Chin.

(Maksymalnie raz na turę)

4. **Aktywuj wschodnie działania (E4).** W każdej turze możesz aktywować jedno działanie z każdej karty w twojej wschodniej tablicy. Tę akcję możesz wykonać tylko raz na turę gracza.
5. **Aktywuj zachodnie działania (E4).** Tak jak wyżej, tylko w twojej zachodniej tablicy.
6. **Zorganizuj wschodnią wyprawę handlową (E5).** Odrzuć zakrytą kartę ze wschodniego rynku i rozpocznij wyprawę handlową wzdłuż czarnego szlaku handlowego. W trakcie przebiegu wyprawy właściciele koncesji otrzymują zyski, a imperia werbują rekrutów. Tę akcję możesz wykonać tylko raz na turę gracza. Patrz **Sekcja G**.
7. **Zorganizuj zachodnią wyprawę handlową (E5).** Tak samo jak w przypadku wschodniej wyprawy, ale przebiega ona wzdłuż białego szlaku handlowego.
8. **Akcja zwycięstwa (E6).** Wygrywasz grę, jeśli spełniłeś warunki, jak to opisano w **Sekcji L**.

D2. FAZA ODŚWIEŻENIA RYNKU

Jeśli po wykonaniu twoich akcji na rynku są jakieś puste miejsca, przesuń wszystkie karty (razem ze znajdującymi się na nich florenami) w lewo tak, aby zapełniły puste miejsca. Następnie dobierz z odpowiedniej talii dobierania (wschodniej lub zachodniej) nowe karty i uzupełnij nimi pozostałe puste pola, idąc od lewej strony, tak aby w każdym rzędzie było znowu 6 kart. Jeśli któraś z kart w kolumnie najbardziej po lewej jest odkryta, zakryj ją (to nowa karta wyprawy handlowej).

a. **Zakryte karty** nie mogą już zostać kupione (przedstawione na nich postaci odeszły w zapomnienie bez wsparcia finansowego).

b. **Wyczerpanie talii.** Jeśli któraś z talii (wschodnia lub zachodnia) się wyczerpie, zamiast tego zacznij dobierać z drugiej talii. W ten sposób zachodnie karty mogą pojawić się na wschodnim rynku i odwrotnie. Patrz ***zwycięstwo kulturowe*** (**L2a**), jeśli wyczerpią się obie talie.

c. **Kolejność gry.** Swoją fazę akcji wykonuje teraz następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

13 WYZWALANIE WE WŁOSZECH. Niewolnictwo i pańszczyzna praktycznie zanikły we włoskim Renesansie, z populacją niewolników wynoszącą zaledwie ułamek procenta w większości państw-miast, i całkowicie zniknęły w Sienie i Bolonii. Ta ostatnia republika wydaje się być pierwszą w historii, która całkowicie zakazała niewolnictwa, wprowadzając *Liber Paradisus* z 1256 roku. Odsetek był wyższy (3-5%) w Wenecji i Genui, gdzie przywożono niewolników zakupionych na czarnomorskich targach w Kaffie i Tanie. Populacje niewolników były znacznie wyższe we włoskich koloniach, takich jak Chios, Cypr czy Kreta. Cena niewolników była wysoka, średnio 45 florenów. Większość (82%) stanowiły młode kobiety, służące jako pomoc domowa i prawdopodobnie świadczące usługi seksualne. Prawie wszystkie z nich pochodziły z Europy Wschodniej i Azji Środkowej, z niewielką domieszką Afryki Subsaharyjskiej. Niewolnictwo uzasadniano raczej religią niż rasą, ponieważ papież zakazał niewolenia zarówno chrześcijan, jak i obywateli ziem, których władcy uznawali władzę papieską. Co ciekawe, istnieją zapisy o kilku uznanych petycjach niewolnic o ich wyzwolenie w oparciu o ich węgierskie lub bośniackie pochodzenie. Wpływ niewolnictwa na włoską gospodarkę był niewielki w porównaniu z sąsiednią Aragonią i Portugalią, a zwłaszcza w porównaniu z imperium osmańskim, największym ośrodkiem handlu niewolników w historii. – Sally McKee, ***Domestic Slavery in Renaissance Italy***, 2008.

Pamiętaj: *Jeśli zabraknie ci figur, musisz wziąć je spośród dowolnych represjonowanych figur, a jeśli to niemożliwe – z dowolnego miejsca.* **[D1]**

Ważne: *Niektóre zdolności kart pozwalają ci aktywować wschodnie lub zachodnie działania bez zużywania jednej z twoich dwóch akcji. Jednak nawet wtedy wschodnie i zachodnie działania mogą być aktywowane tylko raz na turę, jak to opisano w* ***D1****.* **[D1.4, D1.5]**



1. Symbol Zachodu (W)



2. Symbol Wschodu (E)

Przykład odświeżenia rynku



Przykład odświeżenia rynku: *Na końcu twojej tury wschodni rynek nie ma żadnych pustych miejsc, za to zachodni rynek ma dwa. Karty i znajdujące się na nich floreny należy przesunąć maksymalnie w lewo tak, aby zapełnić puste miejsca, po czym dobrać 2 nowe karty z talii dobierania.* **[D2]**

Pamiętaj: *Jeśli któraś z talii (wschodnia lub zachodnia) się wyczerpie, zamiast tego zacznij dobierać z drugiej talii. Gra kończy się, gdy na koniec fazy odświeżenia rynku przynajmniej jedno pole rynku pozostało puste, zgodnie z* ***L2a****.* **[D2b]**

E. AKCJE PODSTAWOWE

E1. ZAKUP KARTĘ Z RYNKU

akup odkrytą kartę z rynku i dodaj ją na swoją rękę.[14]

a. Limit kart na ręce. Możesz mieć na ręce maksymalnie dwie karty. Jeśli chcesz kupić trzecią kartę, musisz najpierw *zagrać* (**E2**) lub *sprzedać* (**E3**) jedną z kart, które już masz na ręce.

b Koszt. Koszt zakupu karty zależy od tego, w której kolumnie rynku znajduje się dana karta. Pierwsza odkryta karta kosztuje 1 florena, następna 2 floreny, kolejna 3 floreny itd. Opłać koszt, kładąc po 1 florenie na każdej karcie w tym samym rzędzie znajdującej się po lewej stronie karty, którą kupujesz. Aby zakupić zakrytą (skrajną lewą) kartę, a tym samym zorganizować wyprawę handlową, patrz **E5**.

c. Puste miejsca na rynku. Jeśli miejsce, na którym masz umieścić florena, jest puste, umieść monetę na karcie znajdującej się w tej samej kolumnie w drugim rzędzie rynku. (Może się tak zdarzyć, jeśli kupisz dwie karty w jednej turze lub jeśli w ramach pierwszej akcji zorganizowałeś wyprawę handlową).

d. Zyski ze spekulacji. Otrzymujesz wszystkie floreny z właśnie zakupionej karty (ale nie możesz ich użyć, aby opłacić tę kartę).

e. Lichwa. Jeśli z jakiegokolwiek powodu umieścisz florena na karcie rynku, nie możesz już kupić danej karty w tej rundzie (ale możesz zorganizować ***wyprawę handlową***, jak to opisano w **E5**).

f. Kometa. Jeśli zakupisz kartę Komety, zagrywasz ją natychmiast (patrz **L1**), ignorując limit kart na ręce.

E2. ZAGRAJ KARTĘ Z RĘKI I UMIEŚĆ AGENTÓW

Umieść wschodnią kartę ze swojej ręki po skrajnej prawej stronie twojej tablicy (obok znajdujących się tam już kart) lub zachodnią kartę po skrajnej lewej stronie. Jeśli zagrana karta posiada **symbol bomby**[15], musisz najpierw zdecydować i ogłosić, czy (1) rozpatrujesz wskazaną akcję jednorazową, czy (2) nie rozpatrujesz jej (lub nie ma żadnej) .



1. Jeśli rozpatrujesz akcję jednorazową. Musisz użyć wskazanych na karcie agentów w bitwie i umieścić ocalałych (lub umieścić Biskupa na karcie), lub po prostu ich umieścić, jeżeli nie dochodzi do bitwy. Sposób umieszczania opisano w **E2.2** poniżej.

a. Bitwa. Jeśli akcja jednorazowa to ***wojna domowa*** lub ***wojna religijna***, agentem jest zamek, rycerz, pionek lub pirat, który może pełnić funkcję atakującego w bitwie, jak opisano to odpowiednio w **Sekcji J** (konspiracja i powstanie chłopskie) lub **Sekcji K** (krucjata, reformacja i dżihad). Jeśli jakieś figury ocaleją, są **zwycięskie** i następuje ZMIANA USTROJU. Biskupi nie biorą udziału w bitwie, ale muszą zostać umieszczeni po bitwie tak, jak to opisano w **E2.2a** poniżej.

b. Brak bitwy. Jeśli akcja jednorazowa to ***zmiana szlaku***, ***koronacja*** lub ***apostazja***, nie dochodzi do bitwy i należy umieścić wszystkich agentów po rozpatrzeniu akcji jednorazowej danej karty. Agentów należy rozstawić do zapełnienia..

2. Jeśli nie rozpatrujesz akcji jednorazowej. Rozstawienie figur agentów jest opcjonalne. Możesz rozstawić wszystkich, niektórych lub żadnego z nich. Jeśli to robisz, umieść agentów we wskazanym kolorze na mapie lub tablicy zgodnie z poniższymi zasadami.

a. Umieszczenie biskupa. Umieść go bezpośrednio na zagranej karcie tablicy. Zamiast tego możesz umieścić go na dowolnej karcie tablicy (również w tablicy przeciwnika) lub na tronie, o ile mają tę samą lokalizację co właśnie zagrana karta tablicy. (Patrz LOKALIZACJA). Jeśli umieścisz go na karcie, na której znajduje się jakaś figura, zastosuj odpowiednio ***edykt wormacki*** (**F1a**) lub ***pacyfikację*** (**F1b**).



b. Umieszczenie zamku lub rycerza. Umieść go na wybranym przez ciebie mieście we wska-zanej lokalizacji. Jeśli wybierzesz miasto zajęte przez inną figurę, musisz ją represjonować i zapłacić 1 florena do Chin za każdą represjonowaną figurę. Umieszczany agent może represjonować figurę tego samego rodzaju i koloru, o ile nie jest to inny agent, którego właśnie umieściłeś.



c. Umieszczenie pirata. Weź statek pirata we wskazanym kolorze i umieść go jako **pirata** na jed-nej z granic morskich otaczających wskazane imperium. **Granica morska** przebiega zawsze przez aktywny lub nieaktywny szlak handlowy. Jeśli znajduje się tam już jakaś figura (koncesja lub pirat), zostaje zabita za darmo.



d. Umieszczenie pionka. Umieść jeden pionek w twoim kolorze na wybranej przez ciebie granicy wskazanego imperium. Jeśli jest już tam jakaś koncesja, musisz zapłacić 1 florena (do Chin), aby ją REPRESJONOWAĆ. Nie możesz umieścić pionka na granicy, którą zajmuje pirat. Możesz umieścić pionka na granicy innej niż morska.



14 PÓŁNOCNE WŁOCHY były bardziej zurbanizowane i uprzemysłowione niż jakikolwiek inny region Europy z wyjątkiem Flandrii. Obszar ten nigdy nie doświadczył pełnego feudalizmu, ale wpływy lokalnej arystokracji spadły w porównaniu z miastami i klasą kupiecką. Przez sto lat kapitalistyczne miasto-państwo Florencja było kulturalną stolicą świata. – Will Durant, 1953.

15 SYMBOL BOMBY to tak naprawdę renesansowy granat. Pierwsze modele żeliwne pojawiły się w Europie w 1467 roku.

Przykład zakupu karty z rynku



1. ***Umieść te 3 floreny, aby zakupić czwartą kartę.***

Przykład zakupu karty z rynku: *Kupujesz czwartą kartę od lewej z rynku, wydając na to 3 floreny. Umieszczasz pierwszego florena na pierwszej karcie od lewej, kolejnego na drugiej i ostatniego na trzeciej. Chociaż na czwartej karcie (którą kupujesz) znajdują się 2 floreny, nie możesz użyć ich do zakupienia tej karty. Możesz teraz wziąć czwartą kartę na swoją rękę oraz 2 floreny, które na niej leżały.* **[E1a-f]**

Ważne: *Jeśli bierzesz zakrytą kartę (aby rozpocząć wyprawę handlową, jak to opisano w **E5**) lub kupujesz kartę komety, odrzuć ją zamiast brać na swoją rękę.* **[E1]**

Przykład akcji jednorazowej



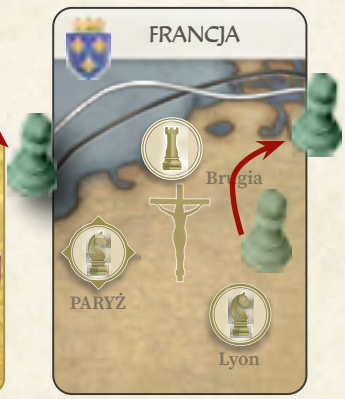
1. ***Zagraj kartę do twojej tablicy.***
2. ***Chcesz aktywować jej akcję jednorazową (powstanie chłopskie), która jako agenta rozstawia pionka.***



3. ***Figura pionka ma zawsze twój kolor gracza.***
4. ***Przy 1 atakującym (pionek) i braku obrońców, powstanie jest zwycięskie.***



5. ***Zmiana ustroju. Weź kartę stanu imperium Francji i umieść ją w swojej zachodniej tablicy.***



6. ***Ocalały atakujący porusza się na wschodnią granicę.***
7. ***Zmiana ustroju pozwala ci umieścić dodatkowy pionek na zachodniej granicy.***

Przykład akcji jednorazowej powstanie chłopskie: *Zagrywasz kartę Flandryjska gildia, umieszczającą pionka we Francji, i aktywujesz powstanie chłopskie. Agent z tej karty (pionek) jest jedynym atakującym, patrz **J2**. Nie ma klasy panującej, która byłaby obrońcą, więc powstanie jest zwycięskie. Karta stanu imperium Francji znajduje się w tablicy przeciwnika, więc przenosisz ją do swojej zachodniej tablicy. Ta zmiana ustroju pozwala ci umieścić dodatkowego pionka, co oznacza, że łącznie umieścisz 2 koncesje na dwóch różnych granicach Francji.* **[E2.1]**

Ważne: *Symbol miasta (zamek lub rycerz) i jego kolor nie mają znaczenia podczas umieszczania figury po zagraniu karty!* **[E2.2b]**

e. Jeśli zabraknie ci figur, patrz ZARZĄDZANIE FIGURAMI.

f. Gambit to sytuacja, kiedy rozpatrujesz akcję jednorazową lub działanie przeciwko swoim własnym kartom lub figurom. Czasami przydaje się to, aby zyskać wystarczająco represjonowanych figur, aby wywołać zwycięską wojnę domową, lub obalić własnego króla, aby stworzyć republikę. Nie możesz jednak rozpatrzyć w taki sposób kampanii.

E3. SPRZEDAJ KARTĘ[16]

Odrzuć kartę tablicy lub kartę stanu imperium, aby otrzymać 2 floreny z Chin. Możesz sprzedać jedynie kartę z twojej ręki lub tablicy albo twoją ***starą pannę*** (**I2a**). Jeśli odrzucona karta nie jest kartą stanu imperium, odrzuć wszystkie figury znajdujące się na sprzedanej karcie. Patrz ODRZUCANIE.

a. Para królewska. ***Koronowaną parę*** (**I1**) można sprzedać wyłącznie jako zestaw za łącznie 4 floreny w ramach 1 akcji.

b. Sprzedaż imperium. Jeśli sprzedajesz kartę stanu imperium (w tym wasali), odłóż ją (razem z wasalami) na odpowiednie trony razem z jej królową (jeśli jakaś jest) i wszystkimi figurami (represjonowane figury i biskupi).

c. Zdolności dotyczące sprzedaży. Karta posiadająca zdolność wpływającą na jej sprzedaż może zostać użyta tylko wtedy, jeśli jest sprzedawana z tablicy.

E4. AKTYWUJ DZIAŁANIA (WSCHODNIE I ZACHODNIE SĄ OSOBNYMI AKCJAMI)

Jeśli postanowisz aktywować wschodnie działania jako akcję, możesz wykonać jedno działanie z każdej karty w twojej wschodniej tablicy. Jeśli wykonujesz tę akcję, musisz wykonać łącznie przynajmniej jedno działanie mające dozwolony cel. To samo dotyczy aktywacji zachodnich działań. Każda karta może zostać użyta tylko raz i tylko dla jednego ze swoich symboli działań (nawet jeśli karta ma więcej niż jeden symbol działania). Lista działań znajduje się w **Sekcji F**.

a. Kolejność. Możesz wykonywać swoje działania w dowolnej kolejności. Możesz wykonywać działania z kart, które pozyskałeś w wyniku działań (np. kampanii), o ile znajdują się we właściwej (wschodniej lub zachodniej) części tablicy.

b. Cel działania. Możesz użyć działania jedynie wobec celu wskazanego na symbolu działania. Celem może być floren na rynku (działanie ***transakcja***), karta tablicy (działanie ***ścięcie*** lub ***głosowanie***), figura na karcie tablicy (działanie ***inkwizycja***) lub figura na mapie (***represje***, ***podatek*** lub dowolne z 3 działań militarnych).

c. Lokalizacje „Wschód" i „Zachód". Patrz LOKALIZACJA.

d. Lokalizacja celu. Dla działań ***represje***, ***podatek***, ***korsarze*** i ***oblężenie*** celem musi być figura na imperium odpowiadającym lokalizacji rozpatrywanej karty. (Pamiętaj: lokalizacją koncesji lub pirata są oba imperia, z którymi graniczą). Dla działania ***kampania*** cel musi sąsiadować z lokalizacją rozpatrywanej karty. Dla działania ***ścięcie*** celem musi być karta z lokalizacją odpowiadającą lokalizacji rozpatrywanej karty. Dla działań ***inkwizycja***, ***transakcja*** i ***głosowanie*** lokalizacja rozpatrywanej karty nie ma znaczenia.

e. Cel gambitu. Możesz obrać za cel własne karty tablicy lub figury (np. represjonować swój własny pionek, aby zyskać florena, uniknąć podatków i/lub umocnić przyszłą wojnę domową). Jeśli gambit ***głosowanie*** (**F6**) przeciwko twojemu własnemu królowi jest zwycięski, powstaje republika (i na odwrót). Możesz użyć działania wymienionego na nowo powstałej republice (o ile ta karta nie została jeszcze użyta do działania).

E5. ZORGANIZUJ WYPRAWĘ HANDLOWĄ (WSCHODNIA I ZACHODNIA SĄ OSOBNYMI AKCJAMI)[17]

Użyj tej akcji, aby odrzucić zakrytą kartę ze wschodniego lub zachodniego rynku i zorganizować wyprawę handlową, jak to opisano w **Sekcji G.** Pamiętaj, że nie otrzymujesz florenów z tej karty – są to ogólne ***zyski*** (**G1a**).

E6. AKCJA ZWYCIĘSTWA

Użyj tej akcji, aby ogłosić ***zwycięstwo***, jak to opisano w **L2**.

---

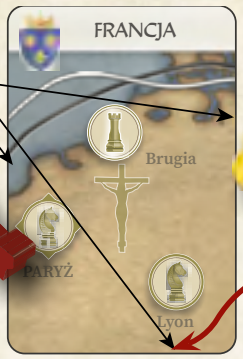
16 SPRZEDAŻ reprezentuje zyski z wewnętrznego rynku pożyczek pieniężnych. Pierwsi bankierzy, tacy jak Jan Medyceusz, zbili fortunę na drobnych inwestorach. Oferowali pożyczkę nawet skromnemu przedsiębiorcy i zapewniali kredyt w zasięgu ręki drobnego handlarza i rzemieślnika. Zwykłe zapisy w księgach rachunkowych stały się elastycznym substytutem wypłat gotówki. Rolnicy i chłopi dotknięci nieurodzajem mogliby odzyskać siły dzięki pożyczce bankowej. Przykładowo, kiedy zaraza zredukowała populację owiec w Anglii do zera, pasterze nie mogliby dojść do siebie, a eksport angielskiej wełny nie mógłby osiągnąć tak wysokiego poziomu bez zastrzyku włoskiego kapitału. Dla bankiera pożyczki były bezpieczne i opłacalne, ponieważ klienci są przywiązani do ziemi i nie znikną.

17 BANKI w znaczeniu instytucji specjalistycznie zajmujących się pieniędzmi nie istniały w świecie islamu. W średniowiecznym języku arabskim nie ma nawet słów na określenie banku, bankowości ani abstrakcyjnego pojęcia pieniądza. Świat islamski, podobnie jak Włochy, absolutnie zakazał wszelkiego rodzaju odsetek. Zakazane było również pojęcie depozytu, w którym depozytariusz przechowuje środki pieniężne i wykorzystuje je w celach komercyjnych. Kupowanie i sprzedawanie na kredyt było przyjętą i powszechną praktyką handlową, zapewniającą fundusze na dalszy handel, zyskowne wykorzystanie nadwyżki kapitału i wzmacnianie biznesu, gdy monety były niedostępne. Kupcy zapewniali własne zamienniki pieniędzy i księgi dla bankowości kupieckiej, w oparciu o ich hierarchiczny status społeczny i reputację. *Suftajas* były emitowane i wydawane przez znanych bankierów. W przeciwieństwie do weksla, tak kluczowego dla europejskiej bankowości, *suftaja* bardziej przypominał czek bez wymiany walut. Status i hierarchia społeczna stanowiły podstawę działalności kredytowej i bankowości kupieckiej. Sprytni muzułmańscy pożyczkodawcy mogli ominąć zakazy lichwy, wykorzystując darowizny non-profit, ustanawiając skomplikowany system *waqf*, który jest nadal używany.

Przykład nierozpatrywania akcji jednorazowej



Możliwości umieszczenia pionka (Francja ma 3 granice).



Wroga koncesja (Jeśli umieścisz tu swoją koncesję, musisz zapłacić 1 florena, aby represjonować ten pionek).

Statek piratów (Nie możesz umieścić swojej koncesji na tej granicy).

Twoja nowa koncesja.

1. ***Zagrywasz kartę i postanawiasz umieścić jej agenta bez rozpatrzenia jej akcji jednorazowej.***

2. ***Umieszczasz pionek agenta na granicy jako koncesję.***

Przykład umieszczania pionka agenta: *Podobnie jak w poprzednim przykładzie, zagrywasz kartę Flandryjska gildia, ale nie aktywujesz jej akcji jednorazowej. Zamiast tego umieszczasz jeden ze swoich pionków na granicy jako koncesję. Wschodnia granica jest zajęta przez wrogą koncesję, a nie chcesz wydawać florena, aby ją represjonować. Zachodnia granica jest zajęta przez pirata, więc nie możesz tam umieścić swojej koncesji. Południowa granica jest wolna, ale nie znajduje się na szlaku handlowym, więc nie przyniesie zysków. Mimo to umieszczasz koncesję na południowej granicy, aby zablokować żółtemu graczowi możliwość rozpatrzenia działania głosowanie przeciwko Francji.* **[E2.2a-f]**

Aktywacja działań



2. ***Jako drugie działanie aktywujesz inkwizycję, aby poruszyć czerwonego biskupa na sąsiednią kartę.***



1. ***Jako pierwsze działanie wykonujesz transakcję i zyskujesz florena.***



3. ***Jako trzecie działanie możesz aktywować transakcję, kiedy nie ma tu już biskupa.***



Planszetka gracza

Przykład aktywacji działań: *W swojej zachodniej tablicy posiadasz dwie sąsiadujące ze sobą karty tablicy z działaniem transakcja, ale jedna z nich jest uciszona (**F1f**) przez czerwonego biskupa. Posiadasz również kartę z działaniem inkwizycja (**F1**) dla czerwonych biskupów. Jako swoją akcję aktywujesz działania w swojej zachodniej tablicy. Najpierw wykonujesz nieuciszone działanie transakcja, następnie działanie inkwizycja (aby poruszyć biskupa na sąsiednią kartę tablicy), po czym używasz drugiego działania transakcja z karty, która nie jest już uciszona.* **[E4a-e]**

Pamiętaj: *Po zagraniu karta i jej agenci działają niezależnie od siebie. Jeśli celem twojego działania jest karta znajdująca się już w tablicy, nie ma to wpływu na figury agentów, które zostały umieszczone w momencie jej zagrania. Podobnie jeśli celem działania są figury agentów, nie ma to wpływu na kartę, która spowodowała ich rozstawienie. Nie musisz zapamiętywać, która karta rozstawiła które figury.* **[E4a-e]**

Pamiętaj: *Możesz wykonać działanie z nowo pozyskanej karty (np. kampanię lub głosowanie). Nie możesz jednak aktywować tej samej karty więcej niż raz na turę.* **[E4]**

F. DZIAŁANIA TABLICY



Działania są aktywowane w wyniku akcji podstawowej **E4**. Występują w 4 kolorach:

a. Religijne. Niebieski symbol działania (inkwizycja) porusza biskupa wskazanej religii. To jedyne działanie, którego nie ***ucisza*** obecność biskupa. (**F1f**).

b. Ekonomiczne. Żółty symbol działania (transakcja) bierze za cel floreny znajdujące się na rynku, odpowiednio na Wschodzie (☼) lub Zachodzie. (☼) (**F2**).

c. Polityczne. Fioletowe symbole działań reprezentują ***ścięcie*** (**F3**), ***podatek*** (**F4**), ***represje*** (**F5**) lub ***głosowanie*** (**F6**).

d. Militarne. Czerwone symbole obierają za cel figury klasy panującej lub piratów. Można ich użyć do zabicia figur, patrz ***korsarze*** (**F7**), ***oblężenie*** (**F8**) i ***kampania*** (**F9**).

F1. INKWIZYCJA (DZIAŁANIE RELIGIJNE)

Użyj tego działania, aby poruszyć figurę biskupa wskazanej religii z karty tablicy na sąsiednią kartę w tej samej tablicy lub na inną kartę (w dowolnej tablicy lub na tronie) posiadającą tę samą lokalizację co karta, na której obecnie się znajduje.

a. Edykt wormacki. Jeśli na docelowej karcie znajduje się biskup (dowolnego koloru), obaj biskupi zabijają się nawzajem.

b. Pacyfikacja. Jeśli na docelowej karcie nie ma biskupa, ale są tam represjonowane figury, możesz wybrać jedną z figur (dowolnego rodzaju i koloru) i zabić ją za darmo.[18]

c. Ograniczenia ruchu. Nie możesz poruszyć biskupa na planszetkę gracza. Oznacza to, że zazwyczaj nie możesz poruszyć go bezpośrednio pomiędzy wschodnią a zachodnią częścią twojej tablicy (ponieważ są rozdzielone planszetką gracza). Nie możesz poruszyć biskupa znajdującego się na tronie bezpośrednio na inny tron.

d. Ruch na suzerena i jego wasali. Biskup znajdujący się na suzerenie może poruszyć się na dowolnego z jego wasali. Biskup na wasalu może poruszyć się na jego suzerena lub na innego wasala tego suzerena (jeśli jakichś posiada). Jeśli biskup porusza się z sąsiedniej karty na suzerena, można umieścić go na danym suzerenie lub dowolnym z jego wasali.

e. Wschód/Zachód. Jeśli biskup znajduje się na karcie z lokalizacją oznaczoną jako „Wschód", może poruszyć się na dowolną kartę z nadrukowaną lokalizacją Węgry, Imperium osmańskie, Bizancjum, Sułtanat mameluków lub „Wschód" (i na odwrót). W ten sam sposób działa lokalizacja „Zachód".

f. Uciszone działania. Obecność biskupa na karcie lub parze królewskiej blokuje możliwość aktywowania niektórych jej działań. Jedynie niebieskie (religijne) działania nie mogą zostać uciszone.

g. Uciszone zdolności. Biskup ucisza także wszystkie zdolności karty, np. ***Okup*** lub ***Stadtwechsel***.[19] Symbole renomy oraz zdolności zapewniające odporność na uciszenie nie zostają jednak nigdy uciszone.

18 PACYFIKACJA w grze powinna być rozumiana raczej jako biskupi pacyfikujący uciśnionych za pomocą filozofii fatalizmu i marzeń o życiu pozagrobowym, niż faktycznie ich zabijający.

19 STADTWECHSEL. „Niemieckie miejskie banki, zarówno publiczne, jak i prywatne, były szczególnie zapracowane podczas jesiennych targów. Ponieważ obrót zagranicznymi monetami podlegał surowym karom, wszyscy kupcy byli zobowiązani do wymiany obcych monet w Stadtwechsel, który wysyłał je do mennicy miejskiej. Prawa dotyczące monet i wymiany obowiązywały w całych Niemczech i często kontrolowały je cechy (*Hausgenossenschaften*). Stadtwechsel zajmował się akredytywami, oprocentowanymi depozytami gwarantującymi bezpieczeństwo przed wierzycielami (popularnymi wśród wszystkich klas społecznych) oraz różnego rodzaju pożyczkami, których stopy procentowe miały być regulowane, aby zadowolić Kościół. Pożyczki niezabezpieczone wymagały zgody żony pożyczkobiorcy. Księgi rachunkowe z Augsburga pokazują, że Stadtwechsel byli pobłażliwi w debetach dla wiarygodnych klientów, takich jak Welsers i Fuggers." – W. Roberds & F. Velde, ***Early Public Banks I***, 2016.

Organizacja wyprawy handlowej

Przykład podwójnej wyprawy handlowej: *Jako swoją pierwszą akcję organizujesz wschodnią wyprawę handlową, a jako drugą akcję – zachodnią.* **[E5]**

Pamiętaj: *Zakryta karta znajdująca się na skrajnym lewym polu rynku służy wyłącznie do wyprawy handlowej i nie może nigdy zostać zakupiona na twoją rękę.*

Przykład działania inkwizycja



2. *Biskup rozpoczyna na królu Anglii, który znajduje się na tronie.*

„Zachód" może zostać poruszony z/na inną zachodnią kartę. Patrz LOKALIZACJA.

4. *Biskup pacyfikuje 1 represjonowaną figurę.*

3. *Trzeci ruch biskupa przenosi go na króla Portugalii.*

1. *Ponieważ w twojej tablicy znajdują się 3 symbole reformacyjnej inkwizycji, możesz poruszyć czerwonego biskupa 3 razy.*

Przykład inkwizycji: *Podczas aktywowania swoich zachodnich działań używasz 3 zachodnich kart tablicy, na których znajdują się symbole działania reformacyjnej inkwizycji, aby poruszyć czerwonego biskupa 3 razy. (Mógłbyś również poruszyć 3 biskupów po 1 razie). Każda inkwizycja porusza biskupa o 1 kartę w prawo lub w lewo albo przenosi go na inną kartę o takiej samej lokalizacji co obecna karta.*

Ostatnie działanie porusza biskupa na króla Portugalii i postanawiasz, że zabija on znajdującą się tam represjonowaną figurę. Dopóki biskup się nie poruszy, działanie kampania króla jest uciszone. **[F1b, F1f]**

Ruch biskupa – przypomnienie: *Możesz poruszać biskupa pomiędzy Wschodem a Zachodem, jeśli karty posiadają tę samą lokalizację.* **[F1]**

Pacyfikacja – przypomnienie: *Musisz poruszyć biskupa do nowej lokalizacji, aby zastosować pacyfikację.* **[F1b]**

Przykład uciszenia



Uciszający biskup

Zdolność

Przykład uciszonej zdolności: *Gutenberg pozwala ci mieć nieograniczoną liczbę kart na ręce. Jednak jeśli biskup uciszy Gutenberga, musisz natychmiast odrzucić z ręki wszystkie karty oprócz 2.* **[F1g]**

F2. TRANSAKCJA (DZIAŁANIE EKONOMICZNE)



Użyj tego działania, aby wziąć 1 florena z dowolnej karty (łącznie z kartą wyprawy handlowej) lub pola ze wschodniego ( ) lub zachodniego ( ) rzędu rynku, tak jak wskazuje **symbol transakcji**.

F3. ŚCIĘCIE (DZIAŁANIE POLITYCZNE)



Użyj tego działania, aby odrzucić 1 kartę z dowolnej tablicy. Lokalizacja ściętej karty musi być taka sama jak lokalizacja rozpatrywanej karty. Karta nie może ściąć samej siebie.

a. Asasyn. Jeśli użyjesz, aby odrzucić kartę stanu imperium, karta użyta do ścięcia również zostaje zabita.[20]

F4. PODATEK (DZIAŁANIE POLITYCZNE)



Użyj tego działania, aby nałożyć podatek[21] na 1 koncesję graniczącą z lokalizacją rozpatrywanej karty. Właściciel danej koncesji musi wybrać, czy: (1) płaci 1 florena do Chin, czy (2) represjonuje swoją koncesję. W obu przypadkach właściciel koncesji musi umieścić rekruta w objętym podatkiem imperium (oznacza to, że pieniądze z podatku zostały przeznaczone na stworzenie armii).

a. Ograniczenia podatku. Lokalizacja objęta podatkiem nie może być **zapełniona** (tzn. musi posiadać przynajmniej 1 puste miasto) i musi posiadać na swoich granicach koncesję, która zostanie celem podatku.[22]

b. Wschód/Zachód. Te karty są uważane za znajdujące się we wszystkich imperiach odpowiednio Wschodu lub Zachodu, dlatego aktywujący podatek gracz musi określić, w której lokalizacji/imperium pojawia się rekrut.

Trzy często pomijane zasady podatku:
1. *To właściciel koncesji, na którą nałożono podatek, wybiera rekruta, którego umieści – nie gracz aktywujący podatek.*
2. *Rekrut musi być koloru i rodzaju wskazanego na niezajętym mieście.*
3. *Możesz nałożyć podatek na własną koncesję.* **[F4a]**

F5. REPRESJE (DZIAŁANIE POLITYCZNE)



Użyj tego działania, aby usunąć jedną figurę (rycerza, zamek lub pionka w dowolnym kolorze, zgodnie z tym co przedstawiono na **symbolu działania represje**) z mapy, z lokalizacji rozpatrywanej karty i umieścić ją jako represjonowaną figurę na odpowiadającej jej karcie stanu imperium.[23]

a. Stałe represje. Na karcie stanu imperium można umieszczać represjonowane figury niezależnie od tego, czy nadal znajduje się na *tronie* (**B2d**), czy w tablicy któregoś z graczy (również jako suzeren lub wasal). Jeśli karta stanu imperium zostanie przesunięta w inne miejsce, znajdujące się na niej represjonowane figury są przesuwane razem z nią.

b. Korzyści. Użycie tego działania do usunięcia figury z mapy zapewnia ci 1 florena z Chin.

20 ASASYN to termin pochodzący od nazwy ismailickiej sekty Nizarytów na Bliskim Wschodzie w czasach krucjat. Wywodzi się od słowa „haszysz", być może dlatego, że jego agenci używali narkotyków podczas swoich morderczych pościgów. W czasach włoskiego Renesansu nazwa sekty została rozszerzona i odnosiła się do każdego rodzaju mordercy politycznego.

21 OPODATKOWANIE oznacza nie tylko przymusowe opłaty, ale także udzielanie królom pożyczek pod groźbą zajęcia, zamknięcia lub uwięzienia. Wszystkie banki w grze czerpały swoje ogromne bogactwo z niewielkich pożyczek krótkoterminowych. Typowym klientem był rolnik cierpiący z powodu nieurodzaju, który potrzebuje kapitału na wznowienie działalności w przyszłym roku. Taka pożyczka była bezpieczna dla bankiera, ponieważ rolnik był przywiązany do swojej ziemi i nigdzie się nie wybierał. Z tych skromnych sum powstały miliony florenów. Nieco inaczej wyglądało to przy pożyczkach wobec przedstawicieli władzy: wtedy ekonomia mieszała się z polityką, walką o wpływy, obietnicami zyskownych przedsięwzięć i lukratywnych monopoli. Jednak gdy monarcha nie mógł bądź nie chciał spłacić zobowiązania, bankierzy mogli wpaść w kłopoty. Przykładowo jedna z gałęzi Fuggerów zbankrutowała, gdy ich pożyczka dla cesarza Maksymiliana okazała się niewłaściwie zabezpieczona. Król Francji przejął ogromne majątki bogatego bankiera Jacquesa Cœura, bezpodstawnie oskarżając go o fałszowanie monet. Jacques w końcu uciekł z więzienia i wznowił swoją karierę w Rzymie. Bank Medyceuszy, z siedzibą w republice (Florencji), a nie w monarchii, radził sobie lepiej, niemniej jednak stanął w obliczu wygnania i konfiskaty mienia w 1433, 1494 i 1527 roku. Pomimo niechęci Kosmy Medyceusza do pożyczania księciom, ryzykowne polityczne pożyczki spowodowały kłopoty lub zamknięcia oddziałów w Mediolanie, Brugii, Lyonie i Londynie.

22 PODATKI. „Rozproszone źródła zasobów Europy sprzyjały dalekobieżnemu, wielostronnemu, masowemu handlowi towarami użytkowymi. Opodatkowanie ich było bardziej opłacalne niż przywłaszczanie". – Eric Jones, ***The European Miracle,*** 2008.

23 REPRESJE. Jako zwykli ludzie bankierzy nie mieli prawa, aby przeprowadzić represje ani nałożyć podatek, ale mogli szepnąć słówko członkom rodziny królewskiej i arystokracji, którzy posiadali taką władzę.

Przykład działania transakcja

Przykład transakcji: *Aktywujesz swoje zachodnie działania i w twojej tablicy znajduje się Powstanie Bundschuh. Na zachodnim rynku jest 1 floren, który zabierasz.* **[F2]**



W = „Zachód”

\+ **Floren z dowolnej karty znajdującej się na zachodnim rynku.**

Przykład działania ścięcie

Przykład ścięcia: *Twój przeciwnik posiada kartę Kyzyłbasze, pozwalającą mu na oblężenie wszystkich wschodnich imperiów i w rezultacie przeprowadzenie w nich kampanii.*

Aby go powstrzymać, używasz swojej karty „Groźny”, aby ściąć Kyzyłbaszów. Lokalizacja „Groźnego” to Imperium osmańskie, a Kyzyłbaszów to „Wschód”, dlatego mogą być oni jego celem. Patrz LOKALIZACJA. **[F3]**



1. *Działanie ścięcie w Imperium osmańskim (część „Wschodu”).*

Twoja tablica



2. Karta *Kyzyłbasze* zostaje odrzucona.

Przykład działania podatek

Przykład podatku: *Masz w swojej tablicy Krucjaty do Ziemi Świętej, pozwalające ci nałożyć podatek na Sułtanat mameluków. Używasz działania podatek i wybierasz za cel fioletową koncesję, znajdującą się pomiędzy Sułtanatem a Imperium osmańskim. Przeciwnik postanawia nie represjonować swojego pionka, dlatego musi zapłacić 1 florena. Musi także umieścić rekruta w pustym mieście. Wybiera Kair, który posiada symbol złotego zamku, dlatego umieszcza tam figurę złotego zamku.* **[F4a]**

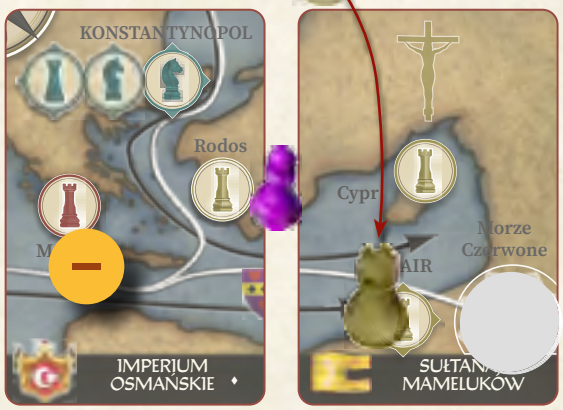


1. *Działanie podatek w Sułtanacie mameluków.*

2. *Nałóż podatek na koncesję – płaci 1 florena.*

3. *Umieszcza rekruta.*

Nowy rekrut



Pamiętaj: *Koncesja znajdująca się na granicy Wschodu i Zachodu może być celem podatku w obu regionach.* **[F4]**

Przykład działania represje

Przykład represji: *Aktywujesz swoją zachodnią tablicę, gdzie znajduje się Izabela I Kastylijska, będąca żoną króla Aragonii. Używasz jej działania represje („Edykt z Alhambry”), aby usunąć koncesję z Aragonii, która staje się chłopem pańszczyźnianym na królu Aragonii. Otrzymujesz 1 florena. Ponieważ symbol królowej pokazuje zarówno pionka, jak i zamek, mógłbyś zamiast tego represjonować zamek.* **[F5]**

1. *Działanie represje w Aragonii.*





Wskazówka: *Represjonowanie zwiększa szansę na wojnę domową i podnosi koszt głosowania.* **[F5]**

2. *Pionek w Aragonii zostaje represjonowany.*

3. *Otrzymujesz 1 florena.*

F6. GŁOSOWANIE (DZIAŁANIE POLITYCZNE)



Użyj tego działania, aby spowodować ZMIANĘ USTROJU w imperium. Jego karta stanu imperium może znajdować się w dowolnej tablicy, ale musi znajdować się odpowiednio we wschodniej ( ) lub zachodniej ( ) tablicy zgodnie z tym co wskazuje symbol działania. Dana karta nie może być wasalem ani znajdować się na tronie.

a. Koszt. Zapłać do Chin tyle florenów, ile represjonowanych figur (chłopów pańszczyźnianych, rycerzy, zamków)[24] znajduje się w danym imperium. Represjonowane figury mogą zostać wyzwolone w wyniku zmiany ustroju.

b. Zasada większości. Aby wykonać to działanie, musisz mieć na granicach danego imperium więcej koncesji niż każdy pozostały gracz.

c. Skutki demokracji. Patrz ZMIANA USTROJU. Umieszczasz 1 koncesję. Jeśli karta stanu imperium znajduje się w tablicy przeciwnika, zyskujesz ją jako króla. Jeśli znajduje się w twojej tablicy, odwróć ją na drugą stronę (król lub republika).

d. Złota wolność. Jeśli imperium jest państwem teokratycznym, możesz pozostawić je jako teokratyczne (król lub republika) albo dodać, zabrać lub odwrócić jego kartę mapy, aby stworzyć ***państwo średniowieczne*** (nieteokratyczne) (**B2b**).[25]

F7. KORSARZE (DZIAŁANIE MILITARNE)



Użyj tego działania, aby poruszyć pirata z granicy morskiej lokalizacji wskazanej na karcie na inną granicę morską lokalizacji wskazanej na karcie lub sąsiadującej z nią lokalizacji, z którą dzieli granicę morską. Pirat musi być w kolorze wskazanym przez symbol religii i nie może zostać poruszony na granicę zajmowaną przez pirata tego samego koloru.

a. Atak morski. Poruszony pirat automatycznie zabija każdą koncesję lub pirata na granicy, na którą został poruszony. Nie jest to bitwa i nie ponosisz żadnego kosztu.

F8. OBLĘŻENIE (DZIAŁANIE MILITARNE)



Użyj tego działania, aby zabić 1 zamek, rycerza lub pirata w dowolnym kolorze w lokalizacji rozpatrywanej karty. Nie jest to bitwa i nie ponosisz żadnego kosztu.

F9. KAMPANIA (DZIAŁANIE MILITARNE)



To działanie znajduje się tylko na stronie króla kart stanu imperium. Użyj go, aby wywołać bitwę w broniącym się imperium sąsiadującym (również po skosie) z lokalizacją króla.

a. Zakaz gambitu. Wszystkie kampanie są prowadzone przeciwko imperium znajdującemu się na tronie lub w tablicy przeciwnika. Nie możesz użyć kampanii przeciwko imperium znajdującemu się w twojej tablicy.

b. Atakujący. Wszyscy rycerze (w każdym kolorze) znajdujący się w lokalizacji króla to **atakujący**.

c. Koszt. Zapłać do Chin 1 florena za każdego atakującego. Aby przeprowadzić kampanię, wszyscy rycerze muszą zaatakować i za wszystkich musisz zapłacić.

d. Obrońcy. Wszystkie figury klasy panującej w broniącym się imperium są **obrońcami**.

e. Represjonowani. Represjonowane figury w obu imperiach nie biorą udziału w bitwie.

f. Wynik walki. Ma miejsce BITWA (patrz tabela bitwy na arkuszu pomocy). Jeśli jest zwycięska, broniące się imperium przechodzi ZMIANĘ USTROJU i staje się WASALEM (następny punkt) atakującego imperium.

---

24 EMIGRACJA to forma głosowania na najlepsze miejsce do życia, otwarta dla nowej klasy stosunkowo zamożnych plebejuszy i wykwalifikowanych robotników, niezwiązanych z konkretną nieruchomością. Obawa przed ucieczką wartościowych osób do sąsiednich państw, w których panuje mniejszy ucisk lub obowiązują niższe podatki, powstrzymała najgorsze ekscesy królów i papieży. Wystawianie papierowych roszczeń do majątku (weksle) znacznie zwiększało szanse bankiera lub kupca na uniknięcie prześladowań ekonomicznych lub religijnych bez utraty tego, co zarobił. Handel stworzył nową klasę posiadającą międzynarodowe powiązania i rosnące wpływy polityczne oraz za wszelką cenę unikającą wojny.

25 ZŁOTA WOLNOŚĆ Polski i Rzeczypospolitej Obojga Narodów była jedyną w swoim rodzaju monarchią, w której obowiązywała zasada, że każdy szlachcic, bez względu na stopień i majątek, miał równy status prawny i prawo weta w Sejmie. Król był wybierany poprzez elekcję i również podlegał zasadom złotej wolności. Złota wolność charakteryzowała się również niemal bezprecedensowym stopniem tolerancji religijnej. Ale te wolności obejmowały tylko szlachtę, czyli może 10% populacji. ***„Polska niebem dla szlachty, czyśćcem dla mieszczan, piekłem dla chłopów, a rajem dla Żydów"*** – przysłowie z XVI wieku.

Przykład działania głosowanie



Przykład głosowania i obalenia w Państwie Kościelnym: *Posiadasz Państwo Kościelne, na którym znajdują się 3 chłopi pańszczyźniani. Masz 2 koncesje na jego granicy, a twój przeciwnik ma 1. Posiadasz kartę Sindicat Remença, która umożliwia głosowanie na Zachodzie. W ramach swojej akcji aktywacji zachodniej tablicy, używasz tej karty do przeprowadzenia głosowania i płacisz 3 floreny, aby odwrócić papieża na stronę republiki. Ponieważ wszystkie 3 granice Państwa Kościelnego są zajęte, nie możesz wyzwolić trzech chłopów pańszczyźnianych, dlatego – aby móc umieścić tu swoją koncesję – postanawiasz represjonować koncesję twojego przeciwnika i umieścić na jej miejscu swój pionek. Kosztuje cię to 1 florena i dodaje 4. chłopa pańszczyźnianego na Państwo Kościelne. Postanawiasz skorzystać ze złotej wolności i zmienić kartę mapy Państwa Kościelnego na państwo średniowieczne.* **[F6]**

Wskazówka: *Udane głosowanie przeciwko własnemu królowi odwraca go na stronę republiki. Analogicznie udane głosowanie przeciwko własnej republice odwraca ją na stronę króla (przydatne do umieszczania nowych koncesji).* **[F6]**

Przykład działania korsarze



Przykład korsarzy: *Używasz działania korsarze w Imperium osmańskim, aby poruszyć statek piratów z granicy morskiej między Węgrami a Imperium osmańskim na granicę morską między Aragonią a Państwem Kościelnym. Możesz to zrobić, ponieważ docelowa granica znajduje się w imperium sąsiadującym wzdłuż szlaku morskiego biegnącego do Imperium osmańskiego. Piraci nie zabijają wszystkich figur na swojej drodze – jedynie te, które znajdują się na docelowej granicy.* **[F7a]**

Pamiętaj: *Piraci mogą znajdować się tylko na granicach morskich.*

Pamiętaj: *Działanie korsarze porusza statek piratów na mapie w podobny sposób, jak działanie inkwizycja porusza biskupa w tablicy. W obu przypadkach w docelowej lokalizacji może znajdować się tylko 1 figura. Jest jednak różnica: działanie korsarze może zostać użyte jedynie w lokalizacji wydrukowanej na aktywnej karcie, podczas gdy działanie inkwizycja może poruszyć biskupa niezależnie od tego, gdzie w tablicy się on znajduje.* **[F7]**

Przykład działania oblężenie

Przykład oblężenia: *Posiadasz kartę Książę Mediolanu (karta Aragonii z działaniem oblężenie). W imperium Aragonii znajduje się 1 złoty rycerz i 1 turkusowy zamek, a na jego granicy islamski statek piratów. Jeśli wykonasz oblężenie w Aragonii, możesz zabić dowolną z tych figur.* **[F8]**



1. *Działanie oblężenie w Aragonii.*

2. *Pirat w Aragonii zostaje zabity.*



Pamiętaj: *Oblężenia przeciwko figurom w imperium, które już kontrolujesz, mogą się opłacać! Usunięcie heretyków może zapobiec późniejszej wojnie religijnej. Zabijanie klasy panującej osłabia imperium, dzięki czemu gambit ataku może utworzyć republikę.* **[F8]**

g. Pozyskanie wasali. Umieść pokonaną kartę stanu imperium stroną króla do góry poniżej zwycięskiej karty stanu imperium w twojej tablicy, aby pokazać, że stało się ono wasalem twojego króla (zwanego teraz **suzerenem**). Wszystkie represjonowane figury pozostają represjonowane na wasalu, chyba że postanowisz je wyzwolić podczas ZMIANY USTROJU.

h. Królowe i biskupi. Jeśli broniące się imperium znajduje się na tronie, zabiera ze sobą królowe i biskupów, kiedy staje się wasalem. Jednak jeśli znajduje się w tablicy przeciwnika, należy odrzucić królowe i biskupów.

i. Ruch. To działanie nie porusza żadnych figur pomiędzy imperiami. Dlatego nowo podbite imperium-wasal zawiera tylko wyzwolone figury (jeśli jakieś są) oraz swoje statki piratów i koncesje (jeśli jakieś są).

j. Kampanie wasali. Jeśli wasal wygra kampanię, podbite imperium staje się wasalem tego samego suzerena. Jednak jak opisano w **F9a**, wasale i suzereni nie mogą prowadzić kampanii przeciwko sobie.

G. WYPRAWA HANDLOWA

Jeśli jako akcję (**E5**) odrzucisz zakrytą kartę znajdującą się na lewym końcu wschodniego lub zachodniego rynku, organizujesz odpowiednio wschodnią (czarną) lub zachodnią (białą) **wyprawę handlową**.[26] Najpierw określasz ***zyski*** i ***odrzucasz*** kartę (**G1**), a następnie śledzisz ***przebieg wyprawy*** (**G2**) wzdłuż czarnego (wschodniego) lub białego (zachodniego) szlaku handlowego, ***rozdzielając zyski*** (**G3**) pomiędzy siebie (jako inicjatora wyprawy) oraz graczy posiadających koncesje wzdłuż danego szlaku oraz wystawiając ***rekrutów*** (**G4**).

G1. ZYSKI I ODRZUCENIE KARTY

a. Zyski. Weź 1 florena (w grze dla 1 lub 2 graczy) lub 2 floreny (w grze dla 3 lub 4 graczy) z Chin i dodaj je do florenów leżących na zakrytej karcie na rynku (odpowiednio wschodnim lub zachodnim). Ta pula florenów to **zyski**.

b. Odrzuć zakrytą kartę z gry, pozostawiając zyski na pustym polu.

G2. DOTACJA

Aby ustalić, jak zostaną rozdysponowane zyski i rekruci, należy prześledzić **przebieg wyprawy**, rozpoczynając od czarnego emporium i idąc wzdłuż czarnego szlaku (w przypadku wschodniej wyprawy) lub rozpoczynając od białego emporium i idąc wzdłuż białego szlaku (w przypadku zachodniej wyprawy).

a. Załadunek. Początkowe emporium nie może być ***zablokowane*** (**C1a**).

b. Dotacja z emporium. Gracz, który zorganizował wyprawę handlową, otrzymuje 1 florena z zysków. Jeśli były to całe dostępne zyski, wyprawa kończy się, zanim się rozpoczęła, i należy zignorować **G3/G4**.

G3. ROZDZIELENIE ZYSKÓW Z WYPRAWY

Wyprawa przebiega od jednego imperium do następnego wzdłuż szlaku handlowego. Jeśli podczas przekraczania granicy obecna tam koncesja lub statek piratów zabierze ostatnie ***zyski*** (**G1a**), ***wyprawa kończy się*** na danej granicy (patrz **G5**).

a. Koncesja. Jeśli dowolny gracz posiada koncesję na granicy morskiej między dwoma imperiami, otrzymuje 1 florena z zysków, kiedy przebiega tamtędy wyprawa.

b. Piraci. Jeśli statek piratów (dowolnego koloru) znajduje się na granicy morskiej między dwoma imperiami, Chiny otrzymują 1 florena z zysków, kiedy przebiega tamtędy wyprawa.

---

26 CZARNY SZLAK HANDLOWY reprezentuje handel niewolnikami i złotem. Biały szlak handlowy reprezentuje handel jedwabiem i przyprawami z Orientu, pierwotnie przez Jedwabny Szlak z Chin. W 1488 roku Bartolomeu Dias odkrył szlak morski wokół południowego krańca Afryki. Nazwał go „Przylądkiem Burz", jednak król Portugalii szybko zmienił nazwę na „Przylądek Dobrej Nadziei". Dzięki temu nowe miejsce brzmiało bardziej zachęcająco (podobnie stało się z nazwą Grenlandii). Odkrycie tego szlaku sprawiło, że import z Orientu stał się znacznie tańszy i w zasięgu średniozamożnych, zwiększając popyt dziesięciokrotnie. Doprowadziło to do powstania portów atlantyckich takich jak Lizbona i Antwerpia.

Przykład działania kampania

Przykład bezkrwawej kampanii: *Najeżdżasz Francję przy pomocy działania kampania z karty Świętego Cesarstwa Rzymskiego. ŚCR ma 2 rycerzy (czerwonego i złotego, ale ich kolory nie mają znaczenia podczas kampanii), więc musisz zapłacić 2 floreny. Pamiętaj, że nie możesz najechać tylko 1 rycerzem, aby zaoszczędzić. Ponieważ Francja nie ma klasy panującej, nie ma żadnych obrońców. ŚCR wygrywa i otrzymujesz koncesję we Francji. Otrzymujesz także kartę stanu imperium Francji, która znajdowała się w tablicy twojego przeciwnika. Ponieważ ŚCR jest wasalem Imperium osmańskiego, Francja również staje się wasalem Imperium osmańskiego. Francja ma 2 represjonowane figury: zamek oraz chłopa pańszczyźnianego w twoim kolorze. Postanawiasz wyzwolić je obie, kładąc zamek w Lyonie, a pionek jako drugą koncesję na wschodniej granicy. W przeciwnym razie Francja zostałaby bezludna, ponieważ atakujący wracają na swoje pozycje.* **[F9a-i]**



Wskazówka: *Figury nigdy nie zostają poruszone ze swojego imperium w wyniku bitwy (nawet sąsiadujący rycerze używani podczas kampanii lub wojny religijnej wracają na swoją pozycję po zakończonej walce). Figury nie mogą się poruszać, z wyjątkiem biskupów poruszanych działaniem inkwizycja i statków piratów poruszanych działaniem korsarze.*

Przykład wyprawy handlowej

Aby zorganizować wyprawę handlową wdłuż białego szlaku:

1. ***Dodaj florena (lub floreny) z Chin (G1a).***
2. ***Odrzuć zakrytą kartę (G1b).***

Dopóki w zyskach są jeszcze jakieś floreny, wykonuj poniższe kroki:
3. **Śledź przebieg wyprawy od białego emporium w stronę białej strzałki (G2).**
4. **Przydziel 1 florena sobie za organizację wyprawy (G2b).**
5. **Przydziel 1 florena każdej koncesji i statkowi piratów na trasie wyprawy (G3).**
6. **Umieść rekruta w każdym niezapełnionym imperium na trasie wyprawy (G4).**



Przykład rozpatrzenia wyprawy handlowej: *Powyżej pokazano przykład wyprawy handlowej wzdłuż białego szlaku. Na początku na zakrytej karcie zachodniego rynku znajdują się 2 floreny. W grze jest 2 graczy, należy więc dodać 1 florena. Łączne zyski to 3 floreny. Odrzucasz zakrytą zachodnią kartę i bierzesz 1 florena z zysków za samo zorganizowanie wyprawy handlowej. Drugiego florena zabiera koncesja, a ostatniego statek piratów. Nie ma już więcej zysków, dlatego wyprawa dobiega końca. Należy dodać rekrutów do niezapełnionych imperiów na trasie do miejsca zakończenia wyprawy.* **[G4c]**

Pamiętaj: *Co jeśli zorganizujesz wyprawę handlową, ale na zakrytej karcie nie ma żadnych monet? Wyprawa kończy się, zanim się zacznie. Bierzesz z banku swojego 1 florena za zainicjowanie wyprawy, ale nie umieszczasz żadnych rekrutów (może się tak zdarzyć wyłącznie w grze dla 1 lub 2 graczy).* **[G1]**

Pamiętaj: *Co jeśli zorganizujesz wyprawę handlową, ale na trasie nie ma żadnych koncesji? Bierzesz 1 florena za zainicjowanie wyprawy, a następnie umieszczasz rekrutów wzdłuż całej trasy.* **[G3]**

G4. REKRUCI

Każde imperium, do którego dotrze wyprawa, zaczynając od imperium zawierającego emporium, otrzymuje 1 figurę nazywaną **rekrutem**.[27] Rekrut zostaje umieszczony na jednym z niezajętych miast w imperium i musi być wskazanego tam koloru i rodzaju. Gracz, który zorganizował wyprawę handlową, wybiera, które miasto otrzymuje rekruta.

a. Konstantynopol. Miasto Konstantynopol jest uznawane za niezajęte, jeśli znajdują się w nim mniej niż 3 figury.

b. Zapełnienie. Jeśli wszystkie miasta w imperium są zajęte, dane imperium jest **zapełnione** i nie może przyjąć więcej rekrutów.

c. Weneccy kondotierzy. Zdolności niektórych kart (np. Księstwo Ferrary, Wilk z Rimini, Gonfalonier) pozwalają miastu Wenecja posiadać 2 złote figury zamiast 1. Kiedy tylko 1 lub więcej takich kart wejdzie do gry i symbol rycerza w Wenecji jest złoty (katolicki), Wenecja jest uznawana za niezajętą, jeśli znajdują się w niej mniej niż 2 figury. Jeśli karta z tą zdolnością zostanie sprzedana, ścięta lub uciszona albo jeśli Państwo Kościelne stanie się niekatolickim państwem teokratycznym, odrzuć figury tak, aby w Wenecji został tylko 1 rycerz lub zamek.[28]

G5. KONIEC WYPRAWY

Wyprawa kończy się, kiedy dociera do grotu strzałki, znajdującego się w Świętym Cesarstwie Rzymskim (dla białej wyprawy) lub w Sułtanacie mameluków (dla czarnej wyprawy). Jednak jeśli zyski wyczerpią się wcześniej, ostatnia koncesja lub statek piratów, który otrzymał zyski, wyznacza koniec wyprawy i żadne imperium za tym miejscem nie otrzymuje rekruta.[29]

a. Pozostałe zyski. Jeśli pozostały jakieś floreny, należy zostawić je na pustym polu po karcie wyprawy handlowej. Podczas ***fazy odświeżenia rynku*** (**D2**) zostaną umieszczone na nowej zakrytej karcie wyprawy handlowej.

G6. WARIANT BANKRUCTWA (OPCJONALNY)

Jeśli zorganizujesz wyprawę handlową, nie otrzymujesz 1 florena dotacji z emporium (inaczej niż w **G2**). Z tego powodu jest możliwe, aby w ciągu gry zabrakło ci florenów, kart oraz koncesji. W takiej sytuacji zostajesz wyeliminowany z gry – twój bank ogłasza bankructwo.[30]

---

27 CŁO. W okresie Renesansu królestwa powstawały i upadały w zależności od tego, jak przebiegały szlaki handlowe i ile wojsk królowie mogli opłacić z pozyskanych opłat celnych.

28 RENESANSOWA WENECJA została przedstawiona na ilustracji okładkowej autorstwa Josefin Strand. Bankier siedzi na ***piano nobile*** (główna kondygnacja weneckiego pałacu), a w tle można dostrzec dzwonnicę św. Marka oraz weneckie galery handlowe, skierowane na wschód. Styl architektoniczny jest charakterystyczny dla Andrei Palladio, głównego architekta renesansowej Wenecji. Twórcy gry w Ion Game Design spierali się, co powinien trzymać okładkowy bankier: wagę, księgę, monetę? Została jednak wybrana szachowa królowa: zarówno przez wykorzystanie w grze figur szachowych, jak i dlatego, że w tym okresie stał się popularny nowy wariant szachów, w którym królowa była najpotężniejszą figurą na planszy. Okładka opowiada historię bankierów stojących za kulisami doniosłych wydarzeń Renesansu. Być może bankier organizuje właśnie małżeństwo, które stworzy nowy sojusz, a może nawet nowy naród, jak to bywało w przypadku Francji, Hiszpanii czy Rzeczpospolitej Obojga Narodów. Wygląd bankiera wzorowany jest na Palu, menedżerze ds. rozwoju gier w Ion.

29 KOSMA MEDYCEUSZ był według Duranta „akuszerką" Renesansu. Zwykle jest opisywany jako de facto „władca Florencji" w latach 1415-64. Jednak w tym półwieczu nigdy nie sprawował urzędu publicznego, pozostając jedynie bogatym i szanowanym dyrektorem banku (choć przyjął odpowiedzialność za fortyfikacje miejskie i obronę). Jego opinia była szanowana przez Signorię (rządząca rada złożona z florenckich cechów), która jednak zachowała decydujący głos w interpretacji konstytucji Republiki Florenckiej. Kiedy konkurencyjny bank Albizzi doprowadził do uwięzienia go przez Signorię, został tylko wygnany, choć niektórzy chcieli jego śmierci, po czym po cichu wznowił działalność bankową w Wenecji. Nie doszło do rozlewu krwi, ponieważ Kosma nie dowodził żadnym wojskiem. Kiedy Signoria ugięła się pod powszechnym naciskiem i rok później zaproponowała Kosmie powrót i otwarcie jego banku na nowo, sprawa również zakończyła się pokojowo (chociaż tym razem wygnani zostali prawie wszyscy Albizzi). Kosma był bankierem, a nie awanturnikiem. *„Bycie wybranym na urząd jest często szkodliwe dla ciała i bolesne dla duszy".* – Kosma Medyceusz.

30 OSOBOWOŚĆ BANKIERA. Jakim człowiekiem był Kosma Medyceusz? Wstawał wcześnie, prawie codziennie chodził do swojego biura niczym amerykański milioner. Ubierał się prosto, jadł i pił umiarkowanie i (po spłodzeniu nieślubnego syna z niewolnicą) prowadził spokojne i uporządkowane życie rodzinne. Zwykle był pomocny, łagodny, wyrozumiały, powściągliwy, a jednocześnie znany ze swojego specyficznego poczucia humoru. Szczodrze pomagał biednym, płacił podatki za zubożałych przyjaciół i utrzymywał swoją miłość, podobnie jak swoją władzę, w tajemnicy. Przekazał 400 000 florenów (dziś około 10 000 000 dolarów) na roboty publiczne i prywatne organizacje charytatywne – to dwa razy więcej niż pozostawił swoim spadkobiercom. Wraz ze swoimi potomkami, Wawrzyńcem Wspaniałym, Leonem X i Klemensem VII, Medyceusze patronowali nauce i sztuce w stopniu nieporównywalnym z żadnym innym rodem w historii ludzkości. – Will Durant, 1953.

Przykład kondotierów

Przykład zdolności Kondotierzy: *Zagrywasz kartę Gonfalonier, który jest kondotierem (włoskim najemnikiem). Ta karta posiada 2 złotych rycerzy jako agentów, a ponieważ Państwo Kościelne jest obecnie katolicką teokracją, zdolność Kondotierzy pozwala ci umieścić ich obu w Wenecji. W Wenecji znajduje się już zamek, dlatego płacisz 1 florena, aby go represjonować.* **[E2.2b]** *Następnie, w ramach kampanii przeciwko swojemu sąsiadowi, 1 z 2 rycerzy zostaje zabity. Ale ponieważ Gonfalonier jest nadal aktywny w twojej tablicy, następna wyprawa handlowa przebiegająca przez Państwo Kościelne odradza go jako rekruta. Niestety, katolicki biskup z działania inkwizycja ucisza Ganfaloniera, przez co 1 z 2 rycerzy zostaje natychmiast zabity.* **[G4c]**



1. *Zagrywasz kartę z dwoma agentami.*

Zdolność Kondotierzy



2. *Zagrywasz obu agentów do Wenecji.*

3. *Represjonowany zamek w Państwie Kościelnym.*

Przykład szlaku handlowego

Przykład szlaku handlowego: *Jako niebieski gracz organizujesz wschodnią wyprawę handlową, która zaczyna się w Tanie. Posiadasz koncesję między Bizancjum a Węgrami, zaś fioletowy gracz ma swoją między Imperium osmańskim a Sułtanatem mameluków. Jeśli zyski dla tej wyprawy handlowej to tylko 2 floreny, oba otrzymasz ty (jeden jako inicjator, drugi za twoją koncesję). Wyprawa kończy się na twojej koncesji, więc fioletowy gracz nie otrzyma żadnych zysków, a rekrut pojawi się tylko w Bizancjum. Dwa miasta Bizancjum (Tana i Kaffa) są puste. Wybierasz pierwsze z nich i umieszczasz tam turkusowego rycerza.* **[G4, G5]**

1. *Organizujesz wschodnią wyprawę handlową.*

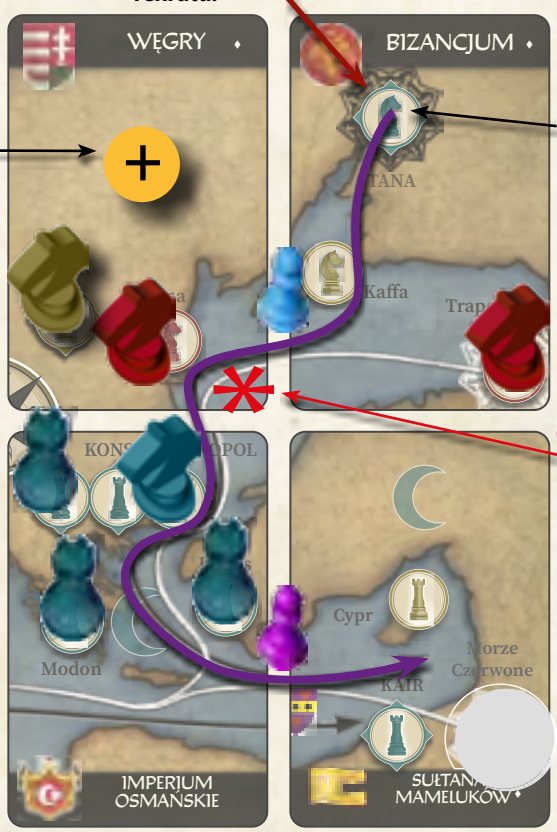
2. *Jako gracz inicjujący otrzymujesz 1 florena.*

3. *Początek szlaku handlowego.*

4. *Dodajesz rekruta.*

5. *Niebieski otrzymuje 1 florena.*

6. *Koniec zysków.*



Przykład dłuższego szlaku handlowego: *Przypuśćmy, że w powyższym przykładzie zyski wynosiły 3, a nie 2. Wyprawa dotarłaby wtedy do Imperium osmańskiego i zakończyła się na granicy z fioletową koncesją, która zabrałaby ostatnie zyski. Taka wyprawa potencjalnie powoduje pojawienie się rekrutów również na Węgrzech i w Imperium osmańskim. Węgry są już jednak zapełnione 2 figurami. W Imperium osmańskim wszystkie miasta są pełne z wyjątkiem Konstantynopola, który ma wolne jedno z 3 pól. Musisz postawić tam trzecią figurę (turkusowy zamek).* **[G4, G5]**

H. ZMIANA SZLAKU

H1. EFEKTY AKCJI JEDNORAZOWEJ ZMIANA SZLAKU

Jeśli aktywujesz akcję jednorazową **zmiana szlaku**, po umieszczeniu agenta porusz *znacznik blokady* (**C1a**) zakrywający wskazane emporium (jeśli jakiś tam jest), aby zakryć (i zablokować) niezakryte emporium w tym samym kolorze. To zablokowanie represjonuje figurę, która może się tam znajdować, i umieszcza ją na karcie stanu imperium, w którym znajdowała się figura. Zmienia to szlak handlowy dla każdej przyszłej akcji wyprawy handlowej danego koloru.

a. Szlak Wysp Korzennych (biały). Jeśli Wyspy Korzenne są zakryte przez biały znacznik blokady, ta zmiana szlaku porusza go z Wysp Korzennych na niezakryte białe emporium (Trapezunt lub Morze Czerwone).[31]

- **Wymagania szlaku Wysp Korzennych:** Musisz mieć przynajmniej 1 renomę za odkrycia w swojej tablicy (nie licząc właśnie zagrywanej karty), aby móc aktywować zmianę szlaku na Wyspy Korzenne! Ma to odzwierciedlać problemy, z którymi mierzono się podczas pierwszych prób opłynięcia Afryki.



b. Emporium nad Morzem Czerwonym (białe). Jeśli Morze Czerwone jest zakryte przez biały znacznik blokady, ta zmiana szlaku porusza go z Morza Czerwonego na niezakryte białe emporium (Trapezunt lub Wyspy Korzenne).[32]

c. Emporium w Nowogrodzie (czarne). Jeśli Nowogród jest zakryty przez czarny znacznik blokady, ta zmiana szlaku porusza go z Nowogrodu na niezakryte czarne emporium (Timbuktu lub Tana).

d. Emporium w Timbuktu (czarne). Jeśli Timbuktu jest zakryte przez czarny znacznik blokady, ta zmiana szlaku porusza go z Timbuktu na niezakryte czarne emporium (Nowogród lub Tana).[33] Patrz przykład po prawej.

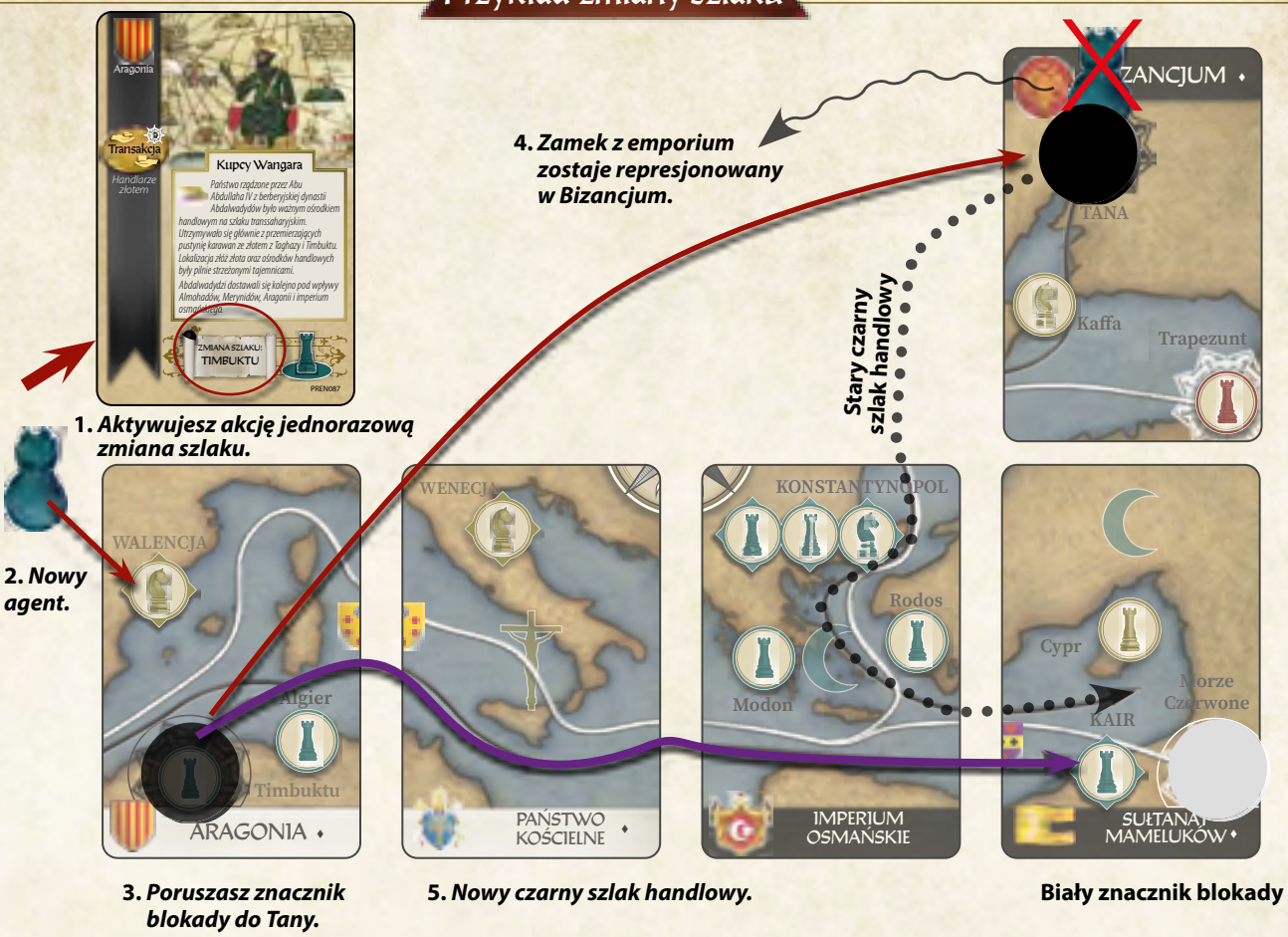
---

31 ZMIANY SZLAKÓW HANDLOWYCH. W przeciwieństwie do innych zmian szlaków handlowych w grze, odkrycie przez Portugalczyków szlaku morskiego na Wschód wokół Afryki dość niespodziewanie zmieniło obszar Morza Śródziemnego z centrum świata w dużo cichszy zakątek, szczególnie dla Osmanów i Wenecjan, których dochody uległy redukcji. Karawele, którymi żeglowano w poszukiwaniu nowych szlaków handlowych, zostały wprowadzone w połowie XV wieku pod patronatem portugalskiego księcia Henryka Żeglarza. Ich projekt bazował na rozbudowanych portugalskich łodziach rybackich z połączonym ożaglowaniem łacińskim i rejowym, co dawało im zdolność adaptacji do różnych warunków.

32 HANDEL NA MORZU CZERWONYM. Dzięki odkryciu szlaku do Indii dookoła Afryki, dotychczas peryferyjne królestwo Portugalii znalazło się w gronie najbogatszych krajów Europy. Nowy szlak handlowy drastycznie zmniejszył dochody dotychczasowych rozgrywających handel wschodni – głównie Wenecji i Mamelukom egipskim. Ci ostatni za namową tych pierwszych postanowili zablokować konkurencję do indyjskiego tortu. Niezbyt wprawni w dowodzeniu na morzu Egipcjanie nie wykorzystali przewagi liczebnej i wsparcia okrętów konstrukcji weneckiej. Przegrali sromotnie u wybrzeży indyjskich w bitwie pod Diu, a już parę lat później ich państwo zostało podbite przez Osmanów.

33 AFRYKAŃSKIE ZŁOTO. Na początku gry Europa Zachodnia po raz pierwszy od pół tysiąca lat powróciła do złotej monety, co pomogło utrzymać kontrolę nad podażą pieniądza poza kontrolą króla. Genueńscy i katalońscy bankierzy pozyskiwali złoty pył z przemierzających Saharę karawan Wangara z Timbuktu do Safi (port w Maroku).

Przykład zmiany szlaku



Przykład zmiany szlaku: *Zagrywasz kartę Kupcy Wangara i umieszczasz jej agenta. Postanawiasz aktywować jej akcję jednorazową – zmianę szlaku. Poruszasz czarny znacznik blokady z Timbuktu, aby zakryć Tanę (czerwona strzałka). Zamek na Tanie zostaje represjonowaną figurą na tronie Bizancjum (niegdyś bogata krymska szlachta nagle zaczęła tracić swoje majątki). Czarny szlak handlowy przebiega teraz od emporium w Timbuktu do Sułtanatu mameluków (fioletowa strzałka). Poprzedni czarny szlak handlowy zaznaczono czarną kropkowaną linią.* **[H1d]**

Pamiętaj: *Szlak handlowy zawsze kończy się w tym samym imperium: czarny w Sułtanacie mameluków, a biały w Świętym Cesarstwie Rzymskim. Zmiana szlaku pozwala na zmianę tylko początkowego punktu szlaku.* **[H1]**

Symbol akcji jednorazowej zmiana szlaku



Symbol bomby
(biała = Zachód)

Odkrywane emporium
(porusz znacznik blokady)

Wymagana renoma
(aby aktywować tę akcję jednorazową)

1. KORONACJE

Wszystkie królowe posiadają akcję jednorazową **koronacja**, której aktywacja powoduje ślub królowej z królem. Król musi należeć do imperium wymienionego na liście **zalotników**, nie może być żonaty i musi znajdować się na swoim *tronie* (**C6b**) lub w twojej tablicy.[34] Królowa może również zostać zagrana jako *stara panna*.

a. Nowa koncesja. Koronacja jest ZMIANĄ USTROJU, więc możesz umieścić koncesję w danym imperium.

11. PARA KRÓLEWSKA

Jeśli zdecydujesz się wykonać akcję jednorazową koronacja, stwórz **parę królewską**, wsuwając królową pod króla widocznego na wybranej karcie stanu imperium w twojej tablicy w taki sposób, aby jej symbole działań i renomy (jeśli jakieś są) były widoczne.

a. Lokalizacja. Para królewska zostaje umieszczona w twojej wschodniej lub zachodniej tablicy, zgodnie z lokalizacją imperium. Lokalizacja koronowanej królowej staje się taka sama jak króla, z którym wzięła ślub.

b. Aktywacja działań. Koronowany król i koronowana królowa wykonują osobno swoje własne działania podczas *akcji* działań (**E4**).

c. Seksizm.[35] Jeśli król powróci na swój tron (np. w wyniku *sprzedaży* (**E3a**) lub *apostazji* (**K3**)), królowa porusza się razem z nim w każdej sytuacji z wyjątkiem *ścięcia* (**F3**) lub ZMIANY USTROJU. Te dwa wyjątki reprezentują brutalne obalenie monarchów. Królowa zostaje zabita, jeśli król lub królowa zostaną ścięci.

d. Zmiana ustroju. Jeśli zdobędziesz parę królewską z tronu podczas ZMIANY USTROJU, małżeństwo zostaje zachowane. Jednak jeśli stracisz parę królewską podczas ZMIANY USTROJU, królowa zostaje zabita.

e. Uciszanie. Jeśli biskup znajduje się na królu lub królowej, obydwoje zostają uciszeni.[36]

12. STARE PANNY

Jeśli zagrasz niezamężną królową (tzn. nie aktywujesz jej koronacji), połóż jej kartę pod twoją planszetkę gracza. Nie jest ona częścią twojej tablicy, więc nie możesz korzystać z jej działań ani zdolności i ignorujesz ją podczas apostazji.

a. Sprzedaż. Stara panna może zostać sprzedana, zgodnie z **E3**.

b. Renoma na koniec gry. Jeśli królowa posiada symbole renomy, liczą się one podczas określania zwycięzcy gry (**L2, L3, L5, L6**).

---

34 KORONACJA. Zwykle tylko niezamężny książę mógł ożenić się z królową, ale z pewnością nie zgodziłby się z tym król Henryk VIII, który ściął głowy dwóm ze swoich sześciu żon. Jego Zdolność brzmi: „Twoja akcja jednorazowa koronacja może wybrać królów, którzy są już żonaci lub znajdują się w tablicy przeciwnika".

35 SEKSIZM oznacza klasyfikowanie ludzi według ich płci, a nie indywidualnych zasług i traktowanie ich inaczej, zarówno pod względem prawnym, jak i zarobkowym. W tym okresie cały świat polityczno-religijny był seksistowski i pozostał taki jeszcze przez długi czas. Renesans był prawdopodobnie pierwszym przebłyskiem wolności dla kobiet, ponieważ miały one większą autonomię (jako królowe i kupcy) niż kiedykolwiek wcześniej (lub bezpośrednio po). Ponieważ Renesans doprowadził na Zachodzie do Oświecenia (z takimi myślicielkami jak Olympe de Gouges), był to początek swobody, jaką cieszą się dziś zachodnie kobiety.

36 UCISZENIE odzwierciedla ogólne potępienie religijne (i tortury!) wobec bankierów i finansistów w Europie. Pobieranie odsetek jest potępione w Księdze Powtórzonego Prawa 23:20: ***„Nie będziesz żądał od brata swego odsetek z pieniędzy, z żywności ani odsetek z czegokolwiek, co się pożycza na procent"***. Katolicy i muzułmanie rozumieli „brata" jako każdego człowieka, podczas gdy interpretacja żydowska (wywodząca się z późnego średniowiecza) identyfikuje „brata" jako drugiego Żyda. Pozwoliło to Żydom zdominować rynek pożyczek w całej Europie i imperium osmańskim, od lokalnych lombardów po finansowanie międzynarodowe. Doprowadzili jednak także do antysemickich pogromów podczas hiszpańskiej inkwizycji i reformacji Lutra, a także w Anglii, Francji i Austrii. Co podsycało taką nienawiść? Klany, które specjalizują się w pośrednictwie między producentami a konsumentami, tak zwane „mniejszości pośredników", zawsze były prześladowane na całym świecie. Przykładami są Ormianie w imperium osmańskim, Ibowie w Nigerii, Chińczycy w Azji Południowo-Wschodniej, Tamilowie na Sri Lance, Libańczycy w Sierra Leone, Koreańczycy w USA, Gudżaraci w Południowej Afryce czy Żydzi w nazistowskich Niemczech. Powszechna wrogość wobec mniejszości będących pośrednikami nie wynika z religii, rasy czy wyznania, ponieważ różnią się one od siebie pod każdym względem. To, co je łączy i co drażni innych, to ich wpływ na ekonomię – niezależnie od tego, kto pełni tę rolę. Chociaż usługi bankierów są nieocenione, są fałszywie oskarżani o wyzysk, chciwość, skąpstwo i pazerność oraz nazywani zbędnymi. Obwinia się ich o wysokie stopy procentowe, mimo że wolny rynek przekreśliłby ich, gdyby samowolnie podnieśli ich cenę, zaś prawdziwą przyczyną są podatki, inflacja lub przestępczość. Jeśli są zmuszeni do płacenia urzędnikom publicznym, aby utrzymać swój biznes, oskarża się ich o korupcję, co jest doskonałym przykładem obwiniania ofiary. Od wypędzenia Medyceuszy do Holokaustu podczas II wojny światowej, irracjonalne uprzedzenia wobec bankierów i pośredników trwają po dziś dzień. Termin „mniejszość pośrednia" został opracowany przez socjologów Huberta Blalocka i Ednę Bonacich, aby wyjaśnić i powstrzymać źródła nienawiści rasowej i ludobójstwa. – Thomas Sowell, *Is Anti-Semitism Generic?,* 2005. – Edna Bonacich, *A Theory of Middleman Minorities*,1973.

Przykład koronacji



1. ***Planszetka gracza.***



Lokalizacja

2. ***Dodanie pary królewskiej do wschodniej tablicy.***

Przykład koronacji: *W swojej pierwszej akcji kupujesz z rynku królową Zofię Paleolog. Na liście jej zalotników znajduje się król Węgier, Maciej Korwin, który nie ma jeszcze żony i znajduje się na tronie. W ramach swojej drugiej akcji zagrywasz królową i aktywujesz jej akcję jednorazową koronacja, aby stworzyć parę królewską z tym królem. Następuje zmiana ustroju, dlatego umieszczasz koncesję na jednej z granic Węgier. Umieszczasz parę królewską we wschodniej części swojej tablicy, ponieważ Węgry należą do Wschodu.* **[I1]**

Pamiętaj: *W wyniku koronacji zawsze powstaje królestwo. Nie może powstać republika, którą można utworzyć jedynie poprzez gambit (***E2.2f***) przeciwko królowi znajdującemu się już w twojej tablicy.* **[I1]**

Symbol akcji jednorazowej koronacja

Symbol bomby
(szara = neutralna)



Lista królów pozwalających na stworzenie pary królewskiej

ZALOTNICY

- Portugalia
- Aragonia
- Francja
- Święte Cesarstwo Rzymskie

Przykład starej panny

Przykład starej panny: *Tak jak w poprzednim przykładzie, kupujesz królową Zofię Paleolog z rynku. Bierzesz ją na rękę i planujesz aktywować jej koronację w następnej turze. Niestety do tego czasu wszyscy 4 jej zalotnicy są już żonaci lub znajdują się w tablicy przeciwnika. W takiej sytuacji nie możesz aktywować jej akcji jednorazowej koronacja. Zamiast tego zagrywasz ją pod twoją planszetkę gracza jako starą pannę.* **[I2]**

Symbole prestiżu starej panny liczą się na potrzeby określenia wygrywającego dla celu aktywnych dróg zwycięstwa.



J. WOJNY DOMOWE

Istnieją dwa rodzaje **wojny domowej**: ***konspiracja*** oraz ***powstanie chłopskie***. Jeśli zagrasz kartę z akcją jednorazową „konspiracja" lub „powstanie chłopskie", musisz najpierw ogłosić, czy dochodzi do wojny domowej, czy nie.

a. Brak wojny domowej. Jeśli nie, nie dochodzi do BITWY. Możesz umieścić figury agentów z karty zgodnie z **E2.2**.

b. Wojna domowa. Jeśli tak, dochodzi do BITWY.

c. Sukcesja. Jeśli atakujący mają przynajmniej jednego ocalałego, wojna domowa jest **zwycięska** i następuje ZMIANA USTROJU. Patrz **J1** lub **J2**.

J1. AKCJA JEDNORAZOWA KONSPIRACJA

Jeśli aktywujesz **konspirację**, dochodzi do BITWY:

a. Atakujący. Agenci z danej karty (z wyjątkiem biskupa), graniczący piraci (dowolnego koloru) i represjonowana klasa panująca (represjonowani rycerze i zamki dowolnego koloru na karcie stanu danego imperium) muszą dołączyć do bitwy jako atakujący. Pamiętaj, że represjonowane pionki nie biorą udziału w bitwie.

b. Obrońcy. Wszystkie figury klasy panującej (tj. figury w miastach) w danym imperium.

J2. AKCJA JEDNORAZOWA POWSTANIE CHŁOPSKIE

Jeśli aktywujesz **powstanie chłopskie**,[37] dochodzi do BITWY:

a. Atakujący. Agenci z danej karty (z wyjątkiem biskupa), graniczące koncesje (w twoim kolorze), graniczący piraci (dowolnego koloru) i chłopi pańszczyźniani (represjonowane pionki dowolnego koloru na karcie stanu danego imperium) muszą dołączyć do bitwy jako atakujący. Pamiętaj, że represjonowani rycerze i zamki nie biorą udziału w bitwie.

b. Obrońcy. Wszystkie figury klasy panującej (tj. figury w miastach) w danym imperium.

Pamiętaj: *Zaludnij wybrane przez ciebie miasta ocalałymi po bitwie. Represjonuj dowolne figury, jeśli nie ma wystarczająco miast.* **[E2.2]**

Pamiętaj: *Chłopi pańszczyźniani w twoim kolorze mogą być użyci przez każdego podczas powstania chłopskiego, nawet powstania przeciwko twojemu imperium! (Chłopów pańszczyźnianych nie obchodzi, który przywódca robi interesy z którym bankierem).* **[J2]**

37 POWSTANIA CHŁOPSKIE były konsekwentnie tłumione w okresie Renesansu, jednak były one oznaką walki o nowoczesność. Przykładowo w Anglii, gdy w 1496 r. zawieszono przywileje prawne przyznane górnikom z kopalni cyny, zbuntowali się. Powstańcy zostali pokonani, a przywódcy powieszeni, jednak rebelia nie była całkowitą porażką – 11 lat później przywrócono samorządowe prawa cynowe. Państwa-miasta i gildie Flandrii często buntowały się (z pewnymi sukcesami), gdy gildie rzemieślnicze szukały sojuszy ze szlachtą i elitami miejskimi przeciwko książętom lub cesarzowi.

Przykład konspiracji

Przykład akcji jednorazowej konspiracja: *Zagrywasz Borgiów i ogłaszasz, że aktywujesz ich akcję jednorazową konspiracja, obierając za cel Aragonię (lokalizacja karty to „Zachód"). Agent z karty Borgiów to biskup, więc nie bierze on udziału w bitwie. Atakujący to represjonowany czerwony rycerz na karcie stanu imperium Aragonii oraz berberyjski statek piratów sąsiadujący z Aragonią. Obrońcą Aragonii jest 1 zamek (klasa panująca). Ponieważ wynik to dwóch atakujących na jednego obrońcę, konspiracja kończy się sukcesem z 1 ocalałym. Decydujesz, że ocalałym jest rycerz, którego umieszczasz w Walencji. Piraci zostają zabici. Bierzesz kartę stanu imperium z tablicy twojego przeciwnika. Francja, wasal Aragonii, wraca na swój tron. W wyniku zmiany ustroju umieszczasz koncesję sąsiadująco z Aragonią. Na końcu kładziesz biskupa z Borgiów na dowolnej karcie tablicy na Zachodzie.* **[J1]**



1. ***Zagrywasz konspirację na „Zachodzie".***

2. ***Dwie figury zabijają się nawzajem.***

3. ***Represjonowany rycerz staje się klasą panującą w Walencji.***

4. ***Nowa koncesja.***

Pamiętaj: *Podczas wojny domowej lub kampanii kolor atakujących i obrońców nie ma znaczenia!* **[Jb]**

Przykład powstania chłopskiego



1. ***Zagrywasz powstanie chłopskie we Francji.***



2. ***Klasa panująca w Brugii i Lyonie oraz koncesja i statek piratów zabijają się nawzajem.***

3. ***Agent z karty staje się nową koncesją.***

4. ***Nowa koncesja za zmianę ustroju.***

Pamiętaj: *Jeśli aktywujesz powstanie chłopskie, twoje graniczące koncesje również muszą powstać i walczyć, nawet jeśli nie ocaleją.* **[J2a]**



5. ***Francuski wasal zostaje zdetronizowany i przekształcony w republikę.***

Przykład utworzenia republiki: *Zagrywasz Flandryjską gildię, aby rozpocząć powstanie chłopskie przeciwko francuskiemu wasalowi w twojej własnej tablicy. Atakujący to pionek pokazany na karcie, (znajdujący się na granicy Francji) pirat oraz twoja koncesja. Jest dwóch obrońców z klasy panującej, co oznacza, że wygrywasz z 1 ocalałym. Postanawiasz ocalić pionka z karty, którego umieszczasz jako koncesję. Otrzymujesz kolejną koncesję za zmianę ustroju. Odwróć kartę stanu imperium Francji na jej stronę republiki i przesuń ją tak, aby stała się skrajną lewą kartą twojej tablicy.* **[J2]**

K. WOJNY RELIGIJNE I APOSTAZJA

K1. AKCJE JEDNORAZOWE KRUCJATA, REFORMACJA I DŻIHAD

Istnieją trzy rodzaje wojny religijnej: **krucjata** (katolicka), **reformacja** (reformacyjna) oraz **dżihad** (muzułmańska). Jeśli zagrasz kartę z akcją jednorazową wojna religijna, możesz wywołać wojnę religijną w danej lokalizacji. Dochodzi wtedy do bitwy pomiędzy **wyznawcami** (figury w kolorze religii wskazanej na karcie) a **heretykami** (figury dwóch pozostałych religii).

a. **Atakujący.** Agenci z danej karty (z wyjątkiem biskupów i pionków), graniczący piraci (tylko wyznawcy), klasa panująca (rycerze i zamki w danej lokalizacji, tylko wyznawcy) oraz rycerze w sąsiednich lokalizacjach (tylko wyznawcy) muszą dołączyć do bitwy jako atakujący. Pamiętaj, że lokalizacje sąsiadują ze sobą także po przekątnej, patrz SĄSIADUJĄCY.

b. **Obrońcy.** Wszyscy nierepresjonowani heretycy w lokalizacji (klasa panująca i graniczący heretyccy piraci).

c. **Krwawa zasada.** Wojna religijna nie może zostać aktywowana, jeśli w docelowej lokalizacji nie ma żadnych heretyków, których można zabić (heretyckiej klasy panującej ani heretyckich piratów).

d. **Represjonowane figury.** Represjonowane figury nie walczą w wojnie religijnej (dlatego nie można ich użyć dla „krwawej zasady").

K2. EFEKTY KRUCJATY, REFORMACJI I DŻIHADU

a. **Zmiana karty mapy.** Zwycięska krucjata/dżihad/reformacja[38] w imperium zmienia je odpowiednio w katolicką/islamską/reformacyjną teokrację. Dodaj, usuń lub odwróć jej kartę mapy, aby zaznaczyć tę teokrację (jeśli sytuacja na mapie się zmieniła). Wszystkie figury klasy panującej pozostają w tych samych miastach (w przypadku Konstantynopola decyduje atakujący).

b. **Zmiana ustroju.** Zwycięska wojna religijna powoduje ZMIANĘ USTROJU.

K3. AKCJA JEDNORAZOWA APOSTAZJA

Jeśli zostanie aktywowana ta akcja jednorazowa, wpływa ona na tablice wszystkich graczy, którym zostaje wytoczony proces za zadawanie się z heretykami. Każdy gracz, który posiada w swojej tablicy karty z symbolami renomy obu wskazanych religii, musi odrzucić wszystkie te karty! Nie dochodzi do bitwy.[39]

a. **Para królewska.** Jeśli w wyniku apostazji zostanie odrzucony król lub królowa, wracają razem na swój tron (ich małżeństwo zostaje zachowane).

b. **Uczniowie męczennika.** Jeśli karta aktywująca apostazję sama zostaje odrzucona w wyniku własnej akcji jednorazowej (np. Oratorium Bożej Miłości), przed śmiercią może rozstawić swoich agentów (np. biskupów).

c. **Stare panny (I2)** nie są brane pod uwagę podczas apostazji.

Pamiętaj: *Klasa panująca, figury biskupów i statki piratów nie „należą" do żadnego gracza. Każdy gracz może ich użyć do wojny religijnej, zwycięstwa religijnego itd., niezależnie od tego, kto je poruszył lub spowodował ich umieszczenie.*

38 APOSTAZJA to odstępowanie od swojej wiary aż do całkowitego wyrzeczenia się kontaktów z religią i jej poglądami, często łączone ze zmianą religii na inną. Bankierzy, którzy mieli do czynienia z klientami dwóch przeciwstawnych religii, często musieli naginać swoje zasady lub narażać na szwank trzymanie się własnych doktryn religijnych, a taki pragmatyzm mógł skutkować potępieniem i oskarżeniami o apostazję ze strony ortodoksyjnych wyznawców z obu stron. Zasady apostazji w grze mają odzwierciedlać to wykluczenie.

39 LUTERANIZM. W ramach swoich wysiłków na rzecz uczynienia Kościoła katolickiego mniej przyziemnym, reformator Marcin Luter zaatakował Arystotelesa i sprzeciwił się wtargnięciu logiki do teologii. *„Każdy, kto chce być chrześcijaninem, powinien wyłupić oczy własnemu rozumowi"* – powiedział, odrzucając niektóre sukcesy, jakie kulturze Renesansu przyniosło rozpowszechnienie się teorii rozumu Arystotelesa. – Burgess Laughlin, 1995.

Przykład krucjaty



1. ***Zagrywasz akcję jednorazową krucjata.***



2. ***Rycerz bierze udział w krucjacie.***



3. ***Zamki zabijają sie nawzajem.***

Krwawa zasada – przypomnienie: *Czy heretyckie statki piratów na granicy liczą się do krwawej zasady? Tak. Przykładowo reformacyjny statek piratów graniczący z Anglią może umożliwić rozpoczęcie tam krucjaty.* **[K1c]**

Przykład akcji jednorazowej krucjata: *Zagrywasz Jezuitów i rozpoczynasz krucjatę w Aragonii. Atakujący to złoty zamek w Aragonii, złoty rycerz w sąsiedniej Portugalii i złoty statek piratów na wschodniej granicy morskiej Aragonii. W bitwie umiera jedyny obrońca, turkusowy zamek z Algierii, a ty wybierasz zamek w Aragonii jako zabitego atakującego (mógłbyś wybrać również rycerza lub statek piratów). Zwycięska krucjata powoduje dodanie na planszę karty mapy Aragonii, stroną katolickiej teokracji ku górze. Ponieważ Aragonia znajduje się już w twojej tablicy, to zwycięstwo odwraca ją na stronę republiki i możesz umieścić koncesję.* **[K1,K2]**

Przykład apostazji



1. Zagrywasz apostazję.

2a. ***Odrzucasz protestanta.***

2b. ***W wyniku apostazji odrzucasz trzech muzułmanów.***

Przykład akcji jednorazowej apostazja: *Zagrywasz kartę Dwunastowcy i aktywujesz akcję jednorazową apostazja. W jej wyniku karty z reformacyjnym symbolem prestiżu wykluczają się z kartami z islamskim symbolem prestiżu. W twojej tablicy znajduje się 1 karta reformacyjna (Luter) i 2 karty islamskie (Groźny i Radu Piękny). Luter znajduje się w zachodniej części twojej tablicy, a pozostałe dwie karty we wschodniej, ale dla celów apostazji nie ma to znaczenia – odrzucasz wszystkie 3 karty. Chociaż to ich akcja jednorazowa aktywowała apostazję, po rozstawieniu swojego agenta Dwunastowcy również zostają odrzuceni, ponieważ mają islamski symbol prestiżu. Tematycznie zostali wykluczeni z powodu swojego pragmatyzmu.*

Twój przeciwnik posiada 3 karty reformacyjne i jedną islamską, dlatego musi odrzucić wszystkie 4. Karta islamska to karta stanu imperium Sułtan Mehmed z wasalem – zarówno wasal, jak i suzeren zostają odrzuceni i trafiają na swoje trony.

Inny przeciwnik, posiadający jedynie kartę reformacyjną, nie musi odrzucać żadnych kart. **[K3a-c]**

L. KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

L1. ZAKUP I ODRZUCENIE KARTY KOMETY

Jeśli kupisz jedną z czterech kart komet, musisz natychmiast ją odrzucić i **aktywować** (odwrócić na stronę aktywną) jedną z nieaktywnych kart dróg zwycięstwa, wybraną przez ciebie.

a. Cometa Aster. Jeśli kometa dotrze na skrajne lewe (najtańsze) pole rynku, tak jak każda inna karta zostaje odwrócona i nie można jej już zakupić. Zostaje odrzucona z gry bez żadnego efektu, jeśli została użyta do zorganizowania ***wyprawy handlowej*** **(G1b).**

L2. KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli gracz użyje ***akcji*** (**E6**), aby ogłosić zwycięstwo na podstawie jednej z aktywnych kart dróg zwycięstwa. Musi wypełnić warunki zwycięstwa dla danej drogi zwycięstwa wymienione poniżej w **L3-L6**.

a. Zwycięstwo kulturowe. Gra kończy sie również, jeśli nie można odświeżyć rynku z żadnej talii (Wschodu ani Zachodu) podczas *odświeżenia rynku* (**D2**). W takiej sytuacji wygrywa gracz z największą liczbą symboli renomy za mecenat.[40]

b. Remis. W razie remisu wygrywa gracz z większą liczbą florenów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

L3. ZWYCIĘSTWO RELIGIJNE (TORQUEMADA)



Aby wygrać, musisz posiadać więcej symboli renomy dominującej religii niż twój przeciwnik posiadający największą liczbę symboli renomy dominującej religii. Religia jest **dominująca**, jeśli spełnia oba poniższe warunki:

(1) Ma więcej figur biskupów swojego koloru w tablicach i na tronach niż obie pozostałe religie łącznie oraz

(2) Ma więcej figur (rycerzy, zamków i statków piratów) swojego koloru w grze w swoich państwach teokratycznych niż obie pozostałe religie łącznie. Licz tylko nierepresjonowane figury, których kolor odpowiada państwu teokratycznemu, w którym się znajdują. Piratów, znajdujących się na granicy 2 państw teokratycznych w ich kolorze, licz podwójnie (tak, jakby ich figura znajdowała się w każdym z tych państw).

L4. ZWYCIĘSTWO IMPERIALNE (KAROL V)



Aby wygrać, musisz posiadać co najmniej o 2 karty stanu imperium na ich stronie króla (jako suzeren lub wasal) więcej niż każdy z przeciwników. W grze 2-osobowej musisz posiadać o 3 więcej.[41]

L5. ZWYCIĘSTWO GLOBALIZACYJNE (KOLUMB)



Aby wygrać, musisz posiadać:

(1) co najmniej o 2 koncesje więcej niż każdy z przeciwników.

(2) więcej symboli ***renomy za odkrycia*** niż każdy z przeciwników.

L6. ZWYCIĘSTWO RENESANSOWE (LEONARDO)



Aby wygrać, musisz posiadać:

(1) więcej republik niż każdy z przeciwników.[42]

(2) co najmniej o 2 symbole ***renomy za prawo*** więcej niż każdy z przeciwników.[43]

---

40 RENESANSOWYMI MECENASAMI byli często bogaci mieszczanie, więc obrazy, rzeźby i architektura Renesansu w krajach takich jak Włochy, Niemcy, Holandia i Anglia pochodziły z majątku pozyskane drogą bankowości i handlu. Czasami dwory Węgier i Egiptu są błędnie opisywane jako renesansowe ze względu na hojny mecenat władców, takich jak Maciej Korwin i Kajtbaj. Ale dzieła opłacane ze środków centralnych i nakładanych podatków różnią się od dzieł finansowanych prywatnie i dobrowolnie. Sztuka Renesansu gloryfikowała nie tylko konkretnych monarchów czy mecenasów, ale kierowała się w stronę ideałów humanizmu. Był to zwiastun czegoś zupełnie nowego, który zapoczątkował nowoczesne ery globalizacji, bankowości, kapitalizmu, zniesienia niewolnictwa, wzrostu bogactwa w każdej klasie społecznej, uprzemysłowienia, nauki, masowej alfabetyzacji i Oświecenia.

41 IMPERIALIZM. Imperium Karola V w Europie i obu Amerykach było pierwszym zbiorem królestw, które nazwano „imperium, nad którym nigdy nie zachodzi słońce".

42 RENESANS FINANSÓW. Tym, co leżało u podstaw wszystkich wielkich osiągnięć artystycznych, literackich i architektonicznych, które obecnie postrzegamy jako kwintesencję Renesansu, była równie doniosła rewolucja w handlu i finansach. Od czasów wypraw krzyżowych w XII wieku politycznie podzielona i nierozwinięta gospodarczo Europa zwracała się ku kulturom Wschodu w poszukiwaniu luksusu, bogactwa i nowych sposobów prowadzenia interesów. – Dr Jeremy Brotton, 2011.

43 PRAWO coraz częściej było podstawą rozstrzygania sporów między szlachtą, co służyło także kupcom i bankierom – a to z kolei przynosiło korzyści królom, którzy nakładali na nich podatki. Miało to na celu przekształcenie europejskich jednostek feudalnych w pierwsze nowoczesne państwa, w których obiektywne i jasne standardy przeważały nad arbitralnymi dekretami.

Przykład zakupu komety

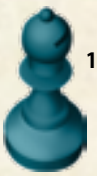


Przykład wygrania gry: *Wykorzystujesz 1 akcję, aby zakupić kometę, i aktywujesz kartę imperialnej drogi zwycięstwa. Używasz swojej drugiej akcji, aby ogłosić swoje zwycięstwo imperialne.* **[L1]**

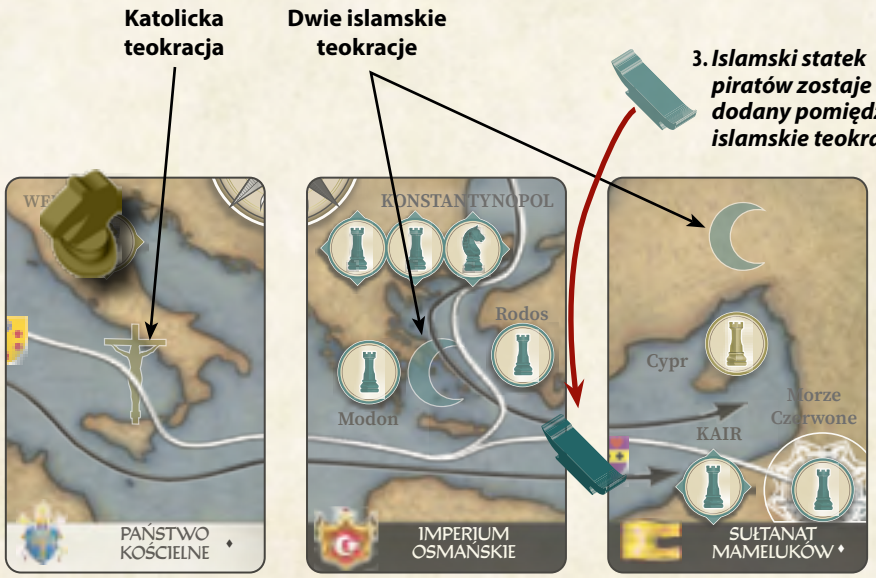
Przykład dominującej religii



2. *Zagrywasz kartę z piracim agentem.*



1. *W grze znajduje się islamski biskup.*



4. *Posiadając 1 biskupa i 2 figury w teokracjach, islam staje się dominującą religią.*

Przykład dominacji islamu: *Jedyny biskup w grze to turkusowa figura w tablicy przeciwnika. Na planszy są tylko 3 teokracje: Państwo Kościelne (katolickie), Imperium osmańskie (islamskie) i Sułtanat mameluków (islamski). W Wenecji znajduje się 1 złoty rycerz, ale w 2 pozostałych teokracjach nie ma żadnych figur. W tej sytuacji żadna religia nie jest dominująca. Zostaje zagrana Flota osmańska, która umieszcza statek piratów na granicy Sułtanatu mameluków. Ponieważ graniczy z dwoma islamskimi teokracjami, jest liczony podwójnie. Dlatego islam staje się dominującą religią.* **[L3]**

SŁOWNIK (terminy zapisane kapitalikami)



AKCJA JEDNORAZOWA – Specjalna akcja, którą można wykonać tylko raz w wyniku zagrania karty (**E2.1**) z symbolem bomby. Akcja jednorazowa musi rozstawić agentów z karty, którzy mogą zostać użyci jako atakujący w bitwie, patrz **Sekcja J** (wojny domowe) lub **Sekcja K** (wojny religijne). Jednak akcje jednorazowe ***zmiana szlaku handlowego*** (**H**), ***koronacja*** (**I**) i ***apostazja*** (**K3**) nie wywołują bitwy.



AGENCI (E2.2) – Symbole w dolnym rogu karty wstawiające do gry figury szachowe (biskup, rycerz, zamek lub pionek) lub statki piratów. Są one umieszczane na karcie lub granicy w zależności od kształtu podstawy przy symbolu figury: koła (na mieście), pomiędzy dwoma kartami (na granicy) lub rombu (na karcie).



BISKUP (F1) – Figura szachowa w kolorze jednej z 3 religii, reprezentująca religijnego inkwizytora lub misjonarza. Biskupi zawsze są umieszczani na kartach tablicy lub tronach (i poruszają się między nimi) zgodnie z **F1**.

a. Umieszczanie. Biskup określonej religii jest umieszczany jako agent na dowolnej karcie tablicy lub tronie, z którym dzieli lokalizację (**E2.2a**). Jego umieszczenie nie jest ograniczone do tej samej karty, gdzie została aktywowana akcja jednorazowa (jeśli jakaś była).

b. Uciszanie. Biskup, który wchodzi na kartę z innym biskupem (przez umieszczenie lub ruch), zabija danego biskupa i sam zostaje zabity. Może również zabić jedną znajdującą się tam represjonowaną figurę (***pacyfikacja***, patrz **F1b**). Obecność biskupa ucisza (tzn. dezaktywuje) wszystkie zdolności i akcje jednorazowe karty z wyjątkiem ***działań religijnych*** (niebieskie, patrz **Fa**).

c. W grze. Biskup nigdy nie znajduje się na mapie, nie walczy w bitwach i nie zostaje represjonowany. Jeśli karta zostaje poruszona lub usunięta, biskup zmienia pozycję razem z nią. Patrz ZMIANA USTROJU (punkt d) na temat wyjątku, który go odrzuca.

d. Ruch. Biskup określonego koloru jest poruszany przy pomocy ***działania inkwizycja*** (**F1**).

BITWA – Aby rozpatrzyć ***kampanię*** (**F9**), ***wojnę domową*** (**J1, J2**) lub ***wojnę religijną*** (**K**), każda atakująca figura zabija 1 broniącą figurę, ale sama również zostaje zabita. Atakujący gracz wybiera wszystkie ofiary. Atakujące figury są zwycięskie, jeśli mają co najmniej 1 ocalałego.

a. Opcjonalność. Aktywacja akcji jednorazowej jest zawsze opcjonalna (niezależnie od tego, czy wywoła to bitwę).

b. Porządek bitwy. (1) Ustal atakujących i obrońców. Wszystkie dozwolone figury muszą walczyć. (2) Atakujący i obrońcy eliminują się nawzajem. Bitwa jest zwycięska, jeśli ocalał jakiś atakujący. (3) Umieść ocalałych agentów na pustych miastach, represjonując za darmo, jeśli imperium jest zapełnione. (4) Przeprowadź ZMIANĘ USTROJU, która może składać się z koncesji, wyzwolenia, złotej wolności, figur i królowych i/lub wasalów/suzerenów.

c. Agenci. Są atakującymi z wyjątkiem biskupów, którzy nigdy nie biorą udziału w bitwie.

d. Klasa panująca. Imperium jest bronione przez figury w miastach. Jednak podczas wojny religijnej atakujący i obrońcy są określani poprzez ich kolor (**K1a, b**).

e. Piraci. Figury statków piratów są atakującymi podczas ***konspiracji*** (**J1a**) i ***powstania chłopskiego*** (**J2a**) oraz walczą zgodnie ze swoim kolorem podczas wojny religijnej (**K1a, b**).

f. Pionki (koncesje i chłopi pańszczyźniani). Te figury walczą (jako atakujący) jedynie podczas ***powstania chłopskiego*** (**J2a**), ale koncesje innych graczy walczą tylko wtedy, jeśli zostały represjonowane.

g. Sąsiadujący rycerze. Te figury walczą (jako atakujący) jedynie podczas kampanii (koszt to 1 floren za rycerza, zgodnie z **F9c**) i wojny religijnej (**K1a, b**). Ocalałe figury po walce wracają do domu.

h. Represjonowani rycerze i zamki. Te figury walczą (jako atakujący) tylko podczas konspiracji (**J1a**).

i. Umieszczanie. Wszyscy ocalali agenci i represjonowane figury, którzy zostali użyci jako atakujący w bitwie, muszą zostać umieszczeni w podbitym imperium (aż stanie się zapełnione). Wszystkie pozostałe represjonowane figury w broniącym się imperium mogą zostać wyzwolone (patrz ZMIANA USTROJU). Rycerze i zamki trafiają do pustych miast (ignorując symbol miasta), statki piratów na puste granice morskie, a pionki (w tym chłopi pańszczyźniani) na puste granice. Jeśli z powodu zapełnienia nie ma wystarczająco miejsca w miastach lub na granicach, nadmiarowe figury zostają umieszczone na karcie stanu imperium jako represjonowane figury lub wyeliminowane (jeśli to piraci).

CHINY (B2g) – Pula, gdzie przechowywane są floreny nieznajdujące się w obiegu. Floreny wchodzą do gry podczas wyprawy handlowej, w wyniku ***działania represje*** (**F5**) oraz ***sprzedaż*** (**E3**), a opuszczają grę w ramach płacenia za represjonowanie przez agentów, kampanie, głosowania i podatki. Wszystkie opłacane koszty (z wyjątkiem kupowania karty z rynku) trafiają do Chin, reprezentujących handel zagraniczny.

CHŁOP PAŃSZCZYŹNIANY – Dowolny pionek, niezależnie od koloru, znajdujący się na karcie stanu imperium jako represjonowana figura. Chłop pańszczyźniany musi dołączyć jako atakujący podczas ***powstania chłopskiego*** (**J2**).

DOMINACJA (L3) – Religia jest dominująca, jeśli posiada zarówno: (1) więcej figur biskupów swojego koloru w grze niż obie pozostałe religie łącznie, jak i (2) więcej figur (rycerzy, zamków i statków piratów) swojego koloru w grze w swoich teokracjach niż obie pozostałe religie łącznie. Licz tylko nierepresjonowane figury, których kolor odpowiada teokracji, w której się znajdują.

DZIAŁANIE (F1 – F9) – Większość kart tablicy posiada działania, pokazane w formie kolumny symboli. W ramach ***akcji*** (**E4**) możesz aktywować jedno działanie z każdej karty w swojej wschodniej lub zachodniej tablicy. Każda karta w twojej tablicy może zostać użyta tylko dla 1 działania na turę.

a. Lokalizacja działań jest powiązana z lokalizacją rozpatrywanej karty, z wyjątkiem: ***głosowania*** (lokalizacja to zawsze Wschód lub Zachód), ***transakcji*** (dotyczy rynku wschodniego lub zachodniego) i ***inkwizycji*** (porusz dowolnego biskupa wskazanej religii, niezależnie od jego lokalizacji).

b. Ofiary. Działania zazwyczaj pokazują figury (szachowe), przeciwko którym mogą zostać użyte. Cel może mieć dowolny kolor, z wyjątkiem działań ***korsarze*** i ***inkwizycja***, które mogą zostać użyte wyłącznie przeciwko wskazanemu kolorowi religii.

EMPORIUM (B6d) – Miasto oznaczone dziewięcioramienną gwiazdą. Może być białe (dla popularnych towarów luksusowych, takich jak przyprawy i jedwabie) lub czarne (dla rzadszych towarów luksusowych, takich jak złoto, i niewolników). Czarny szlak handlowy zaczyna się w czarnym emporium, a biały szlak handlowy w białym emporium. W czasie gry zawsze jest tylko jedno białe i jedno czarne emporium, które nie są ***zablokowane*** (**C1**). Znacznik blokady na emporium oznacza, że znajduje się ono poza grą, więc nie może werbować rekrutów ani przyjmować agentów. Nowogród, Wyspy korzenne, Timbuktu i Morze Czerwone zaczynają grę zablokowane.

FIGURY – Drewniane figury szachowe i statki piratów na mapie i tablicach. Biskup = inkwizytorzy, rycerz = ciężka jazda, zamek = arystokracja, pionki = kupcy (lub chłopi pańszczyźniani/niewolnicy, jeśli są represjonowani).[44]

FLORENY (C7) – Floreny, reprezentowane przez żółte (o wartości 1 florena) i czerwone (o wartości 5 florenów) znaczniki, krążą podczas gry pośród graczy. Floreny zostały przedstawione na kartach jako symbol złotego florena. Floreny są dodawane do gry w wyniku wypraw handlowych i sprzedaży kart, co reprezentuje odpowiednio handel zagraniczny i krajowy. Wchodzą do gry także w wyniku ***działania represje***, co reprezentuje handel niewolnikami.

a. Zamienniki. Liczba florenów w grze jest nieograniczona. Jeśli zabraknie wam monet, użyjcie zamienników.

b. Jawność. Liczba posiadanych przez ciebie florenów jest jawna.

GAMBIT ZMIANY USTROJU – Dotyczy atakowania imperium, które już kontrolujesz. To jedyny sposób na stworzenie republiki. W ten sam sposób możesz odwrócić imperium z powrotem na stronę króla, jeśli obierzesz za cel jedną z własnych republik. Gambity ataku (kiedy gracz atakuje swoje własne karty lub inwestycje, aby zyskać przewagę wynikają z „nagrody za porażkę") często pojawiają się w serii gier ***Pax***. Inne przykłady akcji gambitu to: nałożenie ***podatku*** na własną koncesję (**F4**) lub ***głosowanie*** we własnym imperium (**F6**).

GRANICA (B2c) – Przestrzeń pomiędzy dwoma imperiami. Przykładowo Anglia posiada dwie granice – jedną na wschodzie i jedną na południu. **Granica morska** to specjalna granica, przez którą przebiega aktywny lub nieaktywny szlak handlowy. Przykładowo wszystkie trzy granice Imperium osmańskiego to granice morskie.

44 SZACHY. W latach siedemdziesiątych XV wieku w Europie rozpowszechnił się nowy styl gry w szachy, w którym hetman stał się najpotężniejszą figurą na szachownicy. Motyw figur szachowych w tej grze odzwierciedla średniowieczne jednostki, które stały się przestarzałe w okresie renesansu. Królowie i królowe stali się figurantami w powstałych republikach. Pionki (chłopi pańszczyźniani) stali się kupcami w nowej klasie biznesowej, która dziś obejmuje wszystkich pracodawców, pracowników i freelancerów. Biskupi nadal są z nami, ale stracili swoją siłę polityczną z powodu rozdziału kościołów od państwa. Rycerze stracili swoją rolę jako „mafiozi" polegającą na żądaniu od miast pieniędzy za ochronę i zostali najemnikami oraz policją. Zamki arystokracji ziemiańskiej (wieże) były bezbronne wobec renesansowej artylerii. Od tego czasu ziemia stawała się coraz mniej wartościowa w porównaniu z wartością idei, a właściciele ziemscy wytwarzają mniej bogactwa niż przedsiębiorcy.

Na każdej granicy może znajdować się tylko 1 koncesja (pionek) albo 1 statek piratów (tylko na granicach morskich). Koncesja na granicy morskiej może otrzymać ***zyski*** z wyprawy handlowej (**G3**).

GRANICA MORSKA – Patrz GRANICA.

HERETYK (K1) – Dowolna figura w kolorze religii innym niż kolor agenta na karcie użytej do działania lub umieszczenia agenta. Patrz WYZNAWCA.

IMPERIUM (C1) – Karta mapy lub miejsce na mapie oznaczone jako Anglia, Francja, Święte Cesarstwo Rzymskie (ŚCR), Węgry, Bizancjum, Portugalia, Aragonia, Państwo Kościelne, Imperium osmańskie lub Sułtanat mameluków.

ISLAM – Religia uznająca Koran za najwyższą władzę. Kolor = turkusowy. Patrz RENOMA.

KARTA DROGI ZWYCIĘSTWA (B7b) – Jedna z 4 wspólnych kart, które rozpoczynają grę nieaktywne (zakryte) na 4 wyznaczonych polach na planszy. Jeśli zakupisz kartę komety, wybierasz jedną z nieaktywnych kart dróg zwycięstwa i aktywujesz ją poprzez odwrócenie (odkrycie) jej. To odwrócenie reprezentuje stare czasy zastąpione przez nowoczesność:

a. Średniowiecze[45] zostaje zastąpione przez Renesans.

b. Epoka galer[46] zostaje zastąpiona przez globalizację.

c. Wielka schizma wschodnia[47] zostaje zastąpiona przez dominację jednej religii.

d. Epoka feudalizmu[48] zostaje zastąpiona przez imperializm.

KARTA MAPY (B6) – Jest ich 20, po 2 na każde z 10 imperiów: Anglię, Francję, Święte Cesarstwo Rzymskie (ŚCR), Węgry i Bizancjum na północy oraz Portugalię, Aragonię, Państwo Kościelne, Imperium osmańskie i Sułtanat mameluków na południu. Ponieważ karty mapy są dwustronne, każde imperium ma 4 **stany religijne**: 3 teokratyczne i 1 ***średniowieczny*** (tzn. nieteokratyczny). Karty mapy są umieszczane na mapie (np. po wojnie religijnej lub w wyniku ***złotej wolności*** (**F6d**), aby wskazać stan, w jakim znalazło się imperium.

45 CIEMNE WIEKI POD KONIEC IMPERIUM RZYMSKIEGO. Wraz z osłabieniem politycznym i ekonomicznym cesarstwa, ciągnącymi się wojnami domowymi, cywilizowana Europa zaczęła pogrążać się w deurbanizacji, wyludnieniu i głębokim regresie gospodarczym. Rynki finansowe i monety prawie zniknęły, a na pierwsze miejsce wysunął się handel barterowy. Piśmienność również gwałtownie spadła. Uprawa roli w celach handlowych została zastąpiona przez rolnictwo na własne potrzeby, ponieważ ze względu na cła wewnętrzne nie opłacało się ich eksportować. Z czasem doszło też do popadnięcia w ruinę sieci dróg.

46 GALERY na Morzu Śródziemnym najlepiej sprawdzały się w żegludze przybrzeżnej, wypływanie na otwarte wody niosło ze sobą duże ryzyko. Modyfikacje okrętów przy użyciu żagli łacińskich umożliwiło żeglugę po nawietrznej, co było odpowiedniejsze dla żeglugi oceanicznej. Tak powstały karawele, zaś połączenie ich z kogami przyniosło stworzenie karaki. Okręty te miały wystarczającą pojemność aby gromadzić zapasy do długiej podróży i towary handlowe, co umożliwiło powstanie imperiów opartych na globalnym handlu i tańszy import z krajów Orientu.

47 WIELKA SCHIZMA WSCHODNIA. W wieku 21 lat Mehmed Zdobywca przedarł się przez mury Konstantynopola, siedziby Kościoła bizantyjskiego. Wykorzystując ropiejącą schizmę między greckimi i rzymskimi chrześcijanami, mianował patriarchów niechętnych unii florenckiej i prześladował każdego, kto propagował ponowne zjednoczenie chrześcijan. W ten sposób wbijał klin w solidarność świata chrześcijan.

48 EPOKA FEUDALIZMU. Zarówno europejski system feudalny, jak i osmański system *timar* przyznały walczącej arystokracji prawo do korzystania z ich lenn i poddanych w zamian za służbę wojskową (przy czym osmańscy spahisi nie mogli przekazywać tych praw potomkom). Renesans miał ich zastąpić pierwszymi armiami zawodowymi.

KARTA STANU IMPERIUM (B4) – 10 wspólnych kart z królem (złota ramka) po jednej stronie i republiką (ramka z kolumnami) po drugiej. Każda z nich odpowiada jednemu z imperiów na mapie. Każda karta stanu imperium rozpoczyna grę na swoim ***tronie*** (**C6b**), ale może zostać dodana do twojej tablicy w wyniku ZMIANY USTROJU. W takiej sytuacji, umieść ją na skrajnej pozycji odpowiednio twojej wschodniej lub zachodniej tablicy albo (podczas kampanii) jako wasala.



KATOLICYZM – Religia uznająca zwierzchnictwo papieża. Kolor = złoty. Patrz RENOMA.

KLASA PANUJĄCA – Dowolna figura rycerza lub zamku w mieście, niezależnie od jej koloru. Takie figury mogą być umieszczane jako rekrut, agent lub w wyniku zwycięskiej bitwy.

KOMETA (B7a) – Jedna z 4 kart zmuszająca cię po zakupie do aktywowania karty drogi zwycięstwa. Odzwierciedla ona zarówno naukę, jak i panujące w tym czasie przesądy. Wszystkie 4 karty są identyczne z wyjątkiem nazw, są to: Kopernik, Nostradamus, Regiomontanus i Ekskomunika komety Halleya.[49]



KONCESJA (B2c) – Pionek w kolorze jednego z graczy znajdujący się na granicy pomiędzy dwoma imperiami (maksymalnie 1 koncesja na granicy). Reprezentuje zarówno kupców, jak i pozwolenie na sprzedaż w lokalnym porcie.

a. Umieszczanie. Szary symbol pionka oznacza, że pionek w twoim kolorze zostaje ***umieszczony*** jako agent (**E2d**).

b. W grze. Koncesja bierze udział w głosowaniu, może dołączyć do powstania chłopskiego jako atakujący i pomaga w zwycięstwie globalizacyjnym. Może stać się celem podatku, represjonowania i korsarzy.

c. Wyprawa handlowa. Koncesje na granicach morskich wzdłuż aktywnego białego lub czarnego szlaku handlowego mogą otrzymać zyski w czasie wyprawy handlowej.

KRÓL – Strona karty stanu imperium ze złotą ramką, nazywana również królestwem. Każda karta stanu imperium posiada jedną stronę z królem, a drugą z republiką.[50]

KRÓLOWA – Karta z akcją jednorazową ***koronacja*** (**I**) i listą zalotników. Zagranie królowej nie umieszcza agentów, ale tworzy albo ***parę królewską*** (**I1**) z jednym z jej nieżonatych zalotników, albo ***starą pannę***. (**I2**). Jeśli królowa zostanie ścięta, nie ma to wpływu na króla. Królowa zostaje zabita, jeśli król zostanie ścięty lub nastąpi ZMIANA USTROJU. Para króla i królowej zostaje zachowana, jeśli zdobędziesz ich z tronu (**I1d**) podczas zmiany ustroju lub jeśli odłożysz ich na tron podczas ***sprzedaży*** (**E3**) lub ***apostazji*** (**K3**).

KRYPTOGRAFIA – Zdolność ZŁAMANIE SZYFRU MEDYCEUSZY pozwala ci, jeśli sprzedasz kartę, wykonać 1 dodatkowe działanie z karty znajdującej się w tablicy dowolnego przeciwnika w taki sposób, jakby dana karta znajdowała się w twojej tablicy.[51] Musi być to działanie polityczne (fioletowe), więc wolno ci wybrać działanie ścięcie, podatek, represje lub głosowanie. Karta, z której kopiowane jest działanie, zachowuje wszystkie swoje ograniczenia (np. nie może ściąć sama siebie, zostaje zabita w wyniku ścięcia karty stanu imperium, może zostać uciszona itd.). Karta zachowuje swoją lokalizację, dlatego działanie zostaje aktywowane w lokalizacji karty, z której jest kopiowane.

Przykład: *Twój przeciwnik posiada parę królewską w Portugalii, w skład której wchodzi Izabela Kastylijska, posiadająca działanie ścięcie. Sprzedajesz kartę Kryptografia, aby zmusić królową do ścięcia jej męża. Powoduje to odrzucenie karty stanu imperium Portugalii z powrotem na tron i odrzucenie Izabeli z gry.*

LOKALIZACJA – Prawy górny (dla Zachodu) lub lewy górny (dla Wschodu) róg każdej karty tablicy wskazuje imperium lub kartę mapy, gdzie umieszczani są jej agenci i gdzie aktywowane są działania. Jeśli agent to koncesja lub statek piratów, lokalizacja to granica wskazanego imperium lub karty mapy. Planszetki graczy i karty królowych nie mają lokalizacji.

a. Działania religijne. Lokalizacja karty użytej do ***działania inkwizycja*** (**F1**) nie ma znaczenia.

b. Działania religijne, polityczne i militarne na „Wschodzie". Podczas swojej fazy możesz uznać kartę (w dowolnej tablicy) z lokalizacją wymienioną jako „Wschód" za dowolną z czterech wschodnich lokalizacji (Węgry, Imperium osmańskie, Bizancjum, Sułtanat mameluków). Za każdym razem, kiedy używana jest karta „Wschód", np. do ***akcji jednorazowej*** (**E2.1**), ***umieszczenia agentów*** (**E2.2**) lub działań politycznych i militarnych (fioletowe i czerwone, patrz **Sekcja F**), aktywny gracz wybiera do tego celu jedną z czterech wschodnich lokalizacji.

Przykład: *Działanie ścięcie w Sułtanacie mameluków może zostać użyte przeciwko karcie z wydrukowaną lokalizacją „Sułtanat mameluków" lub „Wschód".*

c. „Zachód". Tak samo jak „Wschód", ale dotyczy sześciu zachodnich lokalizacji (Anglia, Portugalia, Francja, Aragonia, Święte Cesarstwo Rzymskie i Państwo Kościelne) dla agentów, działań politycznych i militarnych oraz rynku zachodniego dla transakcji.

d. Figury koncesji i statków piratów. Te figury leżą na granicy pomiędzy dwoma imperiami i uznaje się, że znajdują się w obu. Statki piratów mogą znajdować się tylko na granicach morskich.

e. Biskupi. Lokalizacja wymieniona na karcie biskupa wskazuje, na jakiej karcie tablicy lub tronie dany biskup może zostać umieszczony.

---

49 KOMETA HALLEYA w 1456 roku została uznana na całym świecie za zły omen. Bulla papieska papieża Kaliksta III z tego samego roku wezwała do publicznej modlitwy o powodzenie krucjaty przeciwko Osmanom oblegającym Belgrad. Według pośmiertnej biografii z 1475 r. środek ten podjęto, aby „gniew Boży", objawiający się jako „kometa grzywiasta i ognista", „całkowicie skierował się przeciwko Turkom, wrogom chrześcijańskiego imienia". Być może była to po prostu historia mająca wyjaśnić, dlaczego oblężenie zostało przerwane kilka tygodni po zniknięciu komety. Trzy stulecia później matematyk Pierre Laplace pracując nad swoimi modelami mechaniki ruchu planet stworzył legendę o ekskomunikowaniu jej przez Papieża. On też pytany przez Napoleona o brak odniesień do Boga w swoich pracach podobno odpowiedział: „*ta hipoteza nie jest mi potrzebna*".

50 EUROPEJSCY KRÓLOWIE. W jaki sposób Europejczycy uniknęli wyniszczającego wyzysku ze strony własnych władców? W jaki sposób zmniejszono ryzyko i zniesiono czynniki hamujące rozwój? W porównaniu ze wschodnimi sułtanami i cesarzami królowie stosunkowo małych państw europejskich nigdy nie mieli władzy tak absolutnej, jak by chcieli. Rosnąca siła rynku tłumiła ich zapędy i, aby móc regularnie zbierać podatki, sami wspierali ten rozwój. Ograniczyło to najgorszą samowolę królów, ponieważ w ich interesie było porozumiewanie się ze szlachtą. —Eric Jones, *The European Miracle*, 2008.

51 DYSK SZYFRUJĄCY ALBERTIEGO został wynaleziony przez ojca współczesnej kryptografii: Leona Battistę Albertiego. Urządzenie, opisane w traktacie ***De Cifris*** z 1467 r., jest pierwszym przykładem szyfru polialfabetycznego wykorzystującego różne alfabety i zmiennego przesunięcia. Składa się z dwóch połączonych ze sobą koncentrycznych pierścieni, gdzie obracanie środkowego pozwala odczytać tekst.

MAPA (B2a) – Część planszy pokazująca 10 pól na 10 imperiów. Te pola zawierają karty mapy, które modyfikują mapę.



MECENAS – Sponsor finansujący renesansowych artystów. Patrz ***zwycięstwo kulturowe*** (**L2a**) i RENOMA.





MIASTO (B6a) – Okrągły symbol na planszy z symbolem rekruta (rycerz lub zamek). Każde miasto może zawierać 1 rycerza lub 1 zamek, niezależnie od symbolu miasta. (Konstantynopol jest uważany za 3 miasta). Dlatego liczba miast w imperium ogranicza liczbę figur klasy panującej, które mogą się w nim znajdować. Podczas umieszczania rekruta jego kolor i rodzaj musi odpowiadać symbolowi pokazanemu na symbolu miasta. Jednak w innych sytuacjach (umieszczanie agentów, zwycięskich atakujących i wyzwolonych figur) miasto może zająć figura dowolnego koloru i rodzaju. Miasto z czterema wypustkami to stolica (**C4**).



ODKRYCIA – Doktryna oparta na morskiej eksploracji i imperializmie. Patrz RENOMA.

ODRZUCANE – Karty (i znajdujący się na nich biskupi) są odrzucane w wyniku ***sprzedaży kart*** (**E3**), ***ścięcia*** (**F3**), ***apostazji*** (**K3**), ***wypraw handlowych*** (**G1b**) lub ***zakupu komety*** (**L1**). Usuń odrzucone karty zakryte z gry, a odrzucone figury odłóż z powrotem do wspólnej puli lub do rezerwy gracza.

a. Imperia. Odłóż odrzuconą kartę stanu imperium oraz jej wasali z powrotem na ich trony. Zachowaj wszystkie represjonowane figury i biskupów. Odrzuć królową (jeśli jest), jeśli zostanie ***ścięta*** lub nastąpi ZMIANA USTROJU.



PIONEK – Ta figura szachowa (w jednym z czterech kolorów graczy) reprezentuje koncesję, kiedy znajduje się na granicy, lub chłopa pańszczyźnianego, kiedy znajduje się na karcie stanu imperium. Jako agent jest przedstawiony jako szary, ale należy umieścić pionek w odpowiednim kolorze gracza.



PIRACI (F7) – Drewniana figura statku w kolorze religii, która może zostać umieszczona tylko na granicy morskiej, patrz GRANICA.

a. Umieszczanie. Statek piratów określonej religii jest umieszczany jako agent (**E2.2c**). Musi zostać umieszczony na granicy morskiej lokalizacji jego karty. Jeśli na danej granicy morskiej znajduje się koncesja lub heretycki statek piratów, to umieszczenie zabija ich.

b. W grze. Każdy statek piratów otrzymuje 1 florena jako ***zyski*** z wyprawy handlowej (**G3**) i bierze udział w ***wojnach domowych i religijnych*** (**J1, J2, K1**). Nie może zostać represjonowany i zostaje zabity w wyniku ***działania oblężenie*** (**F8**) lub przez inny statek piratów wchodzący na jego granicę morską (w wyniku ***umieszczenia*** lub ***działania korsarze***).

c. Ruch. Porusz statek piratów w wyniku ***działania korsarze*** (**F7**) dla odpowiedniej religii.

d. Arsenał/Dalmacja. Jeśli twoje koncesje nie mogą zostać zabite przez piratów w związku ze zdolnością, statek piratów umieszczony razem z twoją koncesją koegzystuje na tej samej granicy, ale nie może brać udziału w wyprawach handlowych. Nadal jednak nie możesz umieścić nowej koncesji na granicy, na której znajduje się statek piratów.

PLANSZETKA GRACZA (B3) – Rozpoczynasz grę z 1 planszetką gracza w swojej tablicy, która reprezentuje twojego kupca-bankiera. Nie ma swojej lokalizacji i nie może się na nią poruszyć biskup.

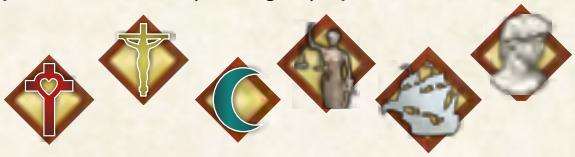


PRAWO – Porządek prawny uznający wyższość prawa naturalnego nad prawami tworzonymi przez człowieka. Patrz RENOMA.



REFORMACJA – Ruch religijny, który doprowadził do powstania Kościołów protestanckich, uznających wyższość Biblii/Tanach nad władzą papieską. Kolor = czerwony. Patrz RENOMA.

RENOMA – Istnieje 6 rodzajów renomy: reformacyjna, katolicka, islamska, za prawo, za odkrycia i za mecenat. Są one przedstawione w formie złotego rombu na wstędze na niektórych kartach tablicy i są ważne dla konkretnych dróg zwycięstwa (**L2a, L3, L5, L6**).



RĘKA – Jeśli zakupisz z rynku kartę inną niż Kometa, umieszczasz ją na swojej ręce, zakrytą przed innymi graczami. Możesz posiadać na ręce maksymalnie 2 karty. Nie możesz kupić karty, jeśli osiągnąłeś już swój limit kart na ręce.

a. Zdolność zwiększająca rozmiar ręki. Jeśli taka zdolność zostanie uciszona lub utracona, natychmiast odrzuć (zakryte) karty tak, aby zostały ci na ręce tylko dwie wybrane.

b. Zdolności na kartach znajdujących się na twojej ręce są nieaktywne.

REKRUT – Rekrut to figura klasy panującej w mieście, umieszczona tam w wyniku ***działania podatek*** (**F4**) lub ***wyprawy handlowej*** (**G4**). Rekrut nie może zostać umieszczony w zajętym mieście, a jego kolor i rodzaj musi odpowiadać symbolowi na mapie.



RELIGIA – Wszystkie żetony z wyjątkiem pionków mają jeden z trzech kolorów, wskazujący na ich religię: złoty = katolicyzm, turkusowy = islam, czerwony = reformacja (lub prawosławie).[52] Niebieskie działania z symbolem religii to działania religijne. (**F1**).

REPRESJONOWANA FIGURA – Pionek, wieża lub rycerz umieszczony na karcie stanu imperium (włączając wasali i republiki), reprezentujący chłopów pańszczyźnianych, niewolników oraz pozbawionych praw szlachciców i rzemieślników. Każda taka figura zwiększa koszt ***głosowania*** (**F6a**) w imperium o 1 florena i może zostać wyzwolona w wyniku głosowania. Każda może walczyć w konkretnych bitwach i może zostać wyzwolona. Jeśli karta stanu imperium, na której znajdują się represjonowane figury, poruszy się, represjonowane figury pozostają na niej.

---

52 TYLKO 3 RELIGIE? Chociaż prototypy gry we wczesnej fazie prac miały 4 religie, niestety wszyscy chrześcijanie sprzeciwiający się zwierzchnictwu papieża zostali włączeni do grupy „reformacja", interpretując ją jako odrzucenie scentralizowanej władzy religijnej. Można to rozszerzyć również na islam. Od 1480 do 1514 r. plemiona Turkmenów w Anatolii zbuntowały się przeciwko centralnej kontroli osmańskiej i opodatkowaniu, co doprowadziło ich do przyjęcia wojowniczej formy szyizmu, którą można interpretować jako „islamską reformację". – R. Hakan Kirkoglu, *Uprisings, Dissents, and Messianic Prophecies during the Reign of Suleyman I*, 2012.

REPRESJE – Usuwa z mapy figurę klasy panującej lub koncesji, która staje się represjonowaną figurą na karcie stanu imperium (znajdującej się na tronie lub w dowolnej tablicy).

a. Koszt. Jeśli represjonujesz figurę w wyniku ***umieszczenia agenta*** (**E2.2**) lub ZMIANY USTROJU, musisz zapłacić 1 florena do Chin.

b. Przychód. Jeśli represjonujesz figurę w wyniku ***działania represje*** (**F5**), otrzymujesz 1 florena z Chin.

c. Darmowe represje. Jeśli represjonujesz figurę w wyniku ***działania podatek*** (**F4**) lub ***zmiana szlaku handlowego*** (**H1**), nie ma to żadnego kosztu ani przychodu. Jeśli po bitwie jest więcej zwycięskich ocalałych niż miast lub granic, na których można by ich umieścić, represjonuj ich za darmo.

d. Chłopi pańszczyźniani. Lokalizacja karty użytej do represjonowania koncesji określa, do którego imperium trafi jako chłop pańszczyźniany.

REPUBLIKA – Strona karty stanu imperium z ramką z kolumnami. Powstaje poprzez odwrócenie króla w twojej własnej tablicy w wyniku gambitu zmiany ustroju (poprzez ***głosowanie*** (nie z wasala), wojnę domową lub wojnę religijną) i jest ważne dla ***zwycięstwa renesansowego*** (**L6**).

Pamiętaj: *Republika może powstać wyłącznie w wyniku udanego ataku skierowanego przeciwko sobie (głosowanie, wojna domowa, wojna religijna) na królu znajdującym się już w twojej tablicy. Republika nie może powstać w wyniku koronacji ani kampanii.*[53]

REZERWA – Floreny i nieużyte pionki gracza.

RYCERZ – Figura szachowa w kolorze jednej z 3 religii, reprezentująca ciężką jazdę. Rycerze są ważni podczas kampanii i wojen religijnych.



RYNEK (C6a) – Rynek ma 2 rzędy: wschodni i zachodni. Każdy rząd składa się z 6 kart rynku. Pierwsza karta w każdym rzędzie jest zakryta, a pozostałe są odkryte. Odkrytą kartę można nabyć w wyniku ***akcji zakupu*** (**E1**). ***Akcja organizacji wyprawy handlowej*** (**E5**) na Wschodzie lub Zachodzie odrzuca pierwszą z lewej (zakrytą) kartę rynku.

SĄSIADUJĄCY – Dwa imperia są sąsiadujące, jeśli dzielą ze sobą granicę lub jeśli znajdują się po skosie na mapie (rogi ich kart stykają się). Dwie karty tablicy są sąsiadujące, jeśli znajdują się obok siebie w tablicy. Karta wasala sąsiaduje z kartami tablicy znajdującymi się bezpośrednio po jej prawej i lewej stronie, z jej suzerenem oraz innymi wasalami danego suzerena.

STARA PANNA (I2) – Królowa, którą zagrywasz bez koronacji, umieszczając ją zamiast tego pod twoją planszetką gracza do końca gry. Symbole renomy na starych pannach liczą się do końcowego zwycięstwa.

SUZEREN – Władca wasala, patrz WASAL.

SZLAK HANDLOWY (G2) – W każdym momencie aktywne są dwa szlaki handlowe: zachodni (biała linia) i wschodni (czarna linia). Każdy szlak zaczyna się na symbolu dziewięcioramiennej gwiazdy zwanym emporium, a kończy na grocie strzałki. Chociaż na planszy znajdują się 3 białe emporia (Trapezunt, Wyspy korzenne i Morze Czerwone), dwa z nich są zakryte ***znacznikiem blokady*** (**C1**), aby zawsze był dostępny tylko jeden zachodni szlak handlowy. Analogicznie, chociaż na planszy są 3 czarne emporia (Tana, Nowogród i Timbuktu), dwa z nich są zawsze zablokowane, dzięki czemu aktywne jest tylko jedno z nich.

ŚREDNIOWIECZE (B2b) – Karta mapy bez symbolu religii na środku, wskazująca na nieteokratyczne państwo feudalne.

TABLICA (C3) – Rząd odkrytych kart znajdujących się pod twoją kontrolą. Twoja wschodnia tablica znajduje się po prawej stronie twojej planszetki gracza, a twoja zachodnia tablica po lewej.

TEOKRACJA (PAŃSTWO) – Rządy kapłanów lub mułłów w ramach religii państwowej, na co wskazuje symbol religii na środku danego pola mapy lub karty mapy (**B2b**). Teokracja może być królem lub republiką. Brak symbolu religii wskazuje, że jest to nieteokratyczne państwo ***średniowieczne***.

a. Odebranie praw. Teokracja zostaje zmieniona poprzez dodanie, zabranie lub odwrócenie karty mapy w wyniku ZMIANY USTROJU podczas zwycięskiej wojny religijnej. Imperium może przestać być państwem teokratycznym w wyniku ***złotej wolności***. (**F6d**).

b. Zwycięstwo religijne (L3). Klasa panująca w teokracji oraz statki piratów sąsiadujące z teokracją wliczają się do obliczania dominującej religii, jeśli są we właściwym kolorze. Jeśli statek piratów sąsiaduje z dwiema teokracjami w jego kolorze, liczy się podwójnie.

TRON (B2d, C6b) – Karta stanu imperium znajdująca się na odpowiadającym jej jednym z 10 kwadratowych pól na planszy. Nawet jeśli była wcześniej republiką, na tronie jest przechowywana jako król. Trony mogą przechowywać także represjonowane figury, biskupów i/lub królowe.

WASAL – Jeśli król podbije inne imperium podczas *kampanii* (**F9g**), pokonane imperium staje się **wasalem**. Karta stanu imperium będąca wasalem zostaje umieszczona sąsiadująco pod swoim suzerenem (imperium, przez które zostało podbite), aby zaznaczyć swoją podległość. Symbole renomy i działania wasala pozostają aktywne. Wasale zawsze są na swojej stronie.

a. Relacja wasal-suzeren. Władca wasala nazywany jest **suzerenem**. Wasal i jego suzeren są traktowani jako dwie osobne karty dla celów ***akcji aktywowania działań wschodnich/zachodnich*** (**E4**) oraz ruchu biskupa/uciszenia (**F1d, f**).

b. Figury. Jeśli karta stanu imperium zostaje wasalem, zachowuje wszystkie represjonowane figury. Królowe i biskupi są zachowywani, jeśli karta stanu imperium zostaje zabrana ze swojego tronu, ale zostają odrzuceni, jeśli pochodzi z tablicy przeciwnika.

c. Wasal jako cel. Wasale mogą być celem działań i akcji jednorazowych, z wyjątkiem ***głosowania*** (**F6**), którego nie możesz zainicjować przeciwko wasalowi.

---

53 RENESANSOWE REPUBLIKI nie były demokracjami, chociaż często się je ze sobą myli. Demokracja to nieograniczone rządy większości, system społeczny, w którym czyjaś praca, majątek i życie są na łasce każdego gangu, który może w dowolnym momencie zdobyć głos większości w dowolnym celu. W republice większość nie ma nic do powiedzenia w sprawie podstawowych zasad rządzenia, które zamiast tego opierają się na odkryciach na temat natury człowieka, udokumentowanych w konstytucji. Demokracje są platońskie, a republiki arystotelesowskie. – Ayn Rand, 1976.

d. Odzyskana wolność. Odłóż wasala z powrotem na jego tron (zachowując jego królową i figury, jeśli jakieś są), jeśli zostanie ***sprzedany*** (**E3**) lub jego suzeren zostanie dotknięty ZMIANĄ USTROJU. Odzyskanie wolności samo z siebie nie jest ZMIANĄ USTROJU.

e. Koronacje nie zmieniają statusu suzerena/wasali.

WOJNA DOMOWA – Bitwa spowodowana przez ***konspirację*** (**J1**) lub ***powstanie chłopskie*** (**J2**). Represjonowane figury czasami walczą w wojnach domowych.

WOJNA RELIGIJNA – Zbiorczy termin na ***krucjatę***, ***reformację*** oraz ***dżihad*** (**K1**). Są one identyczne z wyjątkiem tego, że krucjata jest katolicka, reformacja jest reformacyjna, a dżihad – islamski.

WSCHÓD – Odnosi się do 4 wschodnich imperiów w grze, a także do kart, szlaków handlowych i rzędu rynku odzwierciedlających uwarunkowania filozoficzne i kulturowe związane z tymi imperiami.

WYZNAWCA (K1) – Figura w kolorze religii odpowiadającym kolorowi agentów lub wojny religijnej z karty. Złoty = wyznawca katolicyzmu, turkusowy = wyznawca islamu, czerwony = wyznawca reformacji. Patrz HERETYK.

WYZWALANIE – Patrz ZMIANA USTROJU.

ZABIJANIE – Dla kart: to samo co odrzucenie (ale sugeruje przemoc). Dla figur: odłóż figurę z powrotem do rezerwy/puli.

ZACHÓD – Odnosi się do 6 zachodnich imperiów w grze, a także do kart, szlaków handlowych i rzędu rynku. Odzwierciedlają one zachodnią filozofię oraz uwarunkowania kulturowe.

ZAMEK – Figura w formie szachowej wieży reprezentująca arystokrację w swoim zamku, w jednym z 3 kolorów religii.

ZAPEŁNIENIE – Jeśli wszystkie miasta w imperium są zajęte przez figury klasy panującej, imperium jest **zapełnione**. Analogicznie, jeśli granica imperium jest zajęta przez koncesję lub statek piratów, dana granica jest **zapełniona**.

a. Rekruci nie mogą być dodawani do zapełnionego imperium (**F4, G4b**).

b. Konstantynopol uważa się za niezajęty, jeśli znajdują się w nim mniej niż 3 figury.

ZARZĄDZANIE FIGURAMI – Każdy gracz posiada 10 pionków, a każda religia – 5 biskupów. Jest 10 złotych, 7 turkusowych i 7 czerwonych wież. Jest 10 złotych, 7 turkusowych i 7 czerwonych rycerzy. Jest 6 złotych, 4 turkusowych i 3 czerwonych statków piratów. Wszystkie one nazywane są **figurami**. Jeśli podczas zagrania karty lub werbowania rekruta miałbyś umieścić figurę, ale nie ma już żadnej dostępnej, odrzuć potrzebne figury spośród dowolnych represjonowanych figur lub (jeśli to niemożliwe) z dowolnej pozycji.

ZDOLNOŚĆ (B5f) – Specjalna zasada opisana na zwoju w dolnym rogu karty, aktywna tak długo, jak karta znajduje się w twojej tablicy i nie jest uciszona. Efekty zdolności kumulują się (np. zyski dla koncesji podczas wypraw handlowych).

a. Czerwony tekst. Te zdolności odnoszą się do wszystkich graczy, a ich efekty nie kumulują się.

b. Darmowe działania. Zdolność, która pozwala ci wykonać działanie za darmo, nadal ogranicza cię do wykonania jednego „aktywowania działań" na Wschodzie albo na Zachodzie. Zdolność, która aktywuje w ramach jednej akcji zarówno działania na Wschodzie, jak i na Zachodzie, aktywuje je osobno i jednocześnie.

ZMIANA USTROJU – Dochodzi do niej w imperium podczas ***koronacji*** (**I1d**) lub jeśli przeprowadzisz zwycięskie ***głosowanie*** (**F6**), ***kampanię*** (**F9g**), wojnę domową lub wojnę religijną przeciwko danemu imperium. Jeśli nie znajduje się jeszcze w twojej tablicy, porusz kartę stanu imperium do twojej tablicy, stroną z królem do góry, na skrajną pozycję odpowiednio we wschodniej lub zachodniej części.

a. Koncesja. Jeśli spowodujesz zmianę ustroju, zawsze masz możliwość dodać jeden pionek jako KONCESJĘ. Umieść tę koncesję na jednej z granic imperium (na której nie znajduje się statek piratów). Jeśli wybrana granica jest już zajęta przez innego pionka, musisz zapłacić 1 florena, aby go represjonować.

b. Wyzwalanie. Jeśli spowodujesz zmianę ustroju w imperium, w którym znajdują się represjonowane figury, nawet jeśli nie brały udziału w bitwie, możesz poruszyć dowolne lub wszystkie represjonowane figury z karty stanu imperium na jego lokalizację na mapie (zamki lub rycerzy na puste miasta, koncesje na puste granice).

c. Złota wolność. Jeśli twoje ***głosowanie*** w państwie teokratycznym zakończy się sukcesem, możesz opcjonalnie dodać, zabrać lub odwrócić jego kartę mapy, aby stworzyć państwo ***średniowieczne*** (nieteokratyczne) (**B2b**).

d. Figury i królowe. Jeśli karta stanu imperium zostaje zabrana ze swojego TRONU, porusza się razem z biskupami (jeśli są) i królową (jeśli jest). Jeśli karta stanu imperium zostaje zdobyta z tablicy przeciwnika lub zostaje odwrócona w twojej własnej tablicy (patrz GAMBIT), biskup i królowa zostaje odrzucona, a wasale wracają na swoje trony. W każdej sytuacji represjonowane figury, które ocalały z bitwy, zostają zachowane na karcie stanu imperium lub opcjonalnie wyzwolone.

e. Wasale. Jeśli zmiana ustroju została spowodowana przez zwycięską ***kampanię*** (**F9g**), imperium, które wygrało, staje się suzerenem, a przegrany zostaje jego WASALEM. Szczegóły na temat figur i królowej na wasalu w poprzednim punkcie.

f. Suzeren, którego dotyka zmiana ustroju, traci swoich wasali.

ZWYCIĘSKI – Jeśli po bitwie atakujący mają co najmniej 1 ocalałego. Patrz arkusz pomocy.

SPIS TREŚCI

A. KSIĘGA 1 – Wstęp	2
B. ELEMENTY	3
C. PRZYGOTOWANIE	8
D. PRZEBIEG GRY	12
E. AKCJE PODSTAWOWE	14
F. DZIAŁANIA TABLICY	18
G. WYPRAWA HANDLOWA	24
H. ZMIANA SZLAKU	28
I. KORONACJE	30
J. WOJNY DOMOWE (konspiracja i powstanie chłopskie)	32
K. WOJNY RELIGIJNE I APOSTAZJA	34
L. KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO	36
SŁOWNIK	38

PAX RENAISSANCE: DRUGA EDYCJA

Autorzy gry: Phil i Matt Eklund, Sierra Madre Games © 2020
Rozwój gry: Stefano Tiné, Alex Serban, Pål Keller Carlquist
Okładka: Josefin Strand
Ilustracje: Josefin Strand, Madeleine Fjäll, My Olausson, Karim Chakroun
Koordynacja produkcji: Besime Uyanik, Pål Keller Carlquist
Zasady: Kyrill Melai, Nikolaj Brucker, Ken Sinn, Josh Rea, Roel van der Hoorn, Van Willis
Plansza: Emily Lau
Testerzy: Chris Peters, Andy Denison, Raimund Ruppel, Jenny Bradbury, Mikko Heikela, Jon Manker, Ingeborg Asplund, Phirax, Alex Serban, Kevin Thatcher, Stefano Tiné, Mauro Cella, Fabio Santamaria, Diego D'Arrigo
Moduł Tabletop Simulator: Alex Serban, Dom Rougier, Sam Williams
Moduł Vassal: Stefano Tiné
Specjalne podziękowania dla Liz'bet Campbell, która przybliżyła mi świat Renesansu!

WERSJA POLSKA:
Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars
Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk
Konsultacja merytoryczna: Emil Bojara, Dominik Kadzik, Marek Piwoński, Marek Zajdler
Wydawca: Galakta

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl