



BOOK 1

# RULES

*Pax  
Renaissance*

От 6 Июля 2021 v1.3

# А. АННАТАЦИЯ

## А1. ВСТУПЛЕНИЕ

**Б**

удучи банкиром эпохи Возрождения, вы будете финансировать королей или республики, спонсировать путешествия и открытиями, присоединяться к тайным заговорам или развязать джихад и инквизицию. Ваш выбор определит, перейдет ли Европа в светлую современную эпоху или останется в тёмном феодализме. Четыре пути к победе определяют будущий курс западного общества: к империализму, торговой глобализации, религиозному тоталитаризму или просвещению через науку и искусство?

- a. **Термины.** Термины, написанные с заглавной буквы (например, Достижения) или заглавными буквами (например, см. ДОСТИЖЕНИЯ), определены в глоссарии. ЖИРНЫМ написаны объясняемый термин. *Курсивом* указано, что термин определен в другом месте, обычно в указанном разделе.
- b. **Шкала Времени.** Каждый ход, это около двух лет в период с 1460 по 1530 год.
- c. **Компоновка Правил.** Правила разделены на две части: последовательный процесс и Глоссарий (термины в алфавитном порядке). Последовательные правила описывают процессы, упорядоченные в порядке, в котором они встречаются в типичной игре: подготовка (С), **последовательность действий (D)**, **действия (E)**, **операции (F)**, **ярмарки (G)**, **разовые действия (H - K)** и **победа (M)**. Несмотря на то, что эти процессы полезны для обучения игры, они не будут исчерпывающими без игровых терминов. Термины и другие детали перечислены в алфавитном порядке в **глоссарии**, где они позволяют легко найти ссылки во время игры и не загромождают правила ненужными подробностями.
- d. **Золотое Правило.** Если текст на карте противоречит этим правилам, карта имеет приоритет. Если текст в памятке противоречит этим правилам, правила имеют приоритет.

## А2. ОБЗОР ХОДА ИГРЫ.

Игра идет по часовой стрелки. В свой ход игрок выполняет 2 **действия (E1 - E6)**, а затем выполняет **обновление рынка (D2)**.

- a. **Действия.** Вы можете приобрести открытую карту на рынке, чтобы добавить ее в свою руку, разыграть карту из своей руки в ряд открытых карт перед вами (ваша **ИГРОВАЯ ЗОНА**), продать карту, активировать операцию (**ОПЕРАЦИЯ**) ваших карт на восточной, либо на западной стороне вашей игровой зоны, сбросить в закрытую карту на рынок, тем самым стимулировав экономику с помощью **ярмарки**, или объявить **победу**. Вы должны выполнить хотя бы одно из двух действий.
- b. **Розыгрыш Карты.** После розыгрыша карты вы можете разместить изображенных Агентов в соответствии с указанной Локацией. Если вы размещаете Агента в Городе или на Границе, он должен заменить любую Фигуру, уже присутствующий там (**E2.2**).
- c. **Разовое Действие.** После розыгрыша карты со значком бомбы Вы можете выполнить указанное Разовое Действия, которое выставит Агента и которое может изменить торговый путь или ослабить и захватить Империю. Подробную информацию см. **коронация (I)**, **заговор (J1)**, **крестьянское восстание (J2)**, **Религиозная Война (K1)**, **отступничество (K3)** или **смена торгового центра (H1)**.
- d. **Ярмарка.** Запуск ярмарки осуществляется Сбросом в закрытую карты на Восточном или Западном рынке. Это запускает **воаж (G2)**, которая **распределяет прибыль (G3)** и вызывает **Сборы (G4)**, когда она следует по Восточному или Западному торговому пути. Если прибыли не много, путь будет коротким (**G5**).

### **А3. ЦЕЛЬ ИГРЫ.**

Ближе к концу каждой из двух колод будут размещены две функционально идентичные карты **Комет**. Если вы покупаете ее на Рынке, вы сразу же выбираете один из четырех **Тайлов Победы** (Религиозную, Империалистическую, Глобализационную или Возрождения), чтобы сделать его активным.

- а. **Активация.** После того, как Тайл Победы активен, любой игрок может потратить действие в свой ход, чтобы объявить победу, условия достижения ее написаны на Тайле Победы. См. **Раздел L.**

### **А4. ОТЛИЧИЕ ОТ 1-ого ИЗДАНИЯ**

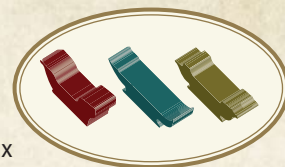
1. **Новые Компоненты** включают в себя деревянные корабли Корсаров, Пешки для Концессий и Крепостных, Карты Игроков и тайлы Победы и Империй. Новые геральдические щиты могут быть помещены в пустые Престолы, чтобы указать, кто контролирует эту Империю.
2. **Дополнительные Карты Империй.** Позволяет разложить игру компактнее.
3. **Руководство Игрока (Книга 2).** Содержит в себе описание подготовки, статистики, быстрого старта, стратегии и ответы на часто задаваемые вопросы.
4. **Расширенные Правила** включают в себя Dalmatians, Cryptography, Condottieri, отступничество и подготовку.
5. **Новый Торговый Центр и Торговый Путь.** Это добавляет белый торговый путь Red Sea.
6. **Престолы.** Они позволяют хранить репрессированные фигуры, даже если Короля нет ни в одной игровой зоне .
7. **Четыре Типа Государства** было добавлено к каждой Империи, что сделало возможным создание Средневековую Папскую Область, Католическую Англию, Православную Грецию и другие возможности, недоступные в 1-м издании.



## В. КОМПОНЕНТЫ

### В1. КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- **Книга правил** (Вы ее сейчас читаете).
- **Руководство игрока.**
- **188 Карт.** 168 для Игровой зоны, 20 карт Империй.
- **14 Тайлов;** 10 Тайлов Империй, 4 Тайла Победы.
- **1 Игровое Поле**
- **4 Карты Игрока**
- **13 Кораблей Корсаров.** (6 золотых, 4 зеленых и 3 красных)
- **40 Пешек.** По 10 штук 4х цветов ( желтый, фиолетовый, зеленый и голубой).
- **15 Епископов** - фигура Слона (5 золотых, 5 зеленых и 5 красных), символизирующих инквизиторов.
- **24 Ладьи** - фигура Ладьи (10 золотых, 7 зеленых и 7 красных), символизирующих дворян.
- **24 Рыцаря** - фигура Коня. (10 золотых, 7 зеленых и 7 красных), символизирующих тяжелую кавалерию.
- **37 дисков символизирующих Флорины.** 33 желтых диска стоимостью в 1 флорин и 4 красных диска стоимостью в 5 флоринов.
- **Диски Разорения.** По 2 белого и черного цветов, обозначающих не активный Торговый Центр.



### В2. ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ.

- Империи (10 шт).** Это ячейки на Игровом Поле хранят **карты Империй (В6)**, если сформирована Теократия.
- Средневековье против Теократии.** Папская область и Мамлюки начинают с **Теократией**, на что указывают католическое распятие и мусульманский полумесяц. Остальные Империи без религиозных значков начинают **Средневековьем**.
- Границы (13 шт)** - это разрывы в 10 мм между каждой Империей. Они используются для размещения Концессий (включая начальную Концессию игрока, обозначенную его геральдическим гербом) или Корсаров.
- Престолы (10 шт).** Тайл Империи начинают в этих слотах, что означает, что они не находятся в игровых зонах какого-либо игрока.
- Слоты для карт и рынка.** Два ряда, Восточный и Западный.
- Победные Слоты (4 шт).** Здесь хранятся четыре Тайла Победы.
- Китай.** Здесь хранятся не контролируемые игроками флорины. См. КИТАЙ.
- Центры торговли (6 шт).** Две всегда активны и Четыре нет. См. ЦЕНТР ТОРГОВЛИ.



### В3. КАРТЫ ИГРОКОВ

Вы начинаете с одной из четырех карт игрока (**С2**) в вашей Игровой Зоне.

### В4. ИМПЕРСКИЕ ТАЙЛЫ.

Десять двусторонних Тайлов Империй, начинают на **Престолах (В2d)** рядом с их Локациями. Находясь здесь они не попадают ни под чье влияние. Всякий раз, когда Вы приобретаете Тайл Империи, будь то с помощью **разового действия (Е2)**, **голосование (F6)** или **кампания (F9)**, поместите ее в свою игровую зону (Восток или Запад) стороной Короля (золотая рамка) вверх. Если он станет **Республикой**, переверните его на другую сторону (рамка колонны). Находясь в Игровой Зоне, он рассматривается как игровая карта.

- Операции и Значки Достижений.** Если они есть, то они описаны в **Разделе F** и **В5c,d**.

## Компоненты



Игровое Поле



Карты Игроков (4)



Правила

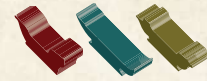
Player's Guide



Тайлы Империй (10)



Тайлы Победы (4)



Корабли (13)



Флорины (37)



Диски Разорения (4)



Рыцари (24)



Карты (168)



Карты Империй (20)



Пешки (40)



Ладьи (24)



Епископы (15)

## Карта Игрока



## Тайл Империи



**Легко пропустить:** текст («запад» или «восток») указывают, к какой торговой колоде она относится и с какой стороны от банкира выкладывается. Это не накладывает на карту особых правил локации. Некоторые карты (например, <Brotherhood of St. Mark>) - это западные люди, действовавшие на Востоке (и наоборот). Такие «перекрестные» карты полезны, что позволяет Епископам перемещаться между Западом и Востоком [B5].

## **В5. КАРТЫ.**

**Карты** Востока и Запада представляют личности, населявшие Европу с 1460 по 1530 годы. Перечисление особенностей карт:

- a. **Колонна операций.** Знамя, содержащее значки, Операции и Способности, доступные, пока карта находится в вашей Игровой Зоне. Черное знамя указывает на Восточную философию, а белое на Западную.
- b. **Локация.** Агенты размещаются в указанные Локации, либо в одном из его Городов (Рыцари или Ладьи), на одной из его границ (Пешки или Корсары), либо на карту с указанной Локацией (Епископы). См. **E2.2** для размещения. См. ЛОКАЦИЯ.
- c. **Достижения.** На некоторых картах есть значок Достижения с золотым ромбовидным фоном, имеющий значение для победы.
- d. **Операции (F)**, которые могут быть выполнены, если они активированы действием **E4**.
- e. **Розовое действие. Значок бомбы** указывает, что розыгрыш этой карты про розовое действие которое вызывает смену торгового центра, коронацию, Гражданскую Войну или Религиозную Войну как указано. Цвет бомб для смены торгового центра черные или белые, а религиозные войны - религиозные цвета (показан джихад).
- f. **Способности.** У некоторых карт есть Способность, указанная в рамке свитка. Способность активна, если находятся в Игровой Зоне, и в отличие от Операций, активна, даже если Восточные или Западные Операции не запущены.
- g. **Агенты.** Изображение количество Фигур Агентов и их религиозный цвет (золотой = Католический, зеленый = Исламский, красный = Реформистский). Игрок решает, выставлять ли Агента, когда **выкладывается** карта в игровую зону (**E2**). Если на значке Агента изображена серая Пешка, это означает, что игрок размещает пешку своего цвета.



## **В6. КАРТЫ ИМПЕРИЙ.**

Есть 20 Карт Территорий, по две на Империю, которые используются для изменения карты Европы и Средиземноморья. Каждая из них двусторонняя, каждая сторона показывает возможную ТЕОКРАТИЮ Империи. Они начинают игру стекком и помещаются в Империю, если сформирована Теократия (**K2a**).

- a. **Город** - это значок Рыцаря или Ладьи, обведенный кружком на игровом поле. Каждый имеет цвет, указывающий на его Религию. Название написанное большими буквами обозначает **столицу**.
- b. **Торговые Пути.** Белые и черные линии - это Торговые Пути, идущие от Центра Торговли (девятиконечная звезда) до его конца (**наконечник стрелы**).
- c. **Концессии.** Это Пешки, размещенные на Границах, промежутке между двумя Империями. Каждый игрок начинает с Концессией, размещенной на Границе, отмеченной гербом их банка (в Лиссабоне, Флоренции, Аугсбурге и Александрии).
- d. **Торговый Центр.** Город, окруженный девятиконечной звездой, называется **ТОРГОВЫМ ЦЕНТРОМ**. Это Trebizond, Spice Islands и Red Sea (белый), и Tana, Novgorod и Timbuktu (черный).



## Карты

**Колонка Операций** (черный банер= Восток)

**Локация**

**Достижение Ислам**

**Операция Политическая**

**Операция Военная**

**Операция Религиозная**

**Иконка бомбы (зеленый)**

**Разовое Действие (Религиозная Война)**

**Агент (зеленый Епископ)**

**Карта Востока (рубашка)**

## Карты Империй

**Город**

**Сбор Золотая Ладья**

**Морская Граница**

**Наконечник стрелы** (Конец черного торгового пути)

**Герб Банка** (Стартовая Концессия Соeur Bank)

**Столица Мамлюков** (Начинает с зеленой ладьей)

**Граница** (Невозможно разместить Корсара)

**Теократический знак** (Ислам)

**Кольцо** (сигнализирует о не активном Торговом Центре на старте)

**Белый торговый центр**

**Локация** (Мамлюки) (♦ обозначает стартовую карту Империи)

**Исламская карта Мамлюков**

## Торговый Путь

**Наконечник стрелы (конец)**

**Диск разорения**

**Торговый Центр (начало)**

**Важно:** из 3-х белых Торговых Центров только один всегда открыт, а два другие закрыты белым диском разорения. То же самое и с 3-мя черными Торговыми Центрами. Любой Торговый Центр, закрытый диском, не используется, не генерирует сборов и не может иметь Агентов. Любые Фигуры в Торговом Центре, который закрывается диском (из-за смены торгового центра), немедленно подвергаются Репрессиям. [B6d]

## ***V7. КАРТЫ КОМЕТ И ТАЙЛЫ ПОБЕДЫ.***

- a. **Кометы.** Эти 4 карты смешиваются с последними 12 картами обеих колод во время подготовки (C5).
- b. **Тайлы Победы.** Эти 4 Тайла начинают игру неактивными (лицевой стороной вниз) в четырех слотах на игровом поле. Один переворачивается на активную сторону каждый раз, когда кто-то покупает Комету. После этого, если игрок проводит **победное действие (E6)** и выполняет условия, перечисленные на активном Тайле Победы, игра заканчивается, игрок становится победителем.

## ***C. ПОДГОТОВКА***

### ***C1. ЗАСЕЛЕНИЕ КАРТЫ НА 1460.***

**К**арты и Престолы указывают на десять ИМПЕРИЙ: Англию, Францию, Священную Римскую империю (СРИ), Венгрию и Византию на севере и Португалию, Арагон, Папскую Область, Османскую империю и Мамлюков на юге.

- a. **Неактивные Торговые Центры.** Поместите черный диск над Timbuktu и Novgorod, а белые диски на Spice Islands и Red Sea. Не активный **Торговый Центр (B6c)** не может содержать Фигуры до тех пор, пока диск, закрывающий его, не будет перемещен в другой Торговый Центр посредством **Разового Действия смены торгового центра (H1)**.
- b. **Без Игрового Поля.** Если (из-за недостатка места) вы не используете Игровое Поле, для начальной карты разложите 10 стартовых (те, которые обозначены маленьким значком «♦» после названия Империи) в матрицу 2 x 5. Разместите другие компоненты рядом с этой картой.
- c. **Вариант карты 1550.** Этот вариант возникает после того, как Реформация начала захватывать Европу. Используйте обычную подготовку, за исключением того, что поместите карту Реформистской Англии в Англию и карту Реформистской Священной Римской Империи в СРИ.

### ***C2. ИГРОКИ И СТАРТОВЫЕ КОНЦЕССИИ.***

Каждый игрок случайным образом получает карту Игрока, на которой указан **цвет и эмблема** игрока (геральдический щит). Играть могут до четырех игроков. Каждый игрок помещает Пешку своего цвета в указанную Границу (обозначенную на карте гербом банка):

- a. **Стартовая Концессия Fugger Bank.** Поместите синюю Пешку в Аугсбург (граница между Францией и Священной Римской Империей).
- b. **Стартовая Концессия Medici Bank.** Поместите желтую Пешку во Флоренцию (граница между Арагоном и Папой).
- c. **Стартовая Концессия Sœur Bank.** Поместите фиолетовую Пешку в Александрию (Османская / Мамлюкская граница).
- d. **Стартовая Концессия Marchionni Bank.** Поместите зеленую Пешку в Лиссабон (граница между Англией и Португалией).

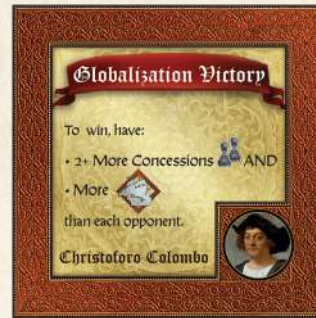




## Карта Кометы

## Тайл Победы

Активированная  
Победа



Победа Глобализации  
(активная сторона)

## Раскладка



### **C3. ИГРОВАЯ ЗОНА ИГРОКА.**

Начиная, игрок кладет перед собой Карту Игрока и это считается его **Игровой Зоной**. Разыгрывая карты игрок кладет Восточные справа от Карты Игрока, а Западные слева.

- a. **Пешки.** Каждый игрок кладет 9 оставшихся Пешек своего цвета в свои **Резерв** рядом со своей Игровой Зоны.

### **C4. СТАРТОВЫЙ ПРАВЯЩИЙ КЛАСС.**

Поместите по одной Фигуре такой же формы и цвета, что указанных в **столице** каждой Империи. Столица имеет название заглавными буквами (например, ПАРИЖ). Другие Города начинают пустыми.

- a. **Константинополь** начинает с тремя Фигурами (два зеленых Рыцаря и зеленая Ладья).

### **C5. ПОДГОТОВКА ВОСТОЧНОЙ И ЗАПАДНОЙ КОЛОД.**

Разделите карты на две колоды, на восточную и западную по цветам их рубашек.

- a. **Восточная Колода.** Возьмите 12 случайных карт Востока в закрытую и замешайте в них две карты Комет Востока. Поверх этой колоды из 14 карт положите 4 дополнительных случайных карты Востока за каждого игрока в игре (например, для игры втроем добавьте 12 карт, итого 26).
- b. **Западная Колода.** Сделайте то же самое с колодой, содержащей карты Запада и двумя картами Комет Запада, расположенной чуть ниже колоды Востока.
- c. **Астрологический Вариант (по желанию).** Во время Подготовки и Обновления Рынка переверните верхнюю карту Каждой Колоды лицевой стороной вверх, чтобы она была видимой, но недоступной для приобретения. Этот вариант позволяет игрокам «заглядывать в будущее».

### **C6. РЫНОК, ПРЕСТОЛЫ И ТАЙЛЫ ПОБЕДЫ.**

- a. **Рынок.** Возьмите 6 карт из Восточной колоды, чтобы сформировать ряд из шести открытых карт, указанных на игровом поле, и затем переверните лицом вниз самую левую (самую дальнюю от колоды). Сделайте то же самое для колоды Запада. Эти две закрытые карты представляют собой Восточную и Западную ярмарки (Раздел G).
- b. **Заполните Престолы.** Десять Тайлов Империй помещаются стороной Короля вверх в слоты рядом с соответствующими Империями
- c. **Тайлы Победы.** Четыре Тайла Победы занимают свои места на игровом поле, не активной стороной вверх.

### **C7. НАЧАЛЬНЫЕ ФЛОРИНЫ.**

Случайным образом определите первого игрока. Если Fugger Bank (синий) участвует в игре, этот игрок всегда является первым игроком. Первый игрок получает 3 Флорина, второй игрок (по часовой стрелке) 4 Флорина, третий игрок (если есть) 5 Флоринов и четвертый игрок (если есть) 6 Флоринов.

- a. **Китай.** Поместите оставшиеся Флорины на игровое поле в регионе под названием **Китай**.
- b. **Первый Игрок** может начать ходить.





### D1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ.

**В**

свой ход вы должны выполнить 1 или 2 действия (Е), выбранных из списка ниже. Порядок не важен. Вы не можете выбрать действие, если оно каким-либо образом не изменит состояние игры (например, если вы решите запустить Операцию, должна быть хотя бы одна допустимая цель). Первые три могут быть выполнены дважды за один ход игрока, а остальные - только один раз: один раз: один раз:

*(Максимум два раза за ход)*

1. **Приобретение Карты (Е1).** Заплатив Флорины на Рынок, возьмите открытую карту в Руку.
2. **Розыгрыш Карты с Руки (Е2).** Карта из Руки помещается в вашу Игровую Зону, и, при необходимости, помещаются Фигуры Агентов (Слоны, Рыцари, Ладьи, Пешки или Корсаров) на карту или игровое поле.
  - **Значок Бомбы.** Если на карте есть значок «Разовое Действие (бомба)», и вы решили активировать его, размещение агента является обязательным; см. Раздел Н, I, J, К. В случае Победы, это перемещает Тайл Империи в вашу Игровую Зону, выставляет вашу Концессию и, при необходимости, освобождает репрессированных. См. СМЕНА РЕЖИМА.
3. **Продажа Карты (Е3).** Сбросьте одну карту с Руки или Игровой Зоны и получите 2 Флорина из Китая.

*(Максимум один раз за ход)*

4. **Активация Восточных Операции (Е4).** Каждая карта в Восточной части вашей Игровой Зоны может выполнить только одну из изображенных на нем Операций в каждый ход. Это действие может быть выполнено только один раз за ход игрока.
5. **Активация Западных Операции (Е4).** То же, что и выше, но для Западной части вашей Игровой Зоны.
6. **Запуск Восточной Ярмарки (Е5).** Сбрасывая в закрытую карту на Восточном Рынке, вы запускаете вояж по черному Торговому Пути. Попутно владельцы Концессий получают плату, а Империи проводят Сборы. Это действие может быть выполнено только один раз за ход игрока. См. Раздел Г.
7. **Запуск Западной Ярмарки (Е5).** То же, что и для Восточной, за исключением того, что вояж следует по белому Торговому Пути.
8. **Победное действие (Е6).** Это действие приводящее к победе в игре, если вы соответствуете требованиям Раздел L.

### D2. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ РЫНКА.

Если по завершению ваших действий на Рынке есть пустые места, начиная с крайней левой карты, переместите каждую карту на Рынке (вместе с Флоринами на ней) на крайнюю левую пустую позицию в ее рыночном ряду. Затем выложите новые карты, чтобы заполнить оставшиеся пустые позиции на рынке, чтобы снова было по 6 карт в каждом ряду. Для этого возьмите карты из соответствующей колоды Востока или Запада и заполните ряды из крайнего левого пустого слота. Если одна из карт в крайнем левом столбце открыта, переверните ее лицевой стороной вниз (ярмарка).

- a. **Сброшенные Карты** более не доступны для покупки (их исторические личности почтили в неизвестности без финансовой поддержки).
- b. **Истощение Колоды.** Если одна колода (Восточная или Западная) заканчивается, начните брать из другой. Это переведет карты Запада на рынок Востока или наоборот. См. **Победа Покровителя (L2a)**, если закончились обе колоды.
- c. **По-кругу.** Ход переходит следующему игроку и его фазе действий.

**Легко пропустить:** если у вас закончатся Фигуры, Вы можете взять их из любого места в игре. [D1]

**Важно:** Определенные Способности карт позволяют вам выполнять Восточные или Западные операции, не затрачивая ни одного из ваших двух действий. Тем не менее, Восточные и Западные операции по-прежнему могут выполняться только один раз за ход за D1. [D1.4, D1.5]



1. Знак Запада



2. Знак Востока

### Обновление Рынка



**Пример обновления рынка:** в конце вашего хода на восточном рынке нет пробелов, а на западном рынке показаны 2 пробела. Карты и Флорин сдвигаются влево, как показано, чтобы заполнить пробелы, и из колоды берутся 2 новые карты. [D2]

**Легко пропустить:** если в западной колоде заканчиваются карты, выкладываете карты в западный ряд из восточной колоды и наоборот. Игра заканчивается L2a, когда карты заканчиваются. [D2b]

## Е. ДЕЙСТВИЯ.

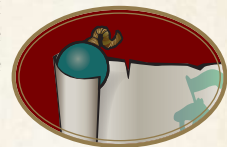
### Е1. ПРИОБРЕТЕНИЕ КАРТЫ НА РЫНКЕ.


Купите открытую карту на Рынке и добавьте себе в руку.

- a. **Размер Руки.** На Руках возможно иметь только две карты. Если вы хотите купить третью карту, вы должны сначала **сыграть** (Е2) или **продать** (Е3) одну из карт в вашей Руке.
- b. **Цена.** Стоимость карты зависит от ее текущего столбца на Рынке. Первая открытая карта стоит 1 Флорин, следующие 2 Флорина, затем 3 Флорина и т. д. Оплатите эту стоимость, поместив по 1 Флорину на каждую карту в том же ряду слева от карты, которую вы покупаете. Чтобы купить закрытую (крайнюю левую) карту, для запуска ярмарки, смотрите действие Е5.
- c. **Разрыв на Рынке.** Если место на рынке пусто, оплата кладется на карту в этом месте, но в другом ряду рынка. (Такая ситуация может возникнуть, если вы покупаете две карты на одном ходу или если вы первым своим действием запускаете ярмарку.)
- d. **Спекуляция Прибылью.** Возьмите все Флорины с карты, которую вы покупаете (вы не можете использовать их для покупки этой карты).
- e. **Законы о Ростовщичестве.** Если по какой-либо причине вы поместили Флорин на карту на рынке, вы не сможете купить эту карту в этом ходу (но вы можете начать **ярмарку** см. Е5).
- f. **Комета.** Если вы покупаете Комету, она сразу же разыгрывается см. L1, без ограничений по размеру Руки.

### Е2. РОЗЫГРЫШ КАРТ С РУКИ И РАЗМЕЩЕНИЕ АГЕНТОВ.

Поместите карту Востока из вашей Руки на край правой части вашей Игровой Зоны (рядом с существующими картами) или карту Запада на левый край. Если на разыгранной карте есть **значок бомбы**, вы должны сначала решить и объявить, указанное Разовое Действие происходит (1) или не происходит (2).



1. **Если Происходит Разовое Действие:** вы должны выставить Агента карты.
  - a. **Битва.** Если Разовое Действие это Гражданская или Религиозная Война, Агент - Ладья, Конь, Пешка или Корсар, которые могут действовать как нападающие в Битве см. Раздел J (заговоры и крестьянские восстания) или Раздел К (крестовые походы, реформация или джихад). Если они выживают, они **Побеждают** и вызывают СМЕНУ РЕЖИМА. Агенты Епископы не участвуют в Битве, но должны быть размещены после Битвы согласно Е2.2а ниже.
  - b. **Нет Битвы.** Если Разовое Действие это **смена торгового центра** или **коронация**, Битва не происходит, и Агент(ы) размещаются в соответствии с указаниями, если для этого есть место См. Е2.2 ниже для деталей размещения.
2. **Если Разовое Действие не Происходит:** Размещение Фигур агентов не является обязательным. Вы можете разместить все, некоторые или ни одного из них. Если размещение происходит, поместите число и цвет, указанные на Игровом Поле или Игровой Зоне игрока, в соответствии со следующими пунктами:
  - a. **Размещение Агента Епископов.** Поместите его прямо на разыгранную карту в Игровой Зоне. Как вариант, вы можете поместить его на любую карту Игровой Зоны (даже в Игровую Зону оппонента), или Престол, Локация которой совпадает с разыгранной картой. (См. ЛОКАЦИЯ.) Если вы поместите его на карту с Фигурой, примените правило **Диета Червей (F1a)** или правило **Умиротворения (F1b)**.
  - b. **Размещение Агентов Ладьи и Рыцаря.** Поместите их в выбранные вами Города указанной Империи. Если вы выбираете Город, занятый Фигурой, вы должны Репрессировать её и заплатить 1 Флорин Китаю за каждую репрессированную Фигуру. Размещенный Агент может Репрессировать таким же образом Фигуру того же типа и цвета.
  - c. **Размещение Агента Корсара.** Возьмите фигуру корабля указанного цвета и поместите его в качестве Корсара на одну из Морских Границ, окружающих указанную Империю. Морская Граница - это граница, которую пересекает активный или неактивный Торговый Путь. Если там уже есть Фигура (Концессия или Пират), Убейте ее бесплатно.
  - d. **Размещение Агента Пешки.** Поместите одну Пешку своего цвета на выбранную вами Границу, указанной Империи. Если он уже занят Концессией, вы должны заплатить 1 Флорин (Китаю), чтобы РЕПРЕССИРОВАТЬ ее. Вы не можете поместить Пешку на границу, занятую Корсаром. Вы можете разместить Пешку за пределами Морской Границы.

## Покупка Карты на Рынке



1. Заплатите 3 Флорина для покупке 4-ой карты.

**Пример Покупки Карты:** вы покупаете четвертую слева карту на Рынке, потратив 3 флорина. Поместите первый флорин на крайнюю левую карту, второй флорин на следующую карту справа и последний флорин на следующую карту справа. Хотя на четвертой карте, которую вы покупаете, есть 2 флорина, вы не можете использовать их для покупки этой карты. Теперь вы берете четвертую карту в свою руку и берете 2 флорина с этой карты. [E1a-f]

**Важно:** при покупке закрытой карты (для начала ярмарки E5) или карты Кометы, карта сбрасывается сразу не попадая в Руку. [E1]

## Пример Разового Действие



1. Разыграйте карту в Вашу Зону.

2. Активируете Разовое Действие Крестьянское восстание и размещаете Агента - Пешку.

3. Агент Пешка всегда вашего цвета.

4. Один нападающий (Пешка) и нет защитников. Восстание закончилось Победой.

5. Происходит Смена Режима Тайл Империи Франции перемещается в западную часть Вашей игровой зоны.

6. Выживший переходит на западную границу.

7. Изменение режима позволяет разместить дополнительную Пешку на западной границе.

**Пример (Разовое Действие восстание крестьян):** вы разыгрываете карту <Flanders Guilds>, Пешку, устанавливаете во Францию, и запускаете Крестьянское Восстание. Пешка - единственный атакующий Агент, см. J2. Фигур Правящего Класса, который используется для защиты нет, поэтому восстание побеждает. Французская империя все еще находится на своем престоле, поэтому вы переносите нее на запад своей игровой зоны. Это изменение режима позволяет вам разместить дополнительную Пешку, всего две. Концессии размещаются на двух разных границах Франции. [E2.1]

**Важно:** значки в городе (Ладья или Конь) и цвет не имеют значения при размещении Фигуры из-за розыгрыша карт! [E2.2b]

е. Если у вас закончатся **Фигуры**, см. УПРАВЛЕНИЕ ФИГУРАМИ

ф. **Соломенная Кукла** - это Ваше Разового Действие или Операции против Ваших карт или Фигур. Это полезно, для получения достаточного количества Репрессированных Фигур, чтобы провести Победоносную Гражданскую Войну, или чтобы свергнуть собственного Короля, для создания Республики. Однако для этого вы не можете использовать кампанию.

### **E3. ПРОДАЖА КАРТЫ.**

Сбросив карту или Тайл Империи получите 2 Флорина из Китая. Карта может быть из вашей руки, вашей Игровой Зоны или **Старой девой (I2a)**. За исключением Тайла Империи, сбросьте все Фигуры с проданной карты. См. СБРОС.

- а. **Королевская Чета. Коронованная пара (I1)** должна быть продана комплектом за 4 флорина. Считается одним действием.
- б. **Продажа Империй.** Если Вы продаете Тайл Империи, включая ее Вассалов, верните ее (вместе со всеми его вассалами) на их Престолы вместе с Королевой (если есть) и всеми Фигурами (Репрессированные Фигуры и Епископ).
- с. **Способности продажи.** Карта с Способностью, влияющей на ее цену при продаже, может использовать ее только если она продается из Игровой Зоны.

### **E4. АКТИВАЦИЯ ОПЕРАЦИИ (Восток и Запад - отдельные действия).**

Если вы решите активировать Восточную Операцию как действие, вы можете выполнить одну операцию на каждой из карт в вашей Восточной Игровой Зоне. Если вы выполняете это действие, вы должны выполнить хотя бы одну операцию в целом, и операция должна иметь действительную цель. То же самое и на Западе. Каждую карту можно использовать только один раз для активации операции (даже если на карте больше одного значка). См. Раздел F для списка Операций.

- а. **Порядок.** Операции могут быть выполнены в любом порядке. Вы можете выполнять Операции с карт, полученные в результате Операций (например, кампаний), если они находятся в правильной части (Восточном или Западном) Игровой Зоне.
- б. **Цель Операций.** Вы можете использовать Операцию только против целей, изображенных на значке Операции. Целью могут быть Флорины на Рынке (**коммерческая операция**), карта в Игровой Зоне (**казнь** или **голосование**), Фигуры на Картах в Игровой Зоне (**операция инквизитора**) или Фигуры на Игровом Поле (**репрессии, налоги** или любую из трёх военных операций).
- с. **Локации «Восток» или «Запад».** См. ЛОКАЦИЯ.
- д. **Локация Цели.** Для операций **Репрессия, Налоги, Корсар** и **Осада** целью должны быть Фигуры в Империи, соответствующие ЛОКАЦИИ разыгранной карты. (Помните, что Локация Концессии или Корсара - это обе Империи, на границе которых они находятся). Для операции **кампании** цель должна находиться рядом с локацией активированной карты. Для операции **казнь** целью должна быть карта с Локацией, совпадающей с Локацией активированной карты. Для Операций **инквизитора, коммерции** и **голосования** Локация не имеет значения.
- е. **Цель Соломенной Куклы.** Целью своего нападения можно выбрать Фигуры или Карты находящиеся в вашей Игровой Зоне (например, Репрессировать собственную Пешку, чтобы получить Флорин, избежать налогов и / или разжечь будущую Гражданскую Войну). В случае Победы в **голосовании** операцией Соломенной Куклы (F6) против вашего Короля, создает Республику (и наоборот). Вы можете использовать Операции, указанные в новой Республике (если карта еще не была использована для Операций).

### **E5. ЗАПУСК ЯРМАРКИ . (Восток и Запад - отдельные действия).**

Используйте это действие, чтобы Сбросить закрытую карту на Восточном или Западном рынке, это начинает соответствующую ярмарку согласно Разделу G. Помните, что вы не забираете Флорины на карте, которые вместо этого идут на общую **прибыль (G1a)**.

### **E6. ПОБЕДНОЕ ДЕЙСТВИЕ**

Используйте это действие, чтобы объявить **победу** см. L2.



## Пример Разового Действие



1. Розыгрыш карты, без активации Разового Действия, Выставите Пешку.

Места возможного размещения Пешки.  
(У Франции 3 Границы).



Корсар.  
(Эта граница занята).

Концессия оппонента.  
(Если вы решите разместить здесь свою Концессию, вы должны заплатить Флорин, чтобы Репрессировать эту Пешку.)

Ваша новая Концессия.

2. Разместите Агента-Пешку на Границу в качестве Концессии.

**Пример установки Агента Пешки:** вы разыгрываете карту <Flanders Guilds>, как в предыдущем примере, но не активируете Разовое Действие. Вместо этого вы помещаете одну из своих Пешек на Границу как Концессию. Восточная Граница занята вражеской Концессией, и вы не хотите тратить Флорин на ее Репрессию. Западная граница занята Корсаром, она для вас не доступна. Южная граница открыта, но не на торговом пути и не принесет прибыль. Тем не менее, вы размещаетесь на юге, чтобы заблокировать Желтому игроку от возможности провести Голосование во Франции. [E2.2a-f]

## Пример Операции



2-й операции вы используете инквизитора и перемещаете красного Епископа на соседнюю карту.



1. Вы решаете разыграть Коммерцию в качестве своей первой операции, получив Флорин.



3-я операция Коммерция Стала возможно, после ухода Епископа.



Карта Игрока

**Пример Операции:** В Западной части вашей Игровой Зоны находится две карты, рядом, с Операцией Коммерции, но одна под Обетом Молчания (F1f) красного Епископа. У Вас так же имеется карта Епископа с Операцией Инквизиция (F1) красного Епископа. Своим действием Вы активируете свою западную Игровую Зону. Первым действием Вы разыгрываете доступную операцию Коммерции, затем Операцией Инквизитора перемещаете Епископа на соседнюю карту, которая попадает под Обет Молчания, а затем выполните вторую операцию Коммерции с карты, которая теперь доступна. [E4a-e]

**Легко пропустить:** после розыгрыша, карты и их агенты не зависят друг от друга. Если вы нацеливаетесь на карту, уже находящуюся в Игровой Зоне, Фигуры агентов, размещенные при ее розыгрыше, не затрагиваются. Если вы нацеливаетесь на Фигуры агентов, карта, которая изначально выставила агента, не затрагивается. Вы не отслеживаете, какие карты и какие Фигуры были разыграны. [E4a-e]

**Легко пропустить:** вы можете выполнить действие с только что полученной карты (например, кампанию или голосование). Но вы не можете активировать одну и ту же карту более одного раза за ход. [E4]

## F. ОПЕРАЦИИ ИГРОВОЙ ЗОНЫ.

Операции активируются действием E4. Есть 4 цвета Операций:

- a. **Религиозная Операция.** Значок Операции (инквизитор) голубой, перемещает Епископа указанной религии. Это единственная операция, на которую невозможно наложить *Обет Молчания* Епископом (F1f).
- b. **Экономическая Операция (F2).** Значок этой операции (коммерция) светло-оранжевого цвета и нацелена на Флорины на Рынке, на Востоке, либо на Западе, как указано (F2).
- c. **Политическая Операция.** Значки этих операций фиолетового цвета и они *казнят* (F3), взимают *налог* (F4), *репрессируют* (F5) или *выбирают* (F6) свои цели.
- d. **Военные Операции.** Значки этих операций темно-красного цвета и предназначены для Фигур Правящего Класа или Корсаров, показанных на значках. Они Убивают свои цели. См. *корсары* (F7), *осада* (F8) и *кампания* (F9).

### F1. ИНКВИЗИТОР (Религиозная Операция).

Используйте эту операцию, чтобы переместить Фигуру Епископа, указанного религиозного цвета на Соседнюю карту в той же Игровой Зоне или на другую карту (в любой Игровой Зоне), которая имеет ту же Локацию, на которой он находится.

- a. **Диета Червей.** Если карта назначения содержит Епископа (любого цвета), Епископы убивают друг друга.
- b. **Умиротворения.** Если на карте назначения нет Епископов, но есть Репрессированные Фигуры, вы можете Убить одну из них (любого типа и цвета), бесплатно.
- c. **Ограничения на Перемещение.** Вы не можете переместить Епископа на Карту Игрока. Это означает, что он не может перемещаться между Востоком и Западом (потому что Восток и Запад разделены Картой Игрока в каждой Игровой Зоне). Вы не можете переместить Епископа с одного Престола на другой Престол.
- d. **Двигается в Пределах Сюзеренитета.** Епископ на Сюзерене может переходить к любому из его Вассалов. Епископ на Вассале может перейти к его Сюзерену или к одному из других Вассалов Сюзерена (если есть). Боковые шаги в Сюзеренитете могут идти либо к Сюзерену, либо к любому из его Вассалов.
- e. **Восток / Запад.** Если Епископ начинает игру с карты с Локацией, указанной как «Восток», он может перейти на любую карту имеющую Локацию Венгрия, Османская Империи, Византия, Мамлюки, и «Восток». Данное правило распространяется и для «Запада».
- f. **Обет Молчания.** Присутствие любого Епископа на карте или королевской четы не позволяет использовать их Операций. Можно использовать только его голубые (религиозные) Операции.
- g. **Безмолвные Способности.** Епископ также отключает любую перечисленную Способность, например <ransom> или <Stadtwechsel>. Однако Достижения и Способности, дающие невосприимчивость к Обету Молчания, никогда не попадают под Обет.



## Пример Ярмарки

### Пример Двойной Ярмарки:

используя два ваших действия вы сначала запускаете Восточную ярмарку, а затем - Западную. [E5]

### Легко пропустить:

закрытые карты в дальнем левом углу рынка предназначены только для ярмарок и не могут быть приобретены.

## Пример Операции Инквизитора

2. **Епископ** начинает с **Короля Англии на Престоле.**



«Запад» позволяет переместить на / с другой западной карты. См. ЛОКАЦИЯ.



4. **Епископ Умиротворяет** Репрессированную Ладью.

3. **Епископ за 3 хода** добирается до **Короля Португалии**

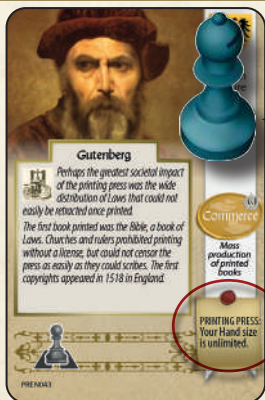
1. **Поскольку в вашем игровой зоне 3 значка инквизитора протестанта, вы можете перемещать красного Епископа 3 раза.**

**Пример Инквизитора:** У вас есть три карты реформистов со значком инквизитора на вашем игровом поле. Каждая используемая карта позволяет вам переместить красного Епископа либо на одну карту, либо перейти к другой карте, имеющей текущую Локацию карты. Если вы используете все три операции инквизитора на одном Епископе, вы можете переместить его на три карты в любом направлении вперед и назад. При желании вы можете Убить репрессированную Фигуру на каждом размещенном Тайле Империи (если есть). Каждая посещения карта не может использовать не религиозные операции, пока Епископ на ней. [F1b, F1f]

**Движение Епископа:** Вы можете перемещаться между Востоком и Западом, если карты находятся в одном локации. [F1]

**Правило Умиротворения:** Умиротворение происходит только после перемещения. [F1b]

## Пример Заглушения



Зглушающий Епископ

Способность

**Пример Обета Молчания:** <Gutenberg> допускает неограниченный размер вашей руки. Но если Епископ заставляет <Gutenberg> замолчать, вы должны немедленно сбросить карт до 2х на руке. Fig. [F1g]

## **F2. КОММЕРЦИЯ (ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ).**

Используйте эту операцию, чтобы взять один Флорин с любой карты (включая карты ярмарки) в ряду карт Восточного или Западного Рынка, как указано на значке **Коммерции**.



## **F3. КАЗНЬ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ).**

Используйте эту Операцию, чтобы Сбросить одну карту из любой Игровой Зоны. Локация Казненной и разыгранной карт должны совпадать. Однако карта не может Казнить саму себя.

- a. **Убийца.** Карта использованная для Сброса Тайла Империи, Убивает и себя.



## **F4. НАЛОГ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ).**

Используйте эту операцию, чтобы выбрать одну Концессию, граничащую с Локацией, разыгранной картой для налогообложения. Владелец цели должен выбрать либо (1) заплатить Флорин Китаю, либо (2) Репрессировать свою Концессию. В любом случае владелец Концессии должен разместить Сбор в Локации Империи (означает, что деньги от налогов были использованы для создания армии).



- a. **Налоговые Предпосылки.** Место налогообложения не должно быть **Насыщенным** (т.е. должно иметь хотя бы один пустой Город) и должно иметь Концессию на своих Границах в качестве объекта налогообложения.
- b. **Восток / Запад.** Считается, что эти карты принадлежат всем Империям Востока или Запада, поэтому игрок, взимающий налоги, указывает, с какой Локации / Империи взимаются сборы

### **3 Налоговых правила, которые легко упустить из виду:**

1. Владелец Концессии выбирает место Сбора, когда на него направляются налоги, а не игрок, разыгравший налоги.
2. Сбор должен иметь цвет и форму, указанные на незанятом Городе.
3. Вы можете облагать налогом свою собственную Концессию. [F4a]



## **F5. РЕПРЕССИИ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ).**

Используйте эту Операцию, чтобы удалить одну Фигуры с Игрового Поля (Рыцарь, Ладья и / или Пешка любого цвета, как показано на значке операции репрессий) в Локации разыгранной карты и поместите его в качестве Репрессированной Фигуры на соответствующий Тайл Империи.

- a. **Постоянные Репрессии.** Тайл Империи принимает репрессированные Фигуры независимо от того, находится ли он по-прежнему на своем Престоле (B2d) или в Игровой Зоне Игрока (включая Сюзеренов и Вассалов). Если Тайл Империи перемещается, ее репрессированные Фигуры перемещаются вместе с ней.
- b. **Нажива.** Использование этой Операции для удаления Фигуры с Игрового Поля дает вам 1 флорин из Китая.

## Пример Коммерции

**Вариант Коммерции:** Вы выполняете свои западные операции, и <Bundschuh Revolt> находится в вашей Игровой Зоне. На Западном Рынке есть один Флорин, и вы его забираете. [F2]



W = "Запад"



Флорин берётся с любой карты на Западном рынке.

## Пример Казни

### 1. Казнь

Оттоманы (часть "Запада")



Ваша игровая зона



2. Qizilbash сбрасывается.

**Пример Казни:** ваш оппонент использует свою карту <Qizilbash> для осады всех восточных империй до такой степени, что он может проводить атаки на все из них. Чтобы остановить его, вы используете свою карту <Grim>, чтобы обезглавить <Qizilbash>. <Grim> расположен в Османской империи, а <Qizilbash> - на «Востоке». Таким образом, <Grim> может нацеливаться на <Qizilbash>. см ЛОКАЦИЯ. [F3]

## Пример Налога

**Пример Налога:** у вас есть <Holy Land Crusade> в вашей Игровой Зоне, разрешающий налогообложение Мамлюкского Египта. Город Каир пуст. Вы используете налоговую операцию и нацеливаетесь на Концессию Соеиг, расположенную между Мамлюком и Османской Империей. Он предпочитает не репрессировать свою Пешку, и таким образом, должен заплатить 1 Флорин и разместить Сбор. Так как значок Города для Каира - это золотая Ладья, Сбор - это золотая Ладья. [F4a]



1. Налог у Мамлюков.

2. Концессия под налогами платит Флорин.



3. Размещение Сбора. Новый Сбор



**Совет:** концессия между Востоком и Западом облагается налогом в обоих регионах. [F4]

## Пример Репрессий

**Пример Репрессий:** вы активируете Западную часть Вашей игровой зоны, она содержит в себе <Queen Isabella>, замужем за королем Арагона. Вы используете ее репрессивную операцию <Alhambra Degree>, чтобы репрессировать концессию в Арагоне, что делает Пешку Крепостным королем Арагона. Вы зарабатываете 1 Флорин. Так как на ее значке изображены и пешка, и ладья, вместо этого вы могли репрессировать Ладью. [F5]

1. Репрессия в Арагоне.



**Совет:** подавление повышает вероятность Гражданских войн и удорожает голосование. [F5]

3. Заработок 1 Флорин.

2. Пешка становится Репрессивной в Арагоне.

## F6. ГОЛОСОВАНИЕ (ПОЛИТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ).

Используйте эту Операцию, чтобы вызвать СМЕНУ РЕЖИМА в Империи. Ее Имперский Тайл может быть в любой Игровой Зоне, но должна быть на Востоке или Западе, как указано на значке. Она не может быть Вассалом или Находиться на своем престоле.



- a. **Цена.** Заплатите Китаю количество Флоринов, равное Репрессированным Фигурам Империи (Крепостные, Рыцари, Дворяне). Затем Репрессированные Фигуры могут быть Освобождены в результате Смены Режима.
- b. **Принцип Большинства.** Чтобы выполнить эту Операцию, у вас должно быть больше Концессий, чем у любого другого игрока на Границах этой Империи.
- c. **Демократические Эффекты.** См. СМЕНА РЕЖИМА. Вы получите Концессию. Если Тайл Империи находится в Игровой Зоне оппонента, вы получаете ее как Короля. Если он в вашей Игровой Зоне, переверните его на другую сторону (Король или Республика).
- d. **Золотая Свобода.** Если Империя является Теократией, вы можете добавить, изменить или удалить ее Теократию и создать *Средневековое* (не теократическое) государство (B2b).

## F7. КОРСАР (ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ).

Используйте эту Операцию, чтобы переместить Корсара с Морской Границы Локации карты на другую Морскую Границу разыгранной карты, либо на Морскую Границу Соседней Локации. Корсар должен иметь цвет, указанный религиозным символом на значке, и не может перемещаться на Границу, занятую Пиратом того же цвета.



- a. **Морская Атака.** Перемещение автоматически Убивает все Концессий или Корсаров на Границе место назначения. Нет ни Битвы, ни стоимости.

## F8. ОСАДА (ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ).

Используйте эту Операцию, чтобы Убить одну Ладью, Рыцаря или Корсара любого цвета в Локации разыгранной карты. Без Битв и стоимости.



## F9. КАМПАНИЯ (ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ).

Эта Операция находится только на Тайлах Империи на стороне Короля. Используйте ее для начала Битвы в обороняющейся Империи, Соседствующей Локации Короля (включая диагонали).



- a. **Не Соломенная Кукла.** Все кампании ведутся против Империи на Престоле или в Игровой Зоне оппонента. Вам запрещено проводить кампанию против Империи в вашей Игровой Зоне.
- b. **Атакующие.** Все Кони (не зависимо от цвета) в Локации Короля атакующие.
- c. **Цена.** Эта операция стоит 1 Флорин за каждого атакующего, оплачивается Китаю. Чтобы провести кампанию, все Рыцари должны атаковать, и за всех нужно заплатить.
- d. **Защитники.** Все Фигуры Правящего Класса атакующей Империи являются **защитниками**.
- e. **Репрессированные.** Репрессированные Фигуры ни в одной из Империй не участвуют в Битве.
- f. **Решение.** В случае Победы, защищающаяся Империя претерпевает СМЕНУ РЕЖИМА и объявляется ВАССАЛОМ (следующий пункт) атакующей Империи.
- g. **Приобретение Вассала.** Поместите Тайл Империи которая проиграла ниже Тайла Короля Победившей Империи, чтобы показать его вассалитет вашему Королю (он теперь называемому Сюзереном). Все Репрессированные Фигуры остаются репрессированными на Вассале, если вы не решите Освободить их при СМЕНЕ РЕЖИМА.
- h. **Королевы и Епископы.** Если Тайл защищающейся Империи находился на Престоле, Королева и Епископ на ней переходит в Игровую Зону. Но если Тайл находился в Игровой Зоне оппонента - Королева и Епископ Сбрасывает.

## Пример Голосования

**Новая Концессия**

1. У Вас больше Концессий (2).

2. Ваше голосование меняет Папскую Область на Республику

3. Оплачиваете Репрессию для замены на свою

4. Пешка становится репрессированной в Папской Области

5. Золотая Свобода превращает Католическую Папскую Область в Средневековую Папскую Область.

**Пример Голосования:** у вас есть Папская область с тремя Крепостными. У вас две Концессии на итальянских Границах, а у вашего оппонента одна. У вас есть карточка <Sindicat Remensa>, позволяющая Голосовать на Западе. Так как действие происходит в Западной части Игровой Зоны, вы разыгрываете эту карту, чтобы начать Голосование, заплатив 3 флорина, чтобы перевернуть Папу на сторону Республики. Поскольку все три Папские границы заняты, вы не можете освободить трех крепостных, и, чтобы поставить Папскую Концессию, вы решаете репрессировать Концессию вашего оппонента, чтобы разместить вашу Пешку. Это стоит 1 Флорин и добавляет Крепостного в Папскую область. [F6]

**Совет:** успешное голосование против собственного Короля превращает его в Республику. И наоборот, успешное голосование против вашей Республики превращает ее в Короля (полезно для размещения новых Концессий). [F6]

## Пример с Корсаром

1. Корсар движется в Папскую Область.

2. Концессия Убита.

**Пример с Корсаром:** вы используете Операцию <Ottoman corsair>, чтобы переместить Корсара с Папско-Османской Морской Границы на Венгерско-Византийскую Морскую Границу. Это законно, поскольку граница пункта назначения находится в Империи, прилегающей к Османской Империи. Корсар убивает Фигуры только в конечном пункте назначения. [F7a]

**Важно:** Корсар находится только на Морских Границах.

**Легко пропустить:** Операция корсара перемещает Корсара на Игровом Поле так же, как Операция Инквизитора (F1) перемещает Епископа в игровой зоне. В обоих случаях разрешена только одна фигура на каждой границе / карте. Но есть большая разница. Операцию Корсара можно использовать только в Локации, нанесенная на его карту, в то время как Операцию Инквизитора можно использовать для перемещения епископа независимо от того, где он находится по Игровой Зоне. [F7]

## Пример Осады

**Пример Осады:** У вас есть карта <Duke of Milan> (Локация Арагон с Операцией Осады). В Арагоне есть один золотой конь и одна зеленая ладья, а также зеленый корсар на границе с Португалией. Если вы активируете Осаду, вы можете убить любую из этих Фигур. [F8]

1. Арагон Операция Осады.

2. Арагон Корсар Убит.

**Совет:** Осады могут быть полезны против Фигур в империи, которую вы уже контролируете! Упреждающее удаление еретиков предотвращает Религиозные Войны. Убийство правящего класса ослабляет Империю, так что Атака Соломенной куклы может сформировать Республику. [F8]

- i. **Движение.** Эта Операция не приводит к перемещению Фигуры между Империями. Таким образом, недавно завоеванная Вассальная Империя содержит только Освобожденные Фигуры (если есть), а также Корсаров и Концессии (если есть).
- j. **Кампании Вассалов.** Если Вассал выигрывает кампанию, завоеванная Империя становится Вассалом того же сюзерена. Однако согласно **F9a** Вассалы и Сюзерены не могут проводить кампании друг против друга.

## G. ЯРМАРКА.



Если действием (**E5**) вы сбрасываете в закрытую карту в левом конце Восточного или Западного Рынка, вы запускаете соответствующую Восточную (Черную) или Западную (Белую) **ярмарку**. Это создает прибыль при сбросе карт (**G1**), запускает вояж (**G2**) по черному (Восток) или белому (Запад) Торговому Пути, **распределяет прибыль** (**G3**) на вас (инициатор) и всех тех, кто владеет Концессиями вдоль маршрута (до тех пор, пока прибыль не исчерпается), и, наконец, объявляет **Сбор** (**G4**) вдоль маршрута.

### **G1. ПРИБЫЛЬ И СБРОС.**

- a. **Прибыль.** Возьмите 1 Флорин (если 1 - 2 игрока) или 2 Флорина (если игра на троих и более) из Китая, и добавьте их к Флоринам на рынке, лежащих на Восточной или Западной закрытой карте, в зависимости от ситуации. Все эти Флорины называются **прибылью**.
- b. **Сброс.** Сбросьте закрытую карты из игры, оставив прибыль на ее пустом месте.

### **G2. СУБСИДИИ.**

Чтобы определить кто получит прибыли и Сборы, пройдите путь **вояжа**, начиная от черного Торгового Центра и следуя его маршрутом (если Восточный) или из Белого по его маршруту (если Западный).

- a. **Погрузка.** На стартовом Торговом Центре не должно быть диска разорения (**C1a**).
- b. **Субсидии Торгового Центра.** Игрок, организовавший ярмарку, получает 1 Флорин из прибыли. Если прибыли больше нет, рейс заканчивается раньше, чем он начинается, и **G3 / G4** не происходит.

### **G3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИБЫЛИ ОТ ВОЯЖА.**

Вояж проходит от одной Империи к другой по Торговому Пути. Если при пересечении Границы на ней находится Концессия или Корсар, получающие последнюю **прибыль** (**G1a**), **вояж заканчивается** на этой границе (см. **G5**).

- a. **Концессии.** Если у любого игрока есть Концессия на Морской Границе между двумя Империями, он получает 1 Флорин из прибыли по мере прохождения вояжа.
- b. **Пиратство.** Если Корсар (любого цвета) находится на Морской Границе между двух Империй, по мере прохождения вояжа через нее уберите 1 Флорин из прибыли и переместите его в Китай.





#### **G4 СБОРЫ.**

Каждая Империя, вдоль которой происходит вояж, начиная с той, в которой находится Торговый Центр, получает одну фигуру, называемую **Сбор**. Сбор помещается в один из незанятых Городов Империи, и должен быть указанного цвета и формы. Игрок, активирующий ярмарку, выбирает, какой Город получит Сбор.

- a. **Константинополь.** Константинополь считается незанятым, если в нем меньше трех Фигур.
- b. **Насыщенность.** Если все Города Империи заполнены, она считается Насыщенной и Сборы не происходят.
- c. **Венецианские Кондотьеры.** Определенные способности карт (например, <Duchy of Ferrara>, <Wolf of Rimini>, <Gonfalonier>) позволяют Венеции иметь двух золотых Рыцарей вместо одного. Как только одна или несколько из этих карт введены в игру и значок рыцаря в Венеции становится золотым (Католическим), Венеция считается не занятой, если в ней меньше двух Фигур. Если эта Способность продана, казнена или под Обетом Молчания, или Папская область становится Не-Католической Теократией, Сбросьте Фигуры до одного Рыцаря или Ладьи в Венеции.

#### **G5. ОКОНЧАНИЕ ВОЯЖА.**

Вояж завершается, когда он достигает наконечника стрелы, либо в Священной Римской Империи, если он белый, либо у Мамлюков, если он черный. Однако, если прибыль исчерпается до этого, последняя Концессия или Корсар, получившие прибыль, знаменуют окончание вояжа, и никакие Сборы не происходят после этого момента.

- a. Оставшаяся Прибыль. Если Флорины остались, они остаются на карте ярмарки, и будут помещены на новую карту ярмарки во время фазы **обновления рынка (D2)**.

#### **G6. ВОЗМОЖНОСТЬ БАНКРОТСТВА (по желанию).**

Если вы активируете ярмарку, вы не получаете 1 Флорин из прибыли, в отличие от **G2**. Как следствие, во время игры у вас могут закончиться Флорины, карты и Концессии. Если это так, вы исключаетесь из игры, имитируя, что банк обанкротился.

## Вариант с Condottieri

**Пример способности Кондотьеры:** вы играете <Gonfalonier>, Кондотьеры (итальянского наемника). Агентами этой карты являются два золотых Рыцаря, а так как Папская область в настоящее время является Католической Теократией, Способность Кондотьеров позволяет вам разместить обоих в Венеции. У Венеции уже есть Ладья, за репрессию которой вы платите Флорин. [E2.2b]

Затем, в кампании против соседа, один из 2х Рыцарей Убит. Но поскольку Гонфалоньер все еще в вашей Игровой Зоне, следующая ярмарка, которая пройдет в Италии, воскресит его как Сбор. К сожалению, Католический Епископ заставляет <Gonfalonier> принять Обет Молчания, и один из двух Рыцарей мгновенно Убит. [G4c]



1. Розыгрыш 2х Агентов

Способность Condottieri



2. Установка Агентов в Венецию.

3. Ладья репрессированна в Папской Области

## Пример Вояжа

**Пример Вояжа:** Играя за желтого игрока, вы активируете восточную Ярмарку, которая начинается в Тана. У вас есть Концессия между Византией и Венгрией, а у Фиолетового игрока - между Османской империей и Мамлюками. Если на Ярмарке есть только 2 Флорина прибыли, то оба идут вам (первый за активацию, второй - за вашу Концессию). Вояж на этом заканчивается. Таким образом, Фиолетовый игрок не получает прибыли, и только Византия проводит Сбор. И Трапезунд, и Каффа в Византия пусты. Вы выбираете последнее, и в Каффе появляется золотой конь. [G4, G5]

1. Состоялась Восточная ярмарка

2. Инициатор получает Флорин.

4. Выставляются Сборы.

5. Синий получает Флорин.



3. Начало Торгового Пути.




6. Прибыль закончилась.

**Пример Длинного Вояжа:** Предположим, что в приведенном выше примере было 3 Флорина прибыли вместо двух. Это позволяет вашему вояжу отправиться к Османской империи с остановкой на границе, где Фиолетовая Концессия забирает последнюю прибыль. Это путешествие потенциально вызывает Сборы в Венгрии и Османской империи, а также в Византии. Однако Венгрия насыщена двумя Фигурами. У Османов все города, кроме Константинополя, заполнены двумя зелеными Конями, а его место под зеленую Ладью свободно. У вас нет другого выбора, кроме как разместить третью Фигуру в пустое место (зеленую Ладью). [G4, G5]

## Н. ИЗМЕНЕНИЕ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА.

### Н1. РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ - СМЕНА ТОРГОВОГО ЦЕНТРА.

Если Вы разыгрываете карту с разовым действием смены торгового центра, переместите **диск разорения (C1a)** на открытый Торговый Центр того же цвета, что становится активным. Эта деактивация Репрессирует любые Фигуры, который могут быть там, и перемещает их на Тайл Империи. Это изменяет начало Торгового Пути для будущих ярмарок этого цвета.

- a. **Путь к Spice Islands (Белый)**. Если Торговый Центр Spice Islands покрыт белым диском разорения, то это изменение перемещает диск, на активный торговый центр (Trebizond или Red Sea).
  - **Spice Islands Требование**. у вас должно быть хотя бы одно Достижение Открытия в вашей Игровой Зоне (не считая разыгрываемой карты), чтобы провести смену Торгового Центра Spice Islands! Это моделирует проблемы, с которыми столкнулись при путешествии вокруг Африке. 
- b. **Red Sea (Белый)**. Если Торговый Центр Red Sea покрыт белым диском разорения, то это изменение перемещает диск, на активный торговый центр (Trebizond или Spice Islands).
- c. **Novgorod (Черный)**. Если Торговый Центр Novgorod покрыт черным диском разорения, то это изменение перемещает диск, на активный торговый центр (Timbuktu или Tana).
- d. **Timbuktu (Черный)**. Если Торговый Центр Timbuktu покрыт черным диском разорения, то это изменение перемещает диск, на активный торговый центр (Novgorod или Tana).

## Смена Торгового Центра



1. Разовое Действие по смене Торгового Центра.



2. Диск перемещается на Тана.



4. Фиолетовая линия = новый черный торговый путь.



Старый черный Торговый Путь.



3. Репрессированная ладья  
из-за  
разорения  
торгового  
центра  
Byzantium.



Белый диск разорения.

**Пример Смены Торгового Центра:** сыграна карта <Soniinke Wangara>. Это перемещает черный диск разорения с Тимбукту, чтобы закрыть Тана (красная стрелка). Ладья на Тана становится Репрессированной Фигурой на Византийском Престоле (когда у ранее богатой крымской знати внезапно иссякли деньги). Черный Торговый Путь теперь проходит от Торгового центра Тимбукту до Мамлюк, как показано (фиолетовая линия). Бывший черный Торговый Путь показан черной пунктирной линией. [H1d]

**Важно:** Торговые Пути всегда заканчиваются в одной и той же Империи: Мамлюки для черных и СРИ для белых. Только начальная точка Торгового Пути изменяется при смене торговли. [H1]

## Действие по Смене Торгового Центра

Значек Бомбы  
(Белый = Запад)

Активируемый  
Центр Торговли  
(убирать диск с нее)



Требуемое Достижение  
(требование для активации)

# I. КОРОНАЦИЯ.



У всех Королев есть Разовое Действие - **коронация**, которое при розыгрыше выдает ее замуж за Короля. Король должен содержаться в списке **женихов** Королевы, находиться либо на своем Престоле (С6b), либо в вашей Игровой Зоне и не состоять в браке. В качестве альтернативы, Королеву можно разыграть как **Старую Деву**.

- a. **Концессионное Вознаграждение.** Коронация - это СМЕНА РЕЖИМА, поэтому вы можете установить Концессию в этой Империи.

## II. КОРОЛЕВСКАЯ ЧЕТА.

Если Вы провели Коронацию, сформируйте **королевскую чету**, поместив Тайл Империи стороной Короля поверх карты Королевы в вашу Игровую Зону так, чтобы были видны ее Операции и Достижения (если есть).

- a. **Локация.** Королевская чета входит в вашу Восточную или Западную часть Игровой Зоны в соответствии с Локацией Империи. Коронованная Королева всегда имеет Локацию той Империи, за Королем которой она замужем.
- b. **Операции Игровой Зоны.** У коронованного Короля и Королевы свои собственные **Операции** (Е4).
- c. **Сексизм.** Если Король возвращается на Престол (например, **продажа** (Е3а) или **отступничество** (К3)), Королева идет с ним во всех случаях, кроме **казни** (F3) или СМЕНА РЕЖИМА. Эти два исключения представляют собой насильственное свержение монархов. Королева Убита, если Король или Королева казнены.
- d. **Смена Режима.** Если вы приобретаете королевскую чету с Престола во время СМЕНА РЕЖИМА, брак сохраняется. Но если вы теряете королевскую чету во время Смены Режима, Королева будет Убита.
- e. **Обет Молчания.** Если Епископ находится на Короле или Королеве, оба замолкают.

## II. Старая дева.

Если вы разыгрываете Королеву, не состоящей в браке (не как коронация), положите ее карту под свою Карту Игрока. Она не является частью вашей Игровой Зоны, поэтому вы не можете выполнять ее Операции или Способности и игнорируете ее во время отступничества.

- a. **Продажа.** Старую Деву можно продать см. Е3.
- b. **Достижения.** Если у нее есть Достижения, они учитываются при расчете победы (L2, L3, L5, L6).

## Пример Коронации



1. Карта Игрока.



2. Королевская Чета добавляется на Восток.

Королева

Король

**Пример Коронации:** первым действием, вы покупаете Queen Palaiologina на рынке. Среди ее женихов король Венгрии Маташ Корвинус, который еще не женат и на Престоле. Вторым действием разыгрываете Коронацию с этим Королем, чтобы сформировать королевскую чету. Это вызывает Смену Режима, и вы получаете Концессию на Границе Венгрии. Вы помещаете королевскую чету в восточную часть вашей Игровой Зоны, так как Венгрия находится на востоке. [I1]

**Легко Пропустить:** Коронация всегда создает Короля. Он не может создать Республику, которая формируется только операцией Соломенной Куклы (E2.2f) на Короле, уже находящемся в вашей Игровой Зоне. [I1]

## Разовое Действие Коронация

Значек Бомбы  
(серый = нетральный)



Список  
Королей  
для свадьбы

### SUITORS

- ◆ Portugal
- ◆ Aragon
- ◆ France
- ◆ Holy Roman Empire

## Пример Строй Девы

**Легко Пропустить:** Коронация всегда создает Короля. Она не может создать Республику, которая формируется только операцией Соломенной Куклы (E2.2f) на Короле, уже находящемся в вашей Игровой Зоне. [I1]

Достижения  
Старой Девы  
учитываются  
для победы



## J. ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА.

**Гражданские Войны** бывают двух типов: *заговор* и *крестьянское восстания*. Если вы разыгрываете карту с разовым действием «Заговор» или «Крестьянское восстание», вы сначала указываете, начнется ли Гражданская война или нет.

- a. **Нет Гражданской Войны.** Если нет, то БИТВ НЕ БУДЕТ. Вы можете разместить фигуры Агентов согласно E2.2.
- b. **Есть Гражданская Война.** Если да, значит БУДЕТ БИТВА.
- c. **Преимственность.** Если у нападающих есть хотя бы один выживший, Гражданская Война Побеждает, вызывая СМЕНУ РЕЖИМА. См. J1 или J2.

### J1. РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ - ЗАГОВОР

Если вы запустите **заговор**, это создаст БИТВУ:

- a. **Атакующие.** Агенты карты (кроме Епископов), Пограничные Корсары (любого цвета) и фигуры репрессированного Правящего Класса (репрессированные Рыцари и Ладьи любого цвета на Тайле Империи) должны присоединиться к Битве в качестве нападающих. Обратите внимание, что репрессированные Пешки не участвуют.
- b. **Защитники.** Все Фигуры Правящего Класса (т. е. Фигуры в Городах).

### J2. РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ - КРЕСТЬЯНСКОЕ ВОСТАНИЕ.

Если вы начнете **крестьянское восстание**, это создаст БИТВУ:

- a. **Атакующие.** Агенты (кроме Епископов), Пограничные Концессии (вашего цвета), Пограничные Корсар (любого цвета) и Крепостные (репрессированные Пешки на Тайле этой Империи любого цвета) должны присоединиться к Битве в качестве атакующих. Обратите внимание, что репрессированные Рыцари и Ладьи не участвуют.
- b. **Защитники.** Все Фигуры Правящего Класса. (т.е. Фигуры в Городах)

**Легко упустить:** Заполните выбранные вами города выжившими в битвах. Подавите любые жетоны, если не хватает городов. [E2.2]

**Легко упустить:** крепостные вашего цвета могут быть использованы кем угодно в крестьянском восстании против вашей собственной Империи. (Крепостным безразлично, какой лидера у какого банкир в кармане.) [J2]



## Пример Заговора

**Пример Заговора:** вы разыгрываете карту <House of Borgia> и объявляете, что происходит разовое действие - заговор. Локация этой карты «Западе», и вы объявляете, что целью является Арагон. Агент карты <House of Borgia> - Епископ, но он не сражается. Вместо этого нападавшие состоят из репрессированного красного рыцаря на имперском Тайле Арагона и одного корсара-бербера, на границе Арагона. Арагон защищается одной ладьей правящего класса. Двое против одного, значит, заговор удался, при одном выжившем. Вы выбираете рыцаря, который станет выжившим, и отправляете его в Валенсию. Корсар умирает. Вы забираете Тайл Империи Арагона из Игровой Зоны оппонента. Франция, вассал Арагона, возвращается на свой престол. Вы размещаете концессию рядом с Арагоном из-за Смены Режима. Наконец, вы помещаете Епископа на любую карту Запада в игровой зоне. [J1]

**3. Репрессированный Рыцарь выставляется как Правящий Класс в Валенсию**



**1. Розыгрыш заговора "Запад".**

**4. Новая Концессия.**



**2. Две Фигуры убивают друг друга.**

**Важно:** в гражданской войне или кампании цвет нападающих и защитников не имеет значения! [Jb]

## Крестьянское Восстание



**1. Розыгрыш крестьянского восстания во Франции.**

**2. Правящий Класс в Брюгге и Лион убит в обмен на Концессию и Корсара.**

**3. Агент карты выставляется как новая Концессия.**

**4. Новая Концессия из-за Смены Режима.**




**Легко упустить:** если вы спровоцируете крестьянское восстание, ваши пограничные концессии тоже должны подняться и сражаться, даже если они не выживут. [J2a]



**5. Французский Вассал становится Республикой.**

**Пример Получения Республики:** вы разыгрываете <Flanders guilds>, чтобы начать крестьянское восстание против французского вассала в вашем собственном игровой зоне. Нападающие - это пешка, указанная на карте, плюс (на французских границах) корсар и ваша концессия. Есть два защитника правящего класса, так что вы побеждаете с одним выжившим. Вы выбираете пешку, как выжившую, и устанавливаете ее как концессию. Вы получаете еще одну концессию за смену режима. Переверните Французскую Империю на сторону Республики и переместите ее так, чтобы она стала вашей самой левой картой в игровой зоне. [J2]

### К1. РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД, РЕФОРМАЦИЯ И ДЖЕЙХАД.

 сть 3 вида Религиозных Войн: **крестовый поход** (Католический), **реформация** (Протестантская) и **джихад** (Мусульманский). Если вы разыгрываете карту, с Разовым Действием Религиозной Войной, вы вызываете Религиозную Войну в этой Локации. Это создает Битву между **Верующими** (Фигурами религиозного цвета, показанные на карте) и Еретиками (Фигурами двух других религий).

- a. **Атакующие.** Агенты карты (кроме Епископов и Пешек), Пограничные Корсары (только верующий), Правящий Класс (Рыцари и Ладьи в этой Локации, только Верующие) и Рыцари в Соседних Локациях (только Верующие) должны присоединиться к Битве в качестве атакующих. Обратите внимание, что Соседство включает диагонали, см. СОСЕДНИЕ.
- b. **Защитники.** Все не репрессированные Еретики в Локации (Правящий Класс и Корсары-Еретики на границах).
- c. **Кровавое Правило.** Религиозная Война не может быть запущена, если в выбранной Локации нет Еретиков, которых нужно Убить (ни Еретиков Правящего Класса, ни Корсары Еретиков на границе).
- d. **Репрессированные Фигуры.** Репрессированные Фигуры не участвуют в Религиозной Войне (и, следовательно, не могут использоваться для «кровавого правила»).

### К2. ПОСЛЕДСТВИЯ КРЕСТОВОГО ПОХОДА, РЕФОРМАЦИИ И ДЖИХАДА.

- a. **Изменение Карты Империи.** Победоносный крестовый поход / джихад / реформация в Империи превращает ее в Католическую / Исламскую / Реформистскую Теократию соответственно. Добавьте, удалите, переверните или замените его карту на Игровом Поле, чтобы обозначить эту Теократию, при условии, что это требуется. Весь Правящий Класс остается в одних и тех же Городах (выбор атакующего в случае Константинополя).
- b. **Смена Режима.** Победоносная Религиозная Война вызывает СМЕНУ РЕЖИМА.

### К3. РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЯ - ОТСТУПНИЧЕСТВО.

Розыгрыш карты с этим Разовым Действием влияет на Игровые Зоны сразу всех игроков, которые предстают перед судом за сотрудничество с Еретиками. Каждый игрок, у которого есть карты со значками Достижений обеих Религий (на свитке Разового Действия), в его Игровой Зоне, должен Сбросить все эти карты! Битвы нет.

- a. **Королевская Чета.** Если Король или Королева Сброшены в результате отступничества, оба возвращаются на свой Престол (с сохранением их семейного положения).
- b. **Ученики Мучеников.** Если карта, запускающая отступничество, сама Убита своим собственным Разовым Действием (например, <Oratory of Divine Love>), она может задействовать своих Агентов (например, Епископов) перед смертью.
- c. **Старые Девы (I2)** не подвергаются отступничеству.

**Легко упустить:** *Правящий Класс, Фигуры Епископа и Корабли Корсаров не «принадлежат» ни одному игроку. Любой игрок может использовать их для религиозной войны, священной победы и т. д. Независимо от того, кто их передвинул или заставил их разместить.*

## Крестовый Поход



**Является ли Кровавым Правилем Корсар-Еретик на границе?**

Да. Например, Корсар-реформист, на Границе с Англией, может устроить там Крестовый Поход. [K1c]

1. Розыгрыш Разового Действия 2. Рыцарь Крестоносец. 3. Ладьи убивают друг друга. Крестовый Поход.

**Пример крестового похода:** вы разыгрываете <Jesuits> и начинаете крестовый поход в Арагон. Нападающие - золотая Ладья в Арагоне, золотой Рыцарь в соседней Португалии и золотой Корсар на восточной Морской Границе Арагона. В битве единственный защитник, зеленая Алжирская Ладья, умирает, и вы выбираете Ладью в Арагоне в качестве жертвы (также возможны варианты Коня или Корсара). Победа крестового похода переворачивает карты Арагона на Католическую сторону. Поскольку Арагон уже является Королем в вашей Игровой Зоне, эта победа переворачивает его на сторону Республики, и вы можете выставить Концессию [K1,K2]

## Отступничество

1. Розыгрыш Отступничества.



- 2a. Протестант Сбрасывается.

- 2b. 3 Мусульманина Сбрасываются Отступничеством.

**Пример Отступничества:** вы разыгрываете <Twelver Ghulat> и активируете Отступничество. Это делает карты с Достижением Реформации несовместимыми с картами с Достижением Ислама. В вашей Игровой Зоне есть одна карта Реформации <Luther> и две Исламские карты <The Grim> и <The Handsome>. <Luther> находится на вашем Западе, а двое других - на вашем Востоке, но Восток и Запад не имеют значения для отступничества. Сбросьте все три карты. Несмотря на то, что его действие вызвало отступничество, <Twelver Ghulat> также сбрасывается после развертывания своего Агента, так как он также имеет Достижение Ислама. Тематически вас исключили из-за вашего прагматизма.

У вашего оппонента есть три карты Реформации и одна Ислама, и все сбрасываются. Исламская карта - Султан Мехмед на Имперском Тайле с Вассалом, и оба Вассала и Сюзерена сброшены на свои Престолы.

Другой оппонент, имеющий только карту Реформации, не должен сбрасывать никакие карты. [K3a-c]

# Л. КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА.

## Л1. ПОКУПКА И СБРОС КАРТЫ КОМЕТЫ.

**Е**сли вы покупаете одну из четырех карт Комет, вы должны немедленно ее сбросить и активировать (перевернуть) один из неактивных Тайлов Победы, по вашему выбору, на активную сторону.

- а. **Комета Астер.** Если Комета достигает самого левого (самого дешевого) слота на Рынке, как и любая другая карта, она переворачивается и больше не доступна для покупки. Она сбрасывается из игры без эффекта, если используется для активации **ярмарки (G1b)**.

## Л2. КОНЕЦ ИГРЫ.

Игра заканчивается, если игрок использует **действие (Е6)**, чтобы объявить победу по конкретному активному Тайлу Победы. Он должен выполнить условия победы, перечисленные в **Л3 - Л6** для этого Тайла Победы.

- а. **Победа Покровителя.** Игра также заканчивается, если рынок не может быть обновлен ни из Восточной, ни из Западной колоды во время **обновления рынка (D2)**. В этом случае побеждает игрок с наибольшим количеством Достижений Покровителя.
- б. **Тай-брейке.** В финале тай-брейка побеждает тот, у кого больше Флоринов. Игроки, у которых все еще остается ничья, делят победу.

## Л3. СВЯЩЕННАЯ ПОБЕДА (Торквемада).

Чтобы победить, вы должны иметь больше Достижений в Верховной Религии, чем ваш оппонент с наибольшим Достижением в Верховной Религии. Религия становится **верховой**, если в ней есть и то, и другое:

1. Больше Фигур Епископов этого цвета в Игровых Зонах или Престолах, чем у других религий вместе взятых, и
2. Больше Фигур (Коней, Ладей и Пиратов) этого цвета в игре в его Теократиях, чем в обеих других религиях вместе взятых. Считаются только не репрессированные Фигуры, цвет которых соответствует их Теократиям, где они находятся.

## Л4. ИМПЕРИАЛИСТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА (Карл V).

Чтобы победить, у вас должно быть как минимум на два Тайла Империй на стороне Короля (будь то Сюзерены или Вассалы) больше, чем у вашего оппонента с наибольшим количеством королей. В игре на 2 их должно быть на три больше.

## Л5. ПОБЕДА ГЛОБАЛИЗАЦИИ (Колумб).

Для победы у Вас должно быть:

1. По крайней мере, на две Концессии больше, чем у каждого оппонента.
2. Больше **Достижений Открытий**, чем у вашего оппонента.

## Л6. ПОБЕДА ВОЗРОЖДЕНИЯ (Леонардо).

Для победы у Вас должно быть:

1. Больше Республик, чем у каждого противника.
2. По крайней мере, на два **Достижения Закона** больше, чем у каждого оппонента.



## Покупка Кометы

**Империалистическая Победа Активна**

**КУПЛЕННАЯ КАРТА**

**Пример Победы в Игре:** вы тратите одно действие, чтобы купить Комету, активируя Империалистический Тайл Победы. Вы используете свое второе действие, чтобы объявить победу через Империализм. [L1]

## Превосходство Религии

**1. Где Нибудь выставляется Исламский Епископ**

**2. Разыгрывается Агент Корсар**

**3. Исламский Корсар становится между 2 Исламских Теократий.**

**4. Ислам, с Епископом и 2мя Фигурами в Теократии, становится Верховной Религией.**

**Пример Исламской Верховной Религии:** единственный в игре Епископ - это зеленая Фигура на карте Венгрии. Единственной Теократией являются Мамлюк (с одной зеленой Ладьей) и Папская область (с одним золотым Рыцарем). Если разыграть <Ottoman Navy>, поставив Корсара на Границе Мамлюков, тогда Ислам станет Верховной Религией. [L3]

**АГЕНТЫ (E2.2)** - Шахматные фигуры (Слоны, Кони, Ладьи или Пешки) или Корсары, как показано в нижней части карты. Эти фигуры выставляются на карту или Границу в зависимости от основного символа значка: круг (в Город), между 2 картами (на Границу) или ромб (карту).

**БИТВА** - Нужна чтобы завершить *кампанию* (F9), *Гражданскую Войну* (J1, J2) или *Религиозную Войну* (K), Фигура атакующего Убивает Фигуру защитника, при этом погибает сама. Атакующий выбирает все потери. Атакующие Фигуры Побеждают если имеют хотя бы одного выжившего.

- a. **Необязательно.** Выполнение Разового Действия всегда необязательно (независимо от того, вызывает ли он Битву).
- b. **Порядок битвы.** 1) Определите атакующих и защитников. Все подходящие Фигуры должны сражаться. 2) Убирайте сразу нападающего и защитника. Нападающий Победит, если выживут атакующие. 3) Поместите выживших Агентов в пустые Города, если Империя Насыщена репрессируйте оставшихся бесплатно. 4) Если происходит СМЕНА РЕЖИМА, происходит не обязательное Освобождение если есть пустые места, плюс не обязательная бесплатная Концессия на пустой Границе, либо (за 1 Флорин) репрессия предыдущей Концессии.
- c. **Агенты.** Это нападающие, за исключением Епископов, которые никогда не сражаются в Битве.
- d. **Правящий Класс.** Империю защищают Фигуры в ее Городах. Однако в Религиозной Войне нападающие и защитники определяются цветом Фигуры (K1a, b).
- e. **Корсары.** Фигуры кораблей являются нападающими в *заговорах* (J1a) и *крестьянских восстаниях* (J2a), и сражаются в соответствии со своим цветом в Религиозных Войнах (K1a, b).
- f. **Пешки (Концессии и Крепостные).** Эти Фигуры сражаются (как нападающие) только в *крестьянских восстаниях* (J2a), за исключением Концессий других игроков, они сражаются только, если были репрессированные.
- g. **Соседние рыцари.** Эти Фигуры сражаются (как атакующие) только в кампаниях (стоимость 1 Флорин за Рыцаря F9c) и Религиозных Войнах (K1a, b).
- h. **Репрессированные Рыцари и Ладьи.** Эти Фигуры сражаются (как нападающие) только в рамках заговоров (J1a).
- i. **Размещение.** Все выжившие Агенты или Репрессированные Фигуры, используемые в качестве атакующих в Битве, должны быть помещены на Тайл завоеванной Империи (когда она станет Насыщенной). Любые Репрессированные Фигуры защищающейся Империи могут быть Освобождены (см. СМЕНА РЕЖИМА). Рыцари и Ладьи входят в пустые Города (игнорируя знаки на городе), корабли Корсаров перемещаются на пустые Морские Границы, а Пешки (включая Крепостных) перемещаются на пустые Границы. Если в Городах или Границах недостаточно места из-за Насыщения, избыток помещается на Тайл Империи в качестве Репрессированных Фигур, или сбрасываются если это Корсары.

**ВАССАЛ** - Если Король завоевывает другую Империю в *кампании* (F9g), проигравшая Империя становится **Вассалом**. Имперский Тайл Вассала помещается рядом и ниже карты своего завоевателя, чтобы обозначить вассалитет. Достижение и операции Вассала остаются активными. Вассалы всегда на стороне Короля.

- a. **Комбинация Вассал-Сюзерен.** Повелитель Вассала называется Сюзерен. Вассал и его Сюзерен рассматриваются как две отдельные карты во время *действия Восточной / Западной операции* (E4) и движения / подавления Епископа (F1d, f).
- b. **Фигуры.** Если Тайл Империи становится Вассалом, все Репрессированные Фигуры сохраняются. Любые Королевы или Епископы сохраняются, если Тайл Империи до этого был на Престоле, но Сбрасываются, если он был в Игровой Зоне оппонента.
- c. **Нацелены на Вассалов.** Вассалы могут быть целью Операций или Разового Действия, за исключением того, что вы не можете инициировать *голосование* (F6) против Вассала.
- d. **Освобождение.** Верните Вассала на его Престол (с сохранением Королевы и Фигур, если таковые имеются), если он *продан* (E3) или если его Сюзерен претерпевает СМЕНУ РЕЖИМА.

**ВЕРУЮЩИЙ (K1)** - Фигура религиозного цвета, соответствующая цвету Агента карты. Если на карте есть Агенты разного цвета, у нее нет верующих. Смотрите ЕРЕТИК.

**ВОСТОК** - Относится к 4 восточным Империям в игре, а также к карточкам, Торговым Путям и Рыночным Рядам, демонстрирующим философские и культурные предрасположенности, связанные с этими Империями.

**ГОРОД (B6a)** - Круглый значок на поле со значком Сбора (Рыцарь или Ладья). В каждом Городе может быть один Рыцарь или Ладья, независимо от значка Города (Константинополь считается 3 городами.) Таким образом, количество Городов в Империи ограничивает количество Фигур Правящего Класса, которое она может содержать. Цвет и форма Сбора во время его размещения должны соответствовать показанному на значке Города. Но для заполнения Городов Фигурами (Агенты, Победившие нападающие или Освобожденные Фигуры) другим способом цвет или форма не имеет значение.

**ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА** - Сражения, вызванные *заговорами* (J1) и *крестьянскими восстаниями* (J2). Репрессированные Фигуры иногда участвуют в гражданских войнах.

**ГРАНИЦА (B2c)** - разрыв между двумя Империями. Например, у Англии две границы: одна на востоке, а другая на юге. **Морская Граница** - это особая граница, которую пересекает активный или неактивный Торговый Путь. Например, все три границы Османской империи являются Морскими Границами. Каждая Граница может содержать либо одну Концессию (Пешка), либо (только Морские Границы) одного Корсара. Только Концессия на Морской Границе может получить *прибыль* (G3).

**ДОСТИЖЕНИЯ** - Существует шесть видов Достижений: Реформизм, Католицизм, Ислам, Закон, Открытие и Покровитель. Они изображены с золотым ромбом на знамени некоторых карт и важны для определенных побед. (L2a, L3, L5, L6).

**ЕПИСКОП (F1)** - Эта шахматная фигура одного из трех религиозных цветов изображает инквизитора или миссионера. Епископы всегда находятся (и перемещаются между ними) на картах Игровой Зоны или Престолах см. F1.

- a. **Размещение.** Епископ указанной религии выставляется в качестве Агента на любую карту в Игровой Зоне или Престол, указанной Локации (E2.2a), и если ее Разовое Действие вызывает Битву, его размещение не ограничивается той же Локацией, где произведено это Действие.
- b. **Обет Молчание.** Епископ размещаясь на карту (выставлением или перемещением) Убивает себя и любого Епископа. Он также может убить там одну Репрессированную Фигуру (*умиротворение*, см. F1b). Присутствие Епископа заставляет принять Обет Молчания (то есть деактивирует) все способности и операции карты, кроме *религиозных операций* (голубой см. Fa).
- c. **В игре.** Епископ никогда не встречается на Игровом Поле или не сражается в Битвах и не может быть Репрессированным. Если карта перемещается или удаляется, ее Епископ следует за ней.
- d. **Перемещение.** Епископ указанного цвета перемещается с помощью операции *инквизитора* (F1).

**ЕРЕТИК (K1)** - любая Фигура религиозного цвета, отличная от цвета Агента на карте, используемой для активации Операции или размещения Агента. См. ВЕРУЮЩИЙ.

**ЗАКОН** - Конституция, которая признает в качестве своего авторитета правила природы, а не людей. См. ДОСТИЖЕНИЯ.

**ЗАПАД** - Относится к 6 западным Империям в игре, а также к карточкам, Торговым Путям и Рыночным Рядам. Как правило, они отражают Западную философию и культурные ценности.

**ИГРОВАЯ ЗОНА (C3)** - Ряд открытых карт под вашим контролем. Ваши Восточные Карты находится справа, а Западные - слева, разделенные Картой Игрока.

**ИМПЕРИЯ (C1)** - Либо Карта Территории, либо слот на поле с надписью Англия, Франция, Священная Римская империя, Венгрия, Византия, Португалия, Арагон, Папская область, Османская Империя или Мамлюк.

**ИМПЕРСКИЙ ТАЙЛ (B4)** - 10 общедоступных карт с Королем (золотая рамка) с одной стороны и Республикой (рамка колонны) на другой. Каждый соответствует Империи на Игровом Поле. Каждая Империя начинает на своем Престол (C6b), но может быть добавлена в вашу Игровую Зону путем СМЕНЫ РЕЖИМА. Если это так, разместите его с краю востока или запада, либо (если завоевано с помощью Компании) в качестве Вассала.

**ИСЛАМ** - Религия, которая использует Коран как свой авторитет. Цвет = зеленый. Смотрите ДОСТЯЖЕНИЕ.

**КАРТА (B2a)** - часть игрового поля, на которой показаны 10 слотов для 10 империй. Эти слоты могут содержать карты, которые изменяют Игровое Поле.

**КАРТА ИГРОКА (B3)** - Начальная Карта Игрока в вашей Игровой Зоне, представляющей вашего торговца-банкира. У нее нет Локации, и Епископы не могут на нее перейти.

**КАРТА ТЕРРИТОРИЙ (B6)** - Всего их 20, по две на каждую из десяти империй: Англию, Францию, Священную Римскую Империю (СРИ), Венгрию и Византию на севере и Португалию, Арагон, Папскую область, Османскую империю и Мамлюк на юге. Поскольку карты двусторонние, каждая Империя может иметь 4 типа государств: 3 Теократии и 1 *Средневековье* (то есть не-теократическое) государство. Карты кладутся на игровое поле Империи (например, после Религиозной Войны или *золотой свободы* (F6d)), чтобы указать, в каком состоянии она находится.

**КАТОЛИЧЕСТВО** - Религия, признающая Папу централизованной властью. Цвет = золотой См. ДОСТЯЖЕНИЕ.

**КИТАЙ (B2g)** - место, в котором хранятся вышедшие из обращения Флорины. Флорины входят в игру во время ярмарки, через *операции репрессий* (F5) или путем *продаж* (E3), и покидают игру, если оплачивают гонения со стороны Агентов, кампании, голосования и налогов. За исключением покупки карты на, все расходы идут в Китай, который представляет собой внешний рынок.

**КОМЕТА (B7a)** - Одна из 4 карт, которая заставляет вас активировать Тайлы Победы, если вы ее купите. Она отражает как науку, так и суеверия этого века. Они идентичны, за исключением названия - это Copernicus, Nostradamus, Regiomontanus, и Excommunication of Halley's Comet.

**КОНЦЕССИЯ (B2c)** - Пешка одного из цветов игрока, расположенная на Границе между двумя Империями, максимум одна концессия на Границу. Он представляет как торговца на суше так и в порту.

- a. **Размещение.** Серый значок Пешки означает, что Пешка вашего цвета *размещается* как Агент (E2d).
- b. **В Игре.** Концессия участвует в голосовании, может присоединиться к крестьянским восстаниям в качестве нападающих и помогает в победе глобализации. Она может быть атакован налогами, Репрессиями и корсарами.
- c. **Ярмарка.** Концессиям расположенная на Морских Границах вдоль активированного Торгового Пути, линии белого или черного цвета, получают прибыль.

**КОРОЛЕВА** - Карта с Разовым Действием *коронацией* (I) и список женихов. Розыгрыш Королевы не выставляет Агентов, но создает *королевскую чету* (I1) с одним из ее женихов, не состоящих в браке, или создает *Старую Деву* (I2). Казнь Королевы не влияет на Короля. Королева убита, если Король казнен или происходит СМЕНА РЕЖИМА. Пара Король-Королева сохраняется, если вы забираете их с Престола (I1d) при смене режима или возвращаете их на Престол во время *продаж* (E3) или *отступничества* (K3).

**КОРОЛЬ** - Страна Имперского Тайла с золотой рамкой. На каждом Тайле Империи есть Король с одной стороны и Республика с другой.

**КОРСАР (F7)** - Деревянная Фигура Корабля религиозного цвета, который выставляется только на Морские Границы, см. ГРАНИЦА.

- a. **Размещение.** Корсар указанной религии выставляется как Агент (E2.2c). Он должен быть размещен на Морской Границе Локации разыгранной карты. Размещение Убивает все Концессии или Корсаров, уже занимающих эту Морскую Границу.
- b. **В игре.** Каждый Корсар берет 1 Флорин из *прибыли* (G3) Торгового Пути и участвует в *Гражданских и Религиозных Войнах* (J1, J2, K1). Он не может быть Репрессирован. Корсара Убивает *операции осады* (F8), либо Корсар входящий на его Морскую Границу, во время *размещения*, либо с помощью *операции корсара*.
- c. **Движение.** Перемещение Корсаров происходит с помощью *операции корсара* (F7) соответствующей религии.
- d. **Arsenal/Dalmatians.** Если ваши Концессии не могут быть Убиты Корсарами из-за Способности, Корсар размещенный вместе с вашей Концессией, сосуществует с ней, но не участвует в торговом вояже. Однако вам по-прежнему не разрешается размещать новую концессию на границе, содержащей Корсара.

**КРЕПОСТНОЙ** - Все Пешки, независимо от цвета, хранящиеся как Репрессированные Фигуры на Тайле Империи. Крепостные должны присоединиться к *крестьянским восстаниям* как нападающие (J2).

**КРИПТОГРАФИЯ** - Способность «Сломанные Шифры Медичи» позволяет вам выполнить «Западную операцию», если Вы продадите эту карту, с любой карты с Западной Игровой Зоны оппонента, точно так же, как если бы эта карта находилась на Вашем игровом поле. Операция должна быть политической (фиолетовой), поэтому вы можете выполнить Казнь, Налоги, Репрессии или Голосование. Используемая карта сохраняет все свои ограничения (например, не может обезглавить сама себя, Убить себя обезглавив Империю, заставить замолчать и т. д.). Операция проходит в той же локации что и на карте.

*Пример: У вашего оппонента есть коронованная чета в Португалии, включая <Isabella of Castille>, у которой есть Операция Казни. Вы продаете эту карту и используете Казнь Изабель, чтобы убить ее мужа и вернуть Империю на Престол. Вдова Изабелла сброшена.*

**ЛАДЬЯ.** Эта шахматная Фигура символизирующая дворянина в своем замке, одного из 3 религиозных цветов.

**ЛОКАЦИЯ** - Знак в верхнем правом (для Западных) или левом (для Восточных) углу на карте указывающий, в какие Империи или Карты (включая их границы) помещаются их Агенты и где происходят их Операции. Если Агент - Концессия или Корсар, Локация будет на границе указанной Империи или карты. Карты Игроков и карты Королев не имеют Локаций.

- a. **Религиозные операции.** Локация карты, используемой для *операции инквизитора* (F1), не имеет значения.
- b. **Религиозные, политические и военные операции «Востока».** Во время вашего хода, используя карту Локации "ВОСТОК" Вы можете выбрать целью карту находящуюся в любом из четырех восточных Локаций (Венгрия, Османская империя, Византия, Мамлюк). Таким образом, каждый раз, когда используется карта «Восток», например для *Розового Действия* (E2.1), *размещение Агентов* (E2.2) или целей политических и военных операций (они фиолетового и темно-красного цвета, см. *Раздел F*), активный игрок выбирает для этого одну из четырех Восточных Локаций. *Пример: Операция казнь у Мамлюков может быть использована против карты с Локацией «Мамлюки» или Локацией «Восток».*
- c. **"Запад".** То же, что и «Восток», за исключением того, что он действует в шести Западных Локациях (Англия, Португалия, Франция, Арагон, Священная Римская империя и Папская область) для Агентов, политических и военных операций, а также на Западных рынках для коммерции.
- d. **Концессии и Фигуры Корсаров.** Эти Фигуры находятся на Границе между двумя Империями и считаются находящимися в обеих. Корсары ограничены Морскими Границами.
- e. **Епископ.** Локация, указанное на карте Епископа, показывает, на каких картах или Престолах Епископ начинает.

**МОРСКАЯ ГРАНИЦА** - см. ГРАНИЦА

**НАСЫЩЕННОСТЬ** - Если все Города в Империи заняты Фигурами Правящего Класа, то Империя считается *насыщенной*. Так же, если Граница Империи занята Концессией или Корсаром, Граница считается *насыщенной*.

- a. **Сборы** не происходят в насыщенной Империи (F4, G4b).
- b. **Константинополь** считается незанятым, если в нем меньше трех Фигур.



**ОПЕРАЦИИ (F1 - F9)** - Большинство карт в игровой зоне предлагают операции, которые показаны в виде столбца значков. В качестве **действия (E4)** вы можете активировать одну операцию с любой карты в вашем Восточном или Западном поле. Каждую карту в вашей игровой зоне можно использовать только для одной операции за ход.

- a. **Локация** Операций привязаны к Локации разыгранной карты, за исключением: **голосования** (Локация всегда Восток или Запад), **коммерция** (нацелен на рынки Востока или Запада) и **инквизитора** (переместите любого Епископа указанной религии, независимо от его Локации) .
- b. **Жертвы**. Операции обычно изображают Фигуры, против которых они могут быть использованы. Цель может быть любого цвета, кроме **Фигур корсара и инквизитора**, которые могут использоваться только изображенного религиозного цвета.

**ОСВОБОЖДЕНИЕ** - см. СМЕНА РЕЖИМА.

**ОТКРЫТИЕ** - Доктрина морских исследований и империализма. См. ДОСТИЖЕНИЯ.

**ПЕШКА** - шахматная фигура одного из четырех цветов игрока, считается Концессией, когда находится на Границе, и Крепостным когда находится на Тайле Империи. Агент Пешка изображена серой Пешкой, но размещается цветом игрока.

**ПОБЕДИТЕЛИ** - если у нападающих остался хотя бы один выживший после Битвы.

**ПОКРОВИТЕЛЬ** - финансовый спонсор искусства Возрождения. См. **Победа Покровителя (L2a)** и ДОСТИЖЕНИЯ.

**ПРАВЯЩИЙ КЛАСС** - Любая Фигуры Рыцаря или Ладьи в Городах, независимо от цвета. Такие Фигуры, размещенные в результате Сбора, розыгрыша Агента или Победной Битвы.

**ПРЕВОСХОДСТВО (L3)** - Религия достигает превосходства, если у нее: (1) Фигур Епископов своего цвета в игре больше, чем Епископов других цветов вместе взятых и (2) Больше Фигур (Кони, Ладьи и Корсары) своего цвета в игре в ее Теократий, чем у других религий вместе взятых. Считаются только не репрессированные Фигуры, цвет которых совпадает с их Теократией.

**ПРЕСТОЛ (B2d, C6b)** - Один из 10 квадратных слотов на игровом поле, где Тайлы Империи изначально хранятся как Короли. Престола также могут содержать Репрессированные Фигуры, Епископов и / или Королев.

**РАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ** - Это специальное действие происходящее в результате розыгрыша карты (E2.1) с значком бомбы. Разовое действие разыгрывает карты Агентов которые должны действовать как нападающие в Битвах **J** (Гражданской Войны) или **K** (Религиозной войны). Однако **смена торгового центра (H)** и **коронация (I)** и **отступничество (K3)** не начинает Битв.

**РЕЗЕРВ** - Флорины и неиспользованные Пешки игрока.

**РЕЛИГИОЗНАЯ ВОЙНА** - Собираемый термин для **крестового похода, реформации или джихада (K1)**. Они идентичны, за исключением того, что Крестовые Походы являются Католическими, реформация - Реформистскими, а джихад - Исламскими.

**РЕЛИГИЯ** - Все Фигуры, кроме Пешек, имеют один из трех цветов, обозначающих ее религию: золотой = Католицизм, зеленый = Исламский, красный = Реформистский (или Восточно-Православный). Голубые Операции с религиозным символом - это религиозные операции. (F1).

**РЕПРЕССИИ** - Это удаление Правящего Класса или Концессий с Игрового Поля, которые становятся Репрессированными, и переносятся на Тайл Империи, будь он на Престоле или в Игровой Зоне.

- a. **Траты**. Если вы репрессируете в результате **размещения Агента (E2.2)** или **Смены Режима**, стоимость равна 1 Флорину, уплаченному Китаю.
- b. **Прибыль**. Если разыграна **операция репрессии (F5)**, вы получаете 1 Флорин из Китая.
- c. **Бесплатно**. Если репрессии вызваны **налоговой операцией (F4)** или **сменой торгового центра (H1)**, нет ни затрат ни прибыли. Если после Битвы выживших Победителей больше чем мест в Городах или Границах, для их размещения, репрессируйте их бесплатно.
- d. **Крепостные**. Локация карты используемой для репрессий Концессий, определяет, на какой Тайл Империи она попадет Крепостным.

**РЕПРЕССИРОВАННЫЕ ФИГУРЫ** - Пешка, Ладья или Рыцари, находящиеся на Тайле Империи, включая Вассалов и Республик, который представляет крепостных, рабов, бесправное дворянство и гильдийцев. Каждая увеличивает стоимость операции **голосования (F6a)** в Империи на 1 Флорин, и Освобождаются голосованием. Каждый может сражаться в определенных Битвах и может быть Освобожден. Если Тайл Империи с Репрессированными Фигурами перемещается, они перемещаются с ним.

**РЕСПУБЛИКА** - Сторона Имперского Тайла с рамкой из колонн. Она создается путем переворачивания Короля в вашей Игровой Зоне в результате Смены Режима Соломенной Куклой. (**голосование** (не за Вассала), Гражданской Войной или Религиозной Войной) и важна для победы через **Эпоху Возрождения (L6)**.

**Легко пропустить:** Республику можно получить только путем успешной атаки на своего (**голосование, Гражданская Война, Религиозная Война**) Короля, который уже находится в вашей Игровой Зоне. Республика не может быть образована Коронациями или Кампаниями.

**РЕФОРМИЗМ** - Религия, в которой авторитетом является библия / танах, а не папа. Цвет = красный. Смотрите ДОСТИЖЕНИЯ.

**РУКА** - Если вы покупаете на Рынке карту, отличную от Кометы, возьмите ее в руку, чтобы скрыть ее от других игроков. Размер вашей руки ограничен 2 картами. Вы не можете купить карту, если у вас в руке две карты.

- a. **Большого карт на руке.** Если такая способность под Обетом молчания или утеряна, немедленно сбросьте карты до двух на руке по вашему выбору.
- b. **Способности** - на картах в вашей руке не активны.

**РЫНОК (Сба)** - Рынок состоит из двух рядов: Восточного и Западного. В каждом ряду 6 Карт Рынка. Первая карта в каждом ряду лежит лицом вниз, а все остальные - лицом вверх. Открытые карты доступны для **приобретения (E1)**. Активация Восточной или Западной **ярмарке (E5)** сбрасывает крайнюю левую (закрытую) Карту Рынка.

**РЫЦАРЬ** - Эта шахматная фигура Конь одного из трех религиозных цветов изображает бронированную кавалерию. Рыцари важны в кампаниях и Религиозных Войнах.

**СБОР** - это Фигуры Правящего Класса, размещенный в Городе в результате **налоговой операции (F4)** или **ярмарки (G4)**. Сбор не может быть размещен в полностью занятом Городе и должны соответствовать типу и цвету Фигуры, указанной на Игровом Поле.

**СБРОС** - Карты (и любые Епископы на них) сбрасываются в результате **продажи карты (E3)**, **казни (F3)**, **отступничества (K3)**, **ярмарок (G1)** или **покупки Кометы (L1)**. Удалите сброшенные карты из игры и верните сброшенные фигуры в общий пул или Резервы игрока.

- a. **Империи.** Верните сброшенную Империю на их Престол вместе с любимыми Вассалами. Сохраните все Репрессированные Фигуры и Епископов, но Сбросьте Королеву (если есть), если была **казнь** или **СМЕНА РЕЖИМА**.

**СМЕНА РЕЖИМА** - происходит в Империи во время **коронации (I1d)** или достигается Победой в **голосовании (F6)**, **кампании (F9g)**, Гражданской или Религиозной войне против этой Империи. Переместите Тайл Империи в свою Игровую Зону стороны Короля, в крайнее Восточное или Западное положение, в зависимости от Локации.

- a. **Концессии.** Если вы вызываете Смену Режима, у вас всегда есть возможность добавить одну Пешку в качестве **КОНЦЕССИИ**. Поместите ее на одной из Границ Империи (без Корсаров). Если выбранная Граница уже занята Пешкой, вы должны заплатить 1 флорин, чтобы ее Репрессировать.
- b. **Освобождение.** Если Вы вызываете Смену Режима в Империи, в которой есть Репрессированные Фигуры, даже если они не участвовали в Битве, вы можете переместить любую или все Репрессированные Фигуры с Тайла Империи на ее карту (в пустые Города для Ладей или Коней, либо на границы для Концессий).
- c. **Золотая Свобода.** Если ваше голосование было успешным в Теократии, вы можете добавить, изменить или удалить карту ее Империи, чтобы изменить Теократию или создать **средневековое** (не-теократическое) государство (**B2b**).
- d. **Фигуры и Королевы.** Если Тайл Империи перемещается с **ПРЕСТОЛА**, он идет с Епископом (если есть) и Королевой (если есть). Если Тайл Империи перемещается из Игровой Зоны оппонента или если он переворачивается на собственном игровом поле (см. **СОЛОМЕННАЯ КУКЛА**), Епископы и Королевы сбрасываются, а любые вассалы возвращаются на свои Престола. Во всех случаях Репрессированные Фигуры, пережившие Битву, сохраняются или, при необходимости, Освобождаются.
- e. **Вассалитет.** Если Смена Режима вызвана Победоносной **кампанией (F9g)**, победившая Империя становится Сюзереном, а проигравшая - ее **ВАССАЛОМ**. См. предыдущий пункт об обращении с Фигурами или Королевами на Вассале.
- f. **Сюзерен**, претерпевший Смену Режима, теряет своих Вассалов.

**СМЕНА РЕЖИМА СОЛОМЕННОЙ КУКЛЫ** - нападение на Империю, которую игрок уже контролирует. Это единственный способ создать Республику. Атака Соломенной Куклы (когда игрок атакует свои собственные карты или вложения, чтобы получить преимущество «награды жертвы») - обычная тема в серии **Рак**. Другой пример атаки Соломенной Куклы: обложение налогом вашей собственной Концессии (**F4**) или **голосование** за собственную Империю (**F6**).

**СОСЕДСТВО** - Две Империи считаются соседними если имеют общую Границу горизонтально, вертикально и по диагонали на Игровом Поле. Две карты находящиеся в Игровой Зоне считаются соседними, если они находятся рядом друг с другом. Тайл Вассала соседствует непосредственно со всеми картами Игровой Зоны справа и слева от Тайла Сюзерена, и другими Вассалами их Сюзерена.

**СПОСОБНОСТЬ (B5f)** - специальное правило, указанное на свитке карты (нижний угол), действует на вас, пока карта не под Обетом Молчания и находится в вашей Игровой Зоне. Его эффекты являются кумулятивными (например, выплата Концессии на ярмарке Spice Island).

- a. **Красный текст.** Эти Способности применяются ко всем игрокам, и их эффекты не суммируются.
- b. **Бесплатная Операция.** Способность, которая позволяет вам провести Операцию бесплатно, по-прежнему ограничивает вас одной «активацией» на Восток или Запад.

**СРЕДНЕВЕКОВЫЙ (B2b)** - Карта не имеющая религиозного знака, указывающая на не-теократическое феодальное государство.

**СТАРАЯ ДЕВА (I2)** - Королева, которую Вы храните под своей Картой Игрока до конца игры, не используя Коронацию. Любые ДОСТИЖЕНИЯ на Старой Деве засчитывается для победы.

**СЮЗЕРЕН** - Повелитель Вассала, см. ВАССАЛ.

**ТАЙЛ ПОБЕДЫ (B7b)** - Одна из 4 общедоступных тайлов, которые начинают неактивными (лицевой стороной вниз) в четырех слотах на игровом поле. Если вы покупаете Комету, вы выбираете Один неактивный Тайл Победный для активации, и переворачиваете его лицевой стороной вверх. Это переворачивание представляет собой смену старой эпохи современной:

- a. Средневековые сменилось Возрождением.
- b. Век Галлер сменился Глобализацией.
- c. Раскол Востока и Запада сменился Святой Победой.
- d. Эпоха Феодализма сменилась Империализмом.

**ТЕОКРАТИЯ** - Власть священников или мулл согласно государственной религии, на что указывает религиозный значок на Карте Территории или Игровом Поле. (B2b). Теократия может быть как Королем так и Республикой. Отсутствие религиозного значка указывает на то, что это не теократия, а **Средневековое** государство.

- a. **Ликвидация.** Теократия изменяется путем добавления, вычитания или переворачивания Карты Территории в результате СМЕНЫ РЕЖИМА во время Победоносной Религиозной Войны. Империя может потерять свою Теократию при **золотой свободе (F6d)**.
- b. **Святая Победа (L3).** Правящий Класс в Теократии и Корсары, на Границе Теократии, учитываются при религиозном Превосходстве, если они правильного цвета. Если Корсар находится между двумя Теократиями своего цвета, он засчитывается дважды.

**ТОРГОВЫЙ ПУТЬ (G2)** - В любой момент времени активны два торговых пути: Западный (белая линия) и Восточный (черная линия). Каждый из них начинается с 9-конечной звезды, Торговым Центром, и заканчивается наконечником стрелы. Хотя есть три белых Торговых Центра (Trebizond, Spice Island и Red Sea), два всегда закрыты **диском разорения (C1)**, поэтому всегда будет только один Западный торговый путь. Точно так же, хотя есть три черных Торговых Центра (Tana, Novgorod и Timbuktu), две из них всегда не активны.

**ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР (B6c)** - Город, отмеченный девятиконечной звездой. Он может быть либо белым (для предметов роскоши простолудинов, таких как пряности и шелка), либо черным (для предметов роскоши знати, таких как золото и рабы). Черный Торговый Путь начинается от черного Торгового Центра, а белый от белого. В любой момент времени активен только один Торговый Центр белого и черного цвета (C1). Диск разорения на Торговом Центре означает, что он не в игре, поэтому он не может принимать Сборы или Агентов. Novgorod, Spice Island, Timbuktu и Red Sea начинают неактивными.

**УБИЙСТВО** - Для карт: то же, что и Сброс (но подразумевает насилие). Для Фигур: возврат в резерв / сброс.

**УПРАВЛЕНИЕ ФИГУРАМИ** - У каждого игрока есть 10 Пешек, и у каждой религии 5 Епископов. 10 золотых, 7 зеленых и 7 красных Ладьей. 10 золотых, 7 зеленых и 7 красных Рыцарей. 6 золотых, 4 зеленых и 3 красных Корсаров. Все вместе они называются **Фигурами**. Если во время розыгрыша карты или добавления Сбора вы хотите разместить Фигуру, но их не осталось, вы можете взять необходимые Фигуры из любых Репрессированных или (если это невозможно) из любой позиции.

**ФИГУРЫ** - Деревянные шахматные фигуры и корабли расположенные на Игровом Поле и Игровой зоне игрока. Слон = инквизитор, Конь = тяжелая кавалерия, Ладьи = дворяне и Пешки = купцы (или крепостные / рабы, если репрессированы).

**ФЛОРИНЫ (C7)** - Флорины, представленные желтыми дисками (по Одному Флорину каждый) или красными дисками (по Пять Флоринов каждый), будут распространяться среди игроков во время игры. Флорины изображены на карточках в виде значков золотого Флорина. Флорины вступают в игру во время ярмарки и при продаже карт, представляющих внешний и внутренний рынок. Они также вводятся **операцией репрессий**, представляющую работоторговлю.

- a. **Не Придел.** Флорины, представленные в игре, не имеют жесткий предел.
- b. **Публичность.** Число Флоринов является общедоступной информацией.

## СОДЕРЖАНИЕ

A. АННАТАЦИЯ	2
B. КОМПОНЕНТЫ	4
C. ПОДГОТОВКА	8
D. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ	12
E. ДЕЙСТВИЯ	14
F. ОПЕРАЦИИ ИГРОВОЙ ЗОНЫ	18
H. ИЗМЕНЕНИЕ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА	28
I. КОРОНАЦИЯ	30
J. ГРАЖДАНСКИЕ ВОЙНЫ	32
K. РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЙНЫ	34
L. КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА	36

## PAX RENAISSANCE 2ND EDITION

Art Nr. SMG37-2, EAN: 653341042361, [www.https://ionsmg.com/](https://ionsmg.com/)

Design: Phil and Matt Eklund

Development: Alex Serban

Cover Art: Josefin Strand

Artists: Josefin Strand & My Olausson

Production: Besime Uyanik & Pål Keller Carlquist

Rules: Kyrill Melai, Nikolaj Brucker, Ken Sinn, Josh Rea, Roel van der Hoorn, Van Willis.

Playtesters: Chris Peters, Andy Denison, Raimund Ruppel, Jenny Bradbury, Mikko

Heikela, Jon Manker, Ingeborg Asplund, Phirax, Alex Serban, Kevin Thatcher.

Genoa Playtesters: Stefano Tiné, Mauro Cella, Fabio Santamaria, Diego D'Arrigo.

Tabletop Simulator: Alex Serban, Dom Rougier, Sam Williams.

Vassal Module: Stefano Tiné.

Special Thanks: Liz'bet Campbell, who introduced the Renaissance to me.



Pax  
Renaissance